



BROKEN TEAPARTY

CONCRETISERING

BROKEN TEAPARTY is een interactieve ervaring waarin jij uitgedaagd wordt om het experiment aan te gaan met je familieleden. In plaats van conflicten te vermijden en algemene gespreksstarters, juist tijdens een typische Nederlandse kringverjaardag de verschillende controversiële onderwerpen aan te snijden.

De gesprekken wordt gecombineerd met visuele feedback, dusdanig dat jouw eigen emotionele reactie en de impact hiervan duidelijker worden. Vaak roepen polariserende gespreksonderwerpen vijandige gevoelens op en dit moet beter belicht worden.

De visuele feedback ontstaat uit een lichtinstallatie en wordt gestuurd aan de hand van de actuele emotionele beladenheid van jouw eigen woordgebruik. De benadering via deze interactie zal het bewustzijn aanwakkeren van hoe snel polarisatie plaatsvindt door je eigen emotionele lading.

BROKEN TEAPARTY zorgt ervoor dat je zelfbeeld bedreigt en bedreigt voelt, aangezien je van je eigen mening uitgaat en de bedreiging op eigen zelfbeeld het persoonlijk maakt. Deze bedreiging samen met het horen van tegenstrijdige informatie, wekt (neurologisch) een emotionele reactie op. Dit ontstaat mede door het gesprek wat volgt op de gespreksstarters met controversiële standpunten.

De vraag aan jou is; hoe snel voel jij je bedreigd?

Het doel is om bewustwording te creëren over hoe polarisatie ontstaat en hoe we dit kunnen aanpakken door open gesprekken aan te gaan. Ga de uitdaging aan en ontdek hoe jij kunt bijdragen aan een positieve verandering!

ONDERZOEKSVRAGEN

Hoe kan ik met visuele feedback de emotionele impact tijdens het bespreken van controversiële onderwerpen belichten, zodanig dat je reflecteert op hoe snel jijzelf polarisatie aangewakkerd?

- Wat verstaan we onder polarisatie, en wanneer heeft het impact op een gesprek?
- Wanneer veranderd je psychologische reactie van logisch beredeneren naar emotioneel?
- Bij welk scenario voelen mensen zich minder comfortabel om het conflict aan te gaan?
- Welke visuele impact gebruik je om je interactie te vormen, en hoe werkt deze vanuit een technisch oogpunt gezien?
- Wat voor kritiek levert de visuele feedback, en hoe veranderd dit zich naar meer bewustzijn over de vijandigheid tijdens polarisatie?

WAT VERSTAAN WE ONDER POLARISATIE, EN WANNEER HEEFT HET IMPACT OP EEN GESPREK?

De maatschappij vult zich steeds meer met polarisatie, hierdoor zette de campagne van SIRE, *'Verlies elkaar niet als polarisatie dichtbij komt'*, de angst van het conflict tijdens polarisatie meer in het daglicht. Tijdens mijn ervaring gaat het mij om de *absolute polarisatie*, dit is polarisatie waar men niet meer aan de vijandigheid kan ontsnappen en hierdoor niet meer aandachtig naar elkaar luistert. Dit heeft impact op een gesprek op het moment dat de emotie te hoog zit en het conflict niet meer te vermijden is, maar er ook geen verandering komt omdat men de angst voelt van het verder ontwikkelen of zelfs verergeren van het conflict.

WANNEER VERANDERD JE PSYCHOLOGISCHE REACTIE VAN LOGISCH BEREDENEREN NAAR EMOTIONEEL?

Je hebt een aantal verschillende psychologische biases, je hebt de confirmation bias en het backfire-effect; die zorgen ervoor dat je in je eigen mening en gelijk gelooft. Het verschil is alleen dat het backfire-effect komt door de bedreiging van het zelfbeeld in plaats van een bevestiging bij de confirmation bias. Het zelfbeeld doet er vervolgens alles aan om niet aan jezelf te twijfelen. Ook vindt er een neurologisch verandering plaats bij tegenstrijdige informatie, je hersenen gaan dan automatisch over naar een emotionele reactie in plaats van het logisch beredeneren wat het normaal doet.

BIJ WELK SCENARIO VOELEN MENSEN ZICH MINDER COMFORTABEL OM HET CONFLICT AAN TE GAAN?

Tijdens verschillende experimenten met verschillende soorten vormen van gesprekken, zittingen en scenario's, werd er keer op keer bevestigd dat men het comfortabelst is in een thuisomgeving bij vrienden of in een neutrale omgeving zoals in de natuur tijdens een wandeling. Men wilt zich niet opnieuw bedreigd voelen, dus zijn ze graag bij iemand in de buurt die naar ze luistert en die ze belangrijk vinden. Bij familieleden heb je liever geen gesprekken over een conflict en ontwijk je deze zo veel mogelijk. Uit deze groep heb ik inspiratie gehaald uit een eigen persoonlijk scenario, de kringverjaardag van mijn oma. De gesprekken die hier plaatsvinden, de stoeve communicatie, en het scenario ga ik gebruiken als startpunt van het experiment.

WELKE VISUELE IMPACT GEBRUIK JE OM JE INTERACTIE TE VORMEN, EN HOE WERKT DEZE VANUIT EEN TECHNISCH OOGPUNT GEZIEN?

De audio wordt live opgenomen via een microfoon in de ruimte, deze audio wordt omgezet in tekst. De woorden van deze tekst gaan langs een dataset met polariserende emotioneel beladen woorden, als dit een match is wordt deze output omgezet naar een visuele reactie. Zo worden de deelnemers gelijk bekritiseerd op eigen woordkeuze en krijgen ze feedback terug in de vorm van licht. Er wordt hier gebruik gemaakt van de speech recognition extensie in combinatie met Python code, het visueel omzetten gebeurt door het te combineren met HTML en Javascript waardoor de visuele feedback op een webpagina te zien is.

WAT VOOR KRITIEK LEVERT DE VISUELE FEEDBACK, EN HOE VERANDERD DIT ZICH NAAR MEER BEWUSTZIJN OVER VIJANDIGHEID TIJDENS POLARISATIE?

De visuele feedback levert kritiek op het gebruik van woordkeuze, dit heeft als resultaat dat de deelnemers gedrag proberen aan te passen in de vorm van woordgebruik. Deze kritiek moet persoonlijk aanvoelen, dit wordt bereikt door aan het einde van de ervaring de deelnemers hun emotionele reactie op een theekopje te laten schrijven en vervolgens symbolisch de vijandigheid kapot te gooien. Hierna kan het kapot gegooide kopje omgezet worden in een souvenir, zodat je herinnerd wordt aan het feit dat je je vijandigheid kapot hebt gegooid. Door de blijvende herinnering zal de deelnemer steeds vaker het bewustzijn van vijandigheid tijdens polarisatie herkennen.

INTRODUCTIE

TRIGGER WARNING: TIJDENS DEZE ERVARING KUNNEN ER EMOTIONELE GESPREKKEN GEVOERD WORDEN OVER: BUITENLANDERS, FEMINISTEN, HOMOFOBIE, VLUCHTELINGEN, FEMICIDE, MACHTPOSITITES EN ANDERE SOORT GELIJKE ONDERWERPEN.

Loop naar binnen en neem plaats op de plekken waar geen medefamilieleden(knuffels) zitten.

Vanaf dit moment wordt je door de audio meegenomen in de ervaring en worden alle instructies en uitleg gegeven via het audiofragment.

Wees niet bang om je ongefilterde mening te geven en alle emoties te delen, onthoud; het is een experiment dus ga de uitdaging aan!

WAARDE VAN EMOTIES

Tijdens een experimentje gaf ik de deelnemers een opdracht om waardevolle woorden op te schrijven voor iemand in zijn/haar omgeving, vervolgens moesten ze het scheuren en in brand steken.

De emotie van de woorden die je opschrijft heeft impact aan het hechten van de woorden en je geeft hierdoor meer aandacht. Het kapotmaken deed pijn, op welke manier komt deze emotie ook omhoog?



POLARISATIE

Polarisatie is een groot begrip, SIRE richtte zich aan het begin van dit jaar op de campagne: 'verlies elkaar niet als polarisatie dichtbij komt'. Dit met als hoop mensen bewust te maken van de angst van het conflict en wat mensen kunnen doen om elkaar hierdoor niet te verliezen.

Voor mij ligt het probleem bij de vijandigheid, vandaar dat het gaat om Absolute polarisatie. Bij absolute polarisatie komen vijandbeelden om de hoek kijken. De bereidheid te luisteren is volledig verdwenen, de nuance ver te zoeken. Het is niet meer de bedoeling het eigen denken kritisch te bevragen. Er wordt uitgegaan van een absoluut eigen gelijk, en het grote ongelijk van de ander.



BACKFIRE-EFFECT

Backfire-effect : Als je iemand ergens van probeert te overtuigen, gaat die persoon alleen maar hardnekkiger geloven in wat hij of zij al dacht.

Paul Smit legt in zijn samenvatting uit dat het brein op overleving gericht is en we hierdoor verschillende cognitieve biases, zoals het 'backfire-effect' hebben.

De Amerikaanse psycholoog en neurowetenschapper Drew Westen en zijn collega's deden ook onderzoek en bij de proefpersonen werden tijdens het horen van tegenstrijdige informatie helemaal geen hersendelen actief die normaal gesproken betrokken zijn bij logisch redeneren, alleen hersengebieden die te maken hebben met emoties.



PERFECTE DIALOOG

De vragen voor de perfecte dialoog creerde ik zodat ik zo duidelijk en volledig mogelijk de context gevormt werd, ik liet de deelnemer het tekenen zodat het beeld werd versterkt en ikzelf zeker wist dat ik snapte wat ze bedoelde.

Ik zit op een bank met de voeten omhoog (of kleermakerzit) met iemand (het liefst een goede vriend) schuin tegenover mij of schuin naast me in een rustige openbare ruimte in de natuur met zon en een drankje zonder afleiding.



CONCEPTING

Ondanks het vele schetsen van concepten, was het belangrijk op fysiek bezoek te blijven en hierdoor maakte ik manquentes. Dit zodat ik meedere beslissingen kon maken, bijvoorbeeld voor hoe veel personen de ervaring praktisch was maar ook waar de actiepunten zitten en de techniek.

Aan elke kleur zit een bepaalde functie vast. Door dit uit te werken was ik functioneel bezig met de uitvoering.



SPEECH RECOGNITION

Na een tijdje besloot ik de live woorden die je zegt, te willen gebruiken als meetbaar element zodat ik feedback kon creëren via de Python code. Speech recognition is een module die te downloaden is, waardoor je via Python live je spraak kon opnemen.

Na wat hulp, veel proberen en veranderen, luisterde de tool naar je stem zette deze om in tekst en vervolgens ging deze tekst langs een dataset om te kijken of jouw eigen tekst matchte met een woord uit de dataset die bestond uit polariserende en emotioneel beladen woorden.

```
from typing import List
from tkinter import Tk, Text, Button
import speech_recognition as sr

r = sr.Recognizer()

def listen():
    with sr.Microphone() as mic:
        audio = r.listen(mic)
    text = r.recognize_google(audio)

    # Dataset van woorden
    dataset = ['vrijheid', 'democratie', 'menselijk', 'aanpak', 'aanpak', 'aanpak', 'aanpak']

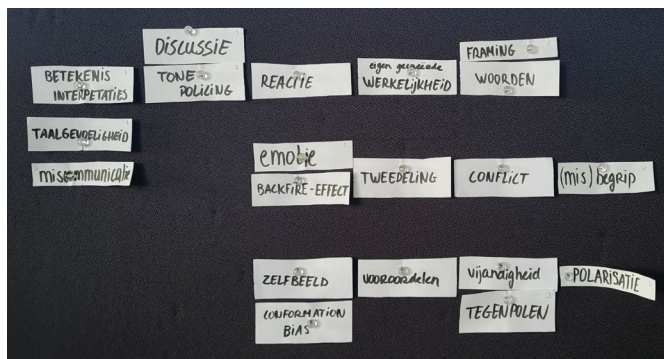
    # Check of het woord in de dataset voorkomt
    word = None
    for word in dataset:
        if word == text:
            break

    # Print het resultaat
    print('Je hebt gezegd: ' + text)
    print('Het woord is: ' + word)
```

Terminal output: Python 3.10.2 Shell (C:\Python310\Shell) [Python 3.10.2], Py-1025 (C:\msys64\python310\python.exe), Python 3.10.2 - An enhanced interactive Python. Type '?' for help. Python 3.10.2 Shell (C:\Python310\Shell) [Python 3.10.2], Py-1025 (C:\msys64\python310\python.exe), Python 3.10.2 - An enhanced interactive Python. Type '?' for help.

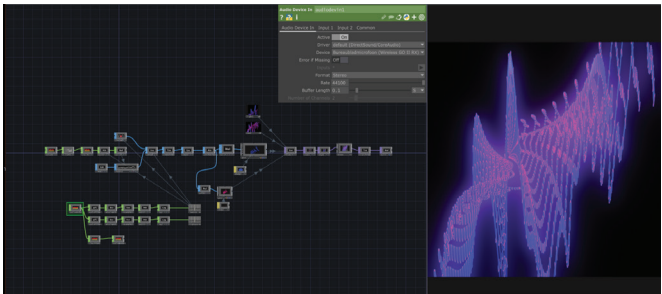
ORGANISEREN

Gedurende het onderzoek en concretiseren van het project, zijn er verschillende momenten geweest waar ik naar verduidelijking zocht in de chaos. Regelmatig schreef ik relevante begrippen op, verdeelde ik ze in categorieën en haalde daar duidelijk keuzes uit. Een bepaald onderdeel wat er bijvoorbeeld niet meer erg goed bij hoorde, wat dan van dat bord afging. Dit allemaal zodat ik steeds meer de diepte in zou gaan over dit onderwerp, maar ook steeds meer kadering.



AUDIOREACTIEF

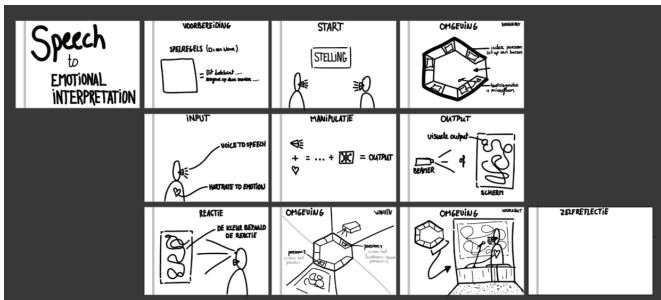
Vanaf het begin van het afstudeerproces was het voor mij duidelijk dat ik bezig wilde blijven met creatief coderen en abstract beeld creëren, langzaam in het proces maakte ik de keuze om mij te richten op Touchdesigner. Hierin kan ik nu terecht om visueel beeld te maken die reageert op het volume wat 1 persoon gebruikt. Door bepaalde functies met elkaar te verbinden en de audio-input te manipuleren tot een heftigere reactie, is dit een ideale manier om de impact te visualiseren.



EERSTE VOLLEDIG CONCEPT

Het uittekenen hielp mij heel veel met het minder chaotisch maken van de verbeelding van het concept, ik kon alles uitten op papier en beter bedenken hoe het in elkaar gezet kon worden.

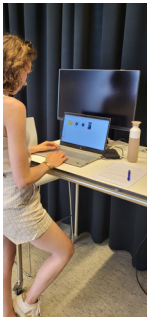
De bedoeling van dit concept was dat ik zo veel mogelijk regie kon pakken in het manipuleren van de input, zodat de visuele uitkomst zo veel mogelijk impact zou hebben op het forceren of voorkomen van de tweedeling.



STEMVERVORMER

In deze test gebruikte ik een stemvervormer over een bepaalde discussie heen, dit was een discussie over Pride op radio 3FM. Eerst liet ik het met stemvervormer horen, vervolgens haalde ik delen van de stemvervormer weg bij woorden die als polariserend konden worden gezien en hierna volgde het originele filmpje op Instagram.

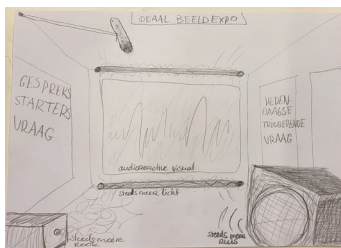
Door middel van vragen die van toepassing waren op het experiment, kwamen de verschillende emoties naar boven. Maar ook bevestigde bepaalde antwoorden mijn eerdere onderzoek, de discussie was voor velen namelijk gevoelig en er kwamen vooral negatieve emoties omhoog.



IDEAAL BEELD TESTEN

Na bepaalde testen had ik een wat nieuwe idee in mijn hoofd, een experience waar verschillende zintuigen steeds meer worden geprikkeld. De audio input en de visuele output is het belangrijkste van de techniek, hiernaast worden er door de vragen en onderwerpen op de muren verschillende gesprekken gestart.

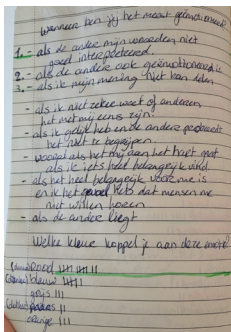
Namaten de tijd van de experience wordt het aantal keer van het gebruik van overtuigende en emotionele woorden gebruikt om steeds meer ruis, rook, licht in de ruimte te laten luiden/vullen/schijnen. Zodat er op deze manier steeds meer zintuigen worden geprikkeld zodat het contrast van de focus in het gesprek zorgt voor verstoring.



FORMULIER

Uit het formulier wat ik had opgesteld kwamen een aantal interessante antwoorden uit. Zo werden de emoties tijdens een conflict het meest gekoppeld aan angst, verdriet, frustratie en boosheid en hier werd het vaakst de kleur (donker)rood aan verbonden.

Ook klopte de antwoorden op de stellingen, zoals dat men controversiele onderwerpen lastig bespreekbaar vinden maar ook dat ze de emotionele reactie helemaal niet toegeven ook al zeggen ze dat ze hier geen last van hebben.



LEDSTRIP

Aangezien ik na 3 weken proberen de combinatie van de Python code met Touchdesigner niet werkend kreeg, ging ik aan de slag om de Python code werkend te krijgen met Arduino code. Ik was mij bewust van wat er fout ging maar ik kreeg het niet opgelost, zelfs na vele gesprekken met ChatGPT.

De ledstrip deed het via de Python code, het enige probleem was dat de Arduino code stopte met werken op het moment dat ik de twee wilde combineren, het zou moeten werken maar helaas werkte het niet na veel proberen en hulp van andere studenten.



TEST IN HET PARK

De test in het park ging anders dan verwacht, ik was namelijk van plan om van scenario te veranderen. Wel kon ik de bijeenkomst gebruiken om verschillende antwoorden en gevoelens te achterhalen over mijn nieuwe scenario, vooral het gevoel was een belangrijk onderdeel geworden. Door deze uitkomst ging ik deze gevoelens en het scenario verder uitpluizen.

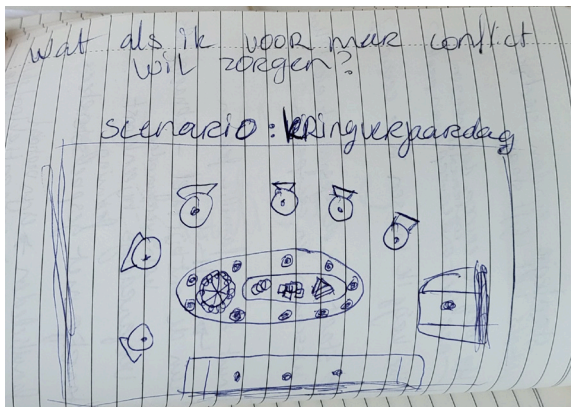
Na deze test was het voor mij duidelijk dat ik niet voor het scenario in het park moest gaan, er waren te veel vragen zowel praktisch als kritisch beredening.



DE KRINGVERJAARDAG

Door de verandering van scenario, wilde ik dit scenario zo goed mogelijk verbeelden. Ik dacht aan de tipisch Nederlandse kringverjaardag en wat voor meubels mijn eigen oma in de kamer heeft staan. Ook haalde ik inspiratie uit de 'Alice in Wonderland' theaparty.

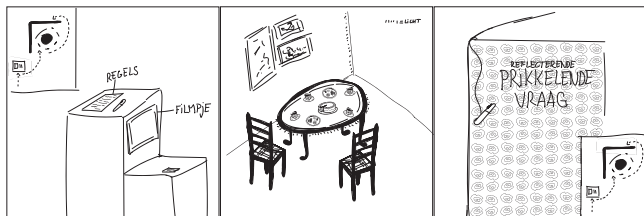
Hierna paste ik mijn hoofdvraag en deelvragen aan naar het goede scenario, dit zorgde er ook voor dat ik deze deelvragen kon gaan beantwoorden en kon beginnen aan het schrijven van een concretisering van mijn concept.



OPTIES VAN STRATEGIE

De verduidelijking van mijn project zorgde ervoor dat ik weer meer aandacht kon besteden aan de strategie van de ervaring. Door het eerste idee uit te werken, bracht het mij op het idee om de verschillende mogelijke opties uit te werken. Op deze manier kwam ik erachter wat het beste zou werken voor mijn project.

Maar ook kwamen hier verschillende vragen uit, waar ik later mij op moest gaan focussen zodat ik mijn project en strategie zo goed mogelijk kon beredeneren en uitleggen maar ook het project compleet kon gaan maken.



EERSTE TEST IN DE STUDIO

De eerste test in de studio zorgde voor een perspectief en voor het verbeteren van een aantal praktische elementen van mijn ervaring.

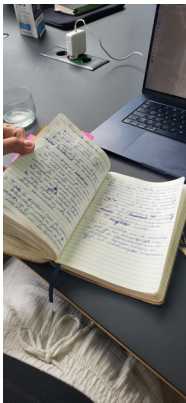
Zo kwam ik erachter dat het niet handig was als ik gesprekskaartjes zou gebruiken aangezien het donker is in de ruimte, dit los ik op door audio te gebruiken. Maar ook was de sensitiviteit van de audio in Touchdesigner te laag waardoor de microfoon er erg dichtbij moest worden gehouden. Hiernaast werd er duidelijk dat de zittingen echt duidelijk afgezet moesten worden, dit loste ik op door knuffels te plaatsen op de plekken waar je niet mocht gaan zitten.



VERLOOP STRATEGIE

Vanwege de eerdere testen en kleine veranderingen in praktische keuzes, leek het handig om de loop van de ervaring uit te schrijven. Hier maakte ik iedere gedetailleerde handeling zichtbaar door alles op te schrijven, dit wel in een aantal stappen om het duidelijk te houden. Aangezien dit wel echt het belangrijkste is gebleven, alles zo duidelijk mogelijk en geordend houden.

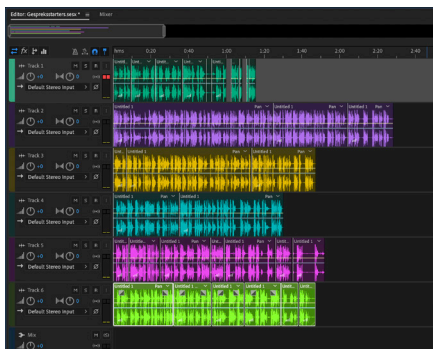
Wel was tijdens dit stappenplan het bedenken van de volgorde van de audio belangrijk, aangezien dit een grote verandering was van de situatie.



GESPREKSSTARTERS

De verschillende gespreksstarters die ik had waren stellingen, maar deze verdeelde ik onder in verschillende onderwerpen en bevroeg of deze onderwerpen tot een controversieel gesprek zou leiden bij het bespreken hiervan met familieleden.

De stukken die zijn geschreven, zijn bedoeld vanuit een bepaald perspectief van een van je familieleden. Dit zouden in principe dus gesprekken kunnen zijn die besproken worden tijdens een kringverjaardag. Bij deze gespreksstarters, worden hierna drie vragen gesteld die beantwoorden moeten worden vooral voor meer gespreksstof.

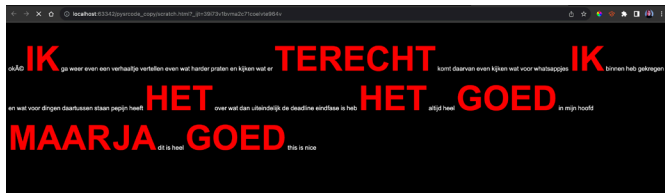


WEBPAGINA

Na weer heel vaak Python proberen te combineren met andere versies van extensies, maar toen kwam ik op het idee om het te koppelen aan een webpagina.

Gelukkig werkte dit naar behoren, natuurlijk niet gelijk het ideale beeld wat ik eerder had. Het belangrijkste was dat er eindelijk een impact gecreëerd werd met de juiste feedback, hierna kan ik altijd nog eventueel andere dingen aanpassen.

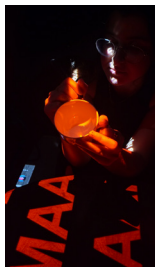
Wel moest ik hierdoor alle woorden uit mijn dataset, een voor een toevoegen aan de code.



TWEEDE TEST IN DE STUDIO

De tweede test in de studio ging minder goed dan verwacht, de audio van het live gesprek kwam alleen binnen via mijn laptopspeaker. Dit betekende dat ik mijn laptop zichtbaar op een stoel moest gaan zetten om het geluid goed op te kunnen vangen.

Ook werd er duidelijk dat er sommige stukken uit de verhalen en vragen veranderd moesten worden qua verduidelijking, dus dit kon ik nog gaan veranderen. Hierna kwam ik ook op het idee om een trigger warning erbij moest gaan plaatsen, aangezien sommige onderwerpen emotioneel heftig kunnen zijn voor de gebruiker. Dit is natuurlijk de bedoeling maar ze moeten hier wel bewust van worden gemaakt.



'Verlies elkaar niet als polarisatie dichtbij komt', dat was de start van de SIRE campagne begin 2023. Het doel hiervan was om de angst van het aangaan van het conflict meer in het daglicht te brengen, aangezien er hierdoor geen gesprek startte over een polariserend onderwerp. *Maar is dit gelukt?*

Op het moment dat de emotie te hoog zit in een gesprek is het conflict tijdens polarisatie niet meer te vermijden. Polarisation vormt een structureel probleem wanneer men niet meer aan een gevoel van vijandigheid kan ontsnappen, ook wel **absolute polarisatie** genoemd. Er wordt dan niet meer naar elkaar geluisterd, waardoor het controversiële onderwerp niet meer bespreekbaar is. Gemotiveerd vanuit bescherming van het eigen zelfbeeld, en vanwege de angst voor het verder ontwikkelen of zelfs verergeren van het conflict.

In **BROKEN TEAPARTY** worden deze lastige gesprekken gecombineerd met visuele feedback, dusdanig dat jouw eigen emotionele reactie en de impact daarvan duidelijker worden. Vaak roepen polariserende gespreksonderwerpen vijandige gevoelens op en dit moet beter belicht worden. Dit doe ik door een aantal verschillende cognitieve biases van het brein aan te kaarten, deze zorgen namelijk voor een bepaalde reactie. De 'confirmation bias' en het '**backfire-effect**' zorgen voor extra bevestiging van eigen mening en gelijk. Het verschil is alleen dat het 'backfire-effect' vanuit een bedreiging komt die je voelt, doordat de informatie niet klopt met wat jij zelf denkt. Jouw zelfbeeld doet er vervolgens alles aan om niet aan jezelf te twifelen en te blijven geloven in jouw eigen mening en gelijk, verandering hiervan is namelijk erg persoonlijk en pijnlijk. Bovendien wordt er tijdens deze 'bias' (neurologisch) een emotionele reactie opgewekt door tegenstrijdige informatie. De reactie verschuift dan van logisch beredeneren naar een emotionele reactie door de invloed van de bedreiging op het zelfbeeld.

BROKEN TEAPARTY is een interactieve ervaring waarin jij uitgedaagd wordt om het experiment aan te gaan. In plaats van conflicten te vermijden en algemene gespreksstarters te gebruiken, ga je juist tijdens een typische Nederlandse kringverjaardag de verschillende controversiële onderwerpen aansnijden.

BROKEN TEAPARTY bestaat uit gespreksstarters met controversiële standpunten. *Zal dit voor een extra bedreiging zorgen? Welke emoties komen naar boven? Waarom vinden we het belangrijk om controversie te verminderen, maar mag dit niet ten kosten gaan van ons eigen zelfbeeld?*

Binnen gespreksonderwerpen waar veel controversie over kan ontstaan, ontwijken we het conflict met als resultaat dat belangrijke onderwerpen niet besproken worden. Terwijl deze onderwerpen juist bespreekbaar moeten blijven zodat polarisatie niet de overhand neemt! Helaas wil men niet door die pijnlijke barrière gaan. Dat we zelf het probleem zijn van het verder uitdrijven van de controversie en elkaar hierdoor verliezen, doet mij pijn. *Waarom kunnen we ons niet 'vermannen' en het gesprek starten, zonder dat je de ander gelijk van een ander standpunt moet overtuigen? En zonder dat de emoties hoog moeten oplopen? Jij weet toch wel beter dan dat!*

Durf jij het experiment nog aan!?

Tijdens verschillende testen en experimenten met verschillende vormen van gesprekken, zittingen en scenario's, werd steeds bevestigd dat men het comfortabelst uit een conflict komt in een thuisomgeving. Men wil zich niet opnieuw bedreigd voelen, dus zijn ze graag bij iemand in de buurt die naar ze luistert en die belangrijk voor ze zijn. Ondanks bij familieleden voor velen de situatie comfortabel is, geldt dit niet voor iedereen. Dit geldt ook voor mij persoonlijk, uit deze frustratie haalde ik inspiratie. Namelijk uit **de kringverjaardag van mijn Nederlandse oma**. Ze voelen erg verplicht aan en er worden alleen standaard oppervlakkige vragen gesteld met als doel dat we geüpdate zijn van elkaars bezigheden. De gesprekken die hier plaatsvinden, de stroeve communicatie, en het scenario gebruik ik als startpunt van het experiment.

BROKEN TEAPARTY daagt je uit om gesprekken te hebben over de vaak polariserende en emotioneel beladen, controversiële onderwerpen. De audio van de deelnemers wordt live omgezet in tekst door middel van '**Speech Recognition**'-module in Python. De visuele feedback die hieruit volgt, uit zich als een lichtinstallatie en wordt gestuurd aan de hand van de actuele emotionele beladenheid van jouw eigen woordgebruik. Zo worden de deelnemers bekritiseerd op eigen woordkeuze en krijgen ze hier live visueel feedback op. Deze terugkoppeling tijdens het experiment voelt persoonlijk aan door de ervaring van de eerdere bedreiging op het zelfbeeld. De benadering via deze interactie zal het bewustzijn aanwakkeren van hoe snel polarisatie plaatsvindt door je eigen emotionele lading.

De vraag aan jou is dus; hoe snel voel jij je bedreigd?

Aan het einde van de ervaring schrijf je jouw emotionele reactie op een theekopje en gooi je deze symbolisch kapot als een manier om de vijandigheid (en de emotie) los te laten. Dit wordt omgezet in een souvenir om het bewustzijn van polarisatie in leven te houden. Door de blijvende herinnering zal de deelnemer steeds vaker het bewustzijn van vijandigheid tijdens polarisatie herkennen en streven naar verandering.

Het doel is om bewustwording te creëren over hoe polarisatie ontstaat en hoe we dit kunnen aanpakken door open gesprekken aan te gaan met elkaar. Ga de uitdaging aan en ontdek hoe jij kunt bijdragen aan een positieve verandering. **Zo voorkomen we dat we elkaar verliezen als polarisatie dichterbij komt.**

BRONNEN

Dijkstra, M. (2023). **Confucius: de kracht van een optimist**. Filosofie Magazine.
<https://www.filosofie.nl/confucius-de-kracht-van-eeen-optimist/>

Filosoof & Cabaretier. (z.d.). **Het subjectieve brein**.

Gillis, A. S. (2023). **Voice recognition (speaker recognition)**. Customer Experience.
<https://www.techtarget.com/searchcustomerexperience/definition/voice-recognition-speaker-recognition#:~:text=Voice%20or%20speaker%20recognition%20is,Amazon%20and%20Apple%20and%20Siri.>

'Mensen willen terug naar het midden'. (z.d.). Binnenlands Bestuur.
<https://www.binnenlandsbestuur.nl/bestuur-en-organisatie/mensen-willen-terug-naar-het-midden>

Movisie [kennis en aanpak van sociale vraagstukken]. (2021). **Inclusie en diversiteit** (In opdracht van het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties). Claire Blom.

Polarisatie en verbinding - (2023, 28 februari). Humanistisch Verbond.
<https://www.humanistischverbond.nl/watwedoen/onze-programmas/polarisatie-en-verbinding/#:~:text=Als%20je%20overbinding%20maakt%20tussen,goed%20voorbeeld%20van%20vruchtbare%20polarisatie.>

(2023, 13 januari). **Verlies elkaar niet als polarisatie dichtbij komt** - SIRE
https://polarisatieverlieselkaarniet.sire.nl/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=polarisatie

Puisis, E. (2023). **What is a conversation pit?** The Spruce.
<https://www.thespruce.com/what-is-a-conversation-pit-7152765#:~:text=The%20conversation%20pit%20was%20likely,to%20Bruce%20Goff%20in%201927.>

Schipper, K. (2023). **Confucius – De gesprekken**. Filosofie Magazine.
<https://www.filosofie.nl/confucius-de-gesprekken/>

Zevenhuizen, M. (2021). **Waarom het zo moeilijk is om van mening te veranderen**. Psychologie Magazine.
<https://www.psychologiemagazine.nl/artikel/doof-voor-andere-ideeen/>

