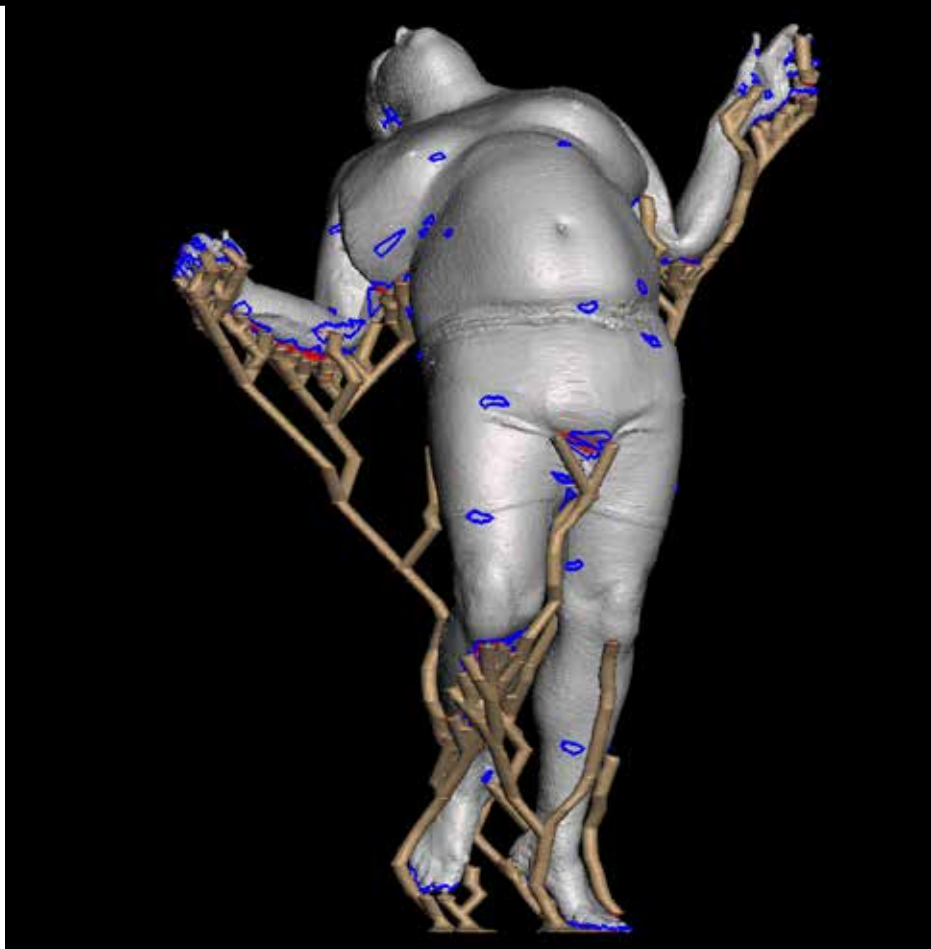


Publieksinformatie
The Fragility of Life

08.03.18 - 24.06.18



tetem

→ tetem.nl



Over de tentoonstelling:

Simone C. Niquille is een designer en onderzoeker. Haar werk neemt de weergave en representatie van identiteit onder de loep en richt zich op het onderzoeken van antropometrische standaarden, die verwerkt zijn in 3D modeleringstechnieken. Deze technieken worden in allerlei toepassingen verwerkt, van speciale effecten voor films tot forensische onderzoeken en biometrische identificatie. Ze bepalen in belangrijke mate hoe het menselijk lichaam en de identiteit worden weergegeven en beschouwd in de digitale wereld. In de tentoonstelling *The Fragility of Life* worden door middel van films, voorwerpen en interviews de parametrische waarheden van 'corporeality' uitgedaagd.

De tentoonstelling *The Fragility of Life*, gebaseerd op de gelijknamige korte film die vorig jaar is uitgebracht, bevat voorwerpen en proces materiaal uit de film. De tentoonstelling onderzoekt de lichaamsparameters zoals die in 3D technologie worden gebruikt: gecodeerde normen die leiden tot 'ideale' lichamen en daarmee bestaande representatie voorkeuren laten voortleven, terwijl ze alternatieve realiteiten uitsluiten.

De tentoonstelling is opgezet rondom drie karakters, zowel fictief als non-fictief: een Hillary Clinton lookalike, ROOT 0082 en Kritios They. Tezamen vormen de personages een onderzoek naar de productie en toepassing van digitale mensen, virtuele identiteit en de authenticiteit van het vervaardigde beeld.

The Fragility of Life valt onder Tetem's programmalijn *Driving Technology*. De tentoonstelling maakt tevens onderdeel uit van het *Maker Festival Twente 2018*. Tetem is co-producent en trekker van het *Maker Festival Twente*, waar de Twentse maakcultuur en techniek in de schijnwerpers worden gezet.

1 The Fragility of Life (2017)

The Fragility of Life is een film, waarin een Hillary Clinton lookalike gevolgd wordt in de laatste dagen voorafgaand aan de Amerikaanse presidentsverkiezingen van 2016. De film, die vol zit met absurde 3D animaties en digitaal gescande replica's, is doordrenkt van herhaling en simulatie. Het werk ondervraagt de onderliggende parameters van representatie technologieën en laat zien hoe deconstructief die kunnen werken. Hillary Clinton lookalike Teresa Barnwell vertelt: "Soms weet ik niet meer goed wie ik ben. Het doet wat met je psyche om constant voor iemand anders door te gaan".

Wat is onze digitale identiteit en hoe wordt deze geconstrueerd? Is een profiel op social media een juiste weergave van onze fysieke verschijning of een ontworpen replica? De film laat zien dat door 3D scanning en motion capture technology, diverse identiteiten kunnen worden aangenomen in een digitale omgeving. De Amerikaanse dichter Walt Whitman zinspeelde in 1885 al op de 'many true selfs one person has' in zijn gedicht Song of Myself: "Do I contradict myself? Very well then I contradict myself, (I am large, I contain multitudes.)"

De karakters uit de tentoonstelling zijn ook te zien in de film. The Inflatables, de 3D geprinte sculpturen en de geanimeerde karakters in de film zijn allen geconstrueerd uit dezelfde root database.

2 Inflatables (2018)

Dit zijn twee opblaasbare figuren van 2,5 meter hoog van de fictieve avatar Kritios They. Ze zijn geproduceerd op twee verschillende locaties aan de hand van dezelfde tekeningen en specificaties. De ene figuur werd gemaakt door JB Inflatables in Meppel/Nederland, de andere door Hangzhou Gauss Inflatable Technology uit Zhejiang/China. De fabrikant in China is gespecialiseerd in de productie van militaire opblaasbare projectielen, maar ook producten voor carnaval. Het productieproces is een vertaling van een tweedimensionaal naar een driedimensionaal object. Een vertaling die even ware, maar verschillende realiteiten laat zien, mede bepaald door de culturele context van het land van productie.

De opblaasbare figuren die voor deze tentoonstelling werden gemaakt, zijn geïnspireerd op militaire decoy's (opblaasbare projectielen) die tijdens de Tweede Wereldoorlog werden geproduceerd om de net uitgevonden luchtfotografie in de war te brengen. Nog steeds worden inflatables gebruikt door het leger als strategisch instrument; door voertuigen en wapens te imiteren versterken ze de macht van een leger. Opblaasbare decoy's raken op deze manier een fijne scheidslijn tussen speciale effecten en de realiteit in het 'oorlogstheater'. Onlangs werd gerapporteerd dat Rusland het ontwerp van hun opblaasbare tanks en raketwerpers door het gebruik van hete lucht zodanig heeft aangepast dat ze zelfs door radartechnologie niet te onderscheiden zijn.

Er is een belangrijke connectie tussen de ontwikkeling van technologie voor militaire doeleinden en de entertainment industrie. Dit wordt 'the military-entertainment complex' genoemd. De inflatables worden gebruikt in themaparken, maar ook voor militaire doeleinden. 'Similarly 3D scanning' is zowel ontwikkeld door Hollywood, als door het leger. Een voorbeeld hiervan is de CAESAR database/ROOT 0082.

3 ROOT 0082 (2017/2018)

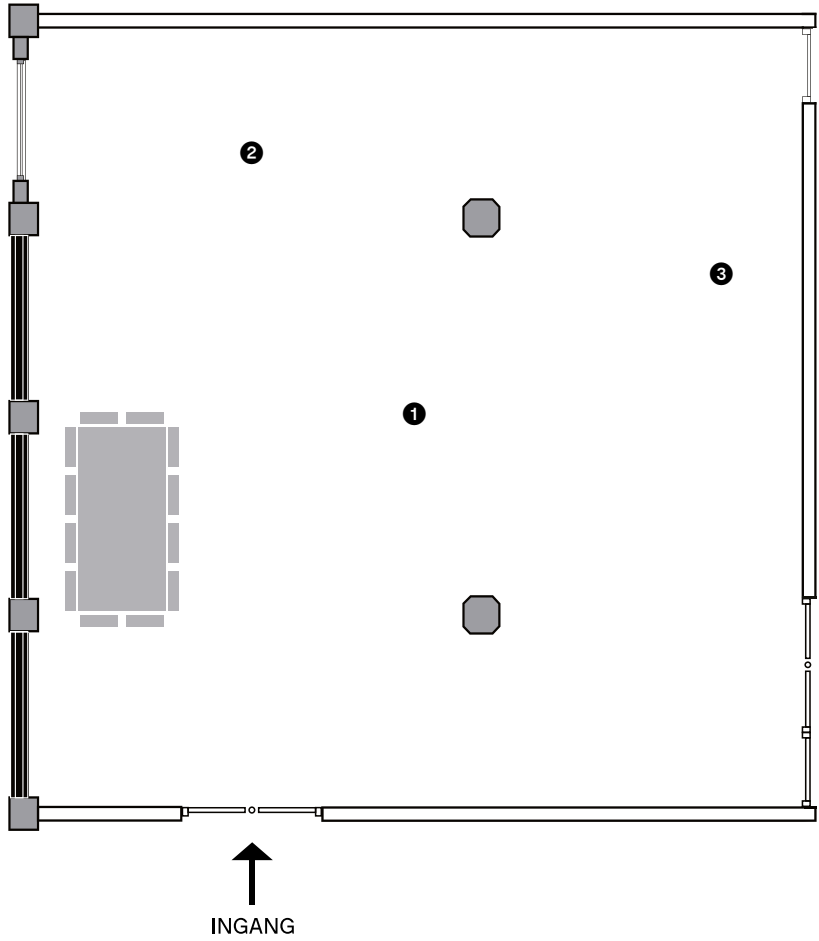
ROOT 0082 is een 3D geprinte versie van de CAESAR database: een antropometrisch onderzoek gericht op lichaamskenmerken zoals die zijn vastgelegd door de US Air Force. Voor het vullen van de CAESAR database zijn rond de eeuwwisseling zo'n 9000 lichamen gescand in Amerika, Italië en Nederland. De selectie van landen was gebaseerd op de intentie om een database te creëren die de NAVO landen representeerde. Nederland werd uitgekozen omdat het een van de landen is met de langste mensen. De database werd aanvankelijk vooral gebruikt door bijv. het Amerikaanse leger, auto- en kledingfabrikanten, om inzicht te krijgen in de maten van het menselijk lichaam en hun producten daar zo goed mogelijk op af te stemmen.

De lichaamsmaten van de CEASAR database – die veelvuldig worden gebruikt in academische onderzoeken voor 3D software, mesh manipulatie en algoritmische training data – spelen in de huidige tijd een belangrijke, maar vaak ongeziene rol in hoe virtuele lichamen worden afgebeeld. Dit roept vragen op over de standaardisatie van lichamen en persoonlijke data.

In totaal bestaat de collectie van Simone uit 15 3D prints. De geprinte sculpturen zijn allemaal van dezelfde figuur uit de CEASAR database, in verschillende houdingen. De Root 0082 'arch' is de nieuwste figuur en speciaal voor de expositie in Tetem geprint, in samenwerking met Saxion FabLab Enschede. Een ander exemplaar – de Root 0082 'reclining' – werd gemaakt in opdracht voor het AND Festival in 2017.

De sculptuur wordt in delen geprint en gedurende de tentoonstellingsperiode in verschillende stadia opgebouwd en getoond. Bij 3D printing wordt de ondersteuning structuur niet verwijderd en blijft zichtbaar. Dit is enerzijds noodzakelijk om de overhangende delen te kunnen printen. Anderzijds wordt de ondersteunende structuur ook onderdeel van het kunstwerk; de uiteindelijke figuur wordt ondersteund in zijn pose en het productieproces wordt inzichtelijk gemaakt voor de toeschouwer.

Tijdens het Maker Festival Twente op 26 & 27 mei is het eindresultaat, d.w.z. de volledige sculptuur, te zien.



- ① The Fragility of Life
- ② Inflatables
- ③ ROOT 0082