

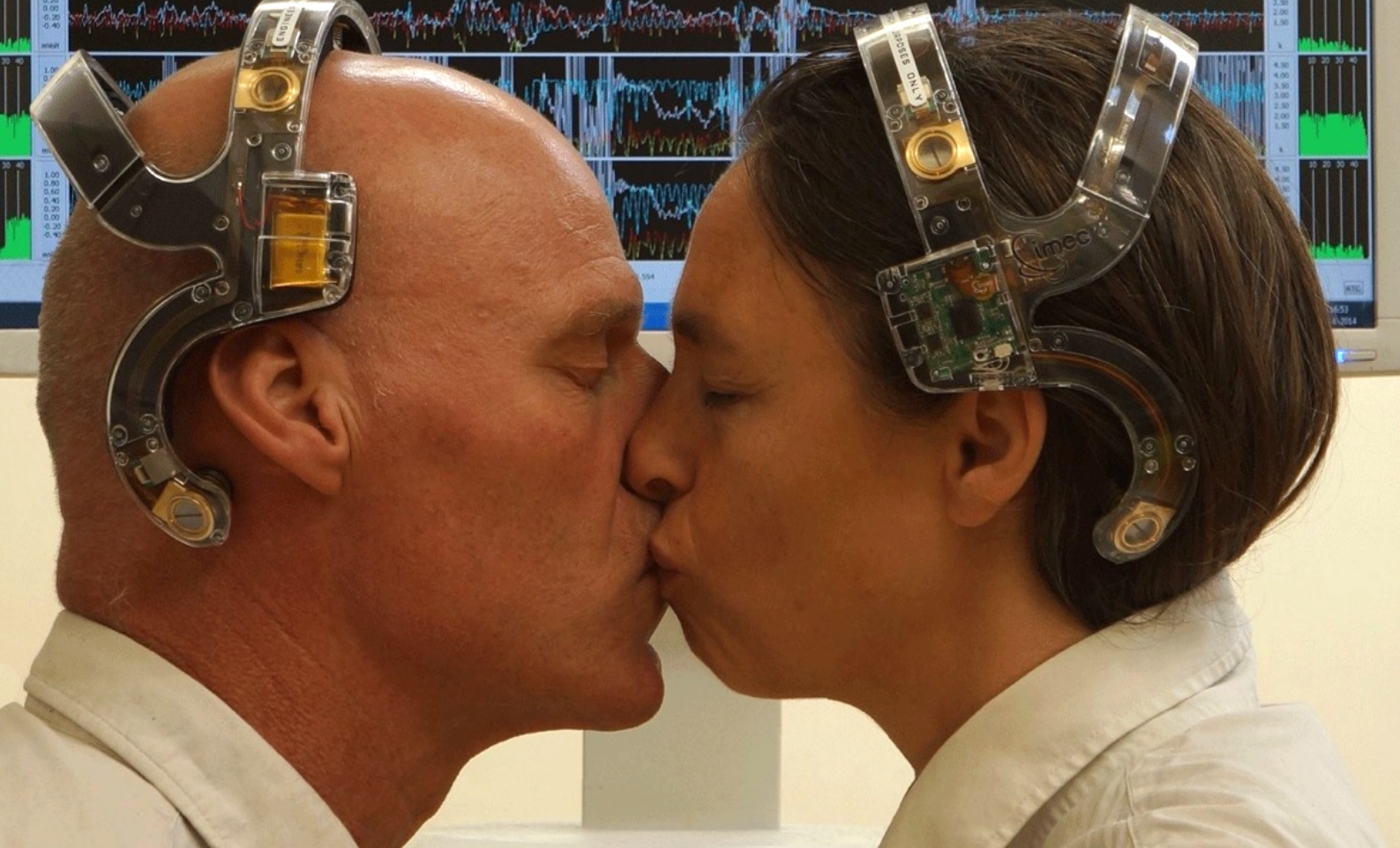
# Beeldmateriaal

# Lancel/Maat

Karen Lancel  
Hermen Maat

## Video Documentatie selectie:

- 1) <https://vimeo.com/768715861>  
Performance-installatie: 'Digital Synaesthetic E.E.G. KISS' (2016), in:
  - Allab Gallery Wenen (1.38 minutes)
  - 'End of Privacy Festival', Frascati Amsterdam (3.00 minutes)
- 2) <https://vimeo.com/481274422> (2.50 minutes)
  - Interviews met deelnemers Performance-installatie 'Kissing Data Symphony' (2018), Ars Electronica Festival Linz.
- 3) <https://vimeo.com/422895498> (2.48 minutes).
  - Performance Installatie 'Empathy Ecologies' (2020).
- 4) <https://vimeo.com/user8319653> (4 minutes)  
Public Commission: UP Projects London, and Art Campus U Twente.
  - Performance Installatie 'Touch My Touch-2: HyperTouching Shared Selfie' (2022).



## EEG KISS (2014-2024) Can I kiss you online?

**Shared Senses (2014-2024)** Dit doorlopend Artistiek Onderzoek begon tijdens onze TASML Artists-in-Residency (Beijing). Het wordt gepresenteerd in verschillende ontwikkelstadia.

*"In science, digital data represent things; In art, digital data point at themselves." (T. Morton).*

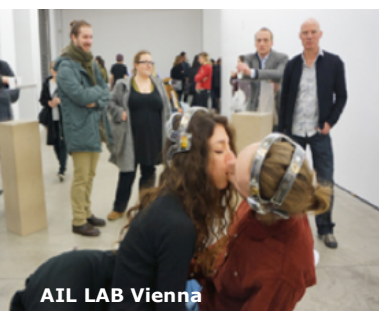
**EEG KISS stelt kritische, ethische vragen over onze ervaring van intimiteit in een gemediatiseerde samenleving, en over onze relatie met biofeedback data:** "Hoe voelt jouw kus in EEG-data? Kunnen we meten wat kussers samen voelen? Kunnen we online kussen? Willen we onze private kussen saven in een transparante database, voor anderen om onze kus opnieuw te kunnen kussen?"

**We onderzoeken** hoe onze kus vertaald zou kunnen worden naar neuro-feedback data. Hiervoor experimenteren we met EEG (electro-encephalogram) technologie om hersen-activiteit te meten van een kus. In een poëtische, elektrische omgeving voor kussen en meten, synchroniseren en versmelten, onderzoeken we zo een gezamenlijk neuro-feedback systeem, voor een 'genetwerkte vorm van kussen'.

**In performances en live kus-experimenten** met EEG-sensoren (in headsets, voor het meten van brein-activiteit), worden bezoekers uitgenodigd om deel te nemen en elkaar te kussen. De installatie bestaat uit twee, als 'love seats' tegen elkaar geplaatste stoelen, waarop de deelnemers plaatsnemen. Tijdens hun kus worden hun hersengolven gemeten, real time voor het publiek zichtbaar op monitors, als EEG-data-visualisatie.

De blik van het publiek wordt op een paradoxale, ambigue manier aangestuurd. De data-visualisatie nodigt hen uit tot kijken als scanners die de kus interpreteren op basis van abstracte EEG-data. Maar tegelijkertijd kijken zij als een voyeur, waarbij spiegel-neuronen het intieme en kwetsbare kussen lichamelijk weerspiegelen in de verbeelding.

**Privacy.** De EEG-dataspooren in Shared Senses worden, alleen op verzoek van deelnemers, in verstrengelde vorm bewaard.



AIL LAB Vienna



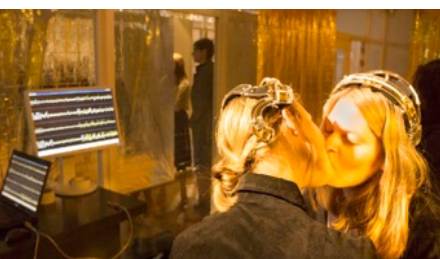
Tolhuistuin Amsterdam



ISEA 2016, Hongkong



## Digital Synesthetic EEG KISS (2016)



Brakke Grond Amsterdam 2015

**Uitnodiging door de 'Digital Synaesthesia Group' Vienna, i.s.m. STEIM Amsterdam.**

De term 'synaesthesia' beschrijft hoe in de hersenen zintuiglijke belevingen worden verwisseld, zodat bijvoorbeeld kleur wordt waargenomen als geluid.

Met 'Digital Synaesthesia' wordt bedoeld dat, in de digitale samenleving, waarnemen op basis van synaesthetische verbindingen de normaliteit is geworden, omdat we bijvoorbeeld over onze smartphone 'swipen' om te geluid te horen of om beeld te zien

**"Een ander soort Rodin" Joyce Roodnat, NRC 2016**



Beall Center for Art & Technology, 'Embodied Encounters' Exhibition, USA.

**'Digital Synaesthetic EEG KISS' enceneert een poëtische gezamenlijke ervaring van intimiteit, gemedieerd door bio-feedback data. Het gezamenlijke *neuro-feedback* systeem is georkestreerd op basis van 1) geluid en 2) ruimtelijke data-visualisatie:**

**1) Voor de Soundscape** worden de EEG data van de kus gelezen als een **muziek-partituur**. Door middel van een computer interface en **algoritme**, worden de data van iedere kus direct vertaald naar een soundscape, voor een EEG KISS symfonie. Het geluid maakt voor kussers en toeschouwers een gezamenlijk *neuro-feedback ritueel* ervaarbaar. Het geluid komt uit vier boxen om hen heen, aangesloten op de vier EEG-sensors op de hoofden van de kussers.

**Elke soundscape is uniek.**

Online kan iedereen de abstracte soundscapes downloaden. Het werk speelt met het bewustzijn van online delen van kwetsbaarheid en *privacy*; en met bewustzijn van het gemak waarmee in (gedeeltelijk) gemedieerde situaties *privacy* en intimiteit gedeeld wordt, ook in EEG KISS performances.

**2) RUIMTELIJKE DATA-VISUALISATIE.** In de eerste installaties werden de individuele 'kus-data' apart, op twee schermen zichtbaar. In deze nieuwe installatie, brengen we de individuele data samen (als in een kus), zichtbaar voor publiek. De individuele EEG data stromen met elkaar in één beeld, als '**Dancing Data**'. De brein-activiteit van beide kussers 'dansen *real time* om elkaar heen', in patronen en ritmes, geprojecteerd in een vloerprojectie. De real-time E.E.G-data stromen ruimtelijk om de kussers heen.

Voor de toeschouwers vormen de stromende data visueel een brug met de kussers. Tegelijkertijd creëren ze een esthetische distantie tot het kussers-paar. Toeschouwers blijven urenlang kijken naar steeds weer andere kussers.

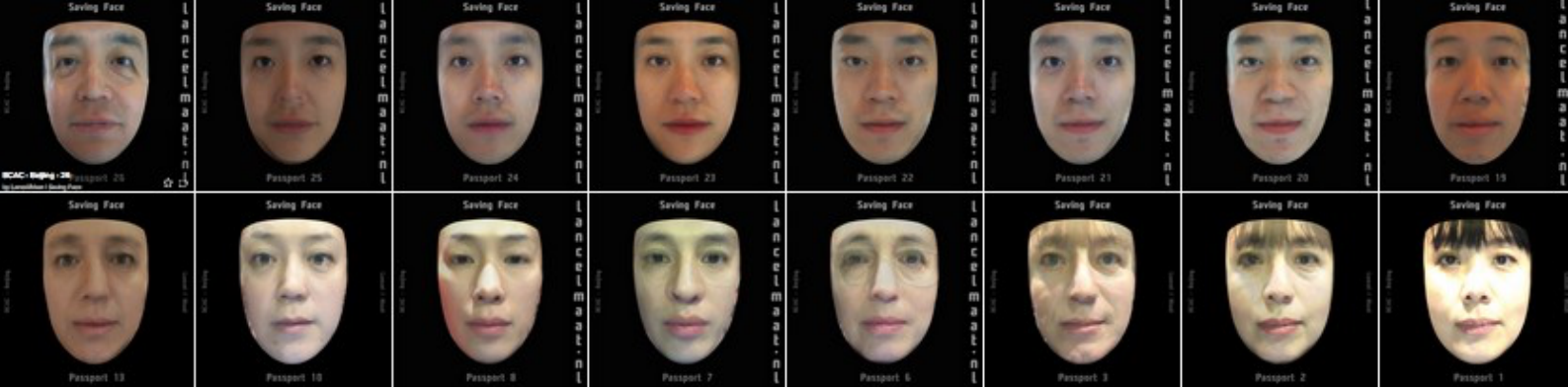


Allab Vienna 2016, 'Digital Synaesthesia' Show



RIXC Center for Art and Media cultures, Riga

**Met ondersteuning van:** Mondriaan Vrije beurs praktijkverdieping, ZKM Karlsruhe; School of Media and Art, City University of Hong Kong; Austrian Science Fund FWF. **Artists-In-Residencies** (1) *Digital Synaesthesia Group* University Vienna; (2) TASML, Art, Science, Media Lab at Tsinghua University Beijing. **Ism:** STEIM Amsterdam; Tijs Ham (Soundscape en algoritme); *Waaq Society* Amsterdam; *Institute for Provocation* Beijing; *Baltan Laboratories* Eindhoven. [www.lancelmaat.nl/work/e.e.g-kiss](http://www.lancelmaat.nl/work/e.e.g-kiss)



# Saving Face 2012-2018

**Best Practice Award Virtueel Platform 2012. TASIE Prijs Beijing Nominatie 2012.**

## Saving Face speelt met de relaties tussen aanraken en zien.

Bij het vaststellen van onze identiteit en die van de ander, nemen identificatie technologieën steeds meer de rol van onze zintuigen over, en maken van onze identiteit een 'controleerbaar product'. In Saving Face spelen we met de relatie tussen het aanraken van je lichaam hier en nu - en het identificeren met een virtuele identiteit op een media scherm.

**Ontmoetings-ritueel.** De installatie bestaat uit een sculptuur (met camera en gezichtsherkenningstechnologie) dat is verbonden aan een groot *urban screen*. Deelnemers nemen plaats voor de camera. Eerst nemen zij een foto (scan) van hun gezicht. Door vervolgens hun gezicht te strelen, 'schilderen' zij hun gezicht op het urban screen. Het gezicht functioneert daarbij als een soort schilderspalet. Wat zij strelen, blijft behouden en wordt opgeslagen in een database. Door te saven, vermengt het gestreelde deel van het gezicht met de gezichten van alle eerdere deelnemers. De portretten vermengen met elkaar in een groeiende database, waarin 'strelen' een vorm van 'scannen' is. Samen genereren deelnemers een gecomponeerde, fluide identiteit, voor een Saving Face Paspoort.

## 'Touching the Face as a Social Interface':

### 1. Come Close, 2. Caress your face, 3. Merge and mirror

**Context: de stad.** De ontmoetings-sculptuur is gemaakt van aluminium waarin het licht en de stad worden gespiegeld. Het bevindt zich in de urbane ruimte waarin we elkaar zowel fysiek als digitaal ontmoeten. Aan de ene kant is het een toegankelijk spel met intimiteit en exposure. Samen met anderen vorm je het gezicht van een stad of een plein. Het kan ook een liefdesritueel zijn waarbij geliefden, door elkaars gezicht te strelen met elkaar versmelten. Aan de andere kant vermengt het persoonlijke geschiedenissen en soms conflicterende cultureel- politieke achtergronden.

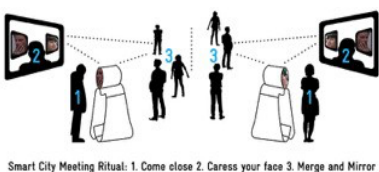
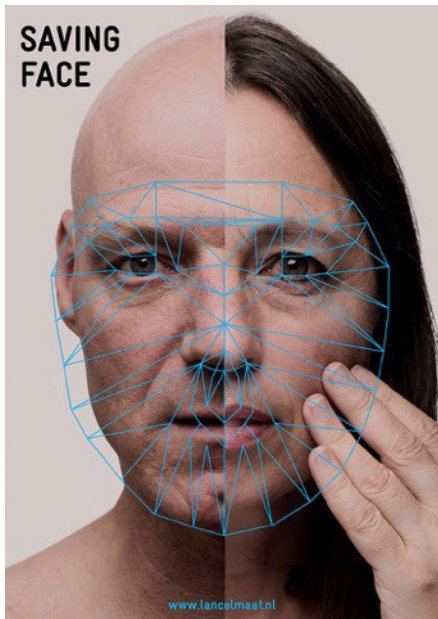
**Elk Portret** verschijnt als een digitale 'Virtuele Persona' op het *urban screen*, constant verdwijnend en verschijnend in ons hedendaags publiek domein.

Wanneer er geen deelnemer is, zie je op het urban screen alle portretten uit de database *autoplay* morfen. De online database produceert steeds nieuwe identiteiten in een generatief proces met door ons ontworpen parameters.

Binnen de traditie van het 'samengestelde' en 'morfende' portret gaat het ons in Saving Face om het sociale proces waarin dit portret tot stand komt. De nadruk ligt hierbij op de 'echtheid' die we voelen bij aanraking van ons gezicht - en de interactie met een virtuele identiteit die hieruit volgt.

Saving Face nam deel aan de **56th Biennale di Venezia 2015** voor **China**, in relatie tot het thema 'Other Future' en het begrip *Vita Activa* van Hannah Ahrendt. De *closing-performance* Saving Face werd tien dagen gepresenteerd in het **Chinese paviljoen**. Hiervoor maakten we een genetwerkte vorm die Venetië verbond met de *openings-performance* in Beijing van het nieuwe **BCAC Beijing Culture & Arts Centre**. Deelnemers in Venetië en Beijing werden uitgenodigd hun gezichten met elkaar te versmelten tot een 'genetwerkte identiteit'. Deze identiteiten werden op stickers gedrukt en door bezoekers op hun kleding gedragen.

- Wegens succes werd de tentoonstelling in Beijing met 3 maanden verlengd.



Smart City Meeting Ritual: 1. Come close 2. Caress your face 3. Merge and Mirror



Performance, Beijing Culture & Arts Centre



Connecting Cities, Public Art Lab Berlin,  
Berlin-Dessau, 2013



Performance Beijing Culture and Arts Center



56th Venice Biennial China Pavillion 2015

**Partners:**

Met ondersteuning van:

MasterClass Mediafonds@Sandberg *Wireless stories in public space 2011*; MediaFonds; Mondriaan Fonds (internationale tentoonstellingen); Festival aan de Werf Utrecht (werkplaats productie); SICA NLTR 400: 400 jarige betrekkingen Nederland-Turkije; NL ambassade Beijing; Beijing Culture and Art Center (BCAC) and Beijing Culture and art Fund (BCAF); NL ambassade Berlijn; Connecting Cities Network / Public Art Lab Berlin.

Sponsoring: Holland Screen.

Interactieve technologie en productie: Sylvain Vriens, Tim Olden. Software Gebaseerd op Jason Saragih's/ Kyle McDonald opensource Facetracker library. Productie: Mart van Bree, Matthijs ten Berge.

**[www.lancelmaat.nl/work/saving-face/](http://www.lancelmaat.nl/work/saving-face/)**



Stedelijk Museum Amsterdam 2017

## Heartbeats of a Kiss (2016, 2017, 2020)

Hoe voelt het publiek zich verbonden met een kus wanneer ze hun eigen hartslag horen? In deze performance serie zijn data van het kloppende hart - als romantisch symbool van liefde - deel van de datavisualisatie en sonificatie (*soundscape*) van kussen. We onderzochten hoe het publiek het ervaart om zowel de metingen van *hersenen* als het *hart* samen te brengen in een narratief over de kus. De serie bestaat uit drie performances:

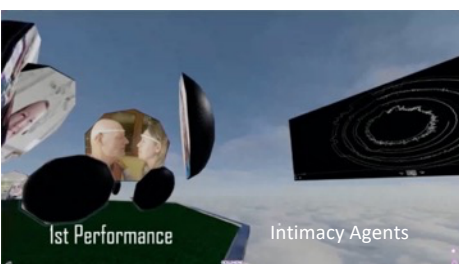


Digital Synaesthetic EEG KISS Heartbeats  
(2016) Gogbot Media Art Enschede, 2016

**a) Digital Synaesthetic EEG KISS Heartbeats (2016).** GOGBOT festival Enschede i.s.m. STEIM Amsterdam. In deze performance wordt een gezamenlijke hartslag van toeschouwers gemeten en gesonificeerd tijdens het kussen. Hiervoor onderzochten we een nieuw ontmoetings-ritueel voor 'Kussers' en 'Toeschouwers' met de vraag: "Wilt u uw hoorbare hartslag geven aan deze Kussers?". Tijdens de kus hielden toeschouwers elkaars handen vast om het geluid van hun hartslag door te geven (afbeelding links). Zowel vooraf als achteraf hosten we de ontmoetingen tussen kussende mensen en toeschouwers intensief.

**Reactie Kussers:** "Ik had het gevoel dat onze kus door de toeschouwers om ons heen werd gedragen". **Reactie Toeschouwer:** "Ik had het gevoel onderdeel te zijn van hun kus".

**b) EEG KISS II NIRS (2017).** Op uitnodiging van Stedelijk Museum Amsterdam, serie *Stedelijk Statements*: 'Worlding the Brain' (curator Prof. Patricia Pisters). Hierin wordt voor de datavisualisatie en data-sonificatie, EEG-metingen van brein activiteit van kussende mensen gecombineerd met metingen van hun gezamenlijke hartslag. Hierbij maakten we gebruik van NIRS (Near Infra Red Spectography), in 2017 de nieuwste technologie waarmee in de hersenen zowel breinactiviteit als de hartslag real-time gemeten kan worden.



Ist Performance

Intimacy Agents

**c) Intimacy Agents (2020)** Opdracht van Edgecut /The New Museum, New York. Performance op *online ontmoetings-platform URnowhere*. Dit platform bestaat uit een 3D virtuele wereld; met besloten ontmoetingsruimtes voor 25 deelnemers. Zij zijn *live* zichtbaar en hoorbaar voor elkaar, ieder vanuit een eigen 'Nonagon' (negenhoek), waarmee ze door de online ruimte kunnen bewegen. Het geluid staat centraal; hoe dichterbij iemand komt bij anderen, hoe duidelijker het geluid wordt. **Kunnen we hier een online kus ervaren?** Voor de performance gaven we verschillende deelnemers het geluid van een hartslag, dat zo de sfeer in de hele online ruimte bepaalde, samen met de data-sonificatie (en -visualisatie) van EEG-metingen van de kussende performers. **Reactie deelnemer:** "The heartbeat brought me IN my body, the embodied sound worked for me to give a strong feeling of connecting online."



Ars Electronica Festival Linz 2018  
Kissers, Co-Kissers met EEG headsets

## Kissing Data Symphony (2018)

Kunnen we een ritueel ontwerpen voor een intieme multi-player kus? Een nieuw performance ritueel en **Multi-Brains Computer Interface** combineert breinactiviteit van: zowel kussende deelnemers (*Kissers*) en toeschouwers (*Co-Kissers*), in gezamenlijke data-visualisatie en -sonificatie.



Ars Electronica Festival, Linz 2018:



NFF2019 NederlandsFilmFestivalUtrecht

- 1) Zoals in Digital Syneasthetic EEG KISS (2016) (Pagina 4), stroomt de EEG-Data-visualisatie van brein-activiteit van **kussende mensen (Kissers)** real-time in een vloerprojectie om hen heen, en leidt tot sonificatie (een soundscape).
- 2) In deze nieuwe performance installatie dragen ook toeschouwers (Co-Kissers) E.EG sensoren (headsets). Ook hun brein activiteit wordt gemeten, en vestrengeld met de *Kissers'* data data-visualisatie en -sonificatie. Gemeten wordt activiteit van spiegelneuronen bij waarneming en meebeleven van de intieme kus en streel-bewegingen, resonerend in de verbeelding.
- 3) Samen met publiek ontwikkelden we **een nieuw sociaal ritueel** voor **Kissers en Co-Kissers**: van vooraf kennismaken en dialoog; en zintuiglijke betrokkenheid bij de kus voor *Co-Kissers* door momenten van kijken en niet kijken, en beweging in nabijheid van de *Kissers*.
- 4) **Kissers en Co-Kissers** creëren samen een immersieve, visuele data-omgeving en soundscape – door elkaars emotionele ervaring en bewegingen te spiegelen, interpersoonlijk en esthetisch, *door kussen en kijken naar kussen*.

### Wat is een Multi Brains Computer Interface (Multi BCI)?

Kissing Data is de première van een Multi-BCI voor mensen die kussen. Terwijl eerdere BCI's alleen individuele breinactiviteit meten, maakt nieuwe Multi BCI technologie het mogelijk gezamenlijke breinactiviteit te laten samenstromen. Huidig **Commercieel Multi BCI onderzoek** focust op het meten van groeps-emoties voor Big Data collecties; Artificiële Intelligentie, voorspelbaarheid, automatisering van de sociale ruimte en controle.

**Het artistieke Multi BCI concept *Kissing Data Symphony*** is een kritische reactie hierop. In plaats van meten en controle staan hierin juist publieke dialoog en verbeelding centraal; voor intieme ervaring, empathie en vertrouwen.

Met dank aan: EMAP European Media Art Platform/ Creative Europe Program:  
Artists-in-Residency in samenwerking met RIXC, Riga; en Ars Electronica Linz.  
[www.lancelmaat.nl/work/kissing-data-symphony](http://www.lancelmaat.nl/work/kissing-data-symphony).



## Intimacy Data Symphony (2019)

1. Diversiteit, Inclusiviteit in verschillende Culturele Contexten.
2. Dialoog; Deelname door Publiek; de Rol van de Kunstenaars.

### 1. Diversiteit, Inclusiviteit, Culturele Context.

Onderzoek naar culturele Diversiteit, zoals tijdens performances in Azië, is essentieel voor ons artistiek onderzoek, naar beleving van technologisch gemedieerde intimiteit.

In verschillende culturele contexten bestaan verschillende percepties van intimiteit, en interpersoonlijke ruimtes. Bovendien gelden er in de publieke ruimte verschillende normen voor gedrag - bijvoorbeeld, het tonen van homosexualiteit en/of kussen is soms taboe. De organisatie van ons werk vraagt daarom een zorgvuldige voorbereiding van afstemmen op lokale rituelen en normen en protocollen. Maar ook tijdens de performances ontstaan vaak in dialoog met publiek ontroerende inzichten; en soms een heel nieuw ritueel-protocol; waarmee we dan direct weer experimenteren.

### *Bijvoorbeeld:*

- **In Beijing** (2019) bleek tijdens de performance dat alleen heterosexuele personen elkaar mogen kussen; homosexuele personen mogen elkaar alleen omhelzen. Na zorgvuldig overleg toonden we ook de video-documentatie waarin homosexueel kussen en strelen te zien is.

- **In Zuid-Korea** (2019) raken mensen elkaar minder aan in het algemeen, en specifiek in de publieke ruimte. Hier leerden we dat elkaars gezicht strelen, met ogen dicht, ook een intense intieme ervaring is, voor deelnemers en voor toeschouwers. Twee hartsvriendinnen vertelden ons na het strelen van elkaars gezicht: "We never touched each other before. But I feel much closer to my friend now". Door het kussen uit te breiden met mogelijkheid van strelen van elkaars gezicht, werd de toegankelijkheid vergroot; bijvoorbeeld voor familieleden, kinderen en collega's (Zie afbeeldingen).

### 2. Deelname van Publiek; de Rol van de Kunstenaars; en Dialoog.

**Deelname door Publiek.** Deelnemers en toeschouwers zijn mensen van alle leeftijden, lovers, vrienden en soms ook vreemden; Couples van alle genders en seksuele voorkeuren.

**De Rol van de Kunstenaars: The Host.** Deelname aan de performance (ook het gebruik van techniek) wordt zorgvuldig begeleid, gehost, meestal door ons als kunstenaars. Dit maakt de performance toegankelijk en creëert een mate van veiligheid.

**Dialoog: Hoe voelt jouw kus in EEG-data?** Samen met alle deelnemers voeren de Hosts dialogen over de gezamenlijke ervaring, en zoeken woorden en nieuwe narratieven.

De dialoog genereert concentratie en reflectie, waardoor toeschouwers urenlang blijven kijken.



ISEA 2019, Gwangju South-Korea



Artist Hosting Dialogue



Artist Hosting Dialogue





Frascati Theaters 2020



## Empathy Ecologies (2020)

[www.lancelmaat.nl/work/empathy-ecologies](http://www.lancelmaat.nl/work/empathy-ecologies) & [vimeo.com/422895498](https://vimeo.com/422895498) (2.48 minutes)

**Kunnen we nieuwe verbindingen creëren tussen mensen, digitale data en de natuur? Empathy Ecologies is een kritisch en hoopvol verhaal over toekomstige biosferen.**

### Performance Installatie.

Huidige, dominante benaderingen van duurzame ecosystemen impliceren dat we de 'Natuur Redden'. We lossen problemen op: we verbeteren de agro-cultuur, redden bossen, vliegen minder. Maar op de lange termijn stelt deze benadering nog steeds de menselijke activiteit centraal, vanuit een Antropoceen perspectief: tegenover de natuur.

**Empathy Ecologies verkent een toekomstige biofeedback-synthese van planten en mensen, gebaseerd op empathie. Planten reageren op menselijke aanwezigheid, geluid en (agressieve of zorgzame) communicatie. Het beïnvloedt hun vermogen tot CO2 opname en fotosynthese. Vanuit dit perspectief wordt het publiek uitgenodigd om een nieuwe lichamelijke, empathische beleving met planten te delen, in een poëtische biofeedback-synthese.**

**De synthese combineert empathische menselijke interactie (van kussen, strelen omhelzen) en respons van planten, in wederkerige performance. Het experiment is bedoeld voor een bewustzijn van planetaire, mogelijke maar (nog) onvoorspelbare Ecologieën van Empathie.**

### Performance Installatie

De installatie bestaat uit een barokke compositie van lucht wortelplanten en bloemen (aerial root plants): witte orchideeën. Visueel creëert deze installatie een architectuur van wortels, bladeren en bloemen in een transparant, romantisch 'mini-bos'. De planten hangen dicht bij elkaar, in een cirkel. Binnen de cirkel, zichtbaar voor het publiek, lijkt het semi-transparante bos deelnemers in de performance 'te omarmen'.

In de performances worden metingen van menselijke hersen activiteit (van kussen, strelen omhelzen) gecombineerd met metingen van CO2 opname en fotosynthese van de orchideeën; en vertaald naar een algoritme voor data-sonificatie. Individuele planten en mensen creëren samen een immersieve soundscape. Door biofeedback van de mensen en planten te meten en te vertalen naar geluid, creëren zij samen een muzikale omgeving, een gedeelde atmosfeer in de ruimte. *De datasporen worden niet bewaard.*

**Wedding Lab Contract Proposal**

"Partner A" \_\_\_\_\_  
 "Partner B" \_\_\_\_\_  
 "Partner C" \_\_\_\_\_  
 Collectively "the Partners."  
 Place: Eindhoven  
 Date: 27-10-2019

with kiss data as signature.

**Wedding Description**  
 The Partners wish to enter together into a state of marriage, based on agreement on Period of time, Community, Choice of Witnesses, Conditions of consuming marriage.

A. Effective start dates and termination dates: \_\_\_\_\_  
 Date (past or present)  
 Our marriage will be terminated:  
 Never \_\_\_\_\_  
 In case of death of one by accident \_\_\_\_\_  
 In case of a chosen end date: \_\_\_\_\_

Continuation: on what conditions will this marriage be prolonged?  
 Specify: \_\_\_\_\_

B. Community  
 Social community can include children, friends, family, neighbours, people no longer among the living, future friends. It can further include nature, such as trees, wind, flowers; or animals; or technological systems, such as a smart phone, personal and shared data. The community can be witnessing your marriage, or be a marriage partner.

This marriage is being witnessed by:  
 None \_\_\_\_\_  
 A human being Specify: \_\_\_\_\_  
 Technology Specify: \_\_\_\_\_

A marriage member is, or marriage members are:  
 Child amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 Friends amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 Parent amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 People in memory amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 Data Social Robot amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 Animal amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 Tree amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 Smart phone amount: \_\_\_\_\_ Specify: \_\_\_\_\_  
 Other: \_\_\_\_\_

C. Marriage Conditions Obligation-Need-Intention

Sex Specify: \_\_\_\_\_  
 Safety Specify: \_\_\_\_\_  
 Economic support Specify: \_\_\_\_\_  
 Mutual care Specify: \_\_\_\_\_

If one of us breaks any aspect of the contract, the other has automatic grounds for divorce:  
 Yes \_\_\_\_\_  
 No \_\_\_\_\_  
 Other: \_\_\_\_\_

Our first shared step or action after this marriage ritual will be:  
 Specify: \_\_\_\_\_

D. Warranties  
 I perform this contract and be responsible to the contract and marriage.

E. Legal and Binding Agreement.  
 This Agreement is NOT YET legal and binding between the Partners as stated above.

F. Governing Law and Jurisdiction.  
 The Partners agree that this Agreement shall be NOT BE governed by the State and/or Country, Yet.

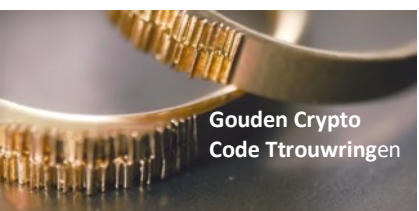
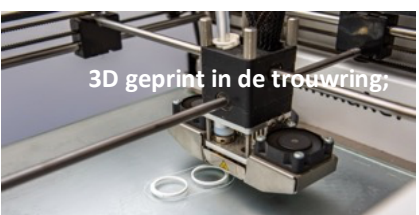
G. Entire Agreement.  
 The Partners acknowledge and agree that this Agreement represents the entire agreement between the Partners. In the event that the Partners desire to change, add, or otherwise modify any terms, they shall do so in writing to be signed by both parties.

mail: \_\_\_\_\_

## Brain Wave Wedding-Lab (2019) - Opdracht

[www.lancelmaat.nl/work/brainwaveweddinglab](http://www.lancelmaat.nl/work/brainwaveweddinglab).

IN OPDRACHT VAN: Baltan Laboratories Eindhoven, tijdens Dutch Design Week Eindhoven



### 'Verandert onsterfelijkheid de menselijke beleving van *samen zijn*'?

Zullen we, bijvoorbeeld, nog *Voor Altijd* bij elkaar willen blijven? Of zal er een ander bewustzijn ontstaan, van tijd, wederkerigheid, eenzaamheid en vertrouwen? Wij gaan er van uit dat onze *verbeelding over samen zijn* vitaal is voor narratieven op basis waarvan de wereld een duurzame vorm krijgt in de toekomst, in een democratisch proces.

**BWW** encenseert dialogen voor **Cyborgs** in onsterfelijk samenzijn, in de vorm van een speculatief Trouw-ritueel en Trouwcontract.

**Het Trouwcontract (afb. boven)** stelt sociale en ethische vragen, en doet voorstellen, maar limiteert niet. Begin- en einddatum van het trouw-contract worden besproken, en verlengingsvoorwaarden. Met hoeveel partners willen mensen een trouw contract voor de onsterfelijkheid afsluiten? En met welke (niet-)menselijke vormen van inclusiviteit?

Het multi-gender contract stelt partners voor in fysieke nabijheid, maar ook (overleden) partners in herinnering. Daarnaast geeft het ook de mogelijkheid om organische groeivormen, en ijsbergen toe te voegen; en toekomstige technologische partners zoals sociale robots.

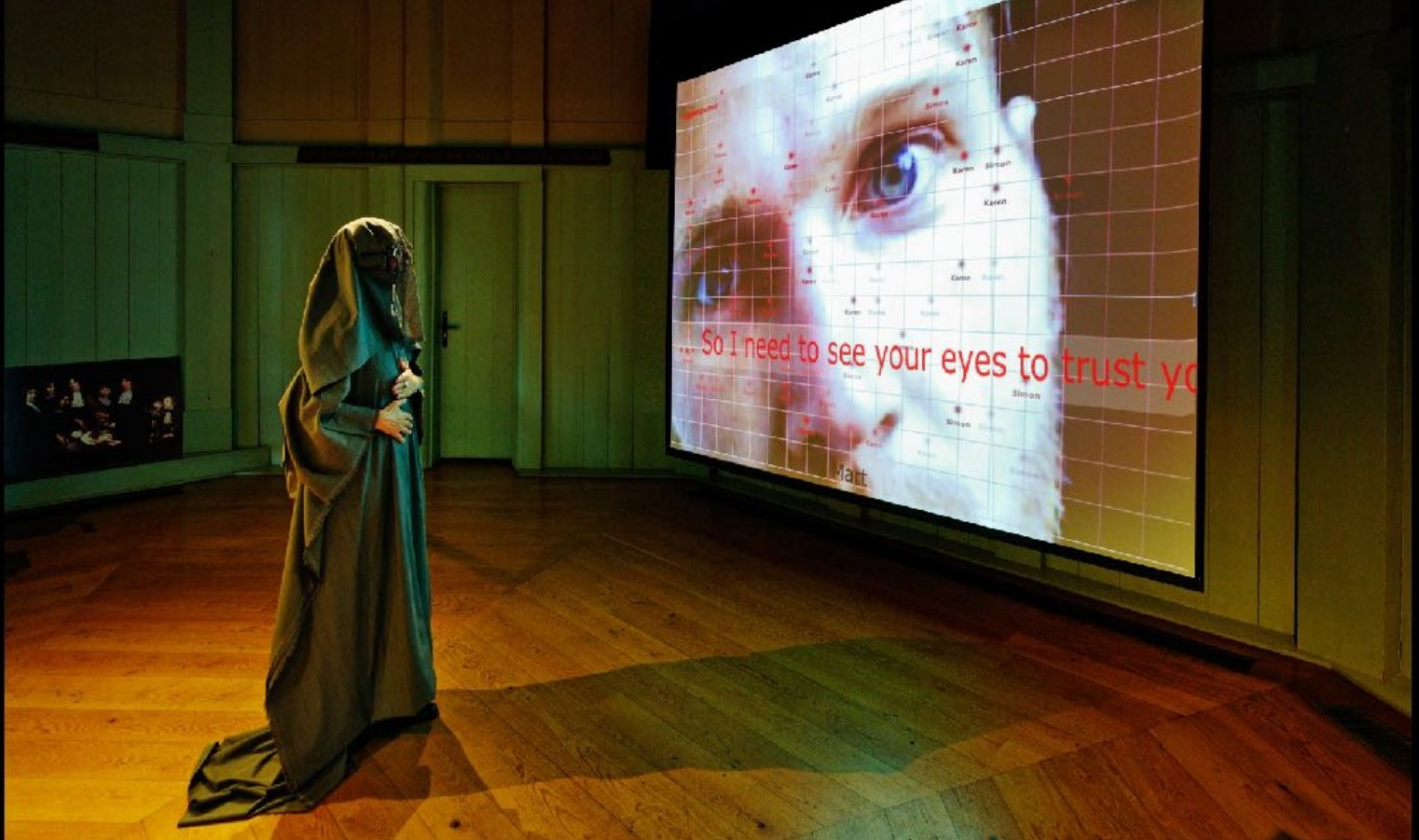
**Voor een Legitiem BBW Trouwcontract bij onsterfelijkheid**, met wisselende wetten en sociale mores, onderzochten we (historische) trouw-contracten, en patenten. Dit leidde tot een nieuw, **trouw contract verankerd in de Blockchain, met een biofeedback EEG-Data Code.**

**Trouw Ritueel. Duur: 60 minuten, 30 trouw-rituelen.**

- (1) **Dialogo voor gemeenschappelijke voorwaarden**, gebaseerd op het BWW-Lab contract.
- (2) **EEG data van de bruids-kus of Bruids-streling** ondertekenen het contract, dat wordt opgeslagen in de **Blockchain**.
- (3) DE EEG-data vormen de **Crypto Code voor de Blockchain**, 3D geprint als trouwringen.
- (4) Partners dragen de unieke **EEG Crypto Code** als een tastbare herinnering aan de trouwbelofte,
- (5) vaak door hen omgezet in een gouden **EEG Crypto Code Ring**.

**Privacy.** De EEG-datasporen worden in verstrengelde vorm bewaard in de Blockchain.

**Reactie Deelnemers.** We sloten **30 trouw-contracten** gedurende een week: tussen deelnemers van verschillende leeftijden en genders. Vaak namen zij grote groepen getuigen, vrienden en (zelfgekozen) familie mee; die op verschillende manieren onderdeel van het contract werden (of juist niet). Bijna steeds zagen we bij deelnemers een enorme urgentie voor dialoog over nieuwe vormen en verwachtingen van samen zijn. De dialogen waren intens en vaak ontroerend.



Smartphone app interactie met DataSluier

## Tele\_Trust 2009-2017

Performances: 2009-2017. Conservering: 2019 -2021, LI-MA Amsterdam.

Tele\_Trust (2009) werd wereldwijd geëxposeerd in verschillende culturele contexten. Dit sociaal-technologisch complexe werk bestaat uit interactie tussen zes Data-Sluiers gedragen door publiek; met ingewoven *touch-sensors*, een *mobile phone app*, *screen* en *database*. [www.lancelmaat.nl/work/tele-trust/](http://www.lancelmaat.nl/work/tele-trust/)

**Project beschrijving.** Tele\_Trust gaat over een paradox: terwijl we in onze samenleving steeds grotere transparantie eisen, schermen we tegelijkertijd ons lichaam af door middel van communicatie-technologie. Samen met publiek onderzoeken we de spanning tussen zichtbaarheid en onzichtbaarheid, privacy en vertrouwen.

**Hoe vertrouwen we elkaar online? Moet je daarvoor mijn ogen zien of me kunnen aanraken? Hoe vertrouwen we elkaar als *networking bodies*?**

Het Tele-Trust **ontmoetingsritueel** vindt plaats in de stedelijke semi-publieke ruimte zoals museum en plein, in verschillende culturele contexten. Wij hosten het publiek bij het dragen van een interactieve, lichaams-verhullende DataSluier, een lichaams-interface voor 'het scannen van vertrouwen'.



Banff Center Canada 2010



Banff Center Canada 2010



### De DataSluier is voor iedereen. Er zijn zes DataSluiers:

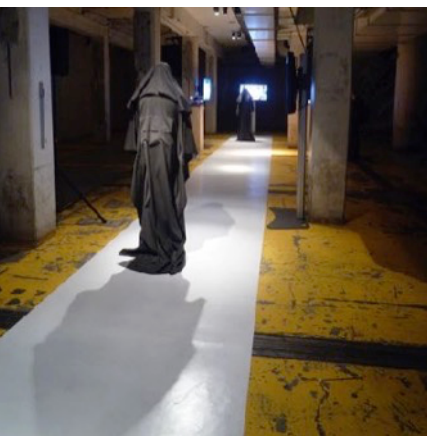
'Gender neutral' en 'One size fits all'. Het ontwerp combineert beeldende elementen van lichaams-verhullende kleding uit oosterse en westerse tradities, zoals een monnikspij, een burqa, Darth Vader en een krijtstrepen zakenkostuum, ontworpen door Aziz.

**De DataSluier functioneert als een artificiële 'tweede huid'.** Door aanraking transformeert de *smart textile* met ingeweven sensoren het lichaam van de drager in een intuïtieve, aanraakbare interface. Door aanraking van het lichaam maken sluierdragers contact met smartphones van omstanders.

**Connectie met smartphone app.** Wanneer omstanders het scherm van hun smartphone te strelen, wordt het gezicht van de sluierdruager zichtbaar. In *realtime* audio sturen zij statements naar de database van de Sluierdrager over vertrouwen: 'Wie kijkt naar wie? Wie controleert wie? Met welke identiteit en in wiens lichaam?'

**Sociaal netwerk en database.** Zo ontstaat *user-generated content*, die in een *ongoing process* wordt toegevoegd aan de Tele\_Trust database. In de database weven deze verhalen uit steden wereldwijd samen. Ze zijn hoorbaar in de DataSluier en op het scherm leesbaar voor het omringend publiek.

Ervaring van 'Deelnemer in Banff Center Canada: "I could hear your voice in my skin. I remembered you remembering. My body is your body." Dit project vraagt: Wie kijkt naar wie? Wie controleert wie? Met welke identiteit en in wiens lichaam?



Stedelijk Museum Amsterdam 2012



ISEA Istanbul 2011

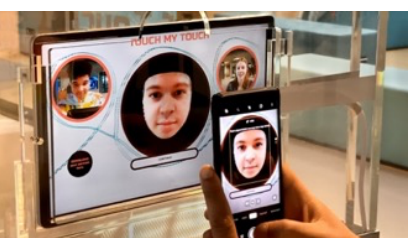
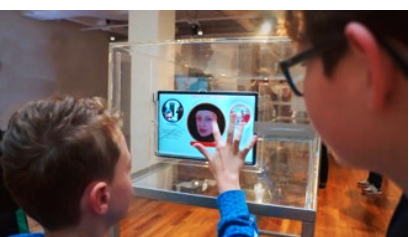
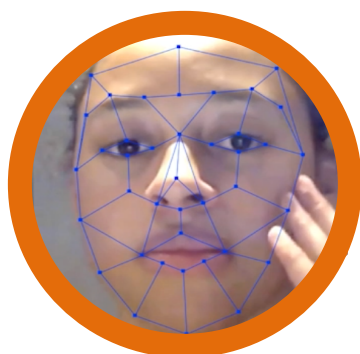


Lumineus Amersfoort 2009

**Met dank aan:** Mondriaan Fonds; AFK; ISEA2011/Consulaat Istanbul; Lumineus Amersfoort; Gemeente Groningen; Electro-Smog/De Balie Amsterdam; Exporium VU A'dam; ADA Network New-Zealand; Banff New Media Institute & Ambassade Canada; TU Delft. **Publicatie:** RTRSRCH Journal Series (Lectoraat AHK, Erwin Slegers). **Artists-in-Residencies:** IASPIS Stockholm 2011; Banff Center BNMI Canada 2010. **Sluier Design:** AZIZ Amsterdam. **Techniek:** BNMI Canada; Mart van Bree, V2\_Lab Rotterdam.



HvA Amsterdam Jacoba Mulderhuis 2022. De ruimtelijke installatie faciliteert een hybride, fysieke en online interactie tussen twee deelnemers, en dialoog met publiek.



## TouchMyTouch In ontwikkeling 2021-2023

Opdracht UP Projects Londen, Arts Council England en Kunstcampus Universiteit Twente, tijdens de COVID19 *social distancing* periode, voor een *online streaming social platform*. **Is mijn lichaam *online* van mij?** TMT gaat over de lichamelijke ervaring van elkaar ontmoeten via online streaming social platforms (zoals *ZOOM*, *TEAMS*). Terwijl deze technologie ons palet van ontmoeten uitbreidt, vermindert het tegelijkertijd de spanning en sensitiviteit van lichamelijke nabijheid. **Kunnen we van ons lichaam leren over andere waarnemingsvormen** van elkaar aanraken op afstand, in samenspel met technologie? **TMT onderzoekt een ervaring van samenzijn, in lichamelijke *online symbiose*. Kan jij *online* onderdeel worden van mijn lichaam, zodat ik, door mijn lichaam te strelen, jouw lichaam streef?** *Can I touch you online?*

De neurowetenschap onderzoekt 'Het gevoel dat jouw lichaam van jou is' als een beleving van *body-ownership*. In experimenten met spiegelneuronen-activiteit in het flexibele brein blijkt in onze waarneming, de begrenzing van ons lichaam niet gefixeerd (Ijsselsteijn 2016). Deelnemers ervaren een avatar op een beeldscherm als 'onderdeel van hun eigen lichaam', als zij over hun EIGEN GEZICHT VOELEN STRELEN en tegelijkertijd IN SPIEGELLENDE BEWEGINGEN ZIEN STRELEN over het gezicht van de avatar. Hun eigen tastbare en het digitale lichaam lijken hierdoor onderling afhankelijk en vloeien samen. Grenzen tussen het zelf en de ander, tussen wie kijkt, wie streeft en wie wordt gestreeld, worden fluïde, als in een vorm van 'SYMBIOSE'. **TMT gebruikt dit experiment voor een online platform voor *SAMEN STRELEN*, in *ONLINE SYMBIOSE*: voor een ambigue ervaring van strelen en meten, isolement en nabijheid, van spiegelen en versmelten.**

**Online streaming platform en Ritueel.** Het online platform is een assemblage van platform technologie, met gezichtsherkenning-software, *touchscreens* en *Deep-Fake Selfie*- algoritmes. Twee deelnemers - geliefden, vrienden, familie, vreemden – ontmoeten elkaar in een **intiem lichamelijk ritueel**. Zij spelen met vloeïende lichaams grenzen door elkaar fysiek en digitaal, visueel en in beweging te spiegelen. **In een samenspel** van strelen en voelen gestreeld te worden, zichzelf en de ander zien strelen en spiegelend mee-strelen, versmelten de digitale sporen van strelen en creëren deelnemers samen *Deep-Caressing Shared Selfies*.

### REACTIES DEELNEMERS:

"Ik had het gevoel dat ik mijn gezicht streefde met de handen van mijn partner."  
**AMSTERDAM:** "Het was alsof jij, maar met mijn handen, mijn gezicht streefde."  
**TWENTE:** "Mijn lichaam voelde vloeibaar aan, vreemd, heel intiem... Mijn handen in jouw huid."

**Het Inclusieve ontwerp** is ontwikkeld samen met deelnemers met aandacht voor diversiteit (en *bias*) van leeftijden, genders, huidskleuren, culturele achtergronden; uitgebreid sociaal-technisch onderzoek, test-opstellingen. **Privacy:** de **Shared Selfies** bestaan uit versmolten data-sporen van strelende bewegingen (en worden niet bewaard).

[www.upprojects.com/projects/touch](http://www.upprojects.com/projects/touch) - [www.lancelmaat.nl/work/touchmytouch/](http://www.lancelmaat.nl/work/touchmytouch/)



# Agora Phobia (digitalis) (2000-2024)

## Conservering en Opdracht

In 2019 nam LIMA Amsterdam dit op in: **De Digitale Canon (1960-2000)**: [www.digitalcanon.nl](http://www.digitalcanon.nl), gepresenteerd in de tentoonstelling REBOOT in **Het Nieuwe Instituut Rotterdam (2023-2024)**.

Hierdoor is het werk nu geconserveerd en gereconstrueerd.

Het gaat om de sociale organisatie, digitale communicatie en materialiteit van de sculptuur.

### Projectbeschrijving:

**Wat is voor jou een veilige plek? Hoe zou je een onveilige plek omschrijven?**

**Wanneer en waar voel je je geïsoleerd? Hoe beheers jij je ruimte?**

Agora Phobia (digitalis) (AP(d)) is een mobiel monument voor 'publiek isolement'. Het is internationaal vertoond in de publieke ruimte van onder meer New York, Parijs, Berlijn, Amsterdam, Helsinki. Het verbindt sociale ervaringen in zowel de fysieke als de virtuele ruimte en creëert zo een hybride agora. Centraal in dit werk staat de sociale beleving, in de context van politieke, historische en technologische ontwikkelingen. Het werk gaat over de beleving van fysiek isolement, terwijl tegelijkertijd wereldwijde, digitale communicatie mogelijk is. Het gaat over de angst en het sociaal verlangen die dit fysiek isolement met zich meebrengt.

**Door deelname van publiek bevraagd, deelt en archiveert dit werk mentale beelden en strategieën voor de ervaring van (on)veilig en geïsoleerd zijn.**

**De installatie bestaat uit** een semi-transparante, opblaasbare ruimte. Deze precare 'Isoleer Zuil' wordt geplaatst in drukke publieke stedelijke ruimten. Binnen de fysieke ruimte voelt men zich veilig en toch kwetsbaar, zonder controle over wat er van buitenaf kan komen. De Isoleer Zuil verwacht begrippen en beleving van veiligheid, en 'binnen' of 'buiten' zijn.

**In de Isoleer Zuil** staat een online computer. Bezoekers worden uitgenodigd voor een online dialoog met iemand die ergens anders geïsoleerd leeft - bijvoorbeeld met iemand die in de gevangenis zit, in een klooster, illegaal in de stad woont, een Digi-persona, iemand die lijdt aan agorafobie - die wordt uitgenodigd als 'ervaringsdeskundige van gevoelens van isolement'. Elke dialoogverbinding wordt opgezet door de kunstenaars, in samenwerking met assistenten; zo ontstaat een sociaal netwerk voor elke specifieke stad.

**Bijvoorbeeld**, in New York werd AP(d) getoond tijdens de dagen rond 9/11, 2003 - als een levend monument voor isolement en (on)veiligheid. Tot de ervaringsdeskundigen behoorden mensen in de New Yorkse moslimgemeenschap, met herinneringen aan 9/11; en mensen in de gevangenis. Op Alexanderplatz, Berlijn (2001), werden ervaringsdeskundigen betrokken bij AP(d) die het contact met vrienden en familie verloren toen van de ene op de andere dag de Berlijnse muur werd gebouwd; mensen die in de Stasi-gevangenis hebben geleefd; en mensen die momenteel zonder legale status in Berlijn wonen.

**Elke dialoog wordt gepubliceerd op [www.agora-phobia-digitalis.org/](http://www.agora-phobia-digitalis.org/)** (gesponsord door Driebit.nl); en maakt deel uit van een database van chat-sheets, performances en installaties. De website nodigt ook uit om thuis deel te nemen, per monoloog. Elke dialoogverbinding wordt geïnitieerd en gehost door de kunstenaars; en is onderdeel van het creëren van een lokaal en trans-stedelijk, hybride sociaal netwerk.



Berlin Alexanderplatz 2001



Amsterdam Rokin 2000