

3% of Everything

Designing for a world where both human and machine vision coexist.

Ontwerpen voor een wereld waar de kijk van zowel mens als machine naast elkaar kunnen bestaan.

Hosted by: Studio Gill Baldwin

Project Information (EN)

Set in a world where machines are viewing our interior, 3% of Everything acts as the opposite of camouflage by actively being detected by object recognition software. The sculpture is made by 3D scanning everyday objects, assembling digital hybrids and 3D

Projectinformatie (NL)

Machines bekijken onze interieurs door middel van object recognition software. 3% of Everything werkt niet door middel van camouflage, maar juist door actief deel te nemen aan dit detectie proces. Het object is gemaakt door het 3D scannen van alledaagse

Image List

Filename	Caption	Credit
1pixel_1570111042.	Close up detail	Magdalena Wierzbicka
2pixel_1565903034.	livestream surveillance	Salvador Miranda
3pixel_1565903632.	Frontal view of the sculpture	Magdalena Wierzbicka

The images above are included in the ZIP under /images.