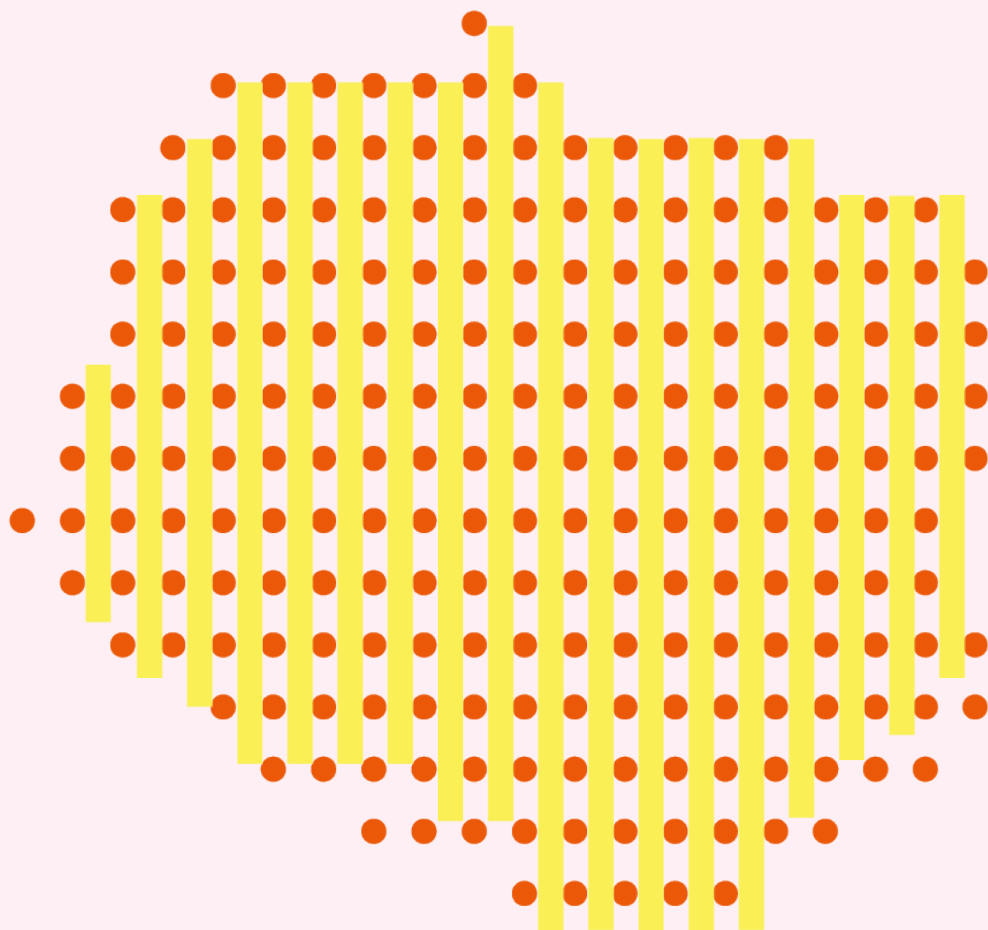




CATALOCUS
editie 2024



Beste lezer,

Voor je ligt de tweede Cross-TIC catalogus. Tijdens de projectperiode 2021-2024 hebben bijna 50 makers een traject gevolgd bij Cross-TIC. In deze catalogus vind je een selectie aan projecten die beschikbaar zijn om nogmaals vertoond te worden.

Het betreft een grote variatie aan projecten. Van makers vanuit diverse achtergronden en disciplines, die elke op hun eigen manier technologie verwerkt hebben in hun kunst.

Daarom hebben we geprobeerd in een oogopslag duidelijk te maken of een project iets is voor jou. Elk project heeft een aantal specificaties onderaan de pagina. Alle makers denken graag met je mee om hun project passend te plaatsen.

Mocht je geïnteresseerd zijn, dan kan je met Cross-TIC (info@cross-tic.nl) of Tetem (receptie@tetem.nl) contact opnemen om meer te weten te komen over de mogelijkheden. Per project is aangegeven bij wie je moet zijn met dit icoontje: 

Wij zijn erg enthousiast over de makers en hun werk, jij ook?

Julia de Klerk

Projectleider Cross-TIC

p.s. Is je budget krap? Neem dan contact op met de projectleider (julia@cross-tic.nl), er zijn mogelijkheden om een plaatsing deels te ondersteunen vanuit Cross-TIC.

Over Cross-TIC

Cross-TIC is een regionaal talentontwikkelingsprogramma voor crossmediale makers. Cross-TIC draagt bij aan een sterk regionaal maakklimaat, een aantrekkelijke woon- en werkomgeving voor talent en versterkt het nationale profiel van Twente als TIC-regio.

OVER
CROSS-
TIC

CROSS

Dit woord komt van de term crossmediaal. Dit houdt in dat de projecten die we selecteren nieuwe media gebruiken en dat deze media elkaar beïnvloeden.

TIC

Dit staat voor Technologie, Innovatie en Creativiteit. Deze drie kwaliteiten zijn erg aanwezig in Twente en vormen een belangrijk uitgangspunt voor alle trajecten en samenwerkingen die onder Cross-TIC worden uitgevoerd.

Het doel van Cross-TIC is om crossmediale makers te ondersteunen in de ontwikkeling van hun artistieke profiel, publiekswisje, professionele netwerk en zakelijke vaardigheden, en met inzet van de kennis en expertise en het podium van Twente als TIC-regio.

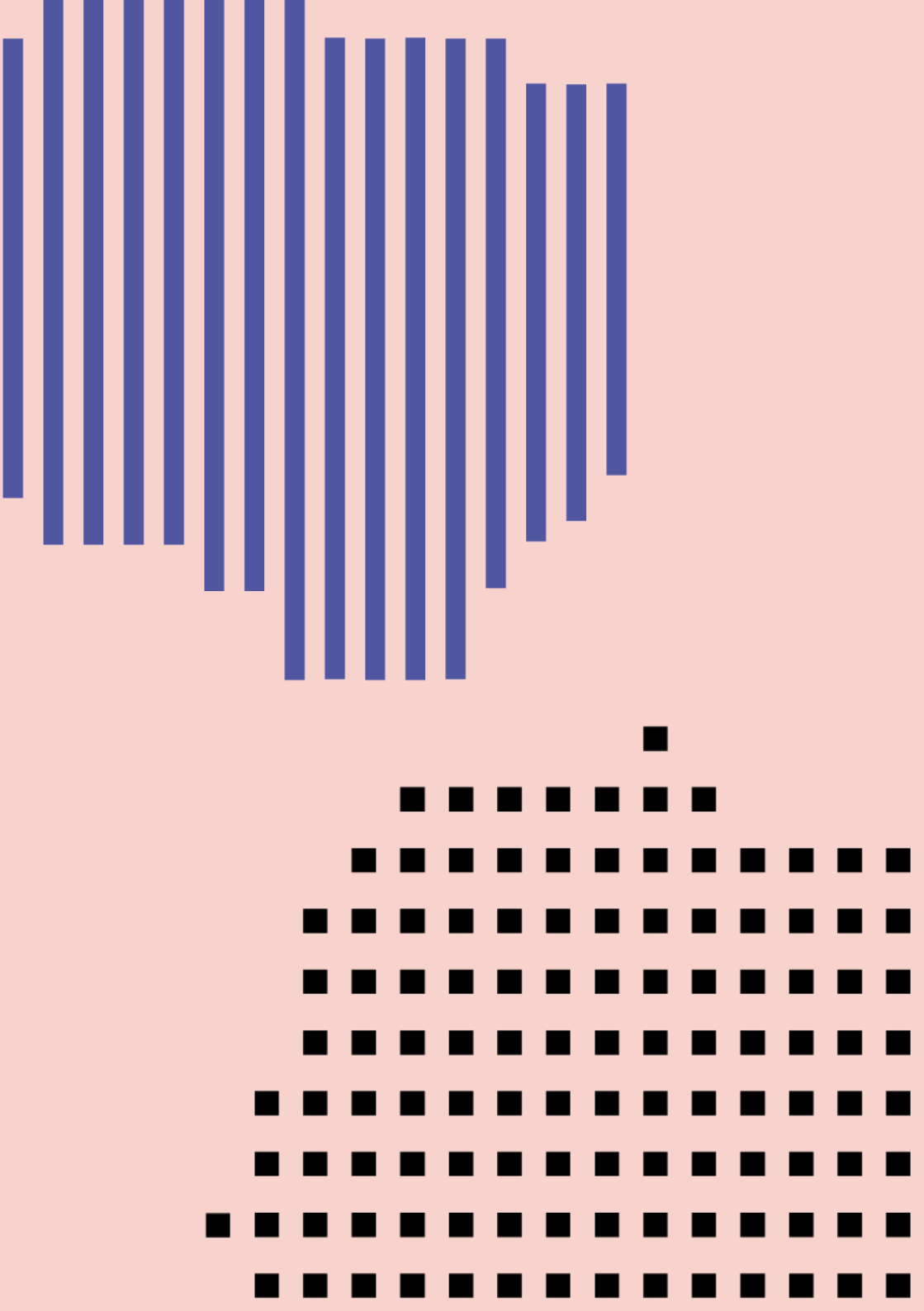
Cross-TIC wordt uitgevoerd door negen kernpartners: Bibliotheek Almelo, Theater Hof 88, Werkplaats Diepenheim, Oyfo, PLANETART, Schouwburg Hengelo, Theater Sonnevand, Stichting Oldenzaalse Musea, Tetem en Concordia (pervoerder) én de culturele partners en opleidingen in Twente. Cross-TIC werkt daarnaast samen met Twentse podia, filmhuizen, bibliotheken, kulturhuizen, festivals, musea. Het project wordt ondersteund door de Provincie Overijssel en de 14 gemeentes die samen de Cultuurregio Twente vormen.

KANSEN VOOR MAKERS

Cross-TIC biedt ontwikkelingsmogelijkheden voor makers van alle professionele kunst- en vormgevingsdisciplines (van beeldende kunst en theater tot dans, muziek en interaction design) die wonen of (willen) werken in Twente. Deze makers worden gezocht en geworven via Open Calls: oproepen die online worden verspreid in de netwerken van onze partners. Geselecteerde makers werken aan cross-mediale onderzoeken en producties bij de Cross-TIC partners.

De makers worden begeleid door trajectcoördinatoren: zij ondersteunen de makers bij hun artistieke proces en verbinden hen aan relevante (regionale) experts en presentatiepartners om zo het netwerk van de maker te versterken. Cross-TIC werkt hierbij samen met andere Twentse culturele instellingen, bedrijven, de vakopleidingen (UT, Artez en Saxion) en andere podia in Twente.

De makers worden niet alleen begeleid bij de artistieke én zakelijke uitvoering van hun project, maar de Cross-TIC makers kunnen zich ook verder ontwikkelen via de Communities of Practice. Tijdens Communities of Practice gaan zij met elkaar op zoek naar antwoorden op hun meest prangende zakelijke en inhoudelijke werkvragen.



DE MAKERS

You See Better in The Dark Amit Palgi	8
Ai (Anonymous iPhonholic) Amit Palgi & Christos Constantinou	10
Moving Still Amit Palgi & Matteo Traverso	12
Zer0 Christos Constantinou	14
STM 2023: Studies Towards Matter Christos Constantinou, Giovanni Allovio & Pablo Koenig	16
Pyromatrix David Boelee	18
LUMI Edwin Dertien	20
Xenofossils Erik Peters	22
Whenever I climb, I am followed Janko Bartelink	24
Interactive Holographic Columns Jasper Schütz	26

- 28 **ColorFusion**
Jonah Wintrich
- 30 **Hebzuchtige Hendrik**
Jonathan Doorduyn
- 32 **Nieuwe Verhalen**
Karen Smid & Doremiek Lamain
- 34 **Forgive me Father for A.I. have sinned**
Matthias den Hartog & Stefan Leenheer
- 36 **Arcadans**
Matthias den Hartog & Thijs Steggink
- 38 **ReView**
Miriam Riefel
- 40 **Breaking the Stigma**
Nils Rublein
- 42 **When I look in the mirror, I see you**
Sophie Allering, Noemi Biro & Pleun
Gremmen
- 44 **LEAFDE**
Ton Nieuwenhuis
- 46 **Echo Local Spaces**
Yu Zhang



You See Better



in The Dark

2023

You See Better in The Dark is een 15 minuten durende dansvoorstelling gemaakt en uitgevoerd door Amit Palgi. De performance vindt plaats in een donkere ruimte waar de performer alleen zichtbaar is dankzij motion capture-technologie die in de ruimte wordt geprojecteerd. Deze opstelling wordt in de voorstelling gebruikt om ruimte te maken voor creatieve beelden die alleen in het donker kunnen ontstaan, terwijl er wordt gekeken naar wat er in ons opkomt als we in het donker zijn. De duisternis biedt een speciale zintuiglijke ervaring.

"Only in the night I could
let it be,
my mind was tired -
and my body started to speak..."

Amit Palgi combineert dans en interactie in voorstellingen in een club en in het theater.

De danser en choreograaf Amit Palgi begon eind 2022 aan het ontwikkelen van een interactieve en hybride dansvoorstelling.

In zijn onderzoek naar deze nieuwe voorstelling richt hij zich op de interactie tussen danser en publiek en wil hij zijn publiek invloed laten uitoefenen. Hij doet dit op twee verschillende plekken: samen met PLANETART experimenteert hij met deze voorstelling binnen de context van een dancefeest, terwijl hij bij Concordia in het Vestzaktheater aan de slag gaat.

Amit Palgi p. 11 & 13

15 minuten ☐ donker ☒ Cross-TIC

☐ 3x4x2 m ☒ vanaf €600,- ex. btw

Een (witte) muur om op te projecteren.

Ai
(Anonymous
iPhoneholic)



2023

Anonymous iPhoneholics is een innovatieve dansvoorstelling van ongeveer 40 minuten, gemaakt door Christos Constantinou en Amit Palgi. Dit project onderzoekt publieksinteractie in realtime via WhatsApp, waarbij deelnemers deelnemen aan een groepschat, stemmen op polls en teksten versturen die de uitkomst van de voorstelling direct beïnvloeden. Het unieke aan dit project is de integratie van publieksgegevens (foto's, chatlogs, livefeeds) in de voorstelling, waardoor een dynamische wisselwerking ontstaat tussen het publiek en de danser. Deze voorstelling is ontwikkeld in samenwerking met Concordia en heeft als doel zinvolle en impactvolle publieksinteracties in een live danssetting te onderzoeken. Het project is in drie officiële voorstellingen te zien geweest, waaronder een rave-achtige variant met een DJ om de feest sfeer te versterken.

Amit Palgi p. 9 & 13

Christos Constantinou p. 15 & 17

45 minuten

 donker

 3x4x3 m

 Wifi

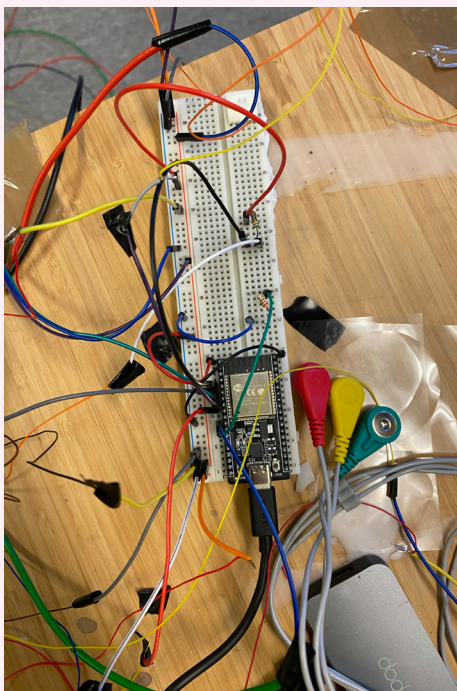
 Cross-TIC

vanaf €1.000,- ex. btw

Mogelijkheid om een scherm van het plafond te hangen.



Moving



Still

2024



Luister naar de beweging binnen stilte - Tegenwoordig zijn we constant in beweging. Het leven in onze maatschappij vereist dat we doorgaan, meer doen, meer profiteren. Sociale media bieden ons een oneindige hoeveelheid inhoud die we kunnen krijgen als we onze vingers maar blijven bewegen van beneden naar boven. We worden overspoeld met mogelijkheden, en met FOMO geeft ons dat het gevoel dat we meer moeten doen.

In deze staat willen kunstenaars Amit en Matteo een alternatief bieden. Mensen herinneren aan de kracht en de schoonheid van traagheid - iets waar we zo bang voor zijn.

Amit en Matteo mengen hun disciplines en kunstenaarschap tot een gevoelige en sensorische ervaring die de ideeën van Slow-Movement resoneert. Tijdens hun onderzoekstraject zijn ze begonnen met het ontwikkelen van een Performative Sonic-B(i)ody ervaring die het publiek de mogelijkheid geeft om te vertragen en contact te maken met hun lichaam.

Matteo is een digitale geluidskunstenaar die geboren is in Santa Margherita Ligure (Italië) en momenteel woont in Keulen (Duitsland). Hij heeft deelgenomen aan en opgetreden op verschillende locaties en festivals van digitale kunst, elektronische en avant-gardemuziek in Italië, Spanje, Moldavië, Duitsland en Nederland. Zijn artistieke onderzoek richt zich op thema's zoals het gebruik van technologie als een spiegel van de mensheid, de ecologische duurzaamheid van performances, de relatie tussen mens, natuur en technologie, en digitale media als een nieuw hulpmiddel voor metafysisch onderzoek.

Amit Palgi p. 9 & 11

€ op aanvraag

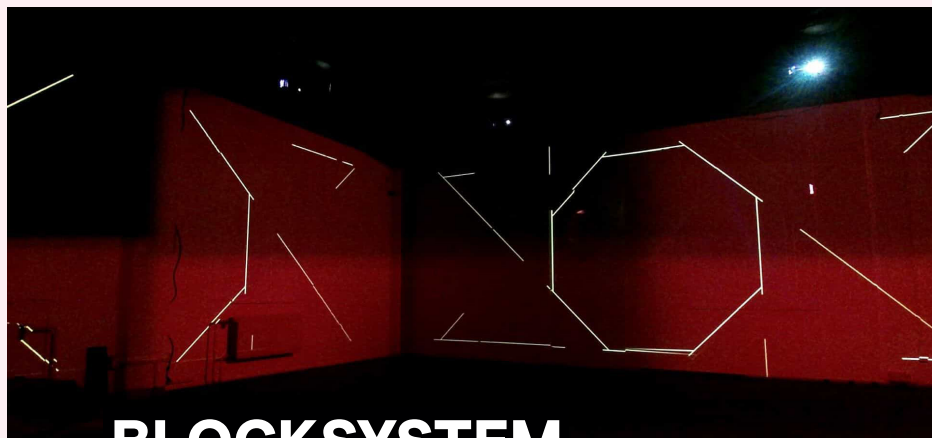
□ 6 m²

🎵 stereofonisch/quadrofonisch

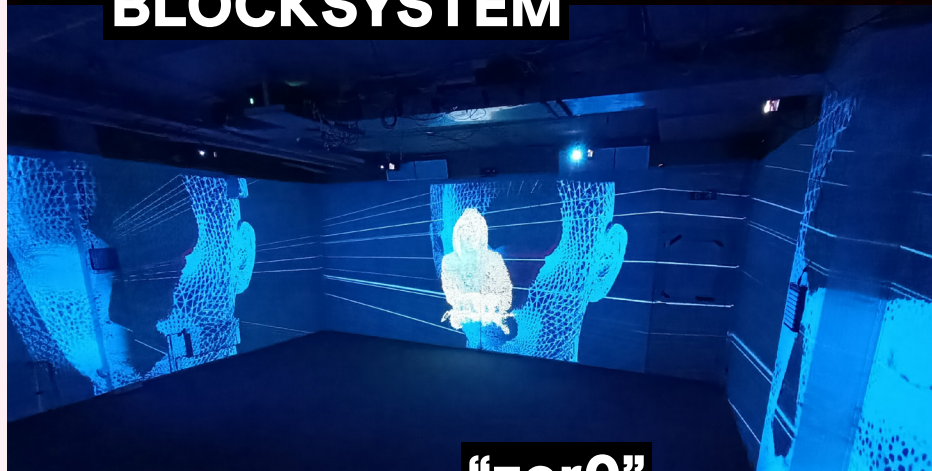
💬 Cross-TIC

10 - 45 minuten

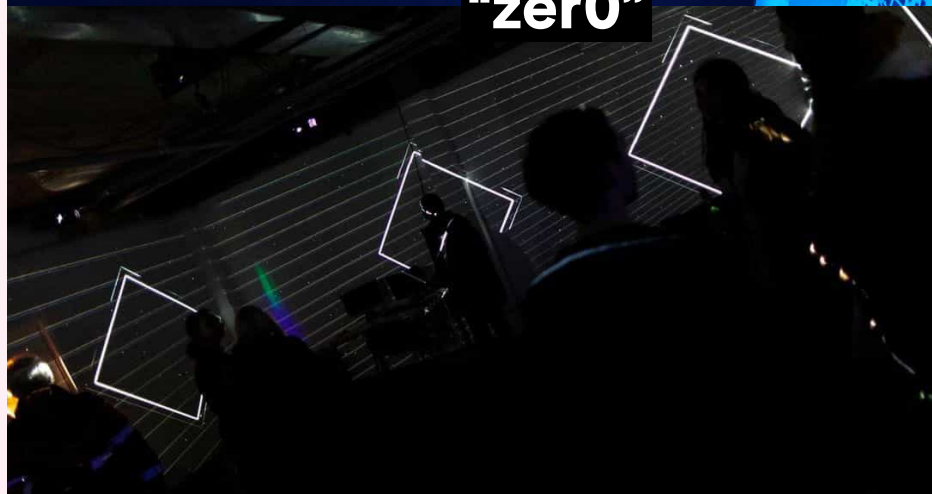
Voor de performance is een PA audio systeem nodig. De kunstenaars kunnen dit meenemen, wat tot andere kosten en voorbereiding leidt. De tafel met geluids-interface kan niet op de stage blijven staan. Bij voorkeur staat dit in een aparte ruimte.



BLOCKSYSTEM



“zer0”



Zer0 is een alternatieve manier om Electronic Dance Music (EDM) live uit te voeren. Wat het onderscheidt van een traditioneel EDM-live-evenement is dat dit project niet alleen op afstand wordt uitgevoerd in een 360-projection mapping-ruimte, maar ook mogelijkheden biedt voor directe interactie tussen het publiek en de muziek en visuals die worden weergegeven. Het doel van dit onderzoek is om te onderzoeken wat zo'n optreden meeslepend en bevredigend maakt voor het publiek, en hoe performers beschikbare software kunnen gebruiken om zowel muziek als visuals in real-time uit te voeren, met een optioneel element op afstand. Dit project onderzoekt ook een nieuwe manier om de immersie van het publiek te meten in de context van een EDM-liveshow door het concept van "clickers" te introduceren. Dit is een nieuwe methode die de reacties van het publiek tijdens een show vastlegt om zo hun immersie te meten. Dit onderzoek is gedaan in samenwerking met de Universiteit Twente.

Christos is het gezicht achter BLOCK SYSTEM, een audiovisueel project dat al samenwerkte met internationale festivals zoals GGOBOT, Booster, Extrema, Onder De Rader etc. Hij zit ook achter 78*, een muziekproductie/dj-project dat rauwe esthetiek mengt met chaotische geluiden. Als audiovisueel kunstenaar en creatief technoloog resoneert Christos met de energie van elektronische muziek en de raadselachtige schoonheid van ongestructureerde esthetiek. Hij blinkt uit in fusie, het samenbrengen van elementen van letterlijk overal in meeslepende ervaringen. Zijn liefde voor heavy bass voedt zijn audiocreaties, terwijl zijn passie voor het mengen van het ruwe met het verfijnde zijn visuele identiteit vormt.

Christos Constantinou p. 9 & 15

 Wifi
  donker
  3x4x3 m

 Cross-TIC
  vanaf €1.000,-



STM 2023:

STUDIES

2023

**TOWARDS
MATTER**



STM-23 is een immersief 360-gradenmultimediaproject, ontwikkeld in samenwerking tussen Christos Constantinou, Giovanni Allovio en Pablo Koenig. Dit project, dat werd gemaakt voor het multimediafestival GGOBOT 2023, illustreert het gedrag van atomen onder invloed van externe krachten en trekt een parallel met menselijke reacties op drugs. Het middelpunt van de installatie is een kamer bekleed met koorden, waarop ringen worden geprojecteerd, waardoor een betoverend effect ontstaat van stippen die door de ruimte stromen. Deze beelden stellen metaforische atomen voor, zowel in hun normale als in hun aangeslagen toestand. Het project wordt ondersteund door echte wetenschappelijke experimenten, met beelden van een Scanning Tunneling Microscope (STM) die aan de Universiteit Twente wordt gebruikt om atomen te observeren. Deze integratie van echte beelden op nanoschaal voegt diepte en authenticiteit toe aan de ervaring, waardoor STM-23 een meeslepende mix wordt van kunst en wetenschap.

Giovanni Allovio is gepassioneerd door transdisciplinair en surrealistisch onderzoek rond nanotechnologieën. Zijn doel is om deze technologieën te verkennen door middel van persoonlijke onderzoeken, onderling verbonden experimenten, samenwerking tussen verschillende disciplines, surrealistische verkenningen en betrokkenheid bij projecten die wetenschappelijke en artistieke praktijken samenvoegen.

Het onderzoek naar nanoschaaltechnologieën en hun implicaties wordt uitgevoerd door middel van een persoonlijk verhaal, met de hoop een debat op gang te brengen over onze collectieve verantwoordelijkheid en de sociale gevolgen van dit snel oprukkende gebied.

Christos Constantinou p. 11 & 15

 Wifi  donker 45 minuten

 Cross-TIC vanaf €10.000,-



PYROMATRIX

Al duizenden jaren verzamelen mensen zich rondom een vuurtje en geeft de energie van een vlam hen een voorsprong op hun omgeving. Elektriciteit uit fossiele brandstoffen stond aan de basis van elektronica. Transistorschakelingen voegden een element toe aan ons bestaan, waaraan we massaal verslaafd zijn geraakt. Het blauwe licht van beeldschermen brengt mensen bij elkaar, maar isoleert ze tegelijkertijd. We wisselen informatie uit en verzamelen ons terwijl we kijken, maar missen de warmte van een vlam. Welke mogelijkheden ontstaan er als we honderden vlammetjes samen met digitale technologie bundelen tot een projectiescherm, dat we kunnen gebruiken om beelden te maken met écht vuur? Pyromatrix is een installatie die bestaat uit honderden individueel aanstuurbare vuurpixels. Zo ontstaat een projectiescherm, waarop we bewegende beelden kunnen tonen in echt vuur.

Pyromatrix is een canvas dat op vele manieren kan worden ingezet. Als een beeldend werk dat zelf een verhaal vertelt, of als interactieve installatie. Het werk bestaat uit in totaal 32 modules van 16 pixels, die in variabele aantallen en formaties kunnen worden geplaatst en aangestuurd.

Als vuurartiest reisde David Boelee de hele wereld over om zijn shows te laten zien onder de naam Pyromancer. Hij groeide op met een soldeerbout in de hand, maar liet die liggen om zich volledig op de vuurshows te richten. Hij was ook actief als dichter en combineerde zijn poëzie met het vuur in een voorstelling rondom een brandende kansel. Na een lange pauze herontdekte hij elektronica en digitale techniek en besloot hij zich er verder in te verdiepen. Nu wil hij het vuur en de elektronica combineren in nieuw werk. Daarnaast is hij docent elektrotechniek bij de HAN.

 schemer/donker

 Cross-TIC vanaf €2.000,- ex. btw

Speelvlak: minimaal 3 x 3 meter voor een kleine installatie, minimaal 6 x 3 voor de volledige installatie



LUMI

2024



Deze productie draait om 'Lumi', een klimaatadaptief tiny house, geïnspireerd door de legendarische hut van Baba Yaga (het huis op kippenpoten). Voor deze productie is Lumi gebouwd, als 'levend' karakter, en vervolgens in een aantal straattheater performances (Heimland Festival, GogBot), een filmproductie (op verschillende plekken in Twente, onder andere in Hengelo, bij het vliegveld en in het Haaksbergerveen), bij een kunstexpositie (Möllerwerf, Hengelo) en bij een theaterproductie (Theater on Tour, Tweekelo) gebruikt. Daarnaast is een uitgebreide projectwebsite gemaakt. Het doel van dit werk is om de toekomst (klimaat, natuur, gebruik bronnen, energie en AI) te onderzoeken en te bevragen. Bij het project is samengewerkt met voornamelijk regionale makers, zowel professioneel als aan het begin van de carrière. Deze lijst is te zien op www.lumini.nu.

Edwin Dertien is gefascineerd door robots en ontwerpt ze graag voor theater. Hij doceert aan de Universiteit Twente en aan ArtEZ conservatorium (als regelmatige gastdocent). Met zijn eigen ontwerpstudio heeft hij inmiddels tientallen robots gerealiseerd voor kunst-, film- en theaterproducties. Lumi is zijn eerste 'eigen' theaterproject waarbij het bedenken van een concept, ontwerpen van een robot, productie en schrijven van een script samenkomen.

□ 2x5x5 m (afmeting werk) 🗨️ Cross-TIC vanaf €350,- (expositie)

□ 8x6 m (speelvlak)

LUMI weegt 1000 kg. Het werk is geschikt voor expositie, als doorlopende interactieve pop-up voorstelling en een 'reguliere' theatervoorstelling.

Theatervoorstelling:
Duurt 50 minuten. Er is een 2 meter doorgang nodig (binnen).

Afhankelijk van de context zijn er voorzieningen nodig (stroom, oplaadpunten), parkeerruimte, opstelplek, backstage (acteurs) en wordt er gebruikgemaakt van verschillende radiobanden (433MHz, 868MHz, 2.4Ghz). Typische opbouwtijd voor (statische) expositie is 2 uur. Voor het opbouwen m.b.t. de ontwikkelde voorstelling is 5 uur nodig (licht, geluid, soundcheck). Voor een straat-theater/live interaction performance is 2 uur voldoende. Technische rider wordt op verzoek gedeeld.



Xenofossils

Xenofossils presenteert een serie toekomstige artefacten die voortkomen uit menselijke ingrepen in de ecosystemen van de aarde. De werken speculeren op nieuwe fossielen, entiteiten en allianties die zouden kunnen ontstaan uit de samensmelting van natuurlijke en door de mens gemaakte ecosystemen. De werken, die in samenwerking met keramiste Funda Baysal zijn gemaakt, zijn gemaakt met keramisch 3D-printen als een proces om natuurlijke materialen te reconstrueren. Hierbij worden parallellen getrokken tussen printlagen en geologische lagen.

Erik Peters dacht na over de invloed van microplastic op onze toekomstige koraalriffen en maakte een nieuw rif van 3D-geprinte klei.

Erik is een beeldend kunstenaar met wortels in Twente. Hij is geïnteresseerd in de invloed die mensen hebben op hun natuurlijke omgeving: zijn onderzoek draaide dan ook om het koraalrif van de toekomst. Wat is de invloed van (micro)plastic op deze riffen? En hoe zullen die toekomstige fossielen eruitzien?

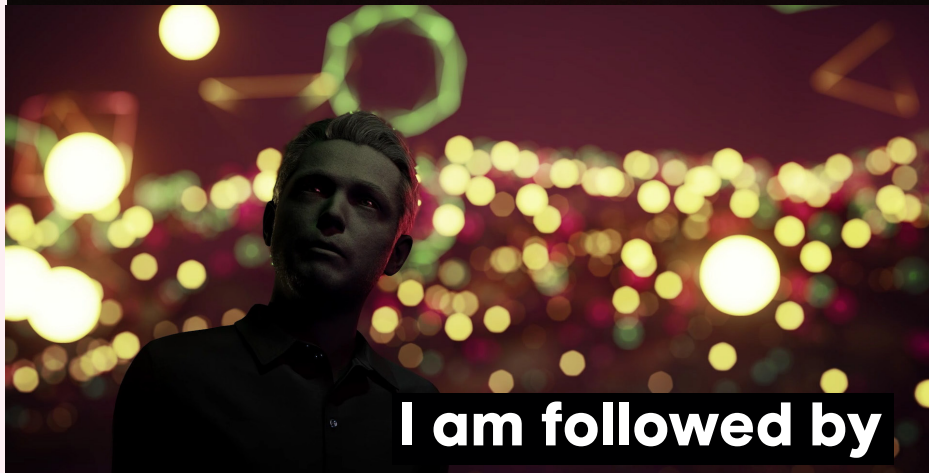
Hij werkte met skeletten die werden gescand, als 3D-model gerenderd en vervolgens 3D-geprint in klei. Zo onderzocht hij ook hoe technologie bemiddelt in de manier waarop we onze omgeving waarnemen.

 Wifi  Cross-TIC  open audio

 > 2 m²  op aanvraag

Versies:

- A) de losse artefacten (3 stuks) zijn individueel of samen te vertonen.
- B) de artefacten zijn samen te vertonen in een immersieve audiovisuele installatie.



Whenever I climb, I am followed by a dog called 'Ego' is een verkenning van de diepere lagen van het menselijke bewustzijn en de interne dialoog die elk mens voert, waardoor de toeschouwer wordt uitgedaagd om na te denken over de innerlijke reis.

Het is een site-specifiek kunstwerk dat de toeschouwer meeneemt op een introspectieve reis door een virtueel landschap, bevolkt door abstracte figuren en geanimeerde houtschooltekeningen.

De multimediale installatie bestaat uit 4 tot 7 beeldschermen en/of projecties in verschillende formaten, met op elk scherm een zichzelf herhalende geanimeerde videoloop. Elk scherm onthult een uniek facet van het verhaal, terwijl de bijbehorende soundtrack het contemplatieve karakter van het werk versterkt.

De installatie komt het beste tot zijn recht in een ruimte met een doordachte lineariteit in de doorloop. De bezoeker wordt uitgenodigd om van scherm naar scherm te bewegen, waardoor de losse verhaalelementen naadloos met elkaar verbonden worden.

Janko Bartelink is multimedia-kunstenaar en cultureel ondernemer. Hij werkt met een mix van analoge en digitale media en maakt filmische ervaringen met vaak een contemplatief karakter en met thema's uit het existentialisme en uit sciencefiction. Ook produceert hij sinds 2002 elektronische muziek onder de naam Hadamard en runt hij het platenlabel Subject Matter Records. Janko is daarnaast oprichter en directeur van het educatief ontwikkelbureau Studio Z waarmee hij met een multidisciplinair team van media vormgevers en educatief ontwikkelaars vormgeeft aan impactvolle creatieve leerervaringen.

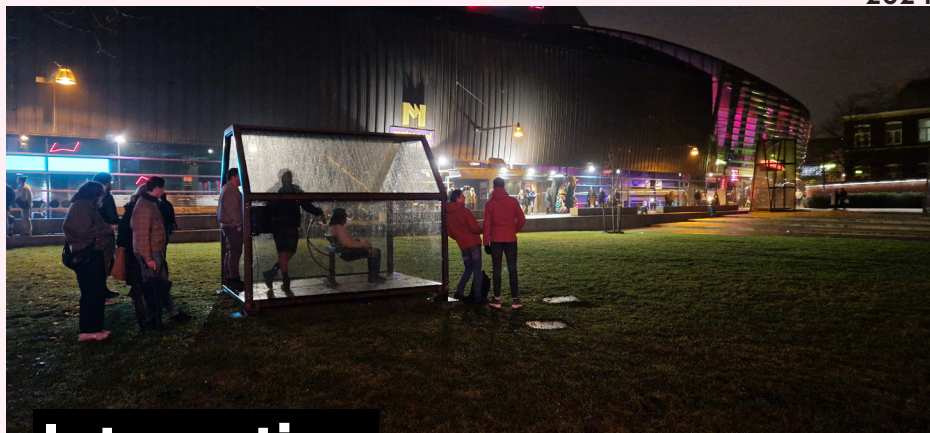
 > 20 m²

 open audio/draadloos

vanaf €2.500,- ex. btw

 Cross-TIC

Ruimte met doordachte lineariteit in de doorloop. Bijvoorbeeld geschakelde ruimtes, gang, trappenhuis etc.



Interactive



Holographic



Columns

De interactieve hologramzuilen zijn een interactieve audiovisuele installatie bestaande uit vier grote stalen torens met op- en neerbewegende LED-schermen die gereflecteerd worden in de polycarbonaat behuizing.

De bezoeker beïnvloedt de audiogeneratieve beelden van de dystopische synthesizersoundscapes vanuit de controllercabine met industriële joysticks.

De beelden worden gegenereerd vanuit de audio, zodat er altijd obscure of interessante beelden te zien zijn. Met de joysticks kun je de beelden voldoende beïnvloeden om met enige handigheid veel effect te hebben, maar je moet er wel wat energie in steken. De energie die je steekt in het besturen van de beelden wordt beloond met intensere effecten. Deze gamificatie creëert diepte en betrokkenheid.

De soundscapes zijn één doorlopende live-opname van Jaspers vintage synthesizers, waarin hij streeft naar de perfecte donkere 80's dystopische sfeer.

Jasper is elektronisch muzikant; hij modificeert elektronische instrumenten en bouwt interactieve geluidskunstinstallaties. De interactiviteit komt van zelfgebouwde controllers die generatieve audio creëren of bestaande instrumenten op een speciale manier aansturen. Alles wat hij bouwt en maakt heeft een donkere, industriële smaak met een vleugje dystopie.

Oorspronkelijk heeft hij Industrial Engineering gestudeerd aan de Universiteit Twente. Na zijn studie heeft hij zijn bedrijf Pronksnor opgericht om openbare ruimtes te verfraaien. Sinds een paar jaar heeft hij zijn studio bij Studio Complex waar hij veel nieuwe kennis, inspiratie en projectvaardigheden heeft opgedaan.

 min. 10x6x5 m ongeveer €25.000,-

 optioneel/open audio  Cross-TIC

Weersbestendig. Bij voorkeur vertonen wanneer donker, maar het werkt ook bij daglicht.



ColorFusion

2024



ColorFusion is een collaboratieve, interactieve installatie voor kinderen, gebaseerd op het mengen van kleuren. Wanneer spelers het speelveld betreden, worden zij avatars in een projectie die hun bewegingen in real time nadoet. Kinderen moeten hun avatars navigeren binnen het speelveld om verschillende primaire kleuren op te pakken en te mengen tot secundaire en tertiaire kleuren.

ColorFusion stimuleert teamwork, coördinatie en beweging door kinderen simpele challenges te laten oplossen met behulp van communicatie en samenwerking. Het concept heeft als doel om de sociale barrières te doorbreken en kinderen uit te nodigen om met elkaar te verbinden op een speelse manier. ColorFusion is ontworpen om een leren- en speelervaring kleurrijk te maken.

Jonah is een multidisciplinaire maker, gebaseerd in Enschede. Hij is geïnteresseerd in het mengen van kunst, design en technologie om interactieve installaties te maken. Met zijn achtergrond in game-technologie is hij geïnteresseerd in het onderzoeken van alternatieve manieren om met games te communiceren door sensoren en dieptecamera's. De installaties onderzoeken verschillende manieren om digitale en fysieke ruimtes aan elkaar te linken, waardoor het publiek wordt uitgenodigd om te onderzoeken, zichzelf erbij te betrekken en te spelen.

 Tetem

 open audio

 3.5x5 m

 schemer/binnen

€500,- per dag

Plafond hoogte van 2.4 m en witte muur als een projectie scherm niet wordt gebruikt of niet past. Geen direct zonlicht. Binnen wordt aangeraden. De volledige duur is ~ 10 minuten. Zonder tutorial duurt de installatie ~ 5 minuten.



Hebzuchtige Hendrik

2024



Hebzuchtige Hendrik is een interactieve filminstallatie waarin film, 3D-objecten en theater samenkomen in een unieke, meeslepende ervaring. Het publiek wordt volledig ondergedompeld in het 19e-eeuwse Twente, waar een levensgroot weefgetouw op specifieke momenten daadwerkelijk begint te weven en een fysieke deur toegang biedt tot een mysterieuze koopman. Deze combinatie van visuele effecten, fysieke elementen en een boeiend verhaal maken de voorstelling toegankelijk en inspirerend voor een breed publiek, van jong tot oud.

In dit verhaal volgen we Hendrik en Griet, die in de zomer vlas verbouwen en in de winter stoffen weven. Voorafgaand aan de voorstelling krijgt het publiek een korte educatieve uitleg over het traditionele proces van vlasproductie, voordat de spanningen oplopen. Door de opkomst van de textielindustrie neemt het werk van Hendrik en Griet 's winters af, totdat een mysterieuze koopman verschijnt met een verleidelijk aanbod. Wat begint als een sprookje, ontwikkelt zich tot een meeslepende sage vol intriges, traditie en morele dilemma's.

Het verhaal legt op subtiële wijze een directe link tussen het verleden en actuele thema's zoals overproductie en de impact van de (fast) fashion-industrie. Door de interactieve elementen wordt het publiek medeplichtig aan deze problemen. Dit maakt Hebzuchtige Hendrik tot een bijzondere ervaring die zowel inhoudelijk als visueel intrigeert en blijft.

Jonathan studeerde Crossmedia Design. Door gebruik te maken van diverse media doet hij speelse verkenningen op het gebied van urgente maatschappelijke thema's. Deze onderzoeken resulteren vaak in doordachte, exploratieve, en soms provocatieve video- of installatiekunst.

 7x3x3 m 30 minuten  donker

vanaf €1.500,- ex. btw  Cross-TIC



2022



Nieuwe Verhalen vertelt het verhaal van robot-ingenieur Robin. Robin is een zwevende robot met een oog, een plantje op haar hoofd en een nieuwsgierig vogeltje op haar vinger. De makers van Robin zijn een jaar geleden op reis gegaan en hebben haar en andere robots in hun huis achtergelaten. De andere robots zorgen voor het huis, maar Robin niet; zij is namelijk uitvinder.

Robin leeft in het jaar 2050 en heeft net een belangrijke uitvinding gedaan: de 'Portal Hopper 3000'. Met dit glimmende apparaat van aluminium met daarop allerlei klokjes, tandwielen en een LCD-scherm kan zij zichzelf en het vogeltje teleporteren. De plekken waar zij komt zijn herkenbaar, maar er is steeds iets aan de hand. Robin is slim, creatief en wil graag helpen, maar ze kan het niet alleen met het vogeltje oplossen! Daarom vraagt zij aan kinderen om samen met haar creatieve oplossingen te vinden voor de problemen die ze tegenkomt.

Met behulp van de media-installatie Nieuw Verhalen worden deelnemers meegenomen in de verhalen van Robin. In het verhaal spelen actuele thema's als themavervuiling, energietekort en plastic soep een belangrijke rol. Op een interactieve manier worden deelnemers aangezet tot reflecties op deze thema's en kunnen met behulp van tekeningen oplossingen aandragen die direct worden geïntegreerd in het verhaal.

Karen Smid houdt zich als grafisch vormgever bezig met allerlei werk in opdracht. Haar stijl is kleurrijk en dynamisch. Doremiek maakt illustraties van skeletten over het dagelijks leven in het hiernamaals. Humor en verhalen staan centraal.

3x3 m

vanaf €350,- ex. btw

Tetem

1x vlakke, liefst witte muur voor projectie.
Minimale verduistering.



Forgive me Father

for A.I. have sinned



Het werk bestaat uit een fysiek biechthokje, met de twist dat er een AI-priester in zit.

AI wordt steeds beter in staat om menselijke taal te begrijpen en ermee te redeneren. Kijk maar naar de AI-taalmodellen van OpenAI en het onlangs uitgebrachte Deepseek. We zijn gewend om vragen te stellen aan Siri of Alexa, maar wat als zij ons vragen gaan stellen - vooral over zeer persoonlijke zaken? Wat als AI je helpt na te denken over wie je bent, wat je goed of fout hebt gedaan of hoe je je leven wilt veranderen? Zoals een priester zou doen.

Natuurlijk kan een stuk software je geen absolutie geven. Maar als hulpmiddel voor reflectie kan het zeker waardevol zijn. Tegelijkertijd roept de AI-biechtstoel nieuwe vragen op: welke rol willen we dat technologie in ons leven speelt? Verliezen we iets van onze menselijkheid als we AI toelaten in onze persoonlijke wereld? En is een luisterend AI-oor beter dan helemaal geen oor, vooral gezien het nijpende tekort aan priesters? Matthias en Stefan hopen dat deze kunstinstallatie aanzet tot nadenken over deze thema's.

Matthias den Hartog is afgestudeerd aan de Nederlandse Filmacademie en heeft meer dan 10 jaar ervaring als freelance video-editor. Mensen hebben verhalen, en hij geeft die verhalen gezichten.

Stefan Leenheer heeft een achtergrond in social science en IT. Hij werkt daar waar de samenleving en technologie elkaar kruisen. Hij is ook actief binnen de overheidssector als IT-adviseur en developer.

Matthias den Hartog p. 37



Arcadans



In Arcadans plaatsen kinderen gekleurde magneten op een draaiende rol, waarmee ze een visueel en auditief patroon programmeren. Net als bij een ponsband uit een draaiorgel of speeldoos, ontstaat een sequentie waarop een animatie reageert. Elke kleur roept een emotie op, bijvoorbeeld: rood staat voor boos, blauw voor verdrietig, geel voor blij. Door te variëren met kleur, volgorde en snelheid ontdekken kinderen hoe actie, gevoel en technologie met elkaar verbonden zijn.

De installatie nodigt uit tot zelf ontdekken, zonder uitleg of handleiding. Wat doet jouw patroon met het beeld en geluid? Welke emotie wek je op? Arcadans is laagdrempelig en speels – en nodigt uit tot verbeelding, verwondering en expressie.

Filmmaker Matthias den Hartog en animator/illustrator Thijs Steggink, beiden vaders van jonge kinderen, ontwikkelden Arcadans vanuit een gedeelde wens om technologie begrijpelijk en speels te maken voor kinderen. In hun werk staat het verkennen van gevoel, interactie en verbeelding centraal. Met deze Cross-TIC productie verbreden ze hun eigen praktijk: Matthias werkt met sensoren, animatie en muziek; Thijs onderzoekt interactieve animatie en storytelling.

Matthias den Hartog p. 35

□ 0,4x0,4x0,9 m

dagprijs €500,-

🎵 open audio/koptelefoon

💬 Tetem



2023



In ReView wordt onderzocht hoe ervaring kan worden omgezet naar beeld en geluid. Bezoeker, kunstenaar en technologie werken samen om elke keer een nieuw filmpje te maken. Met een interactieve vragenlijst genereer je een video die jouw ervaring weergeeft.

Het resultaat is een samenwerking tussen jouw antwoorden, Miriam's ideeën over het beeld en geluid, en de computer die daar mee aan de haal gaat en er iets nieuws van maakt. Er wordt gebruikgemaakt van verschillende hedendaagse technologieën en kennis van psychologie en natuur.

Miriam Riefel studeerde recentelijk af bij de afdeling Interaction Technology van Universiteit Twente en combineert haar technische kennis met beeldende kunst.

Met haar project ReView ontwikkelt ze een installatie waarin de mening van bezoekers over een evenement op een speelse manier wordt gedocumenteerd. De installatie bestaat uit een digitale interface en geprojecteerde video die steeds groeit en verandert onder invloed van de nieuwe data. Het kunstwerk wordt zo een co-creatie van alle bezoekers.

 Wifi  Cross-TIC  open audio

 2x2,5 m  vanaf €250,- ex. btw

Vrije plaatsing projectiescherm binnen een straal van ± 6 m.



Breaking

The



Stigma



Breaking The Stigma is een onderzoeksproject met als doel het stigma van drugsgebruik aan te vechten en meer open discussie te stimuleren via een meeslepende audiovisuele ervaring.

Stigmatisering ontmoedigt het zoeken naar hulp en creëert sociale barrière zoals discriminatie op de arbeidsmarkt, huisvestingsproblemen of beperkte toegang tot onderwijskansen, waardoor mensen niet volledig kunnen deelnemen aan de maatschappij. Bovendien ontmenselijkt en marginaliseert stigmatisering van mensen die drugs gebruiken, waardoor ze niet gezien worden als complexe mensen met hun eigen verhalen, worstelingen en ambities.

In deze installatie worden verschillende fragmenten van een persoonlijk verhaal in de vorm van video's getoond op een grote muur. De video's zijn volledig gemaakt in TouchDesigner, waarbij elke video zich richt op een andere visuele stijl. De totale duur van deze video's is ongeveer 12 minuten.

Nils Rublein is een robotica-onderzoeker en audiovisueel kunstenaar uit Enschede. In zijn artistieke inspanningen richt hij zich op het snijvlak tussen technologie, media en menselijke interactie, waarbij hij nieuwe manieren onderzoekt om muzikale en visuele ervaringen te creëren. Momenteel werkt hij aan het project SNAPSHOT, waarin hij onderzoekt hoe muziek- en theatervoorstellingen kunnen worden verrijkt op basis van sensordata afkomstig van de locatie van de voorstelling en het publiek.

€ op aanvraag

☐ donker

☐ 20 m²

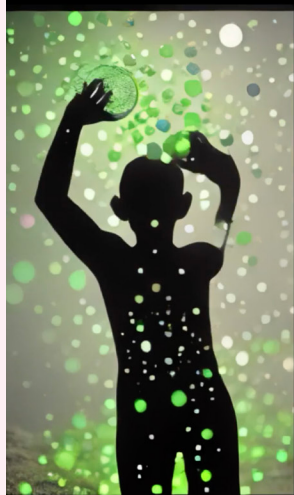
☐ Cross-TIC

Een muur voor projectie.



When I look in the mirror,

I see you



Deze Toverspiegel is een venster naar een andere wereld — de wereld van sagen en sprookjes. Die laat ons zien wat in het dagelijks leven aan onze ogen ontsnapt en herinnert ons aan de magie van de natuur.

De Toverspiegel is geen gewone spiegel. Deze spiegel laat je niet alleen jezelf zien, maar het mengt deze beelden met natuurbeelden en beelden over sagen uit de omgeving. In de huidige vorm vertelt de spiegel het verhaal van de Witte Wieven, Old Minneke en de Dwaallichten.

Het werkt met kunstmatige intelligentie die livebeelden genereert. Een camera registreert je bewegingen en stuurt de informatie naar de AI, die daar nieuwe combinaties van maakt. De installatie volgt en reflecteert bewegingen, waardoor er een interactief spel ontstaat tussen spiegel en bezoeker. Iedereen vanaf een jaar of 5 kan spelenderwijs de verhalen ontdekken. Door onze manier van werken met live AI-generatie is het mogelijk om meer of andere verhalen toe te voegen aan de installatie. Deze installatie vertelt tijdloze verhalen met behulp van nieuwe technologie, zodat mensen zich op een eigentijdse manier opnieuw kunnen verbinden met hun omgeving.

Sophie Allering (zij/hun) is interdisciplinair kunstenaar die zich richt op verhalen vertellen en hoe dit de wereld om ons heen vormgeeft.

Noemi Biro (zij/haar) is een multimediakunstenaar met een achtergrond in grafisch ontwerp.

Pleun Gremmen (die/hun) is een kunstenaar met interdisciplinaire praktijk die werkt aan het ontrafelen van hoe de verstrengelde gebieden van het virtuele en fysieke samenkomen om de culturele en politieke stof van onze wereld te reflecteren.

1 stroompunt

dagprijs €500,-

🎵 open audio/koptelefoon

Dit project is schaalbaar met meer verhalen of een andere vorm van het beeld tonen. Wij kunnen aanpassingen doen waarvoor wij een dagprijs en (wanneer nodig) een reiskostenvergoeding hanteren.

💬 Tetem



LEAFDE



In de Augmented Reality-installatie LEAFDE staat 'het recht van de plant' centraal en onderzoekt Ton hoe het narratief van planten ingezet kan worden om het menselijke verhaal te vertellen. Planten krijgen onderdak, zorg en ruimte om hun verhaal (geschiedenis) te vertellen. Het plantenasiel vertelt het verhaal van planten, maar daarmee ook het verhaal van de mensen in het leven van de planten. Het maakt in gewikkelde thema's die nu spelen - inclusiviteit, bestaansrecht, meervoudige perspectieven, eigenaarschap - op een eenvoudige manier bespreekbaar.

LEAFDE is een 'levende installatie' die mensen bewust maakt van de situatie waarin we ons bevinden en de vaardigheden die nodig zijn om als samenleving te overleven.

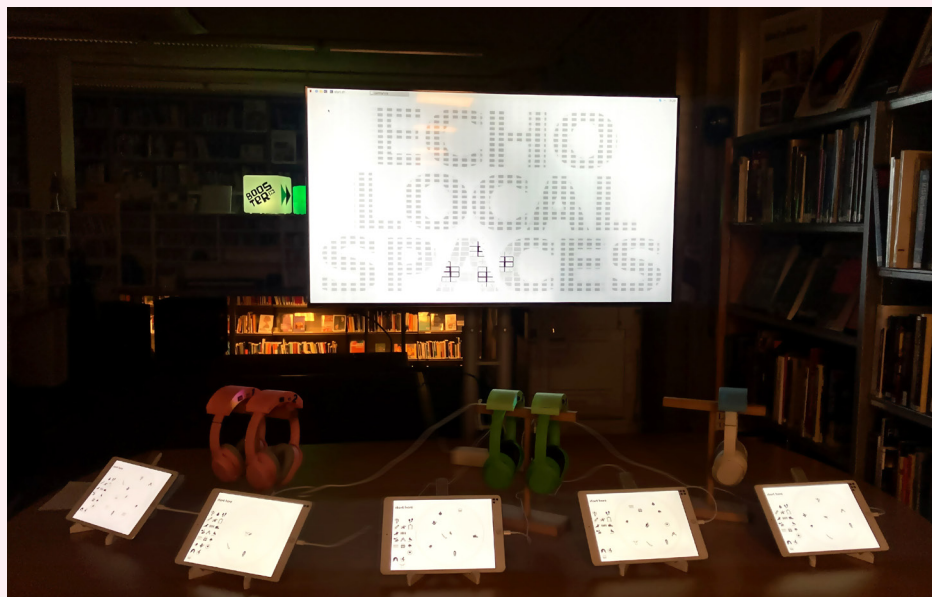
Ton Nieuwenhuis is een designer en kunstenaar. "Daar waar design, kunst en technologie overlappen, zie ik mogelijkheden om verhalen te vertellen, vragen te stellen en ze aan te zetten tot actie."

vanaf €500,- ex. btw

9 m²

Tetem

De installatie kan uitgebreid worden als de ruimte het toelaat met schermen, een soundscape etc.



ECHOLOCAL SPACES

2024



Echolocal Spaces is een interactieve audio-installatie waarin beweging vorm geeft aan geluid en ruimte de locatie van de regio Twente weerspiegelt. De kern wordt gevormd door 24 soundscapes - veldopnames verzameld in heel Twente - die een auditieve kaart vormen.

Nadat bezoekers hun eigen persoonlijke geluidskaart hebben gemaakt, bewegen ze zachtjes door dit verschuivende auditieve landschap met behulp van aangepaste luisterapparatuur, waarbij veldopnames uit de lokale omgeving worden gemengd.

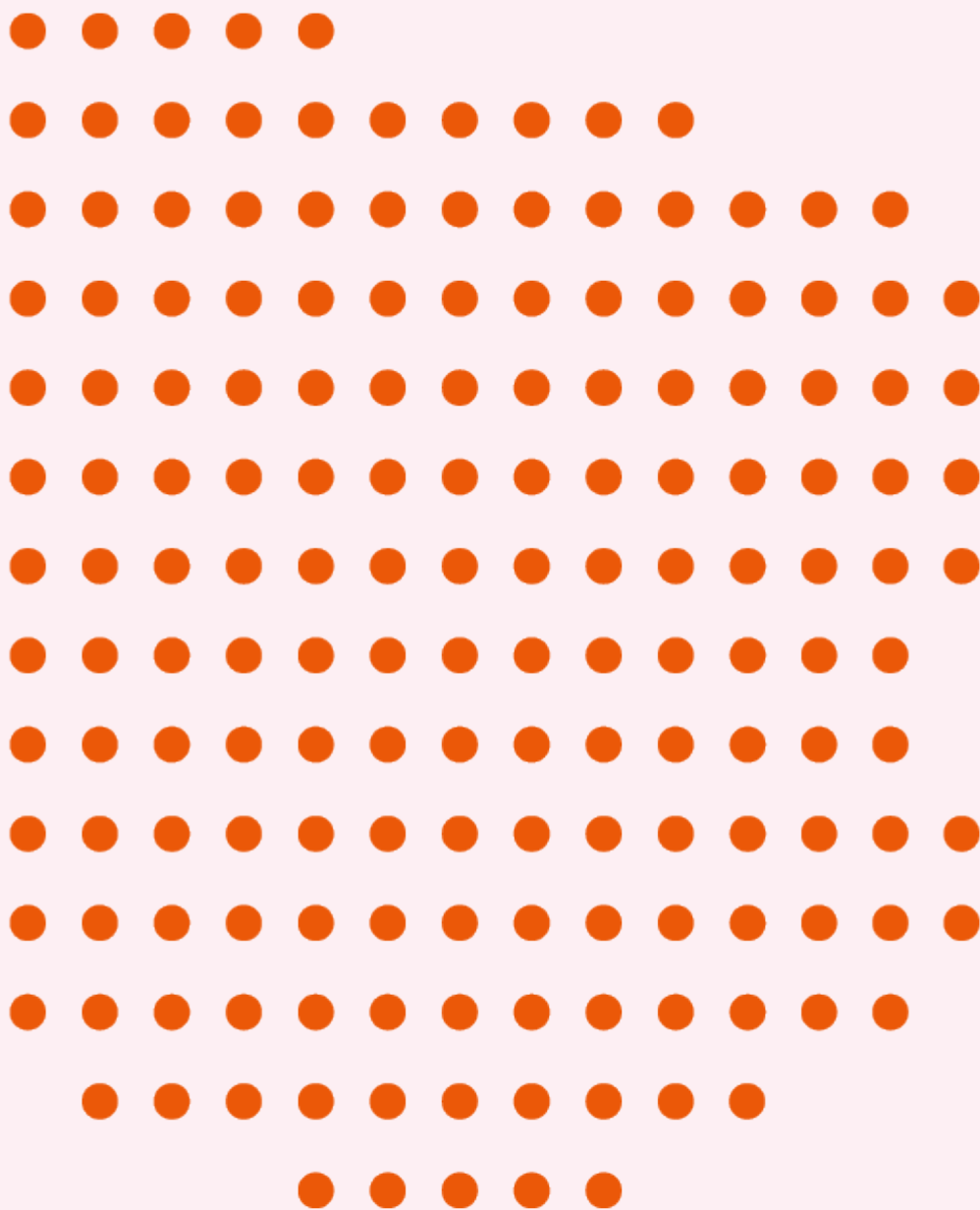
Deze evoluerende ervaring, ontworpen voor maximaal vijf deelnemers tegelijk, nodigt uit tot langzame verkenning en creëert een dieper bewustzijn van geluid, ruimte en aanwezigheid.

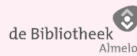
Dr. Yu Zhang is een kunstenaar en ontwerponderzoeker die interactiviteit in verschillende contexten onderzoekt. Haar werk onderzoekt alledaagse fenomenen, milieukwesties, interacties tussen kinderen en systemen, online samenwerking en onzekerheid in datavisualisatie. Ze onderzoekt innovatieve vormen van interactie binnen de artistieke praktijk en herdefinieert betrokkenheid door middel van technologie, ervaring en opkomende verhalen.

 schemerlicht  min. 6,5x5x2,5 m

ongeveer €250,-  Cross-TIC

Er is een tafel nodig (minimaal 120x60x76 cm) om de iPad's en koptelefoons op display te zetten.





Van 2021 tot en met 2024 is Cross-TIC uitgevoerd door negen Twentse kernpartners (Bibliotheek Almelo & Theater Hof 88, Werkplaats Diepenheim, Oyfo, PLANETART, Schouwburg Hengelo, Theater Sonnevænck, Stichting Oldenzaalse Musea, Tetem en Concordia (tevens de penvoerder)) en de culturele partners en opleidingen van Twente. Het project wordt ondersteund door de provincie Overijssel en de 14 gemeenten die samen de Cultuurregio Twente vormen.



Amit Palgi, Christos Constantinou, Matteo
Traverso, Giovanni Allovio, Pablo Koenig,
David Boelee, Edwin Dertien, Erik Peters,
Janko Bartelink, Jasper Schutz, Jonah
Wintrich, Jonathan Doorduyn, Karen Smid,
Doremiek Lamain, Matthias den Hartog,
Stefan Leenheer, Thijs Steggink, Miriam
Riefel, Nils Rublein, Sophie Allering,
Noemi Biro, Pleun Gremmen,
Ton Nieuwenhuis, Yu Zhang



Cross-TIC Catalogus
editie 2024