
KUNST EN DE DIGITALE SAMENLEVING

Publicatie/Dossier vervolgpagina

Kunst kan ons helpen te reflecteren op de actualiteit – ook op de ontwikkelingen rondom digitaal burgerschap. Maak kennis met kunstenaars die ons helpen op een andere manier te kijken naar en een beeld te vormen van wat er gebeurt met de digitale wereld om ons heen.



Roos Groothuizen: menselijke kant van techniek

Technologie wordt steeds onzichtbaarder. Het wordt lastiger en lastiger om de omvang te begrijpen. Aan de ene kant maakt dat het mysterieus en magisch, maar aan de andere kant worden er ook veel ethische aspecten onder het kleed geveegd. Mediakunstenaar Roos Groothuizen probeert de menselijke kant van technologie tastbaar te maken. Ze onderzoekt de betekenis hiervan en brengt ze in kaart met interactieve installaties. Daarbij richt ze zich vooral op onze digitale rechten in een steeds verder digitaliseerde samenleving. Sinds augustus 2018 is zij *artist in residence* bij het Rathenau Instituut. Daar werkt zij aan een nieuw project over *augmented reality*, waarbij ze mensen in een ongemakkelijke positie probeert te brengen om hun bewustzijn over AR te vergroten.

[Bekijk de projecten van Roos Groothuizen](#)



Tijmen Schep: privacyvriendelijke elektronica

De apparaten in ons huishouden worden steeds slimmer, mede dankzij hun connectie met het internet. Maar wat gebeurt er precies met de data die op die manier worden verzameld? Steeds vaker blijkt dat de fabrikanten van die elektronica de informatie die ermee wordt verzameld doorverkopen aan andere partijen. Bovendien bestaat het risico dat apparaten worden gehackt, waardoor de gebruiker de controle verliest. Tijmen Schep ontwerpt alternatieven voor al die slimme spullen, zoals smarthomesysteem Candle, waarmee hij de Nederlandse Privacy Award won. Waar de meeste slimme lampen, sloten, thermostaten en stofzuigers persoonlijke data opslaan op buitenlandse servers, blijft de informatie van deze apparaten binnenshuis. Ook viel hij in de prijzen met [How Normal Am I?](#), een website waarmee je kunt nagaan hoe kunstmatige intelligentie jouw gezicht beoordeelt.

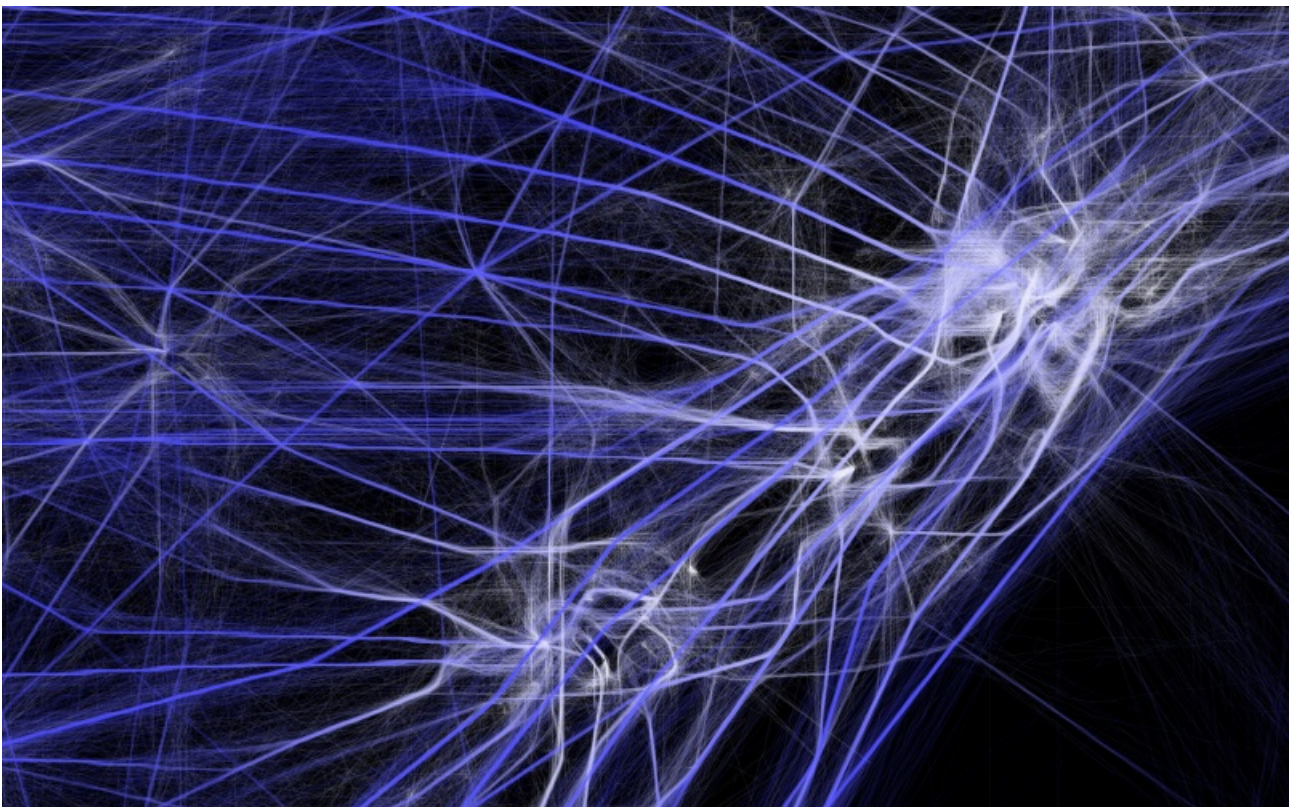
[Lees meer over de creaties van Tijmen Schep](#)



Refik Anadol: schilderen met data

Kunstenaar [Refik Anadol](#) werkt niet met penselen of klei. Zijn betoverende en dynamische installaties ontstaan door big data en algoritmes, die hij een eigen kleur en plek in de ruimte geeft. Hij maakt daarbij gebruik van *machine learning*, bijvoorbeeld door een computer miljoenen beelden van New York te clusteren en op die manier driedimensionale indrukken te creëren van gebouwen, pleinen en het Vrijheidsbeeld.

[Bekijk de minidocumentaire over het werk van Refik Anadol](#)

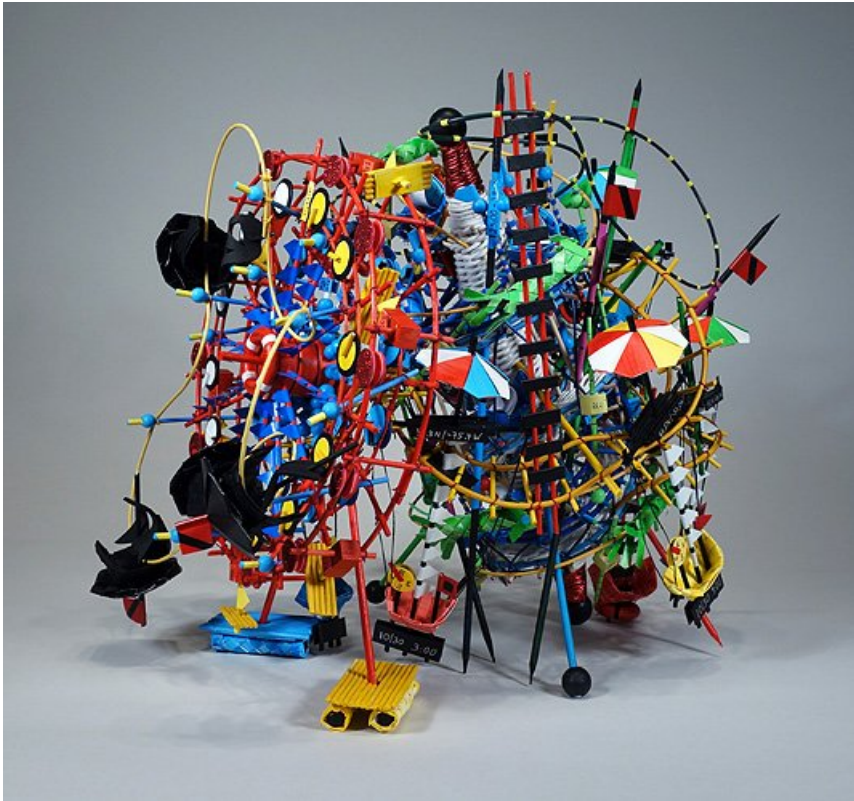


Aaron Koblin: bewegingen en communicatie

Ook kunstenaar Aaron Koblin is gespecialiseerd in data en digitale technologieën. Hij staat met name

bekend om zijn innovatieve gebruik van datavisualisatie en zijn baanbrekende werk op het gebied van crowdsourcing en interactieve films. Koblin gelooft dat data ons niet verder van de wereld vervreemden, maar ons juist menselijker kunnen maken. Hij werd bijvoorbeeld beroemd met zijn project *Flight Patterns*, dat elke vlucht van een luchtvaartmaatschappij over Noord-Amerika in een periode van 24 uur visualiseert. Op eenzelfde manier bracht hij het aantal verstuurde sms'jes in Amsterdam door het hele jaar heen in kaart - met pieken op Koningsdag en Oud & Nieuw. De projecten maken op een aantrekkelijke manier inzichtelijk hoe we communiceren en ons over de wereld verspreiden.

[Bekijk de projecten van Aaron Koblin](#)



Nathalie Miebach: data als muziekstuk

Kunstenaar Nathalie Miebach gebruikt weergegevens van zware stormen en maakt daar visuele sculpturen van, gemaakt van riet en gekleurde kralen. Deze sculpturen, nauwkeurig gebaseerd op weertemperaturen, windsnelheden en waterpatronen, worden vervolgens muzikale partituren die door een strijkkwartet worden gespeeld. Zo gebruikt ze kunst en muziek om gegevens zowel tastbaar als hoorbaar te maken.

[Bekijk de projecten van Nathalie Miebach](#)



Julia Janssen: de waarde van één klik

De klik van je muis duurt maar 0,0146 seconden. In die ultrakorte tijd kun je grote beslissingen nemen. Denk bijvoorbeeld aan het accepteren van gebruikersvoorwaarden: vaak ellenlange lappen tekst, die je juist uren zouden kosten om allemaal door te lezen. Toch geef je met het accepteren van die voorwaarden vaak aan dat je het goed vindt dat jouw data voor allerlei doeleinden worden gebruikt. Het is dat contrast dat kunstenaar Julia Janssen centraal stelt in *0.0146 seconds*: een collectieve *read out loud performance* waaraan iedereen kan deelnemen. In het boek *One Click* verzamelde Janssen de 835 *privacy policies* die een bezoeker aan <http://www.dailymail.co.uk> met één klik accepteert door op 'Got it' te drukken. Met het boek en de bijbehorende performances doet de kunstenaar een oproep de doordraaiende raderen van de dataeconomie tot stilstand te brengen en ons weer controle te geven over onze persoonlijke informatie.

[Bekijk het project](#)



re:connect: verbeeldingen van de toekomst

De opkomende beweging van datakunst vraagt natuurlijk om speciale exposities. Tijdens re:connect toverden kunstenaars de Janskerk om tot digitale kunstexpositie, met werken die de toekomst van technologie verbeelden. Het evenement was onderdeel van Kerk en Kunst, een project waarbij een hele maand kerken in Nederland het toneel zijn voor culturele programma's. Met de Janskerk als locatie onderzocht re:connect hoe interactieve werken van jonge kunstenaars, letterlijk en figuurlijk, nieuw licht kunnen werpen op de kerk. In totaal waren tijdens re:connect twaalf werken te zien, waaraan meer dan 25 kunstenaars hadden meegewerkt.

[Lees meer over re:connect](#)



Dries Depoorter: afhankelijk van technologie

Dries Depoorter is een Belgische kunstenaar die zich bezighoudt met thema's als privacy, kunstmatige intelligentie, surveillance en sociale media. Met zijn interactieve installaties, apps en games maakt hij ons bewust van onze afhankelijkheid van technologie: van de camera's die ons in de gaten houden tot de sociale media waarop we het liefst zo veel mogelijk likes verzamelen. Hij vergaarde wereldwijde bekendheid met *Tinder In*, een project waarbij hij de profielfoto's van dezelfde mensen van LinkedIn en Tinder naast elkaar zette. Nog meer fans kreeg hij dankzij de ontwikkeling van de app *Die with Me*, waarbij mensen wier telefoon minder van vijf procent batterij heeft bij elkaar in een groepschat worden gezet om samen op hun digitale einde af te koersen. Met *Quick Fix* leidde hij Instagram om de tuin: wie in dit apparaat een paar euro gooit, krijgt er met dank van een leger aan nepaccounts binnen een paar minuten enkele honderden volgers bij.

[Bekijk de projecten van Dries Depoorter](#)