13-16 sept. Enschede

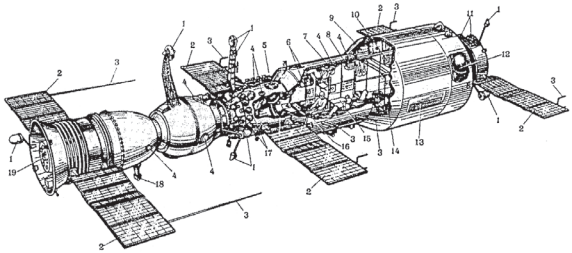
GOGBOT FESTIVAL

2007

EnvironMental Arts, Media and Technology

INHOUD

Inleiding 3-6
Mediapolis 7-9
Tentoonstelling Grote Kerk 10-22
Tentoonstelling Oude Markt 24-27
Tentoonstelling Tetem II 28-36
Tentoonstelling Balengebouw 37-41
Tentoonstelling Rijksmuseum Twenthe 42
Live Acts Oude Markt do. 13 sept. 43-45
Kick-Off-Afterparty Atak 46-48
Lezingenprogramma Theater Concordia 49
Open Air Cinema Oude Markt vr. 14 sept. 50-51
Filmprogramma Concordia Cinema 52
Electronic-Dance-Party Atak vr. 14 sept. 53-55
Live Acts Oude Markt za. 15 sept. 56-57
GOGBOT partners 58
Architectuurcentrum Twente, vervoer, lunchcafe 59
Tijdschema 60-61
Plattegrond 62
Colofon 63



GOGBLOG

GOGBLOG door **WILFRIED HOU JE BEK**

Tijdens het GOGBOT festival is Wilfried hou je Bek te gast en zal dagelijks in tekst en beeld verslag doen vanuit Enschede op GOGBOT.NL

Wilfried Hou je Bek is schrijver, criticus, autonoom astronaut, situationist, zelfverklaard Chinees, chrystal punker, discokraker, Nederfoob, psycholudoloog....
www.socialfiction.org

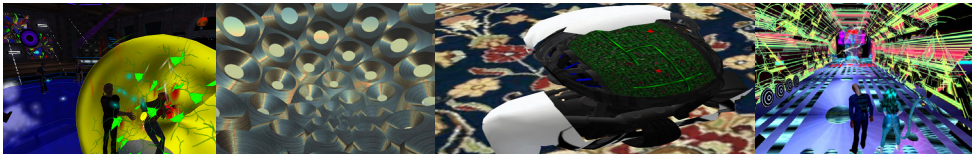
INLEIDING

GOGBOT festival EnvironMental Arts, Media and Technology is de vierde aflevering van een jaarlijkse kunstmanifestatie, georganiseerd door PLANETART in Enschede.
GOGBOT presenteert een reeks aan programmaonderdelen met in het hart van Enschede in de Grote Kerk de tentoonstelling MEDIAPOLIS, het centrale thema voor de aflevering van 2007. Daarnaast zijn er ook (muziek)performances, lezingen, workshops, een filmprogramma, presentaties en andere tentoonstellingen, dit jaar voor het eerst ook in de wijk Roombeek.
Doelstelling van het festival is om actuele ontwikkelingen en thema's op gebied van kunst in onze technologische cultuur onder de aandacht van een breed publiek te brengen.
Sinds de eerste aflevering van GOGBOT in 2004 is gekozen om de programma's aan te bieden vanuit het centrum van de stad, duidelijk zichtbaar in de openbare ruimte. Met de cafés en terrassen rondom de van oorsprong 12de eeuwse Grote Kerk is het oude stadscentrum de ideale omgeving voor cultuurbeleving, ontspanning en amusement. Dit sluit goed aan bij het streven van het festival om een divers publiek te bereiken met een inspirerend en confronterend programma.
Aan de voet van de kerktoren op het plein biedt het festival een programma met installaties, live-acts, performances, urban painting & street-art en na zonsondergang film en muziek-presentaties, als ook een interactieve, reuze robot en een dromende hersenauto. In de gratis toegankelijke Grote Kerk is een tentoonstelling ingericht, op basis van MEDIAPOLIS, het actuele boek van Marc Schuilenburg en Alex de Jong, over populaire cultuur en de stad.
In deze tentoonstelling wordt door kunstenaars werk getoond, waaruit blijkt hoe door de elektronische globalisering de populaire massacultuur steeds meer invloed heeft op onze leefomgeving en ons leven. We zien in deze werken hoe technologische, politieke, culturele, economisch en zelfs militaire ontwikkelingen samenkomen in de vorming van een nieuwe, virtuele stad.
Deze virtuele stad bestaat o.a. uit sonische gemeenschappen en omgevingen die worden gevormd rondom bepaalde stijlen van elektronische muziek. In het kader van de tentoonstelling wordt door DJ's vanaf de kansel in de kerk muziek gedraaid, wat te beluisteren is op de stille-disco koptelefoons, evenals de muziek en geluidskunst van WORM.radio en DFM. Binnen andere virtuele omgevingen, door internet wereldwijd verbonden, kunnen bezoekers spelen op de 15 pc's met (underground) games in de DRUMLANDER VIDEO ARCADE of ervaren hoe GPS, Google (Earth) en game-hacks worden ingezet als dragers voor de beeldende kunst.
Avatar Sandwoman Petion is gastvrouw op Second Life en onderzoekt op dit virtuele platform de ontwikkelingen met betrekking tot kunst, commercie, multimedia en activisme.

INLEIDING

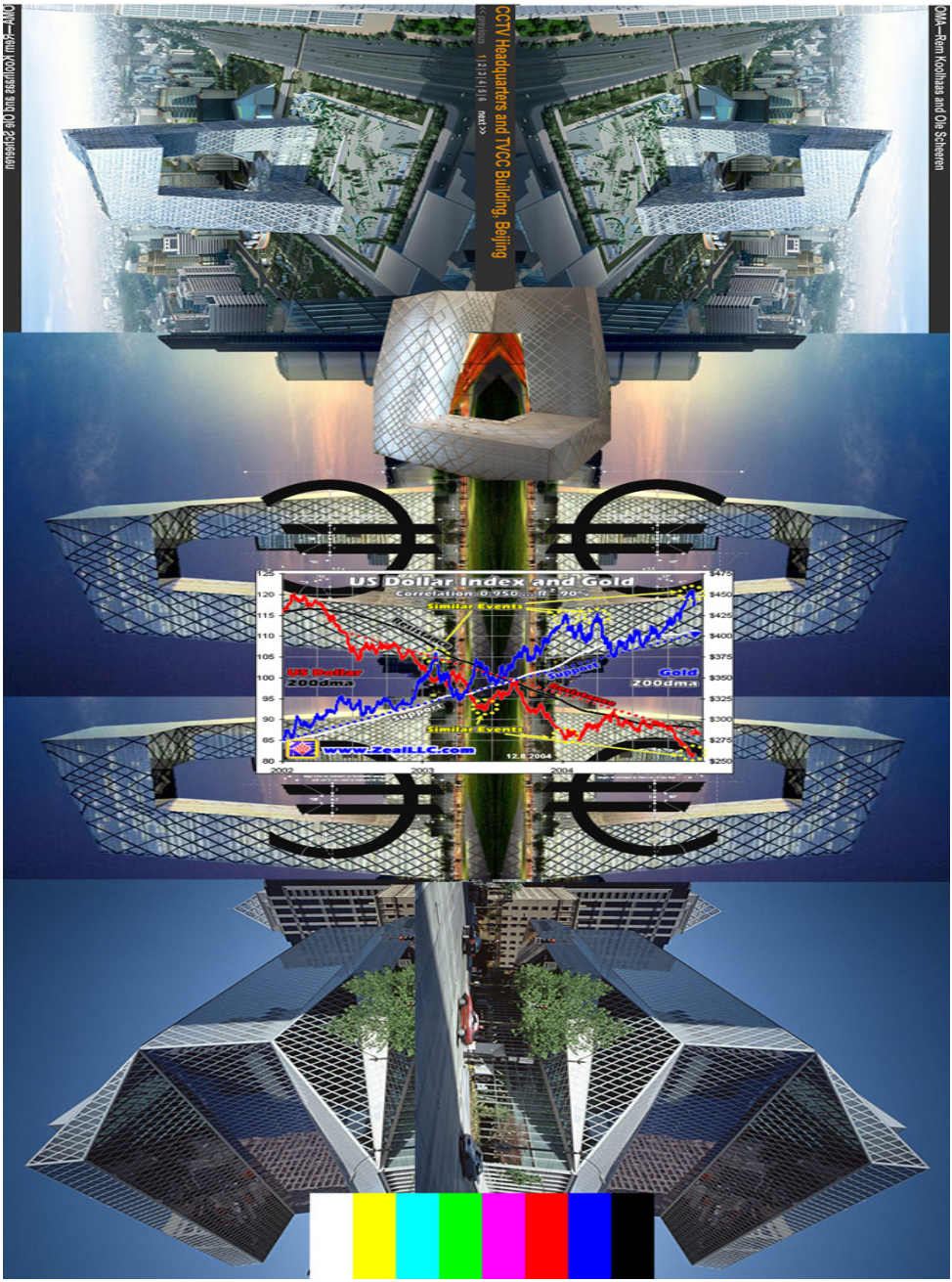
Het muziekprogramma van GOGBOT in Atak is dit jaar aanzienlijk uitgebreid. In samenwerking met het Twentse Alles Los Agency zijn, naast de optredens op de Oude Markt, twee avonden samengesteld met presentaties van vernieuwende muzikanten en DJ's uit Berlijn, Londen, Amsterdam, Rotterdam, Sidney en Staphorst.
Niet te missen zijn bijvoorbeeld de geniale pop-sampledelia van de Jason Forrest Band of KID606, of de uit computergames gecomponeerde tracks van Drumlander DJ's.
Bloed, bloot, metalnoise en goede slechte smaak wordt geboden door het theatrale Australische gezelschap Butchers Harem.
Naast een uitgebreider muziekprogramma kent GOGBOT 2007 ten opzichte van de vorige edities een aantal extra locaties met tentoonstellingen. Op de Oude Markt staan Riksja's gereed om bezoekers te vervoeren naar de wederopbouwwijk Roombeek, langs een route die in de nabije toekomst voor de stad Enschede een cultuurlint gaat vormen, bedoeld om de culturele voorzieningen in Roombeek en het centrum met elkaar te verbinden.
In het Rijksmuseum Twente kan de festivalbezoeker in het kader van GOGBOT een collectie old-school computermodellen bewonderen, die uit de privé verzameling van de Enschedese VJ Julian van Aalderen afkomstig is.
In het Balengebouw is een tentoonstelling ingericht met films en installaties van onder andere Erwin Olaf, Jan van Nuenen en Theodore Watson. Deze tentoonstelling is speciaal opgezet in het kader van de nieuwe stichting Medialab Enschede, een samenwerkingsverband tussen PLANETART, Aki Smartlab, Stichting Cultuur en Media Twente en de Mediasocieteit.
PLANETART zal hiervoor jaarlijks een zestal mediakunsttentoonstellingen presenteren op een nader te bepalen vaste locatie (wellicht de fabrieksschool aan de Noorderhagen), waarmee eindelijk een platform zal ontstaan waar voor de stad Enschede een volwaardig programma geboden wordt uit de internationale, actuele, hedendaagse multimediakunst.
De voormalige textielfabriek TETEM II is vanaf 2008 waarschijnlijk het nieuwe onderkomen van de AKI kunstacademie en voor GOGBOT 07 het decorum van een aantal bijzondere bijdragen: De 6000 vierkante meters herbergen o.a. een geluidsinstallatie van Mark Bain, in het kader van zijn onderzoek 'Trauma-series for Sites and Locations' (zoals Ground Zero en nu SE Fireworks). Verder in TETEM II diverse interactieve werken in relatie tot de begrippen tijd, ruimte en gewichteloosheid, maar ook een expositie van een aantal computerprints van de internationaal vermaarde architect/beeldend kunstenaar Lars Spuybroek, o.a. bekend van zijn spectaculaire voorstel voor het nieuwe WTC in New York en de interactieve bouwwerken Paviljoen Neeltje Jans in Zeeland en de D-tower in Doetinchem. Enkele ontwerpen in Spuybroek's presentatie op GOGBOT worden in het buitenland reeds ten uitvoer gebracht en zouden in het kader van de "vernieuwende architectuur in Roombeek" beslist een inspirerende aanwinst betekenen en voor de stad Enschede bijdragen aan de broodnodige, internationale uitstraling en stedelijke allure.
Ook in TETEM II zijn een aantal presentaties te bewonderen van onderwijsinstellingen uit Enschede op het terrein van kunst en technologie, met werk van studenten en medewerkers van de Universiteit Twente, Aki kunstacademie en Saxion hogescholen.

INLEIDING

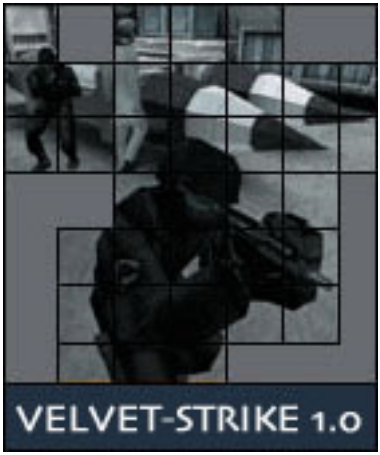


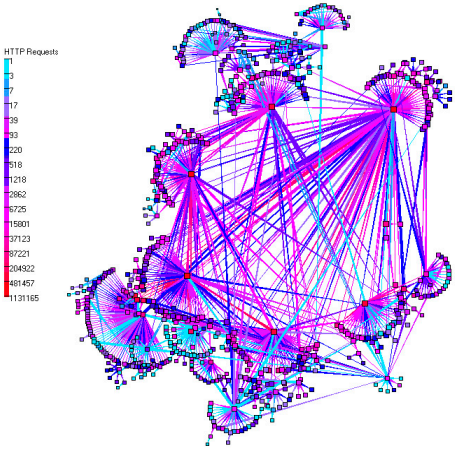
Primeur voor het festival dit jaar is de uitreiking van de GOGBOT Award, een aanmoedigingsprijs voor recent afgestudeerden van Nederlandse kunstacademies. PLANETART heeft sinds haar oprichting in 1995 gestreefd naar het stimuleren van talent en om als springplank te kunnen fungeren voor studenten, academie-verlaters en jonge kunstenaars, bijvoorbeeld op festivals en manifestaties als de Kunstvlaai in Amsterdam. In TETEM II zijn onder de noemer YOUNGBLOOD werken van 15 jonge kunstenaars tentoongesteld, dit jaar afgestudeerd aan academies in o.a. Amsterdam, Rotterdam, Utrecht, Arnhem, Zwolle en Enschede.
MEDIAPOLIS, het centrale thema van GOGBOT 07, is uitgewerkt als tentoonstelling in de Grote Kerk. Voor inhoudelijke reflectie en discussie hierover is in Theater Concordia een lezingenprogramma bij te wonen met bijdragen van Angelo Vermeulen, Joep van Delft, Adam Briggle en de schrijvers van MEDIAPOLIS, Marc Schuilenburg en Alex de Jong. Moderator van het lezingenprogramma is Petran Kockelkoren, bijzonder hoogleraar Kunst en Technologie van de afdeling Wijsbegeerte van de Universiteit Twente.
In het boek MEDIAPOLIS geven de schrijvers aan dat de omgevingen van de populaire media, (games, muziek, clips) waarin ontwikkelingen uit de technologie, cultuur en economie met elkaar verweven worden, een mogelijkheid bieden om onze leefomgeving anders te benaderen. In onze popcultuur laat de informatie uit de actualiteit ons voortdurend vragen naar onze culturele en politieke situatie. We proberen in kaart te brengen wat zich afspeelt in die sonische en virtuele omgevingen, en als daarin andere concepten naar voren komen of afwijkende toekomsten worden getoond, dan kunnen we in ieder geval proberen die ideeën en vergezichten als gereedschap te gebruiken om na te denken over de dynamiek en potentie van onze directe omgeving. Zo noteren Schuilenburg en de Jong in hun boek naar aanleiding van de vraag ‘waar komen die steden toch vandaan’ en citeren zij de onverminderd actuele woorden van de Italiaanse futurist Antonio Sant’Elia in *Manifesto of Futurist Architecture* (1914): ”iedere generatie moet haar eigen stad bouwen”
GOGBOT presenteert met de tentoonstelling in de Grote Kerk het werk van een aantal kunstenaars die ieder op hun eigen wijze de actualiteit van de popcultuur onderzoeken en daarmee vragen en inzicht opwerpen rond de thema’s van virtualiteit, multimedialiteit en connectiviteit.
Met al haar programmaonderdelen, van reflectie tot ontspanning tot engagement, wil GOGBOT inspireren en confronteren en hoopt met dit festival een wezenlijke bijdrage te kunnen leveren aan de kunst en cultuur in de stad Enschede.

Kees de Groot, september 2007



 Postkaartarchitectuur: “Great Leader Chairman Koolhaas” Photofuck Kees de Groot 2006





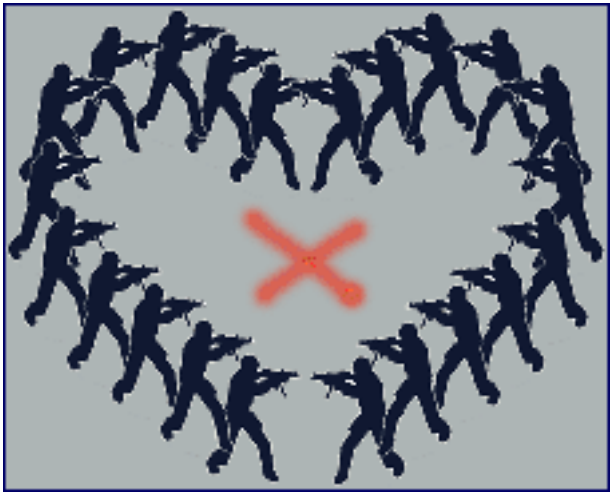
MEDIAPOLIS

Over nieuwe steden en de dingen die voorbij gaan

Marc Schuilenburg en Alex de Jong

De stad die in de verte opdoemt, het is een klassiek beeld. Torenhoge gebouwen staan rustig naast elkaar, verdringen elkaar niet. Ze onderscheiden zich door hun kleur, vorm of hoogte. Ze horen bij elkaar, bijeengehouden door de weerspiegeling van het zonlicht. Vanuit de hoogte overzien ze het oneindige gekrioel in de straten, steegjes en pleinen, kalm slaan ze de gestage aanbouw van buitenwijken en nieuwe buurten gade, richten ze hun blik op de omliggende steden, op de ringwegen die kronkelend haar grenzen tarten. Tegelijkertijd werpen die mastodonten een donkere schaduw over alles wat zich beneden, aan hun voeten afspeelt. Ooit was ze altijd dáár, aan de horizon. Nu is ze steeds meer hier, overal om ons heen. Niets kan zich aan haar verschijning onttrekken. En als de stad voorgoed hier is – opgerukt en groter en massaler dan ooit – komt de vraag op: hoe moeten wij de stad beschouwen? Is de stad nog wel een stad? Heeft ze nog grenzen? En hoe zien we onszelf in haar midden?

Een stad brengt vervreemding met zich mee. In een stad zijn mensen zich bewuster van de eindigheid van tijd, van de maatschappelijke mechanismen, van de eenzaamheid. Om aan de helse last van de tijd te ontsnappen, zo schreef Charles Baudelaire, dienen we ons te buiten te gaan aan wijn, aan poëzie of aan deugdzaamheid. Wat we ook doen, volgens Baudelaire moeten we ons bedrinken. Een eeuw later introduceerde William Burroughs de paranoia. Hij pleitte voor de oprichting van piratenrepublieken om te ontsnappen aan de indringende vormen van controle die de stad met zich had meegenomen. In die vrije gemeenschappen zou iedereen kunnen doen en laten wat hij wil. En laten we Morrissey niet vergeten als we het over vervreemding hebben. Hij zong over het diepe verlangen ergens bij te willen horen: ‘The last night on Maudlin Street. Goodbye house, forever. I never stole a happy hour around here.’



Vervreemding leidt tot onthechting. Aan sommige mensen bezorgt de drukke stad een ongekend delirium, bij anderen lokt de grootstedelijke anonimiteit agressie uit, of gevoelens van eenzaamheid. Met de tijd zijn dan ook verschillende concepten in zwang geraakt om het stadsleven tegemoet te treden. In de 19e eeuw stond flaneren als typisch stedelijk fenomeen in de belangstelling. Walter Benjamin omschreef de flaneur als een straatwandelaar die zichzelf toont aan andere stedelingen, zich vergaapt aan het verkeer en de etalages van warenhuizen. Later adviseerde Guy Debord stedelingen de dérive. Daarmee bedoelde hij het doelloos rondlopen in de stad zonder een specifieke bestemming. In een dérive mocht de wandelaar zich alleen laten leiden door de prikkels, stemmingen en emoties van zijn omgeving en de onverwachte ontmoetingen die daardoor ontstaan. Slechts door te dwalen kon de stadsbewoner ontkomen aan de moderne terreur van het spektakel – het hart van de consumptiemaatschappij, aldus de Franse situationist.

In de 21e eeuw zien we de stad opeens radicaal anders. Was de stad ooit een betonnen blok van asfalt, staal, stenen en muren, een in tijd en ruimte aanwijsbare plek, nu maakt ze zich steeds verder los van haar grondvesten. De stad dringt door in de media en vooral in de popcultuur van film, strips, games, muziek. De stad is daardoor overal. Zelfs op het platteland is een stadsleven mogelijk. Wanneer steden hun gesteende en ommuurde kaders te buiten gaan, verliest ook het begrip stedelijkheid en het leven in die stad betekenis. De stad is de stad niet meer. Daarvoor in de plaats wandelen we door een wereld die is volgebouwd met beelden en klanken van nieuwe media. Het is een stedelijkheid met een nieuwe aanblik. Je zou ook kunnen zeggen dat we de traditionele concepten van vervreemding, flaneren en de dérive achter ons laten.

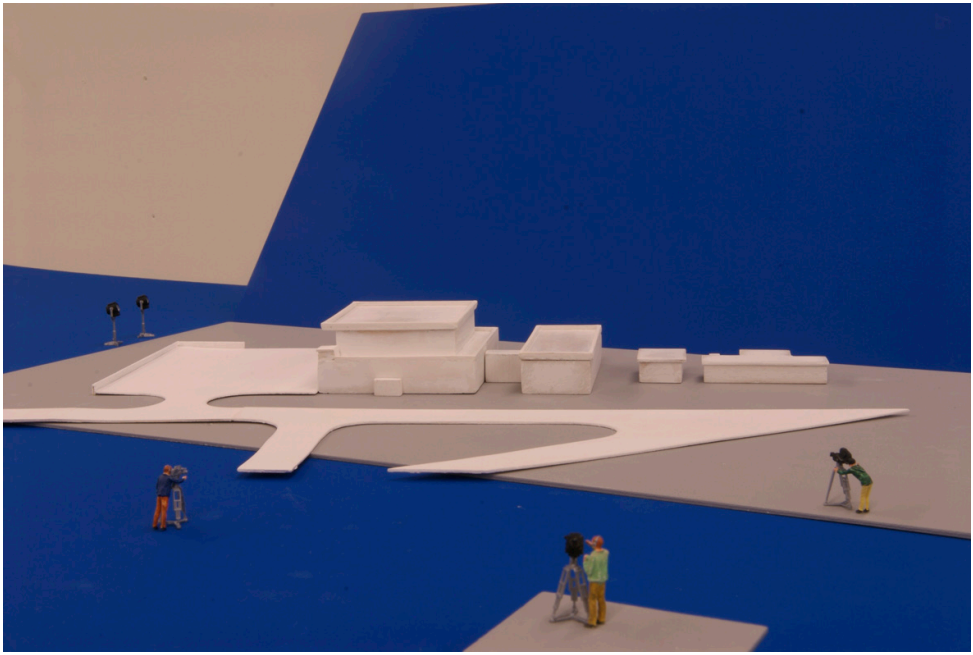
Om de stad van de 21e eeuw te omschrijven hebben we andere begrippen nodig. Twee springen in het oog: connectiviteit en interactiviteit. Connectiviteit is een bijzondere manier van verbanden aangaan. Wanneer de stad alle kanten uitwaaiert, krijgt het samenzijn van personen, dieren en dingen een andere vorm. Niet getemperd door gevoelens van onthechting en vervreemding, wordt ‘het zijn’ in de stad anders beleefd. Individuen gaan steeds meer op in prille gemeenschappen. Waar en hoe vind je die gemeenschappen die niet aan

fysieke plaats of tijd zijn gebonden? Met het vliegtuig, de auto en de trein kom je dit keer niet ver. Luister naar de ruimtes van verbeelding van muziek of dwaal rond in de gedeelde omgeving van een videogame. De stedelijkheid die zich daar ontvouwt, ontpopt zich sneller dan een Chinese partijleider kan dromen. De samenhang en eendracht van de individuen die hier samenkomen zijn niet gebaseerd op hun fysieke nabijheid, zoals in een klassieke stad. Gedeelde passies of interesses overbruggen de afstanden tussen personen, de geografische grenzen of territoriale gegevenheden van oude landen. Om met Gilles Deleuze te spreken, hier wordt een nieuw volk aangesproken.

Connectiviteit is nauw verbonden met interactiviteit. Interactiviteit verwijst naar de relatie tussen mens en machine, maar in een meer abstractere betekenis gaat interactiviteit over het openen van nieuwe ruimtelijkheden: fysieke, virtuele, sonische, geografische, sociale. Net als connectiviteit moet dit begrip worden bekeken in relatie tot een omgeving of milieu. Ze staat nooit op zichzelf, ontleent haar betekenis aan de context waarin ze is opgenomen. Interactiviteit is daarom voor alles een sociaal begrip, daarna pas technisch. De interactiviteit van nieuwe media laat toe dat iemand actief ingrijpt, de loop van gebeurtenissen verandert en zijn eigen omgeving wijzigt. Die twee kanten – een explorerende en een constructieve – zullen ertoe leiden dat het leven verder gaat veranderen. Dat er een nieuwe wijze van kijken en spreken ('scenius', 'e-mama') ontstaat, klassieke instituten als musea, scholen en bibliotheken voor andere vraagstukken worden geplaatst.

We hebben twee concepten geïntroduceerd, heel beknopt. Maar er zijn zoveel andere. Dat is echter niet het belangrijkste. Waar het om gaat is dat iedere generatie op een andere manier invulling geeft aan het stedelijk samenzijn. Laat de tentoonstelling Mediapolis op het Gogbot-festival 2007 in Enschede daarvoor een mooie aanleiding zijn.

Mediapolis. Populaire cultuur en de stad, Uitgeverij 010, Rotterdam, 2006,
ISBN 978 90 6450 633 8, € 24.50



Pristina Airfield, Kosovo April 1999, video source - http://www.fas.org/irp/imint/990425c.mpeg

SAGI GRONER

"Scale Tale" 2007

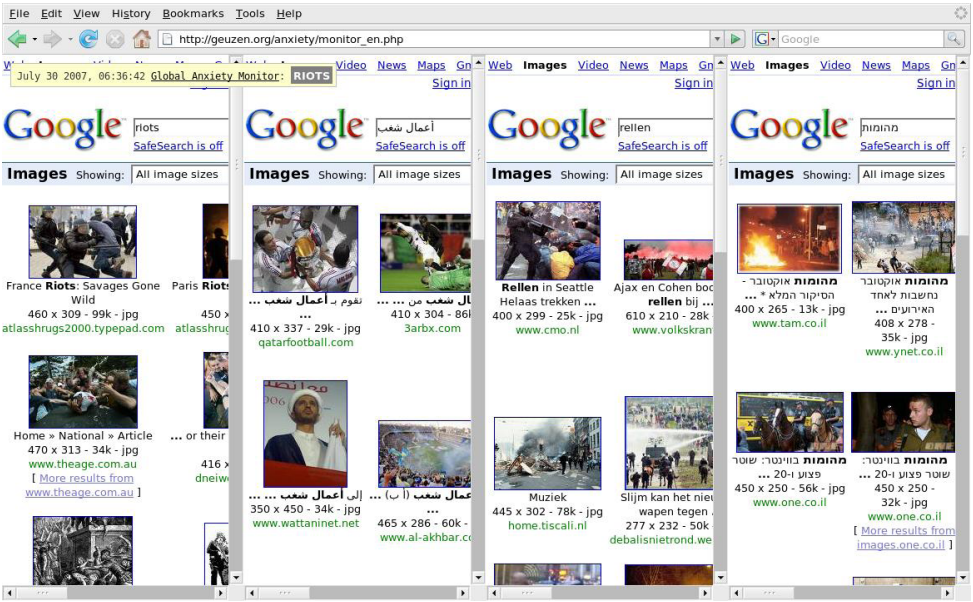
Een serie schaalmodellen van locaties die vernietigd zijn in de oorlog, gereconstrueerd op basis van videobeelden van smart-bombs. Deze dioramas brengen de gebombardeerde gebouwen weer tot leven in de wereld van de filmstudio, waar ze voorbereid worden op een andere reconstructie.
De modellen worden gepresenteerd samen met de video 'Meditation On Violence' (2005). Deze video is bijna geheel samengesteld uit beelden van precisie bombardementen in Kosovo (1999). De opnames vanuit de militaire vliegtuigen zien er op deze manier bijna uit als een computerspel en reflecteren op de filosofie van precisie en de ''art of war''.

ANGELO VERMEULEN (B) & LOUIS BLACKBURN (CAN)

drumlander video arcade "Sweet and Violent Underbelly"

Drumlander presenteert een hedendaagse Video Arcade met onafhankelijke games en/of gratis software die geselecteerd is vanwege de originaliteit en esthetische kwaliteiten. Drumlander presenteert een "gamezone" die bewijst dat games niet alleen gemaakt worden door grote, commerciële studio's. Het publiek kan spelen met een netwerk van verschillende games op 15 computers. Speciaal voor GOGBOT 07 zijn er een aantal politieke en maatschappelijke games die actuele wereldproblemen behandelen. Kunnen deze games beschouwd worden als games die een documenterende waarde hebben? Is het propaganda? Of is het slechts vermaak?
De selectie van games verandert dagelijks. Louis Blackburn en Angelo Vermeulen zijn continue aanwezig om bezoekers te introduceren in de wereld van de underground games en gaan een groots multiplayer gevecht aan.

TENTOONSTELLING GROTE KERK 'MEDIAPOLIS'



DE GEUZEN

"Global Anxiety Monitor"

Deze installatie bestaat uit drie synchrone projecties van *live Google searches* en zoekt in een gestaag ritme naar beelden bij onheilspellende termen als terrorisme, oorlog, klimaatverandering... en traceert gelijktijdig in het Arabisch, Engels, Nederlands en Hebreeuws het opkomen en wegebben van wereldwijde angsten.

Het project maakt deel uit van Historiography Tracer: een langlopend onderzoek van De Geuzen dat ingaat op de manier waarop mediabeelden en hun betekenis fluctueren als gevolg van de ecologie van het wereldwijde web.

Rene Turner, Riek Sijbring en Femke Snelting vormen sinds 1996 De Geuzen, a stichting voor multi-visual research. Het kunst en design team ontwikkelt strategieën voor kritische weerstand, narratieve archivering en (representatie van) vrouwelijke identiteit. De Geuzen werken on- en offline aan workshops, lezingenprogramma's, installaties, edities en tentoonstellingen: soms in opdracht, maar meestal op eigen initiatief.

SECOND LIFE

"SANDWOMAN PETION"

Sandwoman is een pionier op gebied van internet. Zij probeert grenzen in de hoofden van mensen te verleggen en mensen van hun dogma's en vooroordelen te bevrijden.

Second Life staat vaak in de krant, men heeft er een mening over, maar veel mensen hebben het nooit in het echt gezien. Alle omstreden thema's op Second Life worden door Sandwoman onderzocht en weergegeven in prachtige beelden.
Sandwoman is een activist: Think for yourself. Offensive is in the eye of the beholder: FUCK SENSORSHIP. Sandwoman Petion geeft ook cursussen *Advanced building on Second Life*, om kunstenaars, naast het geëigende doek en verf, de mogelijkheid te bieden tot het creëeren van kunst zonder zwaartekracht en zonder dure materiaalkosten, via een laagdrempelige omgeving als Secondlife.
PLANETART heeft land voor een culturele broedplaats aangekocht op Second Life om kunstenaars de mogelijkheid te bieden zich te ontwikkelen.
Op het multimediafestival GOGBOT lopen de streams, videostreams, beams, radiostations, kunstpresentaties door de lucht, het internet, en ook via het programma dat op haar beurt weer diverse multimediale stromen bevat: Second Life.
http://secondlife.com/

"2E LEVEN"

Marian Zomer vervaardigt erotische kunst in 'Second Life' met haar avatar '2E Leven'.
Ze kwam in mei 2007 als actrice in het nieuws toen 2E Leven werd verkozen tot winnares van de audities op de virtuele filmset van Paul Verhoeven.
De kunst van 2E Leven is te zien op diverse websites. Haar eerste expositie in Second Life opent als onderdeel van het Gogbot Festival met nog niet eerder vertoond werk.
http://tweedeleven.web-log.nl
http://farm1.static.flickr.com/210/450533188_92b1c222af_o.jpg

BAS KOSTERS STUDIO

“Installatie”

Engagement speelt een grote rol in de shows van de excentrieke mode-ontwerper Bas Kosters. In de stad van vandaag heeft zijn werk een heel eigen plaats. Hij maakt kleren en muziek, draait tijdens GOGBOT als DJ vanaf de kansel bij de Silent Disco, schildert, geeft uitbundige, anarchistische performances, bedrukt zelf zijn stoffen, en de met zijn cartooneske dieren en fantasiefiguren bedrukte kinderwagens, T-shirts en sweatshirts zijn een culthit. Tijdens het Summer Darkness festival in Utrecht 2007 trad Kosters playbackend op met zijn band Superior Experience. Vorig jaar toonde hij zijn eerste grote collectie, die hij opdroeg aan de schoonheid van de zwervers van Amsterdam. Bij de presentatie van zijn 2e grote collectie, vertoond in de laad en los kelders van het World Fashion Centre in Amsterdam, liepen zijn modellen in wild bespoten lakens van goedkope kant. Ook droegen zij tricot met Kosters’ nieuwste print (demonstranten met borden waarop lege kreten als ‘Weg met protest’ en ‘Ik doe maar wat’: Koster’s commentaar op de naar zijn mening te assertieve Nederlandse cultuur), maar de vormen van de kleding refereerden duidelijk aan klassieke glamourcouture. Voor GOGBOT maakt Bas Kosters een installatie met poppen.
www.baskosters.com

VIA ORAL

"Gagbots/Mute City cutups" 2007

Via Oral's video-installatie met 6 monitoren die in januari 2007 in de etalagecabines bij PLANETART werd vertoond moest voortijdig worden beëindigd wegens ingetrapte etalageruiten (daders onbekend). Of de samples uit "Jesus Summercamp" en de beelden van Al Arabia met "freedom go to hell" reclamerende betogers hier iets mee van doen hebben is vooralsnog onbekend.
Wellicht brengt de multi-beamer installatie in het midden van de Grote Kerk meer duidelijkheid, want ondanks de latent aanwezig maatschappelijke betrokkenheid en de vele verwijzingen naar de actualiteit geeft Via Oral geen kritiek of waardeoordeel. Het werk heeft daardoor een non-ideologische, brutale "in your face" mentaliteit.
Via Oral vindt nieuwe verbanden, lagen, en onverwacht confronterende betekenissen in een rauwe, gesampelde beeldenstorm. Nouveau-dada voor nouveau-hippies.
www.vrlart.com

ESTHER POLAK, JEROEN KEE EN WAAG SOCIETY

"*AmsterdamREALTIME project*", 2002

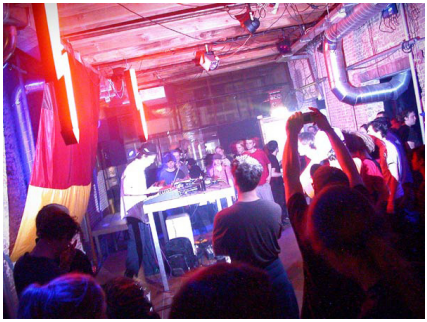
Ongeveer 60 mensen hebben in zes weken aan het eind van 2002 een GPS device meegedragen en tezamen een levende kaart van Amsterdam getekend.

De Software van de Stad

"Tijdens de ontwikkeling van het AmsterdamREALTIME project waren er steeds twee dingen waar wij grappen over maakten. We gingen een kaart maken die niet bestond uit de gebouwen en straten, de hardware van de stad, maar uit de bewegingen van de mensen: de software van de stad. Dat wat steeds verandert, super persoonlijk was. Maar wat deed die software met mensen?
Terwijl onze deelnemers met hun GPS apparaat door de stad zwierven en weer terug kwamen om hun eigen routes te bekijken, merkten we dat mensen de visuele software graag gebruikten voor het vertellen van ogenschijnlijk onnozele verhalen: over ideale afslagroutes, onderweg bakkertjes, zijpaden, hobbels in het plaveisel en ommetjes van honden van vijf en twintig jaar geleden.
Wij hadden zelf de fantasie dat Amsterdam was ontstaan tegelijk met een koeienpaadje: een raar omweggetje dat de kudde moest maken omdat er ergens, rond elfhonderd een boom op een pad was gevallen. Wij fantaseerden dat die minieme bocht nog steeds te vinden moest zijn in de plattegrond van de stad. Uren hebben we er naar gezocht, nooit gevonden."

Esther Polak

 http://realtime.waag.org



WORM

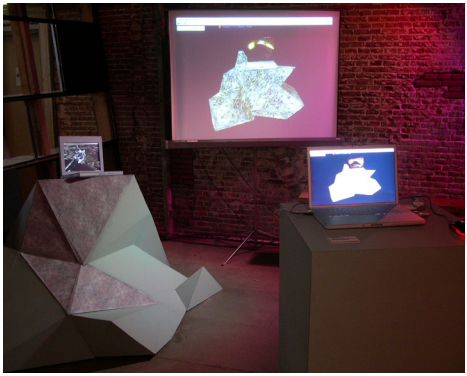
WORM.shop + Radio.WORM

WORM is een Rotterdamse organisatie met de wereld als speelplaats. Via muziek-, film- en mediakunstprogramma's creëert WORM een platform voor authenticiteit, visie en rauwe overtuigingskracht. Gespeend van elke vorm van hokjesgeest, gaan zij voor de ongeremden, de avonturiers, voor hen die zich vernieuwen dwars door genres heen... maar soms kiezen ze ook voor 'goed slecht' liever dan 'slecht goed'.

WORM.shop presenteert zich op GOGBOT 07 met een uitgelezen selectie materiaal gerelateerd aan het programma. De winkel in Rotterdam herbergt elektronische muziek in al haar verschijningsvormen: improvisatiemuziek, jazz, excentrieke pop, highbrow rock, hedendaagse componisten, wereldmuziek, klankpoëzie, fluxus, dada, en niet te vergeten: de interessante categorie 'niet te categoriseren muziek'! Dit alles op CD, LP, DVD en... cassettebandjes. Op filmgebied bestaat het aanbod uit cultfilms, animatie, live cinema en videokunst. Tenslotte een spannende collectie tijdschriften, boeken en kunstenaarsuitgaven, van obscuur tot hip & trendy en van handgekopieerd tot full-colour & glossy.

Op de zenders van de Stille Disco in de Grote Kerk is tijdens GOGBOT dagelijks materiaal van Radio WORM te beluisteren. Radio.WORM is hèt platform voor nieuwe muziek en geluidskunst in Nederland. Maandelijks leveren binnen- en buitenlandse artiesten speciaal voor radio.WORM geproduceerde tracks aan, die in een feuilleton van een uur bij diverse radiostations over de hele wereld uitgezonden worden. Radio.WORM biedt een intiem kijkje in de experimentele studioactiviteiten van een nieuwe generatie musici, loopt vooruit op trends en presenteert een breed scala aan genres.

Het interactieve platform WORM.station, dat binnenkort gelanceerd wordt, is WORM's virtuele themapark met films, webart, geluidskunst en live streaming. Via dit internetstation, met ultrasnelle verbinding via de Giga Port van V2, kunnen webartiesten, muzikanten en filmmakers een wereldwijd publiek bereiken. Daarnaast is WORM.station een virtueel podium en archief voor WORM's activiteiten.
www.wormweb.nl



NILS MÜHLENBRUCH

"Bits and Pieces"

Bits and Pieces is een animatieproject dat een caleidoscopisch beeld geeft van de wereld om ons heen. Het project bestaat uit twee zelfstandige films en een veejay-performance. Alledaagse beelden komen samen in een geanimeerde collage, die zowel herkenbaar als surrealistisch is. De aard van de menselijke waarneming wordt als uitgangspunt genomen. De animaties baseren zich op 'verloren momenten', situaties die zich afspelen in de periferie van het zien. Opzichzelfstaande alledaagse beelden worden herschikt, en krijgen als zodanig een nieuwe betekenis.

www.nmdoc.nl

WALTER LANGELAAR

"TODO >> [Tangled_Object_Description_Overview]"

Een computer gebaseerde installatie/sculptuur waarin objecten uit Secondlife gekopieerd worden naar Google Earth en van daaruit naar de echte fysieke ruimte, waardoor er een feedback-loop ontstaat tussen de drie omgevingen die de verschillen tussen denkbeeldige en echte ruimte opheft. (Gerealiseerd middels een programma dat OpenGL 3D graphics kopieert vanuit Secondlife naar Google Earth, als computer installatie in combinatie met sculptuur/objecten.)

www.lowstandart.net

SILENT DISCO

DJ's, DFM, WORM.Radio
In de Grote Kerk wordt op 2 FM frequenties uitgezonden voor de headphones van de Silent Disco. Bezoekers kunnen schakelen tussen deze 2 zenders:
Kanaal 1 met nonstop live uitzendingen door DFM International Internet Radio – Television.
Kanaal 2 wordt bediend door de DJ's vanaf de kansel in de kerk en door uitzendingen van WORM Radio.

BEWEGUNG NURR

"light infection"

BEWEGUNG NURR (Alekos Hoffstetter, Christian Steuer, Lokiev Stoof) onderzoekt conceptuele strategieën rond thema's als vrije markteconomie en media in relatie tot hedendaagse reflecties op het gebied van esthetica. Marketing en representatiecodes van de westerse dienstenmaatschappij worden verwerkt in de installaties en videowerken, evenals haar bijproducten en psychoses, het resultaat van faalangst en het spirituele vacuüm van het kapitalisme.
Het Light Infection project is ontstaan in 1998 rond het begrip van thematische infectie. Hiervoor creëerde NURR het AIDS STATION, met de VIRTUAL AIDS STORE als internet portal voor de Ceterum Censeo 2 tentoonstelling, Martall Berlijn.

www.nurr.net

DFM RADIO TELEVISION INTERNATIONAL

Na 14 jaar FM-radio en vele multidisciplinaire kunstmanifestaties startte DFM RTV INT in 1996 met interactieve webradio en groeide uit tot een internationaal verspreide zelfgeorganiseerde groep van live uitzendende multimedia-artiesten en muzikanten, sinds 2000 vierentwintig uur per dag aktief. Zowel de DFM-groep als individuele leden hebben zich de afgelopen jaren gemanifesteerd op vele historische kunst/media-gebeurtenissen van klein- tot grootschalig, van lokaal tot internationaal, van obscuur tot welbekend, zowel in het fysieke leven als op het net.

DFM gebruikt alle beschikbare technieken om inhoud te vergaren, te mixen en te verspreiden voor eenieder die het kan waarderen. Live-streaming van audio/video, webcams, tekst-chat, grafische chat (nu Second Life), live optredens, interviews en wat er zo opduikt vormen tesamen de voortdurende DFM Ulti-Media (TM) Marathon welke kan rekenen op een harde kern van toegewijde fans wereldwijd. DFM heeft het gepresteerd om, sinds de oprichting in 1982 door de Amsterdamse media-kunstenaar T03K, zonder enige subsidie te overleven. DFM onderhoudt een fysieke studio in Amsterdam als toegangspunt tot het netwerk voor leden zonder internet of studio en ontvangt er gasten.

Tijdens GOGBOT:

- DFM AUDIO zal voortdurend te horen zijn via een kanaal op de koptelefoons van de Silent Disco, met geluidscollages, experimentele en onafhankelijke muziek, commentaren, interviews met kunstenaars, live-optredens en jams.
- Second Life is de nieuwste omgeving voor 3D online multi-user interaktiviteit zoals chat, game, zaken doen, plezier, kunst en informatie-uitwisseling. Op grote schermen zal DFM Second Life laten zien zoals nog niet eerder vertoond, met live-commentaren, uitleg en geluiden op de koptelefoons.
- Geluid en beeld van GOGBOT zal uiteraard via de DFM-website en in Second Life worden uitgezonden, voor eenieder die er niet bij kan zijn.

www.dfm.nu

JOANE LEANDRE

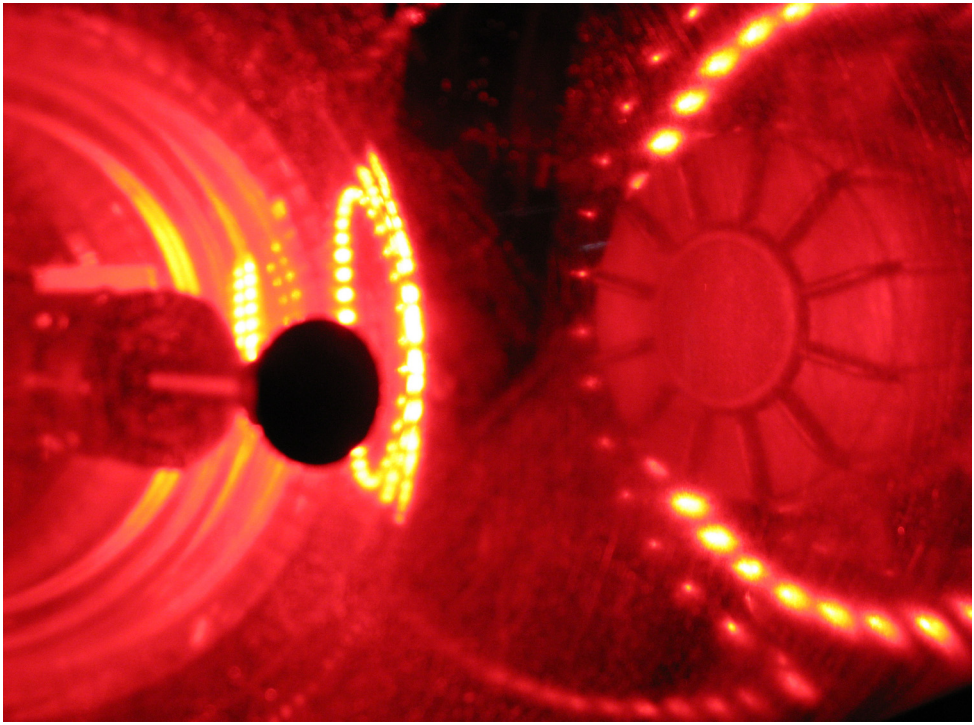
"retroyou R/C", 1999

Joane Leandre brengt een visueel dwingend werk van op software gebaseerde kunst, waarin de kunstenaar, in drie demonstratieve stappen, de software code van een obscuur autorace spel deconstrueert.
In de eerste hack, "FCK the Gravity Code" verwijdert Leandre de functie van de zwaartekracht in het spel, zodat auto's boven de grond kunnen zweven. Bij de derde verandering "Butterfly Overflow," wordt de omgeving van het spel veranderd in een duizingwekkende, hypnotiserende abstracte werkelijkheid.

Ondanks dat Leandres aanpassingen belangrijke afwijkingen zijn, blijft toch de architectuur van het spel intact en wordt er een nieuw soort experimentele omgeving gecreëerd, waarin de logica van het oorspronkelijke verhaal en spel ongedaan gemaakt worden.
www.retroyou.org

ERIK ALKEMA

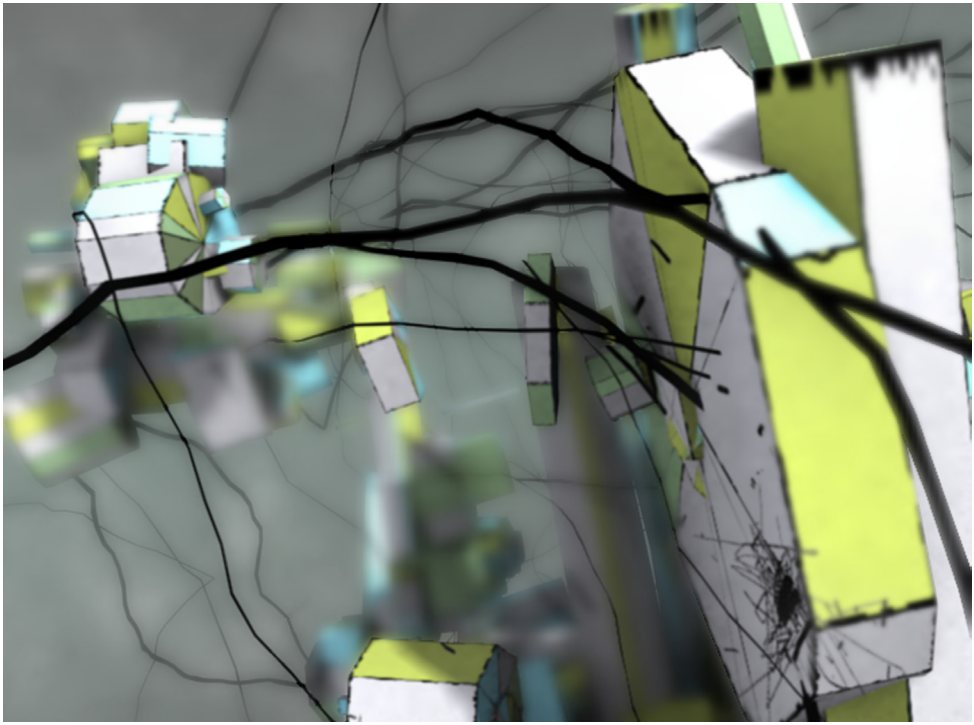
Erik Alkema maakt tekeningen, video's, schilderijen, poppen en kostuums en is mede-organisator van de MULTISEXI-feesten in Amsterdam, waar hij de visuals, vormgeving en performances voor ontwikkelt.
permanent web-exhibition: www.erikalkema.nl



HERWIG WEISER

"death before disco "

Herwig Weiser bouwde een machine die ons confronteert met haar technische elementen op een bijzonder heldere en vervreemdende wijze: Death Before Disco gebruikt een online-data stream van observaties uit het heelal en vertaalt dit in simpele maar spectaculaire licht en geluid- events. Met de opkomst van digitale technologieën zijn gebruikers steeds afstandelijker geworden ten opzichte van hun fysieke hardware zoals de laptops en hifi-sets. Death Before Disco streeft naar terugkeer van de basics van hardware, en toont ons dat onze relatie met technologie vaker emotioneel is dan rationeel. Herwig Weiser is een interdisciplinaire kunstenaar en onderzoekt de langdurige relatie tussen electronische informatie en data-systemen, en de ruwe hardware dat deze technologieën aanjaagt.

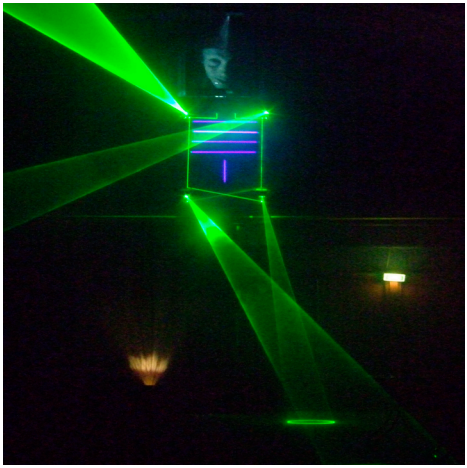


SEMICONDUCTOR

"200 Nanowebbers"

Semiconductor bestaat uit de mediakunstenaars Ruth Jarman en Joe Gerhardt, uit het Engelse Brighton, die verbazingwekkende, cutting-edge digitale kunstwerken maken in de vorm van sound-films, muziekvideo's en live-animatie. Gestuurd door een obsessieve belangstelling voor landschap, architectuur, geografie, chaostheorie en artificial life-forms, onderzoeken ze de potentie van de computer om beeld en geluid te verenigen (geluid genereert en controleert beeld en vice versa).
Voor de installatie '200 Nanowebbers', creëerde Semiconductor een moleculair web dat gesponnen wordt met behulp van de live soundtrack van *Double Adaptor's*. Er wordt gebruik gemaakt van op maat gemaakte scripting. De melodieën en ritmes verwekken een omgeving op nano schaal, die beweegt en vormt naar de geluidsresonantie. Lagen van energieke met de hand getekende animaties spelen over de eenvoudigste vectorvormen en vormen atomische schaalassociaties. Wanneer het landschap flikkert naar een bestaansvorm door het licht van gevangen elektronen deeltjes, beginnen subculturen vorm te krijgen en beginnen zij gelijkenis te tonen met kristalachtige substanties.

www.semiconductorfilms.com

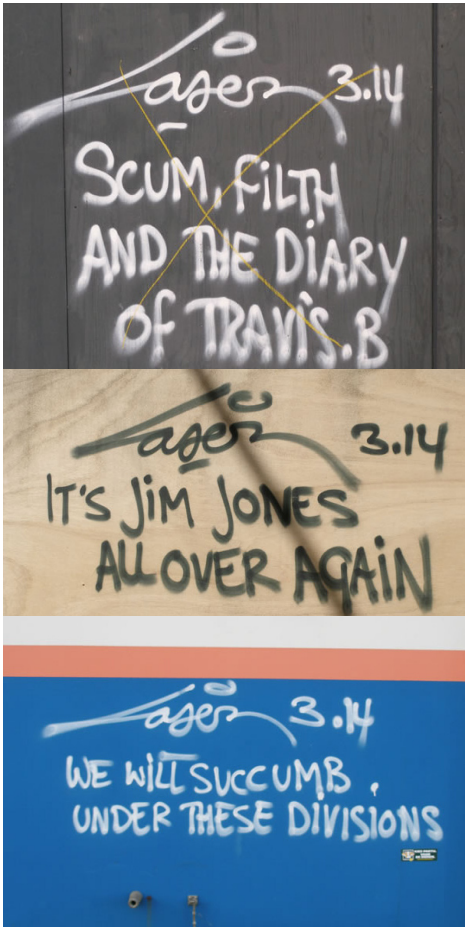


ERIK GROEN en **PIEBE DE VRIES**.

"*Big Jim*"

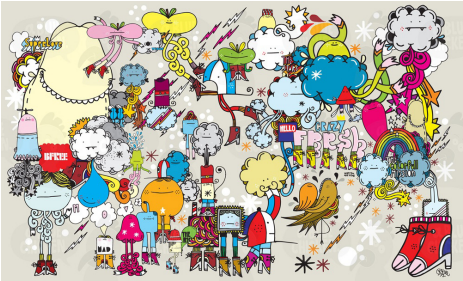
"Het begon allemaal op de kleuterschool, ik kan me herinneren dat ik op een gegeven moment in de glitterjurk van mijn moeder als goochelaar voor de klas stond.
Later vond ik mijn ding: het maken van bommen. Elk jaar provoceerde ik de stad door voor een groeiende schare publiek de nieuwste experiment op het gebied van vuur, schokgolf, of rookontwikkeling te exposeren. Door mijn obsessieve manier van werken aan weer een volgend explosief experiment verdiende ik de bijnaam Addict. Deze naam heb ik nog steeds, de hobby ook trouwens, alleen daar waar vroeger een lont aan zat zit nu een stekker.
Piebe de Vries ontmoette ik op de Universiteit, waar hij is afgestudeerd met zijn Cognitieve Kunstmatige Intelligentie. Samen maken we nu enkele jaren installaties met een byte.
Big Jim is een Transformer waar je als bezoeker zelf in kunt stappen om een lichtwezen te worden".

Erik Groen



LASER 3.14

Laser 3.14 heeft de laatste jaren grote bekendheid gekregen met zijn grafitti-straatgedichten. Bij zijn werk voert de vorm niet meer de boventoon, de inhoud des te meer. Zijn teksten hebben vaak een maatschappij kritische ondertoon. Bij een wandeling door Amsterdam zijn de werken van Laser 3.14 niet te missen, die boeien door hun cryptische inhoud en poëtische schoonheid.
www.laser314.com



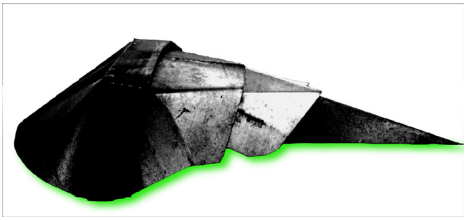
Bfree

Merijn Hos ‘Bfree’ studeerde illustratie aan de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht en werkt als freelance illustrator en schilder. Hij creëert een vrolijke wereld met kleurrijke wezens die geïnspireerd lijken door kindertekeningen uit de jaren 70 en 80. Bfree’s toegankelijke kunst werkt autonoom als streetart en binnen de museale context, maar is tevens geschikt voor commercieel gebruik en resulteert dan ook in samenwerking met de kledingindustrie.
www.bfreeone.com

OLAF MOOIJ

“De Hersenauto”

De hersenauto is een mobiel beeld, een mobiel sculptuur. Het is een samenvoeging van een auto en een enorm brein. De auto leidt twee levens, gedurende de dag en in het donker van de nacht.
Overdag is de hersenauto een opvallende verschijning, die de omgeving en reacties van toeschouwers registreert. ’s Nachts staat de hersenauto stil en beginnen zijn dromen. Het publiek krijgt flarden van beelden te zien van de ervaringen van die dag.
Dit alles leidt tot een surrealistische, ruimtelijke projectie, die een niet te vergeten indruk achterlaat.



EDWIN DERTIEN en **WOUT ZWEERS**

“De degenkrab”

De degenkrab zal tegen de avondschemering en bij nacht rondwaren op de oude markt, en neemt in haar kielzog een stukje zee mee....

MUNNE

Voor de entree van de Grote Kerk, waarin het concept van de virtuele stad wordt geëxposeerd op basis van het boek Mediapolis, ontwerpt de Duits-Nederlandse kunstenaar Munne een neon-object dat de toegang tot Mediapolis aangeeft. Munne is een van de oprichters van Tacheles in Berlijn. Tevens is hij een bekendheid in Eindhoven, vanwaaruit hij sinds jaren actief is in het netwerk van underground-art en illegale teknoparties met zijn kunst- en soundsystem KX. In 2006 werd door hem samen met enkele kunstenaars een voormalige DDR kazerne met atoomschuilkelder aangekocht aan de Elbe tussen Hamburg en Berlijn, wat in de toekomst ontwikkeld wordt tot internationaal kunstproject en kunstenaarshotel.

JELLE DE GRAAF

Voor de GOGBOT horeca-voorziening wordt een kunstbar ontwikkeld door de AKI-student Jelle de Graaf. Jelle werkt dikwijls met afvalmaterialen als lege plastic flessen en emmers en heeft daarmee alienachtige wezens gebouwd en DJ-units voor party's in het Its kraakpand in Enschede.

RITA GIESBERS

BRAM SCHINKEL

TOAKY + GRIM

Dit zijn jonge Duitse ontwerpers die naast hun studie aan de AKI ArtEZ kunstacademie in Enschede werkzaam zijn in de Nederlandse en Duitse graffiti scene. Ze presenteerden tijdens het Balenfestival bij de PLANETART streetart-expo in TETEM II een aantal intrigerende grafische objecten, waarbij de hedendaagse mens van al haar schoonheid werd ontdaan.

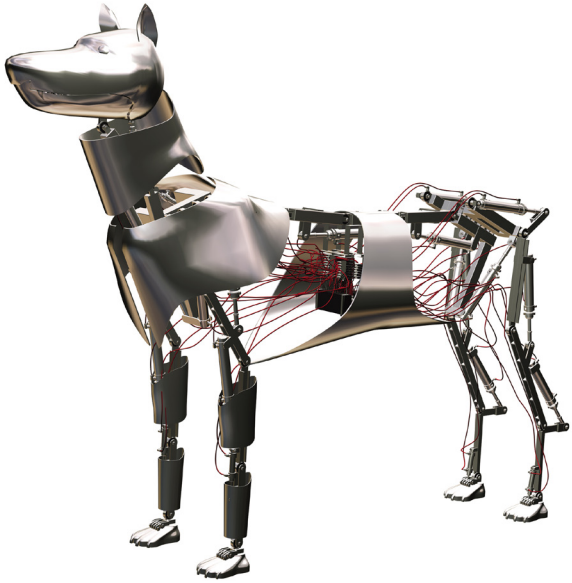
MORCKY

De in Italie opgegroeide Marck Galmawsky werkt als multimedia kunstenaar in Amsterdam waarbij zijn ‘street paintings’ verwijzen naar de klassieke graffiti maar nog meer de relatie aangaan met elementen, structuren en materialen uit de directe omgeving. Het werk kent een schijnbare chaos, maar door gebruik van perspectief heeft het een herkenbare compositie.
www.galman.net
www.twothings.net

LARS SPUYBROEK

Lars Spuybroek werkt als kunstenaar en als architect en onderzoekt vooral de relatie van beiden met computertechnologie en de interactieve ervaring. Hij vindt de publieke ruimte de meest “natuurlijke” omgeving voor interactie omdat dat beweging, gedrag en communicatie daar een gegeven zijn, terwijl dat in de museale ruimte ontbreekt. Zijn kunstwerken zijn vaak een combinatie van constructie en verandering. Aan de ene kant het geheugen en vorm, aan de andere kant de (interactieve) ervaring in het nu. Spuybroek voert ons terug naar de oudste tegenstelling binnen de kunst, die tussen schoonheid en het sublieme, die van een wereld waar alles gevormd wordt en waar alles overgeleverd is aan krachten. “Vroeger zagen we dat als een tegenstelling,” zegt Spuybroek, “maar nu niet meer. De hele twintigste eeuw is geobsedeerd door transgressie en deconstructie – ik helemaal niet. De kunst sloeg een doodlopende weg in met autonomie en werd volledig mentaal, en daardoor uiteindelijk ook passief. Mijn werk moet je eigenlijk zien als een elektrische mutatie van Gabo’s constructivisme, of een 21ste-eeuwse variatie op Bernini’s fonteinen.”

TENTOONSTELLING TETEM II

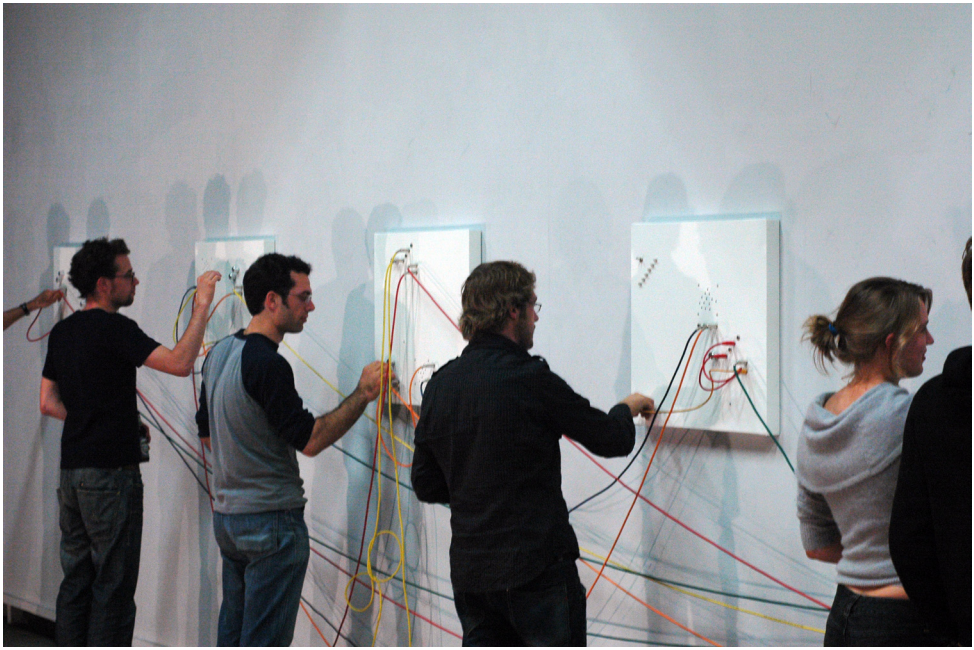


FREERK WIERINGA

“dog”

Half beeld, half robot is het werk “Dog”. Door de transparantie wordt niets verborgen gehouden. Het grote beeld reageert fysiek op de aanwezigheid van de toeschouwer, hij weet waar die zich bevindt en reageert hierop. Hij volgt de toeschouwer met zijn ogen. Naarmate die nadert wordt de hond waakser.
De stalen gebeeldhouwde “Dog” is hard, klinisch, industrieel, zwaar en sterk. Machinale elementen werken als bloedkanalen: de rode kunststof luchttoevoerkanalen, het zwarte kunststof, de aluminium pneumatische cilinders als spieren en gietaluminium ventielen als hart.

Freerk Wieringa verwerkt iconen uit de low en high culture. Hij gebruikt naast hedendaagse verwijzingen naar bijvoorbeeld auto’s en American footbal ook academische verwijzingen als een sokkel en de traditionele functie van een beeld als monument. Wieringa kiest vaak voor iconen vanwege hun directe leesbaarheid en herkenbaarheid. Vanwege de icoonachtige kwaliteiten van een hond, maakt hij archetypes met universele emoties. Wieringa vindt archetypes interessant omdat zij aan de basis van persoonlijkheid staan. Het fascineert hem hoe identiteit gevormd wordt door archetypes, commercie, geloof en andere extreme factoren.



TokTek

‘(lomechanik) Crackle Canvas expo”

TokTek is de artiestennaam van de Bredase muzikant en kunstenaar Tom Verbruggen, een van de meest innovatieve en onderzoekende artiesten van Nederland. Waar de meeste artiesten in electronische muziek gebaande paden bewandelen en live-sets grotendeels vastliggen, is het belangrijkste kenmerk van het werk van TokTek het vermogen tot improvisatie. Deze ontstaat omdat TokTek zelf zijn eigen instrumenten bouwt en verbouwt (circuitbending).
TokTek heeft voor dit expositie/performance project een vijftal canvas doeken omgebouwd tot electronische schilderijen. Op het eerste oog lijken het gewoon zwarte of witte canvas vierkanten. Ze bevatten echter grote aantallen jack-pluggen, switches en meer....Als Toktek de doeken met elkaar verbindt onstaat er een soundscape. Na elke performance bestaat er de mogelijkheid om zelf uit te proberen of de GOGBOT bezoeker ook een goed geluid uit deze canvas doeken weet te toveren.
(Voor aanvangstijden dagelijkse performance zie www.gogbot.nl)

BILL SPINHOVEN en **MICHIEL VAN BAKEL**

“Time-Ring”

Time-Ring is een interactieve video-installatie. Met behulp van een cirkel van camera’s wordt de bezoeker bij binnenkomst vanuit meerdere standpunten waargenomen.
De toeschouwer die de ring binnenloopt, beïnvloedt via zijn elektromagnetische aanwezigheid een theremin: de voorloper van de synthesizer en één van de eerste elektronische muziekinstrumenten. De theremin is gekoppeld aan het beeld dat op het achterliggende projectiescherm verschijnt. De bewegingen die je als bezoeker maakt en het geluid dat je via de theremin produceert hebben effect op de videobeelden. Terwijl je in de ruimte rondloopt, kan je op deze manier het perspectief en het tijdsverloop van het geprojecteerde videobeeld manipuleren. Daarbij raak je al snel ontregeld, doordat de relatie tussen jouw handelingen en de visuele weergave lijkt te worden verstoord of vertraagd. De installatie speelt met de perceptie, door zijn draaierig makende beweging en tijdsvervormingen. Heden en verleden lijken af en toe te versmelten. De toeschouwer is tegelijkertijd regisseur en acteur, dirigent en musicus of, zo hij wil, bewaker en geobserveerde inéén.

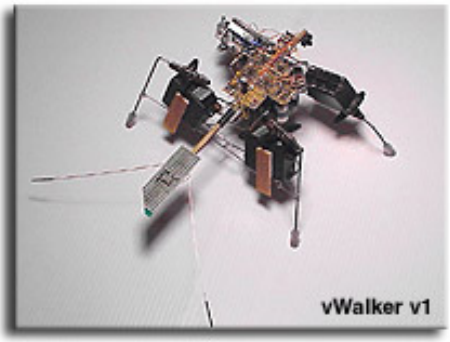
 Mede mogelijk gemaakt door Nederlands Fonds voor de Film & SCBK Rotterdam

MARK BAIN

"The SE Transfer"
Trauma Series of Sites and Locations

Enschede heeft zijn trauma zone, ontstaan toen in 2000 in 1 klap een stuk van de stad weg werd gevaagd. Deze impakt, die kan worden gezien als een acceleratie van pyroclastische proporties, misvormde de stad per direct en had grote gevolgen voor de bewoners en de bedrijven in het gebied. Nu, jaren later, is de reconstructie bijna compleet, en tonen een aantal sporen nog het verleden van wat eens was. Als je goed kijkt zie je nog de littekens en wanneer je goed luistert zijn ze zelfs nog duidelijker hoorbaar. De impakt ruist nog door het terrein, een seismologisch verslag van door de mens aangerichte gebeurtenissen in oost Nederland.

De SE Transfer is een herlocatie dat aard-vibraties benut als signaal.
Mark Bain gebruikt seismologische opnames vanaf de oorspronkelijke locatie van SE Fireworks en past deze toe in zijn installatie in Tetem II, alwaar het geluid via een in het gebouw verwerkt soundsystem wordt afgespeeld.



VIOLA VAN ALPHEN EDWIN DERTIEN

Het laatste avondmaal waaruit kleine, insectachtige robots kruipen. Wat is hier gebeurd? Met basic electronica, transistortjes uit oude walkmans zijn deze eenvoudige robotjes gemaakt. Als insecten verdringen zij elkaar in hun gevecht te overleven. Ze weten zichzelf in leven te houden, zoeken het licht wanneer hun accu opraakt en passen zich aan als ze bijvoorbeeld een poot kwijtraken.

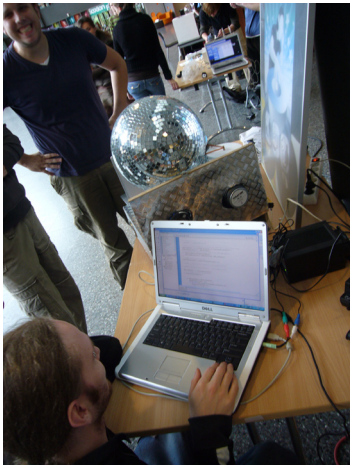
GOGBOT AWARD 2007

Een primeur op het GOGBOT festival 2007 is de uitreiking van de GOGBOT AWARD: een aanmoedigingsprijs voor een jonge kunstenaar die dit jaar afgestudeerd is aan een Nederlandse kunstacademie. De genomineerden nemen deel aan de tentoonstelling YOUNBLOOD, in het TETEM II gebouw (de toekomstige locatie van de AKI ArtEZ academie voor beeldende kunst Enschede).
Een deskundige jury zal de winnaar bekendmaken tijdens de officiële opening van het GOGBOT festival op de Oude Markt. De prijs bestaat uit een geldbedrag en een tentoonstelling in het nieuwe Medialab Enschede.

YOUNGBLOOD

Een selectie van jonge kunstenaars die aan Nederlandse kunstacademies zijn afgestudeerd in 2007.

Suson Engbersen (Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht)
Sjoukje Gootjes (CABK ArtEZ academie voor beeldende kunsten Zwolle)
Kim Habers (CABK ArtEZ academie voor beeldende kunsten Zwolle)
Maike Brautmeier (AKI ArtEZ academie voor beeldende kunsten Enschede)
Femke Herregraven (AbkvA ArtEZ academie voor beeldende kunsten Arnhem)
Frank Dresmé (Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht)
Leon Martakis (Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht)
Ashkan Honarvar (Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht)
Geeske Wiarda (Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht)
Charlott Markus (Gerrit Rietveld Academie Amsterdam)
Reinier Kranendonk (AKI ArtEZ academie voor beeldende kunsten Enschede)
Polo Vreedenburgh (AKI ArtEZ academie voor beeldende kunsten Enschede)
Aidan Scherpbier (AKI ArtEZ academie voor beeldende kunsten Enschede)
Bram Schinkel (Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht) Oude Markt
Rita Giesbers (Faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht) Oude Markt
Niels Brinkman (Willem de Kooning Academie Rotterdam) Grote Kerk



SAXION Hogescholen Enschede Tweedejaars opleiding Kunst en Techniek

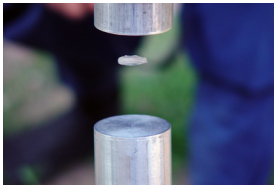
De opleiding Kunst en Techniek van Saxion Hogescholen richt zich op zowel vormgeving als techniek in interactieve (multi-)media. Een opleiding waar studenten worden uitgedaagd, binnen het kader van de toegepaste kunst, de grenzen van beeld en geluid van nieuwe media te verkennen.
Tijdens het GOGBOT Festival wordt er werk gepresenteerd dat studenten hebben gemaakt binnen het project 'De Verleiding'. Te zien zijn interactieve kunstinstallaties welke mensen verleiden er op te reageren, zoals *Angry Cube*, *Hokjesgeest* en *Eeuwig Licht*.
De installaties reageren op hun omgeving en voorbijgangers door op geheel eigen wijze de zintuigen te prikkelen.
www.saxion.nl/knt

AKI Artez Academie Beeldende Kunsten Enschede

Studenten van de vakgroep Mediakunst tweede en derde jaars volgen in de weken voorafgaand aan het GOGBOT festival een speciale workshop van mediakunstenaar Esther Polak. Hierin wordt gewerkt op basis van het thema van de Virtuele Stad, zoals dat behandeld wordt in het boek MEDIAPOLIS van Marc Schuilenburg en Alex de Jong.
www.artez-aki.nl

Universiteit Twente

Vanuit verschillende disciplines wordt er door de Universiteit Twente meegewerkt aan het GOGBOT festival. De afdelingen Robotica en Filosofie dragen onder andere bij aan proefopstellingen en videodemonstraties in het tentoonstellingsprogramma in TETEM II en op de Oude Markt. Met medewerking van onder andere prof. dr. ir. Anton Nijholt en de vakgroep Control Engineering.
www.utwente.nl



DMITRY GELFAND & EVELINA DONITCH

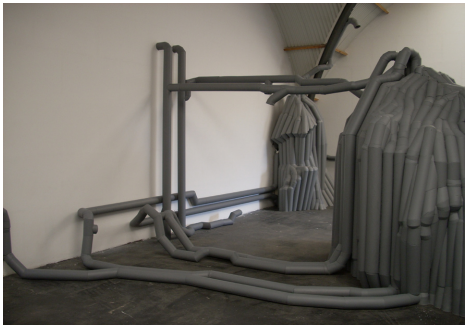
“sonolevitation” (2007)

De aarde is de wieg van de mensheid, echter, is het onmogelijk het hele leven in een wieg te blijven. - Constantin Eduardovich Tsiolkovsky, de vader van kosmonauten.

Het verminderen van de zwaartekracht kan utopische associaties met zich mee brengen, echter, zwaartekracht is een voorwaarde die dominant aanwezig is in ons Heelal. In een ruimteschip is de enige wijze waarop losse gassen, vloeistoffen en poeders vervoerd en bewogen kunnen worden, door een fenomeen dat bekend staat als akoestische oplichting.

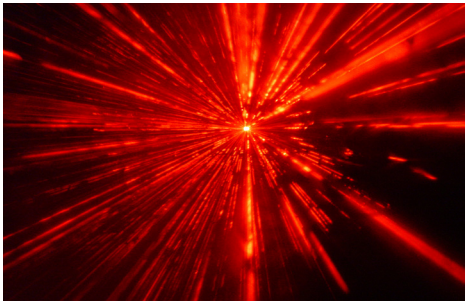
Een sterk akoestisch veld wordt gecreëerd door twee parallelle transducers. Druppels foto-oplichtende vloeistof bewegen zich in de lucht en rijden op de knooppunten en wervelwinden van sonische trillingen. Door beïnvloeding van het geluidsveld, nemen de druppels een vorm aan van semi stabiele vormen en bestaan tussen tijd en ruimte in. Hogere amplitudes zorgen voor draaien en duwen in vooraf berekende richtingen.

Sonolevitation is de eerste in een serie projecten over minimale zwaartekracht in ledige omgevingen. Het maken van kunst in grote vacuüms leidt tot optische en akoestische processen. Sonolevitation is een draagbare utopie, een sensorisch diepgaand lab, zwevend buiten de grenzen van de menselijke wieg.
www.portablepalace.com



MARISSA EVERS

De met geluid gevulde sculpturen van Marissa Evers lijken te zijn vergroeid met hun omgeving. De vervallen muren van de voormalige textielfabriek TETEM II zijn een ideale omgeving om tot een organisch geheel te komen met de gebogen en gekromde pijpen en buizen waarbinnen zich een geheimzinnig klankspel ontwikkelt.



KASPER KAMPERMAN

“beobachtung”

Beobachtung is een interactieve laserinstallatie. Een grote hoeveelheid laserbundels beweegt zich door de ruimte en lijkt de bezoeker aandachtig te bestuderen. Bepaalde bewegingen worden opgemerkt en veranderen de activiteit van de bundels.
www.kasperkamperman.com

ERWIN OLAF

''Rouge'' 2005

Rouge is een voetbalmatch als glamour-fotoshoot: een dans tussen een dame en enkele heren eindigt met een bloedbad voor de goalkeeper.

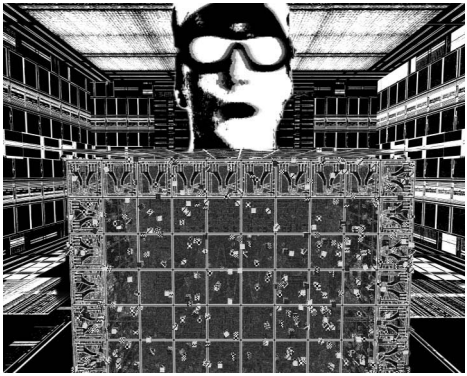
Erwin Olaf heeft met zijn fotografie vele awards gewonnen in binnen en buitenland. Sommige van zijn werken worden gezien als taboedoorbrekend met een licht shockerend gehalte. Zijn werk is gestileerd en zeer esthetisch, met een sterk gevoel voor compositie. De sfeer in zijn werk wordt bepaald door de contrasten tussen schoonheid en geweld, erotiek en humor, fantasie en realiteit.
www.erwinolaf.com

SEMICONDUCTOR

''Earth Moves'' 2006

In de film *Earth Moves* staat het in beeld brengen van onzichtbare krachten centraal. Earth Moves laat een onstabiele wereld zien die steeds in beweging is. Door de onzichtbare kracht van akoestische golven veranderen de contouren en vormen van alles om ons heen. Dit proces is voor het blote oog niet waarneembaar. Door digitale foto's van verschillende plekken te combineren met geluiden van diezelfde plek ontstaan nieuwe akoestische landschappen.

Semiconductor bestaat uit mediakunstenaars Ruth Jarman en Joe Gerhardt uit het Engelse Brighton, die verbazingwekkende, cutting-edge digitale kunstwerken maken in de vorm van sound-films, muziekvideo's en live-animatie. Gestuurd door een obsessieve belangstelling voor landschap, architectuur, geografie, chaos-theorie en artificial life-forms, onderzoeken ze de potentie van de computer om beeld en geluid te verenigen (geluid genereert en controleert beeld en vice versa)
www.semiconductorfilms.com



THEODORE WATSON

'Animation Software for Kids" 2007

Voor deze expositie heeft Theodore Watson speciale animatie software geschreven die eenvoudig te bedienen is. Deze software is geschreven om kinderen in staat te stellen te tekenen en animaties te maken op een vloeiende en natuurlijke manier.
Watson is mediakunstenaar, software-ontwikkelaar, hacker en heeft zijn werk vertoond op festivals in Europa en de VS. In februari 2007 projecteerde hij enorme laser-graffiti's op het KPN gebouw aan de Erasmusbrug te Rotterdam, in samenwerking met de Graffiti Research Lab.
http://muonics.net

JAN VAN NUENEN

"5 Single-channel screenings"

Jan van Nuenen (1978) maakt computeranimaties door middel van foto- en videocollages met gebruik van beelden die hij vindt op internet en in andere media. Uit de maaginhoud van het internet bouwt Jan van Nuenen zijn werelden op. De lichamen in zijn films bestaan uit de halfverteerde resten van andere wezens. De lichaamsdelen bewegen nog met de kracht van hun vorige eigenaar. Verschillende beeldresoluties schuren ruw langs elkaar en alles en iedereen word meedogenloos voortgestuwd door de strakke score van piepjes, knallen, geratel en geknars. Het is een blik in de Hades (schimmenrijk), op de dier-mens-machine, de ontketening van technologie, het uit de hand lopen van de evolutie.
www.montevideo.nl

MARC OTTE & EDWIN DERTIEN

''Second Life Fitness'' 2007

In de virtuele wereld Second Life (SL) op internet kom je nooit dikkerds tegen. Maar bij de Second Life-spelers in het echt vermoedelijk des te meer, van al dat zitten achter hun computer. De Enschedeërs Marc Otte en Edwin Dertien bedachten daarom een hometrainer, waarmee je al trainend door Second Life kan fietsen. „Je hoeft niets van je computertijd te missen, terwijl je tegelijker tijd wat aan je conditie en je gewicht kan doen. Wie weet is het wel een gat in de markt", zeggen ze. Second Life is een driedimensionale wereld op internet. Iedereen kan er gratis een poppetje (avatar) aanmaken en daarmee een tweede leven spelen. Er zijn wereldwijd ruim vier miljoen geregistreerde spelers. Zij sluiten in die internetwereld vriendschappen, chatten, organiseren debatten of concerten, of runnen er een winkel. Ook steeds meer bedrijven van naam en instellingen vestigen zich in SL om nieuwe klanten te vinden. Daarnaast wordt er door beeldend kunstenaars gewerkt op SL met diverse media (digital sculpting, streaming video, muziek etc) Tijdens het GOGBOT festival 13-16 sept wordt meer kunst op Second Life vertoond.
www.sl-fitness.nl

DAAN BRINKMANN

''Skinstrument'' 2006

Skinstrument is een installatie die door twee mensen bespeeld kan worden. De installatie is erg simpel van vorm: een witte pilaar met twee metalen bollen bovenop. Door middel van een minuscuul stroompje (vele malen lager dan een statische trui) worden de deelnemers als het ware tussen een circuit geschakeld. Wanneer zij contact met elkaar maken begint dit circuit geluid te genereren. De intensiteit van aanraking bepaalt de frequentie van het geluid.
Daan Brinkmann (Academie voor Beeldende Kunst en Vormgeving Den Haag) werd in 2006 winnaar van de Rene Coelho Prijs, voor meest getalenteerde jonge academie-verlater op het terrein van vernieuwende mediakunst.
www.daanbrinkmann.nl

TIES TEN BOSCH &
GERT-JAN VAN DEN AKERBOOM

''low-tek arcade game'' 2007

Ten Bosch en van den Akerboom werken samen aan diverse projecten sinds hun eindexamen aan de Willem de Kooning Academie te Rotterdam in 2005. Aanvankelijk rond het IBM project, waarbij het principe van de eenen en nullen werd ontwikkeld tot de Low Tek Arcade Game. Deze installatie die bestaat uit een hoeveelheid computers uit het begin van de jaren 80, zoals de Atari en Philips 2000, met klassieke spellen als Pacman, Space-invaders en Pong, kan worden beleefd als een totale ervaring. De spellen zijn namelijk verbouwd in een nieuwe behuizing van afvalmaterialen, goedkope houtsoorten en eenvoudige huishoudschakelaars. Zo ontstaat een sculpturale installatie waarbij het genot van de simpele handeling uit de klassieke game een eeuwigheidswaarde krijgt ten opzichte van de supersnelle maar korte levensduur van de moderne computergame.
www.ibm-project.exto.nl

NANCY MAURO-FLUDE

"Dev/Null/Doll" 2007

In een levensgrote pop bevindt zich een speciale UNIX file, waar ongewenste data-flow wordt ingepompt. De pop is voorzien van licht en geluidssensoren, waarbij de installatie zich richt op de ruimtelijkheid van gevoelige perceptie en engagement, in relatie tot het sociale taboe rond afkeer, abjectie. Een microfoon in het hart van de pop werkt als 'voicechanger', waarbij het geluid via computerprogramma's met LISA en JunXion software de energie en geluid in de ruimte versterkt dmv speakers. (Voice-processor ontwikkeld in samenwerking met STEIM Amsterdam.)
Nancy Mauro-Flude (Sister-O) is onlangs afgestudeerd aan het Piet Zwart Instituut te Rotterdam. Op 13 september zal ze tijdens de opening van het GOGBOT festival een performance geven op de Oude Markt .
http://sistero.sysx.org

TENTOONSTELLING Rijksmuseum Twenthe museumcafé

Julian's old-school Spelcomputers

Beeldend kunstenaar en C-Men Veejay Julian van Aalderen vertelt:

"…Meer dan een jaar of 10 geleden kreeg ik spijt dat ik mijn allereerste homecomputer, een MSX 2, de deur had uitgedaan.
Mooie herinneringen aan de allereerste computerspellen en het begin van interesse in animatie, deden mij terugverlangen naar lang vervlogen tijden, van blokkerige spelletjes, blieperige muziek en eindeloos overtypwerk van programma's.
Zodoende besloot ik niet alleen mijn eigen computer weer terug te kopen, maar ook degenen waar ik met vrienden vroeger op speelde, Atari's, Commodore's, Colecovisions etc.
Wat met name opviel was het vaak gewaagde ontwerp van de computers, felle kleuren en stijlvolle (en bizarre) vormgevingen, in een tijd dat de computers nog gezien mochten worden (later werd, nadat jarenlang grijze pc's het aanbod waren, duidelijk dat het oog ook wat wil).
Aangezien al deze computers voor een appel en een ei aan te schaffen waren op rommelmarkten, groeide de collectie tot wat het nu is.
Computers met raadselachtige termen als New media systems, Vacuum field display en meer van dat soort futuristische benamingen. Sommigen met handvaten, anderen met gekleurde voorzetschermen, de ene met AY 3-8910 en de ander met YM2612 geluidschip…"

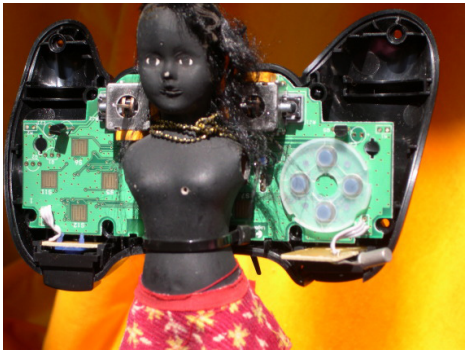
Tijdens de Electronic Dance Party in Atak op vrijdag 14 september wordt beeldmateriaal op het videoscherm live gemixed door VJ C-Men (Julian van Aalderen) op zijn jaren 80 Amiga computers.

Uitscheurbon voor korting Rijksmuseum Twenthe

ANTISTROT

Het GOGBOT festival op de Oude Markt zal worden geopend met een performance door leden van het Rotterdamse collectief Antistrot. De afgelopen jaren zijn ze vooral bekend geworden met hun teken en schilderwerk, maar de inventiviteit en het absurdisme uit het platte vlak wordt ook vertaald in hun performances.
De leden van Antistrot reageren niet alleen op onze consumptiemaatschappij, ze maken er ook onderdeel van uit. Juist door de consumptiemaatschappij volledig te accepteren, willen ze door overvloed en desensivering onzichtbaar geworden schakeringen van onze werkelijkheid blootleggen.

www.antistrot.com



NANCY MAURO-FLUDE

Paraphernalia
karaokecore cabaret by sister0

Gemuteerde poppen en curiosa geimplanteerd met gehackte game-pads worden als instrumenten bespeeld met als resultaat goddelijke samples en stemvervormingen: een speelse ode aan de geschiedenis van paraphernalia...
Het doel van de performance is om ongebruikelijke objecten die normaal gesproken gezien worden als trash of paraphernalia te vermengen en te transformeren tot aanraakbare sonische emulatoren. "'Paraphernalia"is een mechanisch poppentheater met audio, dans, laptops op het podium en poppen die cyborgs worden met als onderdeel van hun outfit joysticks, game-pads en andere surrealistische technologieën.

www.dupacrew.com/paraphenalia/

ABOUT *(cockrockdisco)*

Rutger Hoedemakers is het muzikale brein achter About. Zonder de toegankelijkheid uit het oog te verliezen, is zijn muziek spannend door het gebruik van ongebruikelijke wendingen en eigenwijze breaks. Zijn debuut album "Bongo" werd door Jason Forrest uitgebracht op zijn Cockrockdisco label en dit werd al om met enthousiasme ontvangen. Afgelopen jaar toerde hij samen met Jason Forrest Band door de VS en speelde een succesvolle show op het SXSW festival in Austin.
Live wordt About bijgestaan door gitariste Marg van Eenbergen (ex-Seedling) en stuitert About werkelijk van het podium af. De mooiste Breakcore-pop-liedjes met de meest spetterende performance!

www.whataboutabout.com
www.myspace.com/aboutabout

E.STONJI & MATTHIAS FREUND
(D, kitty-yo, suburbantrash industries, skam)
Visuals door VJ V-KING.

Sinds Jens Doring in 1991 met gitaren en effecten begon te experimenteren is veel gebeurd. De gitaren werden al snel synthesizers en Atari's. Vele jaren later en even zo veel gevarieerde hardware verder begon hij met het releasen van zijn dansbare elektronica/breakcore op diverse internationale labels als Phantomnoise, Skam en binnenkort ook Kitty-yo.
Met zijn album op het gerenommeerde label Kitty-yo neemt E.Stonji zijn muziek nog een dimensie verder en laat hij horen hoe hij als geen ander elektronica-breakbeat-pop weet te maken. Live speelt hij sinds enige tijd samen met drummer Matthias Freund wat resulteert in een concert met spannende opbouw en verrassende wendingen en bovenal zeer dansbaar.
www.myspace.com/estonji
www.estonji.com

VULVAX+

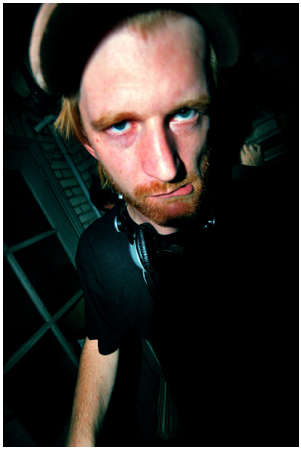
Androgyne noise performance uit de school van de Hondekoekjesfabriek en de Fckng Bstrds!
www.myspace.com/qqqvulvax

DRIFTER TV *(submarine channel)*

Het draait allemaal om de Drifters. Drifters zijn padvinders die vanuit de ruimte naar aarde zijn gezonden om ons te helpen. Dat ze totaal geen begrip hebben voor de manier waarop de mens functioneert, houdt ze niet tegen zich op bizarre en surrealistische wijze in te zetten voor het welzijn der aardbewoners.
Nils Mühlenbruch (VJ Drifter) en Remko van der Drift (DJ Drifter) vonden elkaar omdat ze onder dezelfde naam werkten. In plaats van concurrentie ontstond er een samenwerking en Drifter TV is het resultaat; een conceptueel, audiovisueel spektakel waarbij de beelden en de muziek samenwerken.
Niet eerder werden dansmuziek en verhalende beelden op een dergelijke manier geïntegreerd tijdens een liveshow. Verwacht dikke acidtechno die volledig geïntegreerd is met een visuele ruimtereis.
www.drifter.tv

SPITNEY BEERS & HARRY SPILTON
(spacebar, fractured)

Al jaren zijn deze DJ's een stille kracht achter de elektronica-scene in Twente. Ook op de voorgaande edities van het GOGBOT festival draaiden zij menige plaat. Tevens zijn zij residents voor de Spacebar avonden en Fractured nights die beide toonaangevend zijn als dance-avond voor elektronica. Verwacht electro, hiphop, booty bass, elektronica, breakcore en alles daar tussen in.
www.myspace.com/fracturednights



DJ DABOETIESJEEKA & B-VAH
(lomechanik)

Dubstep is een van de nieuwe upcoming elektronica genres. Het diepe dubgeluid gemixed met reggae, beats en elektronica is het antwoord op de veel snellere genres als Grime en Breakcore. Daboetiesjeeka & B-vah is een DJ-duo uit Nijmegen opererend vanuit het lomechanik-collectief en behoren tot de betere Nederlandse dubstep-DJ's. Deze avond zullen zij het café van Atak voorzien van relaxte beats en warme dub.
www.myspace.com/daboetiesjeeka
www.lomechanik.com

KRAUSE *(blacklabel)*

Na jaren in Punkrockbands te hebben gespeeld besloot Krause om haar tanden in de electro te zetten, dit was in Juni 2006. Na twee maanden van muziek schrijven en opnemen debuteerde ze in Paradiso, Amsterdam. Ze nam het publiek met storm en verraste met catchy liedjes met een ruw randje en super performance.
Platex Records bracht enkele weken later haar eerste single "I lost my Tampon" uit welke direct een clubhit werd in diverse electro-clubs.
Live krijgt ze elk publiek plat met haar mix van dirty beats en pompende bassen, op het podium omgeeft ze zichzelf, gekleed in sexy outfits, met oude analoge synthesizers. Een "one-women chick on speed", zo zou je haar kunnen noemen.
Op het moment werkt Krause aan een 12", die deze herfst zal uitkomen op het Nederlandse electrolabel Black Label, dat eerder Quick & Brite, Melomanics en Comtron uitbracht.
www.myspace.com/krausefiktion

'BUTCHER'S HAREM'
previously known as suicidal rap orgy

extreme gore / violence / sick / pervert / fetish / horror core / death rap!!
Meer ellende uit de hondekoekjesfabriek: Butcher's Harem (Aus) is befaamd vanwege hun live performance, die uitloopt op blote tieten, konten, noise, ideoterie, absurditeit en waanzin. De teksten bestaan uit zieke death metal proza over het in kleine stukjes hakken van mensen.

http://www.myspace.com/butchersharem
http://www.geocities.com/mcbushpig
http://nl.youtube.com/
watch?v=jYm3rGB6ff0

Leden: Blue Pony, MC Mule, Purple Duck, Shipwrecked Pussy Splatter, Swift Treweeke, Toecutter

KID606 *(US, tigerbeat 6, ipecac)*

KID606 aka Miguel Depedro staat bekend als vernieuwer en grondlegger in de elektronische popmuziek. Geïnspireerd door het beste uit elektronica, punk, jungle, hiphop, Drum'n'Bass, dancehall en techno, Kid606 brengt het allemaal samen met een dikke scheut popcultuur waar Andy Warhol nog jaloers op zou zijn!
Naast eigen releases op toonaangevende labels als Ipecac, Tigerbeat6, Fatcat en 555 rec., remixte hij artiesten zoals Depeche Mode, The Locust en Peaches. Tevens is hij labeleigenaar en grondlegger van het baanbrekende label Tigerbeat 6 waar artiesten als DAT Politics, Knifehandchop, DJ Rupture, The Bug en vele anderen onderdak vonden.
Zijn live-sets zijn keer op keer anders, genre-overstijgend en altijd over the top dansbaar! Voor zijn muziek geldt slechts een ding altijd: Expect the unexpected!
www.myspace.com/kid606
www.tigerbeat6.com

VJ GIESKES *(8-bit peoples, micromusic.net)*

Gijs Gieskes is ondertussen een vaste gast op GOGBOT, gaf hij vorig jaar nog een performance op de Oude Markt en leerde hij enkele mensen de fijne kneepjes van het circuitbenden, dit jaar komt hij veejayen. Zijn gecircuitbende Sega's zijn unieke machines, die ver voorbij gaan aan de oorspronkelijke spelcomputer. De beelden van deze Sega's gecombineerd met stop-motion Gameboy-camerafilmpjes geven Gijs Gieskes zijn VJ-werk een heel eigen signatuur.
www.gieskes.nl
www.myspace.com/gieskes

BRYAN FURY (UK,pacemaker,deathchant)

Bryan Fury is een uit Groot-Brittannië afkomstige producer en DJ die onder meer Breakcore & UK hardcore maakt. Fury is de eigenaar van labels als Pacemaker Recordings, Provoke, White Donkey & Hong Kong Violence en de man achter NG-NG. Als producer heeft hij ook op het legendarische Deathchant-label gereleased (thuisbasis van Hellfish).
Zijn muziek kenmerkt zich door de typische UK-sound, heerlijke ritmische kicks, diepgaande breaks en diepe sounds.
www.myspace.com/furybryan
www.bryanfury.com

LEZINGENPROGRAMMA CONCORDIA THEATER

Vrijdag 14 september 14:00 – 17:00 uur toegang gratis

Angelo Vermeulen

In tegenstelling tot de aanhoudende aandacht en fascinatie voor de steeds verbeterende grafische kwaliteiten van games, willen games in wezen geen realiteit zijn – ze willen vooral zichzelf zijn. Wanneer we games als specifiek medium van naderbij gaan bekijken, lijken twee zaken bijzonder essentieel: (1) het belang van de mogelijkheid tot “terugspoelen” in games en het bijhorend deconstructivistisch karakter van het spelen, en (2) het expliciete gebruik van cinematografische strategieën.
Zijn games dan interactieve cinema of hoe kunnen zij zich artistiek gezien nog meer ontwikkelen?
(Angelo Vermeulen presenteert samen met Louis Blackburn de Drumlander Video Arcade in de Grote Kerk en een live Drumlander DJ-set tijdens de Electronic Dance Party in Atak)

Marc Schuilenburg en Alex de Jong
schrijvers van “Mediapolis, populaire cultuur en de stad”

Virtualiteit, Interactiviteit, Multimedialiteit en Connectiviteit zijn de thema’s uit Mediapolis, het boek dat de virtuele stedelijkheid behandelt, die ontstaat door de aanjagende populaire cultuur. Zie verder het uitgebreide artikel in dit programmaboekje.

Joep van Delft
punkdichter-zanger/filosoof/activist

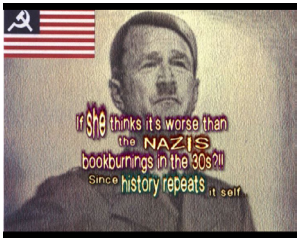
‘Gefragmenteerde utopien: ervaar de stad’

dr. Adam R. Briggle
Universiteit Twente faculteit Wijsbegeerte

In deze lezing worden connecties tussen virtuele werelden en het goede leven getrokken. Sinds het ontstaan van het moderne tijdperk, wordt het goede leven vooral gezien in termen van individuele vrijheid in een maatschappij die een diversiteit aan levensplannen ondersteunt. De leidende mythe voor deze visie is het sociale contract dat individuen uit de staat van de natuur verheft. Virtuele werelden, zoals Secondlife, herhalen de mythische toestand van de staat van de natuur en brengen fundamentele vragen met zich mee over het vormen van communities. Dr. Briggle zal reflecteren op wat we kunnen leren van deze sociale experimenten over de toekomst van virtuele communities en de moderne visie van het goede leven in het algemeen.

Moderator: Petran Kockelkoren
hoogleraar Kunst en Technologie van de faculteit Wijsbegeerte Universiteit Twente

Voor actuele informatie over het lezingenprogramma, zie de website: www.gogbot.nl



KEVIN ZAAR

“realityportal”

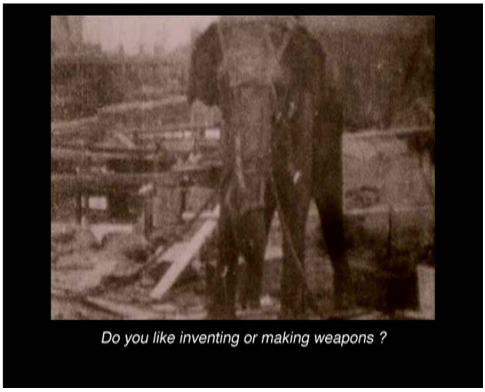
Filosofie van de undergroundscene.

Het maken van deze documentaire kostte 15 jaar. De Zweedse maker, Kevin Zaar, is zijn land uitgevlucht vanwege dit project. Hij wilde een film creëren die het potentieel heeft de wereld te kunnen veranderen en wil mensen zich laten realiseren dat iedereen alles kan doen, waar men zich maar op focust.
Kevin Zaar geeft een beeld van het gedachtengoed in de undergroundscene van de wereld met o.a. Albert Hofman, Alex Grey, Luke Brown, Jack Herer en Nina Hagen.
RealityPortal volgde straatkinderen in India, de Legalize it beweging en DJ’s, ravers, de 9/11 waarheid en de waarheid achter AIDS. De documentaire is opgenomen op locaties als de American Book Center, Ruigoord, de Cannabis Cup, de Amsterdam Pride, het psychedelisch BOOM festival in Portugal, de Hanfparade, Berlin Avant Garde gatherings, zweedse bos communes, de Amsterdamse underground scene, het Cannabis college, Fuck for Forrest.
www.realityportal.info

MARLOEKE VAN DER VLUGT

“My Cave”

Een gefragmenteerde monoloog over een leven, dat niet echt geleefd wordt.
De film is gemaakt tijdens een intensieve periode van leven achter schermen.
Met conversaties in Second Life, YouTube, Futurist Manifesto, Bijbel / Openbaringen, Surrogaat realiteit game LonelyGirl 15 / Looking for Cassie, kranten en dagboek.
Marloeke van der Vlugt studeerde Theaterwetenschap aan de Universiteit van Amsterdam. In 2006 begon ze haar studie aan Dasarts, Advanced Studies in the Performing Arts, waar ze onderzoek doet naar de (audiovisuele en theatrale) mogelijkheden van de Multiplayer Online World ‘Second Life’.



SAGI GRONER

FAQ (part 1) is een videowerk gemaakt van gesampeld materiaal uit fictiefilms, documentaires en archiefmateriaal. Het is een reis in de voetstappen van andere makers, een nostalgische remix van een collectie van visuele en audiocitaten. Een nieuw verhaal wordt geweven van oude indrukken, peinzend en mediterend over vragen zoals liefde, beelden, poezie, wetenschap, oorlog, geschiedenis en dood.

TENT ACADEMY AWARDS 2007

Een platform voor pas afgestudeerde videokunstenaars. Namens TENT hebben scouts Nederlandse kunstacademies bezocht, om te speuren naar het beste werk op het gebied van video/film/animatie/shorts. Elk jaar gaat een compilatie van een Tent Academy Awards op reis langs diverse, buitenlandse instellingen.

LASER 3.14 + SANDDER

Videowerk van Amsterdamse graffiti kunstenaar Laser 3.14 en filmer Sandder, o.a. maker van de videoclip “watskeburt” (Jeugd van Tegenwoordig).

Filmprogramma

Vr 14 sept. 19.15 Concordia Cinema

Met inleiding door Petran Kockelkoren, hoogleraar kunst en technologie.

IMMORTALS

Regie: Enki Bilal

104 min. FR/GB 2004

GOGBOT 2007 gaat over de virtuele stedelijkheid, die steeds verder oprukt in games, internet en comics. De film Immortals, die striptekenaar Bilal creëerde op basis van zijn eigen comics, is een opvallend voorbeeld. In 2095 stevent de stad New York op de Apocalypse: criminaliteit en geweld heersen in de onderste lagen van de stad, mutanten mengen zich onder de bevolking en een seriemoordenaar maakt het derde niveau van de stad onveilig. In deze metropool arriveert de Egyptische god Horus, die de melkweg heeft doorkruist om de blauwharige Jill te vinden. Alleen via haar kan hij zijn eigen onsterfelijkheid behouden. Horus neemt een menselijke gedaante aan en probeert Jill voor zich te winnen. IMMORTALS is een visueel verbluffende film, in de traditie van The Fifth Element en Blade Runner, een mijlpaal in de digitale cinema. IMMORTALS is als kunst op het witte doek een puur meesterwerk!

Za 15 sept 19.30 u Concordia Cinema

Met inleiding door Peter van Roosmalen, coördinator van het Architectuur Centrum Twente

SKETCHES OF FRANK GEHRY

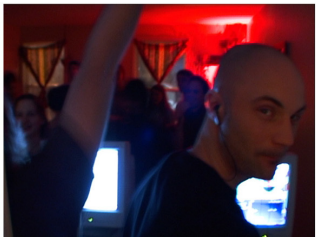
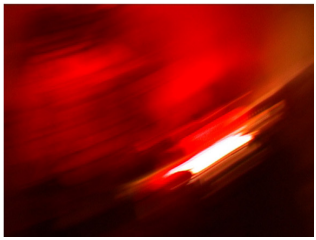
Regie: Sidney Pollack

85 min. VS 2005

In dit documentairedebuut portretteert Sydney Pollack (bekend van Out of Africa, Tootsie, The Firm, They Shoot Horses, Don't They?) zijn goede vriend en wereldberoemde architect Frank O. Gehry (bekend van de meest opmerkelijke en wereldberoemde gebouwen als het Guggenheim Museum in Bilbao en de Walt Disney Concert Hall in Los Angeles). De aimabele ontmoeting tussen de grootmeesters levert een toegankelijke biografische schets op.

S4MPL3SL4CK3RS *(breakz, bietz & piepz)*

Locals de S4mpl3sl4ck3rs draaien al weer heel wat jaren mee en voorzien het café van Atak en ook Metropool met regelmaat van een fijne combinatie van elektronica, hiphop & jazz. Recent brachten ze met hun eigen party “Breakz, Bietz & Piepz” verfrissing en vernieuwing in de dance-scene in Twente. Dit zullen ze ook deze avond laten horen, verwacht alles van Red Snapper, Prefuse73 tot Aphex Twin en meer.

ANGELO VERMEULEN (B) & LOUIS BLACKBURN (CAN)

drumlander dj set

Drumlander komt met een eclectische DJ set met muziek uit computer spellen. Ze gebruiken game muziek in alle verschillende culturele vormen en verschijningen: originele game deuntjes uit het einde van de jaren 70 tot nu, in-game geluidsopnames, hedendaagse ge-remixte game tunes en chip muziek gemaakt met retro computer hardware en consoles. Drumlander is ontstaan in 2006 en werkt vanuit Québec en België. Vorig jaar waren zij te zien in Québec City, Amsterdam, Antwerpen en Brussel.

JASON FORREST BAND
(US/D, cockrockdisco)

Jason Forrest werd bekend toen hij onder het geleende pseudoniem Donna Summer naam maakte als tegendraads en vernieuwend producer. Tegenwoordig maakt hij muziek onder zijn eigen naam.
In Forrests muziek vind je veel stijlen terug, bijeengeraapt tot een soort nieuwe rockmuziek. Voor zijn nieuwe tour heeft hij een band om zich heen geformeerd bestaande uit Elisabeth King (toetsen) en Ethan Schaffner (gitaar). Het resultaat is een verpletterende mix van Beastie Boys, Run DMC, Deerhoof en Deep Purple met een scheutje breakcore en electro er doorheen. Feest gegarandeerd!
www.myspace.com/jason_forrest
www.cockrockdisco.com/DS-bio/bio-main.html

DAT POLITICS
(Fr, tigerbeat 6, chicks on speed records)

Voor de zesde keer in zes jaar tijd brengt DAT Politics in 2006 een volledig album op de markt, en voor de derde keer wordt deze uitgebracht door Chicks On Speed Records. Met het album genaamd *Wow Twist* is de band erin geslaagd om de rauwe energie van hun live optredens vast te leggen in een opname. Nog nooit eerder werden Glitch, Powerpop, Electronica en Punk op een dergelijke manier samengesmeed als in het explosieve geluid dat DAT Politics heet.
Het Franse trio klinkt volwassen en catchy, en verliest zich niet in eindeloos gemurmel en navelstaarderij. DAT Politics is de [living proof that experimental music does not have to have its head up its own arse] (Vice Magazine).
Quote: “One Day When Bjork is elected intergalactic President, all records will sound like this” (NME)
www.myspace.com/datpolitics
www.datpolitics.com

DJ DONNA SUMMER *(US, cockrockdisco)*

Jason Forrest combineert zijn band optredens graag met een dikke DJ-set, zo ook tijdens GOGBOT. Als Donna Summer werd hij bekend: Unieke elektronische muziek, korte, sprekende samples van iedere denkbare muziekstijl samengebald tot iets dat het midden houdt tussen breakcore en popsong. Ondefinieerbaar en vol van humor. Daarmee voorkomt hij de dodelijke serieuze toon die veel experimentele elektronische muzikanten kenmerkt. De inspiratie hiervoor haalt hij behalve bij muzikanten ook bij kunstenaars: Andreas Gursky, Glen Brown, Jeff Koons, Haim Steinbach zijn namen die vallen als wordt gevraagd naar de inspiratie voor zijn werk.
In 2005 bracht Forrest zijn vierde album uit: Shamelessly Exciting, waarop andermans muziek weer slachtoffer is van Forrests samplewoede, getuige bijvoorbeeld de track My 36 Favourite Punk Songs, waar inderdaad letterlijk de riffs van zijn 36 punkrocksongs samen zijn gevoegd tot een 2:20 minuten lange nieuwe punksong. Dezelfde werkwijze kenmerken zijn DJ sets die op de site van zijn label Cockrockdisco regelmatig worden aangeboden: in een duizelingwekkend tempo werkt hij zich door de pophistorie, zich daarbij weinig tot niets aantrekkend van genres en conventies.
Gratis te downloaden DJ Donna Summer mix:
www.cockrockdisco.com/ds-mix1.html
www.myspace.com/jason_forrest

VJ THE C-MEN *(micromusic.net)*

The C-Men zijn geen onbekenden in Enschede en daarom horen zij als geen ander thuis op het multimediafestival van deze stad. Gewapend met twee Amiga-spelcomputers en een VJ-mixer brengt Julian van Aalderen 16 bit visuals met een twist. Hij werkt met enkel zelf gemaakte animaties van zeer abstract tot retro-games georiënteerd.
Naast VJ is hij ook een veelgevraagd clipmaker en visueel kunstenaar en werkte hij onder andere aan clips voor Funckarma en Lenny Kravitz en aan leaders voor Spuiten en Slikken (BNN) en BNN University. Ook verzorgde hij het visuele werk van het C64 Orchestra!
www.thecmen.com

DB *(lomechanik)*

DB aka Dirk Boersma is een van de jongste telgen uit de Lomechanik stal. Hij brengt een fris, nieuw geluid naar de Nederlandse elektronica scene, melodieus maar met onverwachte breaks en knisperende beats. Zijn muziek is sterk beïnvloed door Plaid, Kettel en Funckarma, altijd melodieus, onverwacht en dansbaar.
Dat zijn talent gewaardeerd wordt blijkt o.a. uit de release van zijn tracks op de “N.E.W. 2.0” sampler en het lomechanik album “Ruis voor Thuis/Iets met Biets”.
www.myspace.com/akadb
www.lomechanik.com

VJ’S: STANZA CREW

Stanza Crew is een van de langstdraaiende VJ crews van Nederland. Al jaren bestormen ze de Nederlandse podia met mindblowing visuals waarbij ze video & filmmateriaal combineren met eigen animaties en grafische vervreemding. Hun stijl is uniek en eigenzinnig.
Zo verzorgden ze al beelden tijdens Pukkelpop, 10 days off, Eurosonic en Noorderslag.
www.stanzacrew.com

TokTek

TokTek is de artiestennaam van de Bredase muzikant en kunstenaar Tom Verbruggen, een van de meest innovatieve en onderzoekende artiesten van Nederland. Waar de meeste artiesten in electronische muziek gebaande paden bewandelen en live-sets grotendeels vastliggen, is het belangrijkste kenmerk van het werk van TokTek het vermogen tot improvisatie. Deze ontstaat omdat TokTek zelf zijn eigen instrumenten bouwt en verbouwt (circuitbending).
www.lomechanik.com

TAPAGE

Sinds enkele jaren is Tapage actief als producer voor meta4 en later ook meta0. Zijn tracks zoeken altijd naar de grenzen tussen industrial, idm breakcore en noise. Het resultaat wordt als altijd onvoorspelbaar. Oordopjes aangeraden.

BONG-RA *(ad noisiam, planet-mu)*

Sinds 1997 is Bong-ra een van de meest actieve Nederlandse producers in het breakcore/jungle/raggacore genre, met releases op nationale en internationale labels als Djax (NL), Death$ucker (UK), Cock rock Disco (USA/D), Russian Roulette (D), Supertracks (NL), Hydrophonic (IT), Soothsayer (USA), Ad Noiseam (D), Vynalogica (NL) en Planet-Mu (UK). Bong-ra werd samen met FFF de grondlegger voor de breakcore in Nederland, eind jaren negentig met de Breakcore a GoGo party en zijn bikini-bandit-releases (soundtrack voor de MTV-serie bikini-bandits) in 2003.
Verwacht een muzikale mix van ragga, jungle en rave zoals alleen Bong-ra die kan maken. Zette hij eerder al Lowlands op zijn kop en speelde hij afgelopen juni nog op het beroemde Glastonbury festival, nu als afsluiter in Enschede op het GOGBOT festival!
www.bong-ra.com
www.myspace.com/teambongra

ANTICHRIST

WWW.PLAYBOY.GO.TO_HELL!

PROK
AMPRO

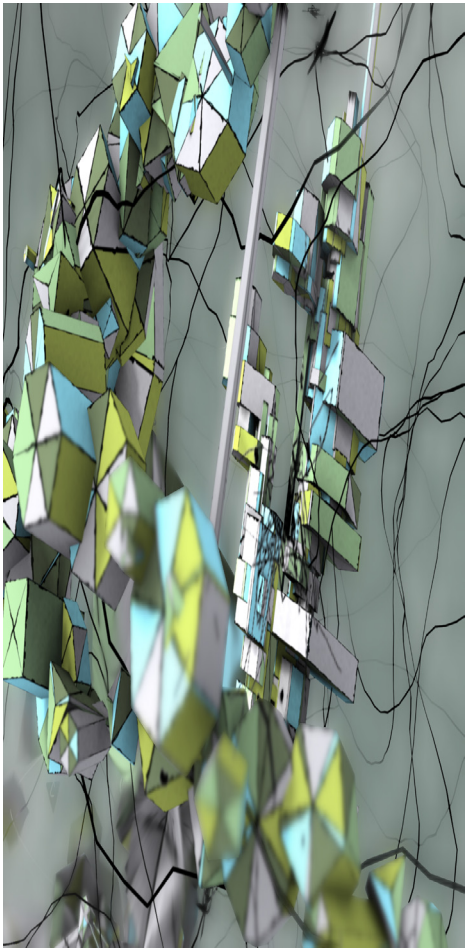
ArchitectuurcentrumTwente

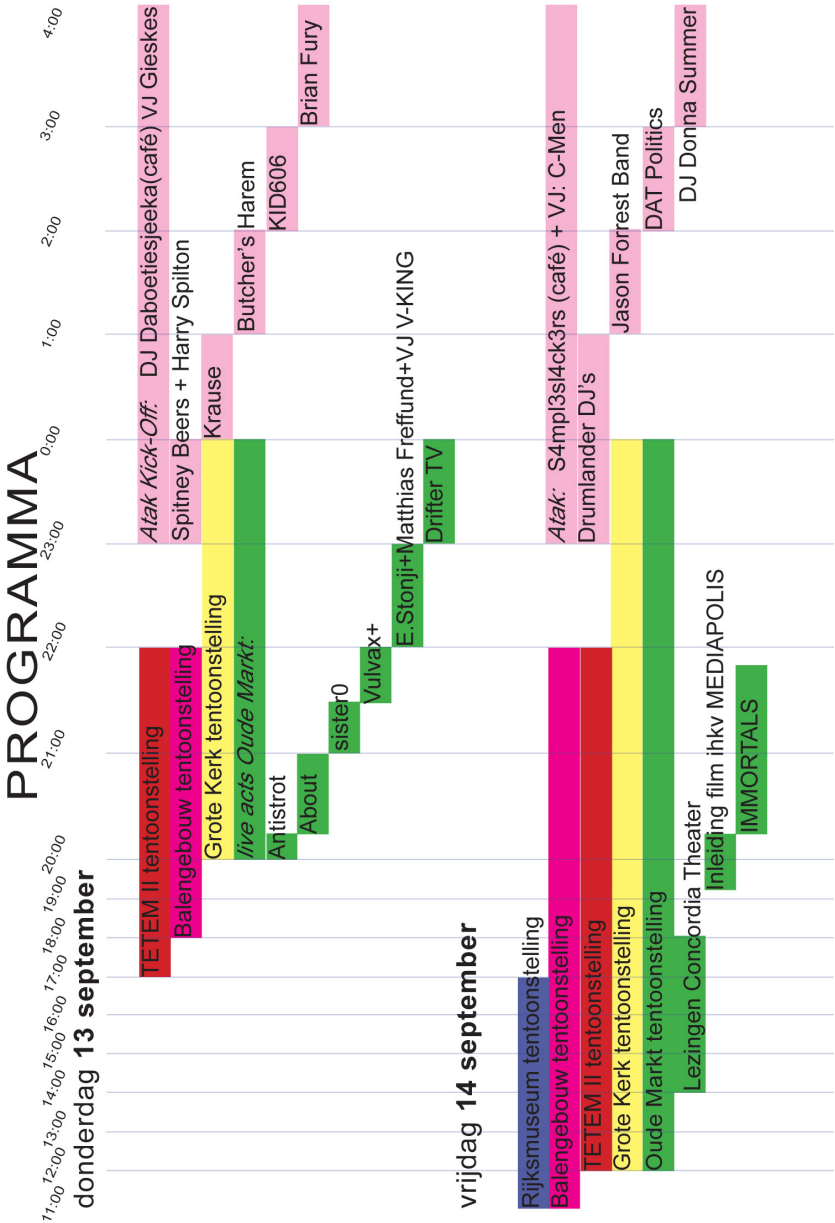
Architectuurcentrum Twente presenteert voor GOGBOT architectonische ingrepen van Jasper Niens.

Sinds enige jaren organiseert het Architectuurcentrum Twente samenwerkingsprojecten met festivals in de stad Enschede. In het kader van GOGBOT 07 is beeldend kunstenaar Jasper Niens uitgenodigd om een architectonische ingreep te ontwikkelen op het terrein naast TETEM II in de wederopbouwwijk Roombeek.
voor meer info zie www.gogbot.nl

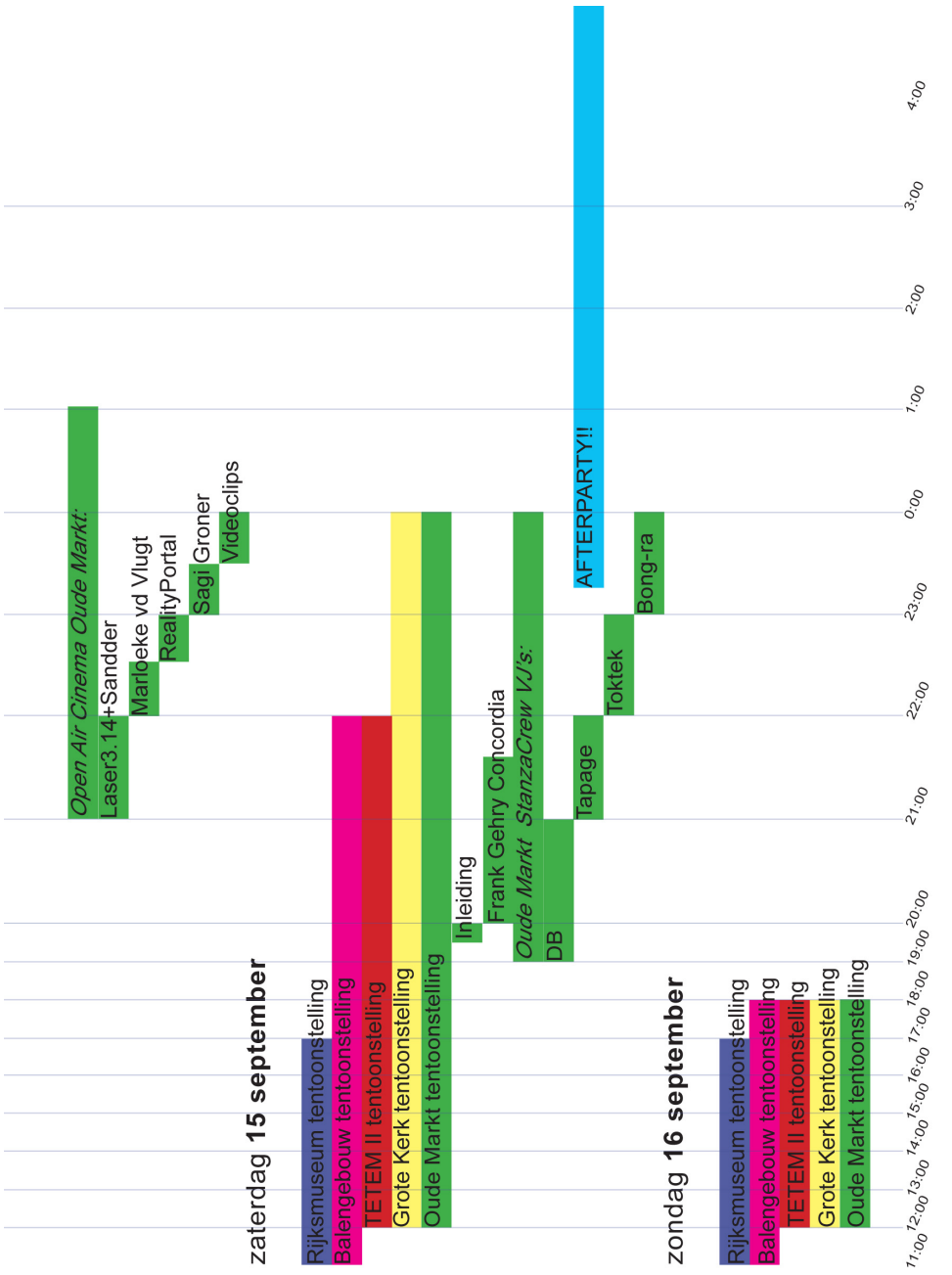
Vervoer Oude Markt - Roombeek v.v. tijdens GOGBOT per RIKSJA
Vertrek en aankomst: Oude Markt en Balengebouw Schurinksweg

In het Balengebouw is tijdens GOGBOT een **Koerdisch lunchcafé** gevestigd.

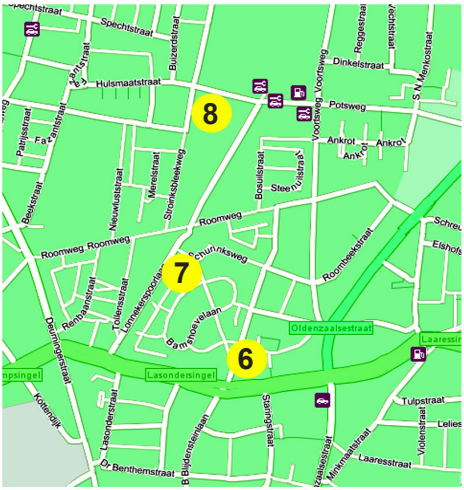



PROGRAMA
11:00 12:00 13:00 14:00 15:00 16:00 17:00 18:00 19:00 20:00 21:00 22:00 23:00 0:00 1:00 2:00 3:00 4:00
donderdag 13 september
TETEM II tentoonstelling
Balengebouw tentoonstelling
Grote Kerk tentoonstelling
live acts Oude Markt:
Antistrot
About
sister0
Vulvax+
E.Stonji+
Atak Kick-Off: DJ Daboetiesjeeka(café) VJ Gieskes
Spitney Beers + Harry Spilton
Krause
Butcher's Harem
KID606
Brian Fury
Matthias Freffund+VJ V-KING
Drifter TV
vrijdag 14 september
Rijksmuseum tentoonstelling
Balengebouw tentoonstelling
TETEM II tentoonstelling
Grote Kerk tentoonstelling
Oude Markt tentoonstelling
Lezingen Concordia Theater
Inleiding film ihkv MEDIAPOLIS
IMMORTALS
Atak: S4mpl3sl4ck3rs (café) + VJ: C-Men
Drumlander DJ's
Jason Forrest Band
DAT Politics
DJ Donna Summer

TIJDSCHEMA

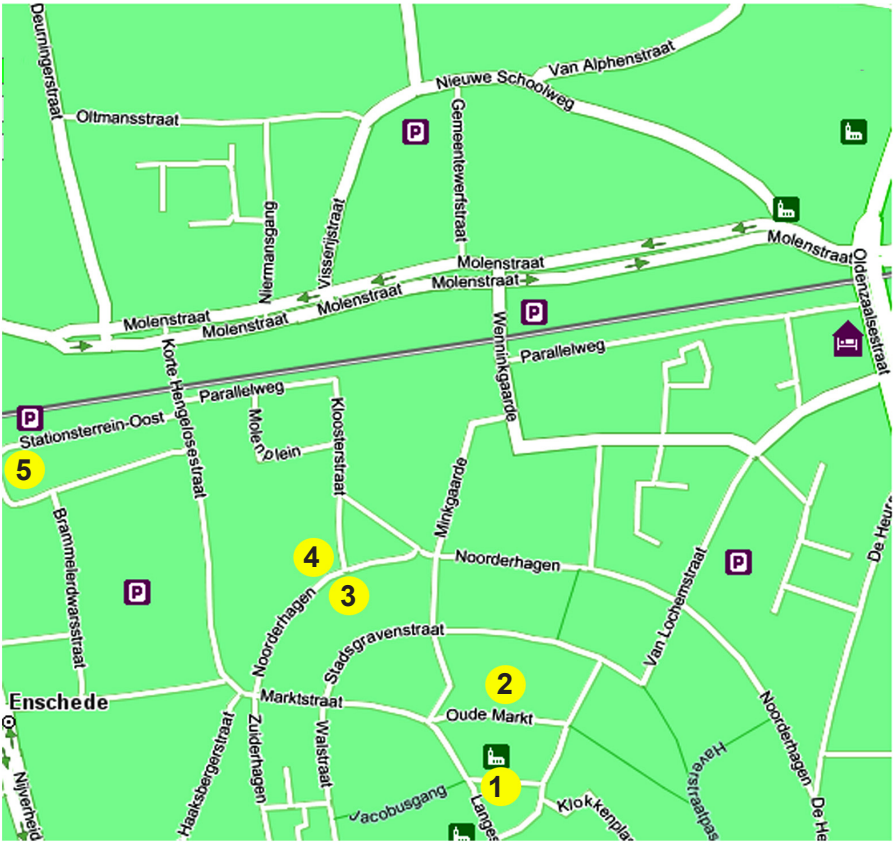

zaterdag 15 september
Rijksmuseum tentoonstelling
Balengebouw tentoonstelling
TETEM II tentoonstelling
Grote Kerk tentoonstelling
Oude Markt tentoonstelling
Open Air Cinema Oude Markt:
Laser3.14+Sandder
Marieke vd Vlugt
RealityPortal
Sagi Groner
Videoclips
Inleiding
Frank Gehry Concordia
Oude Markt StanzaCrew VJ's:
DB
Tapage
Toktek
Bong-ra
AFTERPARTY!!
zondag 16 september
Rijksmuseum tentoonstelling
Balengebouw tentoonstelling
TETEM II tentoonstelling
Grote Kerk tentoonstelling
Oude Markt tentoonstelling
11:00
12:00
13:00
14:00
15:00
16:00
17:00
18:00
19:00
20:00
21:00
22:00
23:00
0:00
1:00
2:00
3:00
4:00

PLATTEGROND



1 Oude Markt / Grote Kerk
2 Concordia Oude Markt 15 053 - 431 10 89
3 Atak Noorderhagen 12 053 - 4322388
4 PLANETART Noorderhagen 11 06-55830311
5 NS Station
6 Rijksmuseum Lasondersingel 129 053 - 4358675
7 Balengebouw Schurinksweg 97
8 Tetem II Hulsmaatstraat / hoek Stroinksbleekweg

9 Locatie X GOGBOT Afterparty
za 15 sept 24 u.: check flyers!



COLOFON

GOGBOT Festival Enschede 2007
een produktie van

PLANETART
Noorderhagen 11
7511 EJ Enschede
0031 6 55830311
www.planetart.nl
planetart@planet.nl

Concept en artistieke leiding: Kees de Groot
Zakelijke leiding: Wilja Jurg

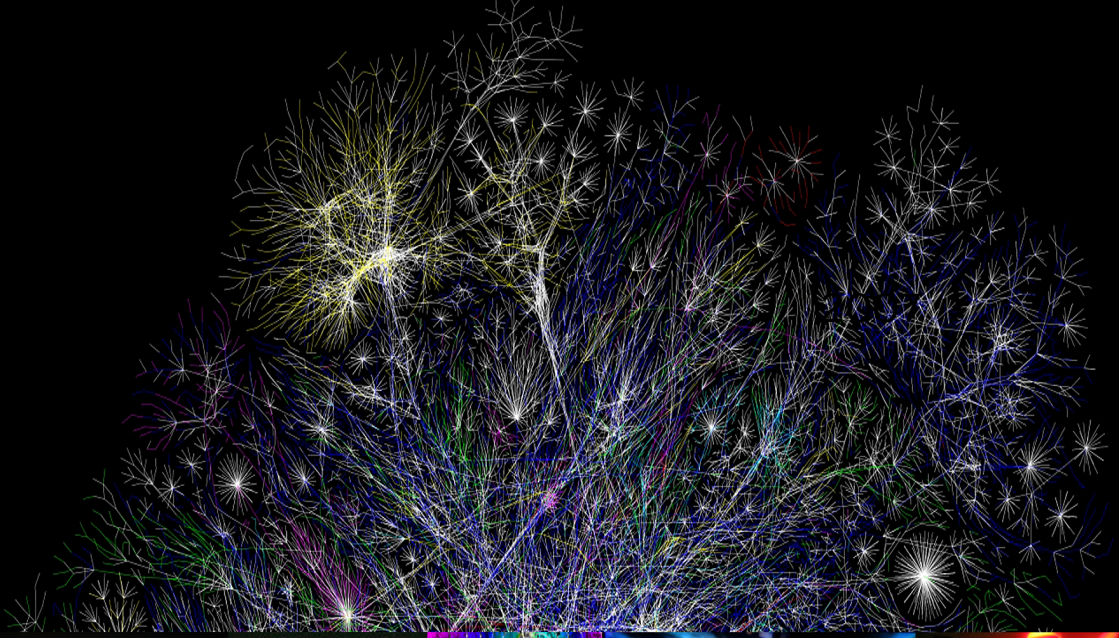
Project ontwikkeling: Viola van Alphen
Produktie programmaboekje:
Frank Morssinkhof, Viola van Alphen, Kees de Groot
Website: Tim Bloemink, Viola van Alphen

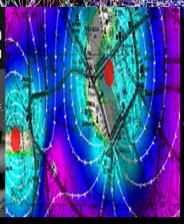
Bewegwijzering en begeleiding exposities: Philip Ultee

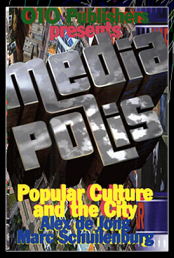
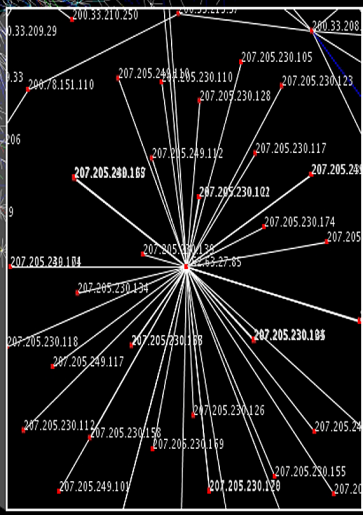
Speciale dank aan alle medewerkers en kunstenaars die hebben bijgedragen aan de realisatie van GOGBOT 2007.

Het GOGBOT festival 2007 is mede mogelijk gemaakt dankzij

Mondriaan stichting
Gemeente Enschede
Provincie Overijssel
Stichting DOEN
Fonds voor Podiumprogrammering en Marketing
Architectuurcentrum Twente
ThuisKopie Fonds
Uitburo Enschede
Projectbureau Roombeek
TENT Rotterdam
Poppodium Atak
Rijksmuseum Twenthe
Concordia Kunst en Cultuur
Universiteit Twente
AKI ArtEZ kunstacademie Enschede
Saxion Hogescholen Enschede
PR verhuur
Pj - Media
MUZE
Nederlands Instituut voor Mediakunst/
Montevideo/Time Based Arts Amsterdam
AerosolDesign
Lizz Bizz Zwolle
Scholengemeenschap Twickel Hengelo
De Hondekoekjesfabriek
Studio POPCORN Rotterdam
Alles Los Agency Enschede
The Sample Temple





inter-active art, electronic music, games, fashion, street-art, live-cinema, workshops, lectures, parties, and 4 exhibitions including MEDIAPOLIS, Mapping the City of Tomorrow.
(inspired by Mediapolis, Popular culture and the city, by Alex de Jong and Marc Schuilenburg; 010 Publishers Rotterdam 2006)

www.gogbot.nl