

Lancel/Maat

Katwijk aan Zee, 1963 & Amsterdam, 1963
wonen en werken in Amsterdam

E.E.G KISS II 2014-2017
performance en mixed-media installatie

In deze performatieve installatie worden bezoekers uitgenodigd elkaar te kussen, de data van de kus te scannen en de positie van voyeur in te nemen. Met een EEG-headset en een NIRS scan, die in de neurowetenschappen worden gebruikt om hersenactiviteiten te meten, wordt elke kus vertaald naar beeld en geluid. Er ontstaat een publieke, gezamenlijke beleving van een gedigitaliseerde kus. Door het opslaan, versturen en het opnieuw vormgeven van data naar aanleiding van kussen, ontstaat een nieuwe synthese voor intimiteit.

Kunstenaarsduo Lancel/Maat onderzoekt hoe een kus vertaald kan worden naar digitale data. Kunnen we meten wat we voelen tijdens een kus? Kunnen we de intimiteit van de kus online versturen? Maar ook: willen we intieme data over onszelf, zoals een kus, bewaren in een database? Denkend vanuit deze vragen creëert het duo een platform voor discussie over technologie in relatie tot intimiteit en privacy.

E.E.G. KISS II is ontwikkeld met steun van en in samenwerking met: Tijs Ham / STEIM (soundscape), Mondriaan Fonds, NWO, Baltan Laboratories, Fourtress, Holst Centre, Alex von Lühmann TU Berlin (N.I.R.S.), Waag Society, Digital Synesthesia Group Vienna, Participatory Systems Initiative TU Delft.

Katwijk aan Zee, 1963 & Amsterdam, 1963
work and live in Amsterdam

E.E.G KISS II 2014-2017
performance and mixed-media installation

In this performative installation viewers are invited to kiss each other, scan the data of the act, and become voyeurs. With an EEG headset and a NIRS scan, used in neuroscience to measure brain activity, each kiss is translated into image and sound for a public, communal experience of a digitized kiss. Through recording, transferring, and redesigning data generated by kissing, this work creates a new synthesis for intimacy.

Artist duo Lancel/Maat researches how our kisses can be translated into digital data: Can we measure what we feel during a kiss? Can we transfer a kiss and its intimacy online? And would we want to keep such intimate information about ourselves in a database? With these questions in mind, Lancel/Maat create a breeding ground for the discussion about technology, intimacy, and privacy.

E.E.G. KISS II is developed with the support of and in collaboration with: Tijs Ham / STEIM (soundscape), Mondriaanfonds, NWO, Baltan Laboratories, Fourtress, Holst Centre, Alex von Lühmann TU Berlin (NIRS), Waag Society, Digital Synesthesia Group Vienna, Participatory Systems Initiative TU Delft.



Maartje Nevejan

Are You There? 2017
Ben je daar?

geproduceerd door Cerutti Film
in samenwerking met Monobanda Play
website ontwikkeld door Inspector V

Website, virtual reality game
Bruikleen van de kunstenaar

Are You There? bestaat uit een website (www.areyouthere.nl) en een virtual reality ervaring met behulp van een VR-bril. Het werk is onderdeel van het transmediale onderzoek-project *If You Are Not There, Where Are You?* over de vaak ongebrepen en angstige ervaringen die kinderen hebben tijdens een epileptische aanval.

Als kind had Maartje Nevejan absence epilepsie: een vorm van epilepsie die vaak voorkomt bij kinderen. Het veroorzaakt korte periodes veroorzaakt waarin het kind contact verliest met de omgeving. Nevejan ervoer tijdens deze momenten van afwezigheid angstige, desoriënterende en beschamende gevoelens. De dimensies veranderen, tijd verdwijnt en er is een vaag gevoel van bekeken worden. Met de fantasie en verhalen van kinderen over deze multi-zintuiglijke ervaringen, creëert ze een beeldtaal om hen weer controle te geven over hun eigen verbeeldingskracht. Het project heeft niet alleen als doel bij te dragen aan het doorbreken van taboes rondom absence epilepsie, maar sluit ook aan bij de grotere discussie over hoe verbeelding betrekking heeft op de realiteit.

Are You There? 2017

produced by Cerutti Film
in collaboration with Monobanda Play
website developed by Inspector V

website, virtual reality game, mixed media
Loan of the artist

Consisting of a website (www.areyouthere.nl) and a virtual reality experience using VR head equipment, *Are You There?* is part of a larger, transmedial research project *If You Are Not There, Where Are You?* about the often misunderstood and frightening experience that children have during an epileptic seizure.

Maartje Nevejan had absences epilepsy as a child: a form of epilepsy more common in children. It causes short periods in which the child loses contact with the outside world. Nevejan experienced how anxious, disorienting, and shameful these absences can feel. Dimensions change, time disappears, and there are vague feelings of being watched. Through the imagination of children and their stories about their multi-sensory experience, she creates a language to help them gain control over their own imagination. The project not only contributes to break the taboo surrounding epilepsy and absences, but will also contribute to the much larger discourse about how imagination relates to reality.



Zoe beloff

Edinburgh (GB), 1958
woont en werkt in NYC, NY (VS)

Future Emoji, 2017
Emoji van de toekomst
HD digitale file, kleur, zonder geluid, 6'02"
Bruikleen van de kunstenaar

The Cognitive Era, 2017
Het cognitieve tijdperk
HD digitale file, kleur, geluid, 3'17"
Bruikleen van de kunstenaar

Twee gezichten zijn tegen een zwarte achtergrond geplaatst. De geel, paars, blauw of rood gekleurde gezichten imiteren verschillende gezichtsuitdrukkingen. Ze kijken boos of blij, of tuiten de lippen in de vorm van een kus. In *Future Emoji* hebben mensen eigenschappen aangenomen van emoji's. Zoals baby's nu emoties tonen door de gezichtsuitdrukking van vader of moeder te imiteren, zou het in de toekomst kunnen zijn dat kinderen emoties leren uitdrukken via emoji's.

The Cognitive Era is een korte film over het Internet of Things (IoT), gebaseerd op een reclamevideo van IBM. De oorspronkelijke advertentie promoot het idee dat het internet leidt tot winstverbetering. Deze film toont de donkere kant van dit verhaal en onderzoekt de machstructuren die aanzetten tot het verzamelen en gebruiken van aan emotie gerelateerde data.

Met deze werken onderzoekt Zoe Beloff hoe emoties en gevoelens zijn veranderd in goederen en geïnstrumentaliseerd zijn door grote internationale bedrijven.

Edinburgh (UK), 1958
lives and works in NYC, NY (US)

Future Emoji, 2017
HD digital file, color, no sound, 6'02"
Loan of the artist

The Cognitive Era, 2017
HD digital file, color, sound, 3'17"
Loan of the artist

Two faces on a black background. Colored in yellow, purple, blue, or red, they imitate angry or happy facial expressions, or they pout their lips in the form of a kiss. In *Future Emoji* people have taken on the characteristics of emojis. Just as babies learn how to understand emotions from looking at a mother's or father's face, perhaps in the future children will learn to express their emotions through emojis, mimicking their tics and winks.

The Cognitive Era is a short film about the Internet of Things (IoT), based on a commercial by IBM. While the original advertisement promotes the idea that the Internet enhances profits, this film suggests a darker side of that equation: the power structures at work in the collection and deployment of affective data.

With these works, artist Zoe Beloff investigates how our emotions and feelings have been turned into commodities and instrumentalized by global corporations.

