

Enschede, dat is lef hebben! @ MTV en TMF. – Innovatieve Kunst als Citymarketing.

Inhoudsopgave:

Algemeen:

Centrale functie en rol ART & TECHNOLOGY

Activiteiten Agenda

Projecten

Plannen:

Workshops

Educatief

Diverse internationale presentaties

Fondsenwerving

Doelgroep



Virtual Worlds Mash Up – project

Algemeen:

Stichting Art & Technology is een afsplitsing van PLANETART, opgericht in 1995.

Bekend van projecten GGOBOT, Twente Biënnale en TEC ART.

Stichting Art and Technology:

RSIN 854877642

KvK 62588728

J de Wittstraat 40 Nijmegen

Doelstelling: Het onderzoeken en presenteren van hedendaagse beeldende kunst.

Hoofdpijnen beleidsplan:

Het werk dat de instelling doet: onderzoek en presentatie in de vorm van expo's, ondersteuning van kunstenaars, promotie en begeleiding van beeldende kunstvormen met een experimenteel en onderzoekend karakter, met focus op innovatie en technologie. Daarnaast diverse samenwerkingen met andere culturele organisaties en opleidingen op gebied van kunst, festivals en technologie.

De manier waarop de instelling geld werft: Via giften en donaties, subsidies en sponsorbijdragen, erfstellingen/legaten, divers.

Het beheer van het vermogen wordt beheerd door het Bestuur en Raad van Toezicht.

De besteding van het vermogen wordt alleen besteed binnen de doelstellingen van de stichting en wordt door de Raad van Toezicht getoetst, volgens het principe van onafhankelijke besluitvorming.

De stichting heeft NIET als doel het maken van winst, en is vrijgesteld van de btw.



ART & Technology

Bestuurder: V.E. van Alphen voorzitter.

Raad van Toezicht: G.J.W.M. Altena voorzitter A.B.A.G. Rasing secretaris

Beloningsbeleid: Er is niemand in loondienst. De stichting werkt met voornamelijk vrijwilligers, en incidenteel/bij projecten indien noodzakelijk een ingehuurd externe professional. De bestuurders en leden van de Raad van Toezicht ontvangen geen vergoeding voor hun werkzaamheden, ze hebben wel recht op een onkostenvergoeding die redelijkerwijs past bij hun functie.

Actueel verslag van de uitgeoefende activiteiten: De stichting is opgericht vanuit ViolaVirus, PLANETART, Twente Biennale, TEC ART en GGOBOT festival. De statuten zijn volgens de Code Cultural Governance. Verslag hieronder:

<http://www.planetart.nl>

<http://www.gogbot.nl>

<http://www.tecart.nl>

<http://www.twentebiennale.nl>

Centrale functie en rol ART & TECHNOLOGY

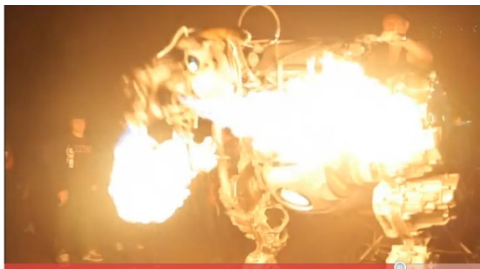
+ samenwerkende instellingen liften mee op het netwerk van ART & TECHNOLOGY

ART & TECHNOLOGY, organisatie voor de Multi media kunst kent diverse belangrijke presentaties en producties

1. De stichting is ontstaan als een afsplitsing vanuit PLANETART. PLANETART won in 2011 de Landelijke Innovatieprijs. Stichting Art and Technology wil zich naast het blijven presenteren van internationale en opkomende kunst, meer richten op innovativiteit. De thema's en invalshoeken bij PLANETART waardoor het Mondriaanfonds de laatste jaren ondersteuning bood, waren grotendeels bedacht en ontwikkeld door de drijvende krachten van stichting Art and Technology. Atompunk, Augmented Reality, Space Station, Second Life, Steampunk, Internet Meme's, Internet Privacy, en hoe kunstenaars anno nu hierop reflecteren, wordt gezien als grote invloed factor.
2. De komende jaren wil Stichting Art & Technology niet alleen kunst presentaties en exposities binnen Nederland verzorgen, maar ook onderzoeken of het mogelijk is Nederlandse (media)kunst in toenemende mate internationaal te presenteren. Zij gebruikt hierbij het netwerk van PLANETART, dat de afgelopen jaren presentaties van Nederlandse kunstenaars kende in India, Rusland, Japan, USA, Singapore, Duitsland, Italië, etc. Deze werden ondersteund door de Nederlandse kunstfondsen en Nederlandse overheid. Doelstelling is in de toekomst meer de focussen op Crowdfunding, sponsoring door (internationale technology en marketing bedrijven), hier moet meer onderzoek naar gedaan worden, veel potentie. In deze exposities en presentaties van Nederlandse, innovatieve kunst, zal samengewerkt worden met Nederlandse kunstenaars en kunstconcepten en o.a. studenten van de Universiteit Twente (Creative Technology), KABK (Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten Den Haag) en diverse andere Nederlandse kunstacademies en sectoren.



3. Ook voor Nederland zelf kent stichting ART & TECHNOLOGY een innovatieve rol door het ontdekken en het inbrengen van jong en vernieuwend talent vanuit de hele wereld naar Nederland toe. ART & TECHNOLOGY vervult hier duidelijk een pioniersrol, waarbij later door gevestigde instituten gebruik wordt gemaakt van deze expertise en vooronderzoek en op deze manier leidt tot een innovatie omgeving op het gebied van actuele hedendaagse beeldende en mediakunst.
4. Voor City Marketing kent ART & TECHNOLOGY ook een belangrijke rol, waar zij eerder bij PLANETART precies wist waar een belangrijke innovatieve uitstraling te geven aan een stad (TEC ART voor Rotterdam, ondersteund door Rotterdam Festivals en GOGBOT voor Enschede: bereik op Radio1, MTV, TMF, NOS, VPRO, nationale dagbladen, internationale dagbladen), zo zal ART & TECHNOLOGY deze expertise gebruiken om in te spelen op de behoeftes van diverse Nederlandse steden. In 2016 werd het festival Manifestations ondersteund door E365 citymarketing, en had een mediabereik in o.a. Volkskrant, Telegraaf, RTL-Z, Bright, Radio1, DEZEEN (grootste internationale Design en Architectuur blog), etc etc. Hiermee geeft de stichting Eindhoven een vernieuwende en eigentijdse kunstzinnige impuls.



(Voorbeeld: citymarketing reclame gemaakt nav de expositie in de stad (GOGBOT), het dient als promotie van de stad)

Activiteitenkalender 2016:



Zie ook ViolaVirus - Stichting Art & Technology www.violavirus.nl en www.sandwoman.com >
AGENDA

Organisatie voor Multi Media kunst, presenteert jaarlijks diverse pionierende projecten met internationale impact en ondersteunt de ontwikkeling van multi mediakunst.

- Online expo Dark Matter
- Ontwikkeling nonprofit project Pitchfork (ter ondersteuning journalisten en NGO's)
<https://pitchfork.ist> Ontwerpwedstrijd tijdens Dutch Design Week 2016
- Virtual Intimacy start project en verkenning: nieuwe, creatieve toepassingen van Virtual Reality
- OLED Philips Holst event en verbinding met High Tech Campus
- Voorbereiding Internet of Women Things (incl lezingen en workshops, verbindingen gelegd High Tech Campus & Design Academy)
- Informal International Theatre Meeting (IETM) samenstelling sessions Transmedia Storytelling, The Parallel World – The Internet of Things & Augmented Reality , Wearables, Best Practices & Digital Decor & Virtual Reality: the use of the digital in Live Arts, Digital Activism & Sharing & Do it yourself. Curator EXPO. April 2016
- Presentatie bij *Hackercamp Camp ++*, Fort Monostor, Komarom, Hongarije. Building a bridge between artists and hackers. Not only hackers do Security, Privacy and Hacking. Hacked Industry Robots playing records, Exoskeletons, Power-of-Google-out-of-control, Grindcore Karaoke-bar, Robots and Activism reaching a broad audience, aug 2016
- Presentatie Manifestations @ Drinks and Demos – *High Tech Campus Eindhoven*
- Tentoonstelling Virtual Reality *RuhrTriennale 10&11 September VR weekend*
- Festival ,Tentoonstelling, Filmprogramma, Workshops *Manifestations: Will the Future Design Us?* 22-30 October 2016 @Dutch Design Week Eindhoven Winnaar titel: Best of Dutch Design Week 2016! Aandacht in RTL-Z, Volkskrant, Telegraaf, Best tips of DEZEEN (grootste internationale Design en Architectuur Blog), Radio1, Bright, RTL-Z, Best tip of High Tech Campus, Most critical event of DDW - E52.
- Verbindingen Duurzaamheid: vertonen onderdelen van Manifestations (Homage to Nervous Systems, Internet of Women Things, Robot expo) op andere events: in 2016 o.a. bij Robots At Your Service: Europees Robot Health Event. Later Singularity University, Night of the Nerds, Maker Faire Twente, Tetem kunstruimte, Van Abbehuis, overleg SXSW Austin USA (maar visa troubles), etc etc.
- Voorbereiding tentoonstellingen in Tetem kunstruimte, Enschede.



- Onderzoek ondersteunen Nederlandse kunstenaars duurzaam ondersteunen door crowdfunding en sponsoring in USA, wordt hopelijk vervolgd n 2016 na oplossen visa troubles

Wat is er niet gelukt:

- problemen visa Amerika (cancellaties ATA en Codame)
- delay opzetten Nijmeegs festival, geen aansluiting wethouder Nijmegen

Activiteitenkalender 2016 en 2017:

- Exposities Internet of Women Things en Homage to Nervous Systems op meer plekken vertonen, onderzoek verspreiding en duurzaamheid.
- Verdieping en intensivering uitwisseling en wederzijdse versterking internationale sector. Via sector instituut Het Nieuwe Instituut, Rotterdam.
- Diverse exposities en festival Manifestations in 2017 na succes in 2016 verder uitbouwen, professionaliseringsslag.
- Project Virtual Intimacy verder uitbouwen, en diverse presentatieplatforms ontwikkelen.
- Gastpresentaties Creative Technology Nederlandse universiteit en kunstacademies
- Gastpresentaties Nederlandse kunstacademies
- Samenwerking creatieve industrie, high tech, en ecosysteem Eindhoven.

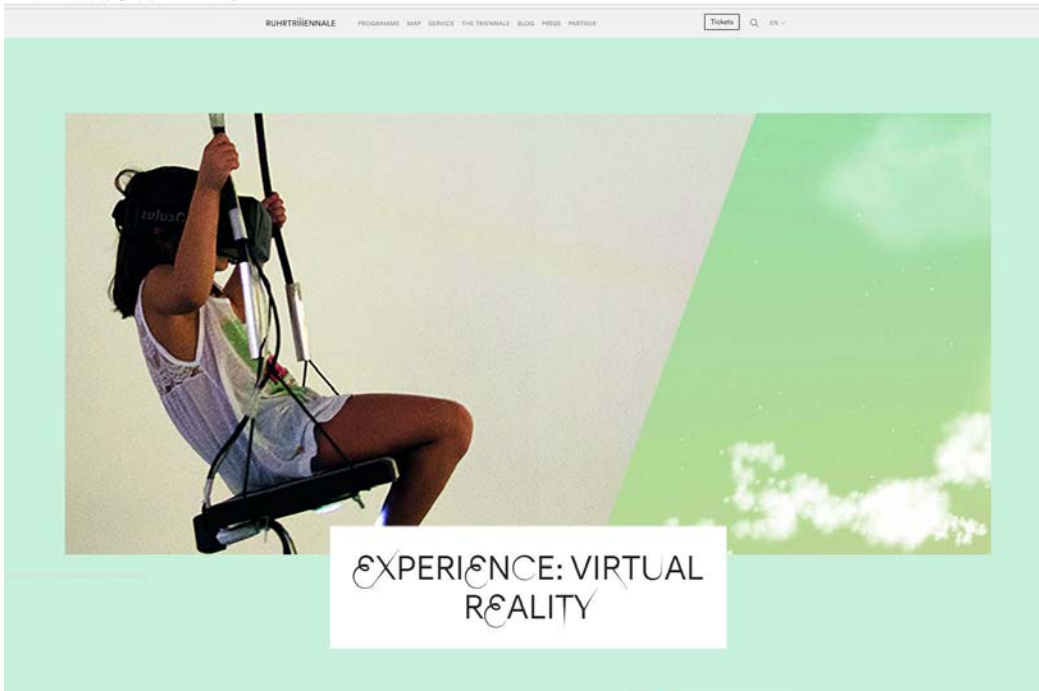
Kortom, Nederland wordt internationaal door stichting ART &TECHNOLOGY op een internationaal toonaangevende wijze op de kaart gezet met innovatieve presentaties wereldwijd.



De Oude Markt is te zien tijdens presentaties op internationale symposia en festivals.



www.ruhrtriennale.de/en/program/experience-virtual-reality



RUHRTRIENNALE PROGRAMME MAP SERVICE THE TRIENNALE BLOG PRESS PARTNER Tickets Q EN

Virtual Reality-Weekend

To coincide with the RWE-Stiftung symposium 'Maschinenmensch und Menschmaschine' (Machine Man and Man Machine) we present a selection of highly innovative and imaginative virtual reality acts. Come along and experience parallel realities with the help of oculus rifts, VR goggles, cyborg masks and other immersive technologies.

CAST

Crystal Habit, The Cryogenian, Foreign Nature, From Nothing, Machine VR von - Julius Horsthuis
Swing VR by - Thi Binh Nguyen, Christin Marczinik, Felix Herbst
Cyborg Dating 2.0 by - Sander Voenhof, Rosa Frabsnap
Curator - Viola Van Alphen

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY (REFEKTORIUM)
Vorplatz Jahrhunderthalle Bochum

Das Virtual-Reality-Laboratorium kann an beiden Veranstaltungstagen von 16 bis 20 Uhr besucht werden.

SEPTEMBER

SAT 10	18:00
SUN 11	18:00

FREE ENTRANCE

Seid Umschlungen

FORUM & DIALOG

Symposium mit der RWE Stiftung für Energie und Gesellschaft: Maschinenmensch und Menschmaschine

The Good, the Bad and the Ugly (Refektorium)

FORUM & DIALOG

Johans High Noon I

The Good, the Bad and the Ugly (Refektorium)

INSTALLATION

Führung: Gut, böse und hässlich?

The Good, the Bad and the Ugly (Refektorium)



www.ruhrtriennale.de/de/produktionen/experience-virtual-reality

RUHRTRIIENNALE PROGRAMM LANDKARTE SERVICE DIE TRIENNALE BLOG PRESSE PARTNER

Tickets Q DE

Willkommen in Cyberworld! Am 10. und 11. September verwandelt sich das Refektorium zu einem Virtual Reality-Laboratorium. Hier hat man die Chance, in das Grenzgebiet zwischen Realität und digitaler Umgebung einzutauchen. Wir präsentieren diverse hochinnovative und fantasievolle VR-Projekte von Künstlern, die technologisch wie künstlerisch ganz vorne dabei sind. Komm einfach vorbei: Eintritt, Oculus Rift-Brille und unvergessliche, zukunftsweisende Erfahrungen sind frei.

Folgende Virtual Reality-Künstler sind im Laboratorium vertreten:

Julius Horsthuis ist Visual Effects(VFX)-Designer und Fraktalkünstler. Er kreiert visuelle Effekte für mehrere große niederländische Filme und experimentiert mit sogenannten fraktalen Umgebungen, die auf geometrischen Mustern basieren. Seine Filme und VR-Erfahrungen waren schon auf Festivals in der ganzen Welt zu sehen. Bei der Ruhrtriennale präsentiert er diverse Projekte: ("Crystal Habit", "The Cryogenian", "Foreign Nature", "From Nothing", "Machine VR"). Auf seiner Webseite bekommt man einen Vorgeschmack: <http://www.julius-horsthuis.com>

Sander Veenhof und **Rosa Frabsnap** erfinden mit "Cyborg Dating 2.0." digitales Dating neu. Mit einer Oculus Rift geht man in Paaren auf den Vorplatz der Jahrhunderthalle und macht dort einen Spaziergang. Einer geht in einem virtuellen Wald spazieren, die andere Person führt an wirklichen Hindernissen entlang und vorbei: Zuschauer, Objekte, Autos. Ist das noch führen oder ist es schon flirten? Der Spaziergang wird zum digitalen Date, mit Picknickkorb und Rose. Spielerisch, klug und humorvoll - und am Ende will niemand mehr auf Tinder.

"Swing" startete als studentisches Projekt von **Christin Marczinik** und **Thi Binh Minh Nguyen**, zu dem später **Felix Herbst** für technische Unterstützung stieß. "Swing" ist eine spielerische VR-Installation mit der Oculus Rift DK2 und Kinect SDK2.0. Dabei wird eine Schaukel als zentrales Eingabelement verwendet. Durch diese neuartige Kombination ermöglicht sie dem Spieler eine besonders immersive Erfahrung. Der Einfluss des Schaukelns auf den Menschen ist bisher ein Mysterium und wird seit längerem in medizinischen Einrichtungen untersucht. Fest steht, dass die rhythmische Schaukelbewegung sich positiv auf die Psyche und das Wohlbefinden auswirkt. Dieser sinnliche Effekt wird genutzt und verstärkt, um den Spieler ins Träumen zu schwingen und sein Bewusstsein zu erweitern. "Swing" erfüllt einen Traum, der bisher nur in der Vorstellungskraft möglich war: den Traum vom Fliegen.
Klick hier für einen ersten Eindruck: <https://swing.allyou.net/4304263/>

BESETZUNG/ MITWIRKENDE

Crystal Habit, The Cryogenian, Foreign Nature, From Nothing, Machine VR von - Julius Horsthuis
Swing VR von - Thi Binh Nguyen, Christin Marczinik, Felix Herbst
Cyborg Dating 2.0 von - Sander Veenhof, Rosa Frabsnap
Kurator - Viola Van Alphen



Das Virtual-Reality-Laboratorium kann an beiden Veranstaltungstagen von 15 bis 20 Uhr besucht werden.

SEPTEMBER

SA	10	15:00
SO	11	15:00

FREIER EINTRITT



Virtual Reality expositie, Locatie in Essen, Ruhr Gebiet Duitsland. Met werk van o.a. Atelier van Lieshout.



Onderzoek bij Printed Electronics Event in Den Bosch 2016: combinatie event tussen creatieve geesten (o.a. Jasna Rokegem Fashion on Brainwaves, Marina Toeters) en andere smart-electronics kleding ontwerpers, tot ASML en High Tech Industrie, Host: Jan Douwe Kroeske. Smart Electronics, flexible LED's, later verspreiden in netwerk.

← → ↻ 🌐 camp.hsbp.org/2016/pp7e0/

Camp++ Ox7e0

18-21 August 2016

Camp++, the next H.A.C.K. camp

Home [Call for Participation](#) [Schedule](#) [Tickets](#) [How to...](#)

Please join us for the fourth time to our annual outdoor geekery.

Date

The camp will start on Thursday 18th August 2016, and will end on Sunday 21 August 2016. [Register your ticket now!](#)

Location

[Fort Monostor, Komárom, Hungary](#) A fantastic location in a late 19th century fort that was planned to house 200,000 soldiers at a time, then became one of the biggest munitions depots in Central Europe during the Cold War.

Program

- talks regarding security, privacy, and hacking
- workshops
- beer and Club-Mate

for more details check the [schedule](#).

Contact

- E-mail: camp++@hsbp.org
- IRC: [#camp++ @ IRCnet](#)
- Facebook: [event](#)

Ticket Prices

Will be done like [first year](#), should be less than 80 EUR/person.



Schedule Camp++ 0x7e0

Version v0.6

lecture: Art Tech Activism Privacy and Cool Robots

Index

Day 1
2016-08-18

Day 2
2016-08-19

Day 3
2016-08-20

Speakers

Events

Not only hackers do Security, Privacy and Hacking. Want to see some hacked Industry Robots playing records, Exoskeletons, Power-of-Google-out-of-control, Grindcore Karaoke-bar, Robots and Activism reaching a broad audience? Meet Real Art!



Not only hackers do Security, Privacy and Hacking. Want to see some hacked Industry Robots playing records, Exoskeletons, Power-of-Google-out-of-control, Grindcore Karaoke-bar, Robots and Activism reaching a broad audience? Meet Real Art!

Viola van Alphen is activist, writer and event producer of multimedia event GOGBOT, which won the national Innovation Award- the Netherlands. In Oct she organizes Manifestations @ Dutch Design Week, reach: 260.000 visitors. Theme: Will the Future Design Us?

With themes like the Googlization of Everything, Japoniiid, Singularity is Near..Resistance is Futile, Mediapolis, Meme's, Atompunk, the festival always seems to address one or more issues that create controversy and encourage the visitors to be more actively engaged in technology and the role they want technology to have and definitely to not have in the future. Themes around Privacy, Security and Hacking.

Info

Day: 2016-08-19
Start time: 20:00
Duration: 01:00
Room: Klapka
Track: MINDHACK

Links:

- [iCalendar](#)
- [GOGBOT video](#)
- [Manifestations 2016 art, activist, hacker @ Dutch Design Week](#)
- [Sandwoman](#)
- [ViolaVirus](#)
- [About Viola](#)
- [Recording \(YouTube\)](#)
- [Recording \(MKV download, Amazon S3 Frankfurt\)](#)
- [Recording \(MKV download, endre's mirror, Hungary\)](#)

Files

- [19z.jpg](#)
- [012a_GOGBOT_2006_008.jpg](#)
- [dsc001.jpg](#)

Speakers



Viola

IETM.org

Het Amsterdam Fringe festival en Het Theater Festival Amsterdam organiseren de Amsterdamse editie van IETM: het Europese informeel theater treffen in april 2016 heeft als thema: "Live art in digital Times" en "Digital Revolution".

Stichting Art & Technology is gevraagd om een workshop/sessie programma samen te stellen met inspirators uit de Nederlandse creatieve industrie en kunst scene, zoals Transmedial Storytelling, Digital Decor, Virtual & Augmented Reality, Internet of Things, en een expositie met o.a. Refugee Republic. Bruggen slaan, kruisbestuiving kunst- en podiumkunsten ihkv toepassing van digitale



technieken.



14 April 2016 to 17 April 2016

IETM Amsterdam Plenary Meeting 2016

How does the digital revolution challenge our creative practices and production, our marketing and audiences' habits? How do technologic developments open doors for imagination and gain new creative possibilities? Live arts in Digital times will be the main theme of our next Spring Plenary Meeting...

[READ MORE](#)

nb de Volkskrant

REFUGEE REPUBLIC

SINCE 2012

Jumpstarting a new existence in an emerging city.
Everyday life in a refugee camp.

ENGLISH | NEDERLANDS

QUICK START START WITH INTRODUCTION



The screenshot shows the Facebook profile of 'Dark Matter'. The page header includes the name 'Dark Matter', a search bar, and navigation links for 'Pagina', 'Berichten', 'Meldingen', 'Statistieken', and 'Publicatietools'. A promotional banner for 'Transfiguration by Universal Everything' is featured at the top. Below this, there are sections for 'INFO' (describing the festival), 'FOTO'S' (a grid of images), and 'BERICHTEN VAN BEZOEKERS' (a message from 'Dobri Dobrin'). The page also shows engagement metrics like '13 bereikte personen' and '23 bereikte personen'.

Online expo als voorproefje op het Dark Matter festival.



Deelnemers Manifestations blij met het winnen van de titel: Best of Dutch Design Week 2016



Manifestations – Will the Future Design Us, festival tijdens Dutch Design Week 2016, Eindhoven

Dezeen [noemde](#) Manifestations is haar 5 beste DDW exposities.

De High Tech Campus Eindhoven [noemde](#) Manifestations op 1, in haar 10 Tips Tech Meets Design.

E52 [noemde](#) Manifestations het meest kritische onderdeel van de DDW.

Geslaagd

We kijken terug op een zeer succesvolle Dutch Design Week (DDW) met de eerste editie van Manifestations. Manifestations werd vorige week zaterdag door de DDW-organisatie bekroond met de toekenning van de titel 'The Best of DDW 2016'. Het programma werd als een van de uitgelichte projecten gekozen. Het mag daarmee een jaar lang de titel The Best of DDW 2016 voeren. Deze titel is een kroon op de unieke samenwerking tussen ViolaVirus, MAD emergent art center en Tom Veeger en alle samenwerkende partijen in dit programma.

<http://www.ddw.nl/artikel/the-best-of-ddw-2016>

The Best of DDW 2016

De DDW-organisatie wil de kwaliteit van haar programma vieren. Daarom vroeg zij zeven scouts om samen met het publiek uit de meer dan 430 ontwerpen, projecten en presentaties er elk twee te nomineren voor The Best of DDW 2016. Met bijzondere aandacht voor de makers en hun maakprocessen, inspelend op het DDW-thema 'The making of'. Ook Manifestations - Will the Future Design Us? werd als een van de uitgelichte projecten gekozen en mag daarmee een jaar lang de titel The Best of DDW 2016 voeren.

Bert Hagendoorn (Dutch Digital Design) van de selectiecommissie DDW:

"Manifestations was een van de hoogtepunten van de Dutch Design Week 2016: een expositie met creatieven die ingaan op de toekomst van design. Met projecten die je echt zelf kan ervaren en je aan het denken zetten: in een speciaal pak een enorme robot aansturen, anti-meditatie in VR en een echt gesprek voeren met een Social Artificial Intelligence. Voor mij de 'must-see-and-experience' van de Dutch Design Week!"

Martijn Paulen (directeur DDW):

Sterke expositie, innovatief, goede brug tussen digitale wereld en design. Manifestations is een sterke doorkijk op de toekomst. Ze verwondert en waarschuwt als stretchoefening voor het voorstellingsvermogen.

Katja Lucas (DDW program manager), Sacha Bronwasser (art critic Volkskrant), Bruce Sterling (WIRED en sci fi schrijver):



“Creatief gebruik van technologie naast een oprecht menselijke aanpak – een hoopgevende ontwikkeling”. Manifestations zelf kende voor een aantal van haar deelnemers die dit jaar afgestudeerd zijn aan Nederlandse en Engelse academies een Young Talent Award met Katja Lucas (DDW program manager), Sacha Bronwasser (art critic Volkskrant), Bruce Sterling (WIRED en sci fi schrijver) in de jury, zij schrijven:

“De jury was onder de indruk van de selectie die Viola van Alphen heeft samengesteld. De afgestudeerden vertonen allemaal een creatief gebruik van technologie naast een oprecht menselijke aanpak – een hoopgevende ontwikkeling”. Speciale vermelding voor Elizaveta Pritychenko (Welcome tot he Desert of the Real), en winnaar: Robin Alysha Clemens (Owned by No One)lees meer op de pagina [Young Talent](#).

We kunnen terugkijken op een geslaagd pilot project waarmee Manifestations is gelanceerd. Manifestations toont de toekomst: virtuele realiteiten, de beperkingen in onze menselijke percepties, het technologisch upgraden van ons lichaam, de vraag of digitale analyse systemen beter zijn en hoe wij daar de controle nog over houden? Wordt vervolgd!

Dit smaakt naar meer, een Manifestatie, een Manifest, over hoe we willen dat wij de toekomst ons ontwerpen, voordat de toekomst ons ontwerpt. dat hebben we meer dan ooit nodig in de wereld van nu.

Foto's, video Manifestations:

<http://www.manifestations.nl/index.php/2016/10/30/media-pictures-video/>

Pers en Media publicaties:

E52: <https://e52.nl/en/column-art-is-ahead-of-innovation> (digitaal en print) <https://e52.nl/ddw-special-column-kunst-is-de-innovatie-vooruit>



Dezeen 5 beste DDW expo's: <http://www.dezeen.com/2016/10/19/five-best-exhibitions-events-dutch-design-week-2016-round-up-preview>

RTL-Z tip: <http://www.rtlz.nl/tech/nederlands-e-robot-doet-je-bewegingen-na>

E52: <https://e52.nl/ddw-special-manifestations-wij-zijn-het-meest-kritische-onderdeel-van-de-hele-ddw> <https://e52.nl/en/manifestations-we-are-the-most-critical-part-of-the-entire-ddw/>

High Tech Campus nummer 1 tip: <http://blog.hightechcampus.com/community-careers/top-10-tech-meets-design-where-to-go-during-ddw16>

NPO Radio 1: <http://www.nporadio1.nl/nooit-meer-slapen/onderwerpen/380058-kan-een-robot-psychische-problemen-ontwikkelen>

Voorpagina Eindhovens Dagblad 22 oktober 2016 <http://www.ed.nl/extra/ddw/opening-15e-ddw-in-eindhoven-communiceren-met-een-avatar-video-storify-1.6559297> http://www.manifestations.nl/wp-content/pers/2016-10-22_Eindhovens_Dagblad_-_Stad_-_22-10-2016_print.pdf

EDTV: <https://youtu.be/kiCRb-d8G4Q>

Telegraaf top 3 tips: <https://www.pressreader.com/netherlands/de-telegraaf/20161022/282093456273628>

Volkskrant over Beeldende Kunstprizen en die van Manifestations: <http://www.volkskrant.nl/beeldende-kunst/kunstprizen-winnen-wat-heb-je-eraan~a4417329>

VICE Creators Project: <http://thecreatorsproject.vice.com/nl/blog/hier-is-alles-wat-je-moet-zien-op-de-dutch-design-week>

Bright: <https://www.bright.nl/video-van-de-dag/video-nederlands-e-robot-doet-bewegingen-na>

Lsn global: <https://www.lsnglobal.com/briefing/article/20291/preview-dutch-design-week>

VICE: <http://thecreatorsproject.vice.com/nl/blog/ruik-live-wanneer-je-data-gelekt-wordt-met-the-smell-of-data>

VICE: <http://thecreatorsproject.vice.com/nl/blog/er-is-nu-een-gekkenhuis-voor-robots>

Damn Magazine: <http://www.damnmagazine.net/2016/11/01/war-time-and-vr-at-dutch-design-week-2016>

E52 tips: <http://e52.nl/7-agendatips-voor-een-innovatieve-week-7>

Marc Dubach: <http://www.marcdubach.nl/2016/10/tips-dutch-design-week-2016-ddw-in-gewoon-nederlands>



TWICE: <http://www.twice.nl/en/News/Top-10-tech-meets-design-where-to-go-during-ddw16>

MSN: <https://www.msn.com/nl-be/nieuws/nationaal/nederlandse-robot-doet-je-bewegingen-na/ar-AAiUFkl>

VR.nl <http://vr.nl/?p=7695>

KABK: <http://www.kabk.nl/newsitemEN.php?newsid=1395&cat=10>

Inge Bleumink: <http://www.ingebleumink.nl/cms/daq-dutch-design-week-ddw-2016.html>

Everthingaboutdesign: <http://everythingaboutdesign.com/17-dutch-design-week-events-to-see-this-week/>

Vance: <http://vance.nl/10-dingen-dutch-design-week/>

By-Wire: <http://www.by-wire.net/ddw16fashion-tech>

en talloze posts op Facebook, Twitter, Instagram, etc.

Partners Manifestations 2017





Veiligheid en Crypto zijn voor veel mensen abstracte begrippen, maar met Crypto Nagels, komt het een stuk dichterbij! (Octavia van Horik Best of Talents, tijdens Manifestations 2017)





Exoskelet van Freerk Wieringa: veel plezier bij het aansturen van een grote, stalen robot, tijdens Manifestations 2016.



Leeza (kreeg eervolle vermelding bij de Young Talent Awards van Manifestations) maakt een metaforische Virtual Reality interpretatie van Baudrillard's concept van hyperrealiteit: de wereld waarin wij leven is vervangen door een parallelle kopie-wereld, waar we continue op zoek zijn naar gesimuleerde stimuli.



Cyborg Art Collective en Lesley-Ann Daly's Anthropomorphic Sensory Augmentation, over implantaten in je lichaam die je via audio-feedback kunt horen, zodat je weet of je glucose wel goed opgenomen wordt, etc. (graduate student UK)





HARPER (Creative Technology, Universiteit Twente), deze Artificial Intelligence is een hologram en spreekt echt met je, tot verwarring en verbazing van veel bezoekers.

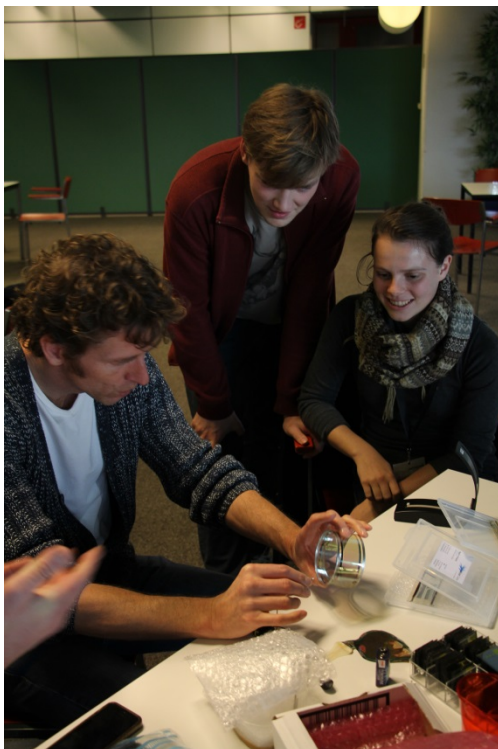
Meest gehoorde commentaar op Manifestations is dat bezoekers niet eerder tot kunst of mediakunst aangetrokken waren, maar door het “fun” en toegankelijke karakter van Manifestations, nu ook elders gaan kijken.



Robin Alysha Clemens – winnaar Young Talent Award – een protestbeweging zonder gezicht (graduate Fotografie KABK). (later reist dit werk als onderdeel van Homage to Nervous Systems: element van Manifestations, door naar o.a. Van Abbehuis en Tetem kunstruimte). Andere expositie onderdelen reizen elders naartoe, zie overzicht.



Tover je Toekomst: De toekomst begint met dromen, en die optekenen. Zoals een wolkenstofzuiger die in NL de wolken opzuigt en in Afrika weer uitspuwt en daar laat regenen. Populair onderdeel bij oud en vooral veel kinderen.



Een van de Workshops: Entrepreneur meets Artist, met o.a. Philips OLED, Holst Center, High Tech Campus die kunstenaars met de nieuwste high tech uitvindingen lieten "spelen". Zes tafels met diverse High Tech Uitvindingen en geselecteerde high potential kunstenaars.



Andere events waren o.a. Workshop Internet of Women Things.

Zie verder het uitgebreide verslag van Manifestations editie 2016:
www.violavirus.nl/VerslagManifestations2016.pdf



e52.nl/ddw-special-column-kunst-is-de-innovatie-vooruit/



[DDW SPECIAL] COLUMN: Kunst is de innovatie vooruit

Gestauteur 25 oktober 2016

Reageer



Eindhoven kan trots zijn op alle technologie die hier is ontstaan. Maar de stad heeft kunstenaars nodig om ons te helpen nadenken over de effecten en gevolgen van al die innovaties. En nog belangrijker: innovatie zou sneller gaan als er meer verbindingen komen tussen de werelden van kunst en techniek.

Door [Viola van Alphen](#)

Meest recente berichten

Lof voor initiatief Stedelijk Gebied rond bedrijventerreinen

Hoe meet je eenzaamheid in een wijk? En wil je dat eigenlijk wel weten?

High Tech XL selecteert 14 nieuwe teams voor accelerator-ronde

Fred Met (85) in de Hoofdhaven

Eindhoven wordt – met Europese steun – proeftuin voor stedelijke Health Games



Viola van Alphen

Eerder won ik de landelijke innovatieprijs, werd internationaal genoemd als trendwatcher en pionier op internet en virtuele werelden. In april werd ik gevraagd op het Europees Theatertrreffen om te helpen de "digitale achterstand" in die sector te helpen inlopen. Meerdere sectoren zijn bezig met innovaties, virtuele werelden, internet of things, etc.

Er lijkt weinig interactie tussen verschillende sectoren.

En dat is jammer. Want CREW bijvoorbeeld bouwde 10 jaar geleden hun eigen Oculus Rift, met een 360 graden camera op een helm, een videobril, en een zware laptop op de rug. Andere kunstenaars maakten slimme snelwegen, de city als een playground en de kogelvrije huid op basis van spinnenzijde. Anouk Wipprecht werkte bij Intel aan een Spider Dress en genereerde zo veel media aandacht en voedde daarmee een discussie over intermenselijke afstand, communicatie via smart kleding en integratie van dieren-eigenschappen in nieuwe technologie en wearables.

Veel mediakunstenaars haalden eerst hun ingenieurstitel en wilden daarna verder gaan om die zo spannende toekomst te onderzoeken. Virtuele werelden, de beperkingen in onze menselijke percepties, het technologisch upgraden van ons lichaam; zijn digitale analyse systemen beter en hoe houden wij daar de controle over? Innovaties gaan maar zo snel, als wij mensen aankunnen. In innovatie speelt een duidelijke menselijke factor een rol.

Kunst kan daarbij een brug slaan. Kunst vindt nieuwe toepassingen van innovaties. Kunst bedenkt nieuwe innovaties, nog voordat ze ontstaan. Kunst zet ons ook aan tot nadenken of we die nieuwe innovaties wel willen, of we een 1984 toekomst willen, of dat we in de vele VR congressen die er nu zijn, misschien ook wel veiligheidsregels en verkeersregels met zijn allen van tevoren moeten inbouwen. Wie wil nou een app gebruiken als hij vooraf weet dat daardoor zijn zorgverzekering omhoog gaat, [of hij op een zwarte no-fly lijst komt naar Amerika?](#)

Wat gebeurt er op moment dat een data-analysesysteem wel hoort dat je iets zegt over een bom, maar het stuk erna niet opslaat, waarin je vertelde dat je een grapje maakte? Onze data-analysesystemen zitten boordevol fouten en daar moeten we voorzichtig mee zijn, dat zijn we helaas niet, want het is handel. Ik wil wel graag een smarte elektriciteitsmeter, smarte lichtknopjes, smarte gordijnen, een smarte stad, maar alleen als ik weet het niet via internet verbonden is en geen data kan lekken, die mij in de problemen kunnen brengen. Ik wil niet in een auto zitten zonder veiligheidsgordels.

Kunstenaars zien die scenario's op tijd en kunnen daar ook creatieve oplossingen voor verzinnen. Ze zien nieuwe mogelijkheden en kansen, nieuwe toepassingen, nieuwe verbindingen. Nieuwe scenario's op het gebied van menselijke interactie. Kunst is beeldend filosoferen, beeldend dromen, spelen. Kunst is een Bachelor en Master opleiding, het is veel meer dan "deco". We leren nu machines zelf na te denken, [Manifestations](#) toont zelfs een Psychiatrische Kliniek voor Robots, voor alle toekomstige problemen die dit met zich mee kan brengen. Het klinkt misschien ver gezocht, maar wat als die touchpad inderdaad straks onze fysieke vinger voelt en sociaal veel moet leren? Daar komt alweer een nieuw genre in de wetenschap en bedrijfsleven. Ik zie Eindhoven als een regio met veel kansen en innovatieve

technologie, en ik zie veel mogelijkheden deze innovatie te versnellen als we regelmatig bruggen slaan tussen professionele kunstenaars en technische bedrijfssectoren.



technologie, en ik zie veel mogelijkheden deze innovatie te versnellen als we regelmatig bruggen slaan tussen professionele kunstenaars en technische bedrijfssectoren.

27 oktober, 15:00 uur: Entrepreneur meets Artist. [Meer info en kaartjes hier](#)





► **Boerenland verschaalt**

Ploegen aan eigen ondergang

Zware machines zorgen voor grote schade. Elk jaar leveren onze akkers minder op.

Ruud Speer
r.speer@ed.nl
Eindhoven

Grond voor akkerbouwers is dé levensader van hun bedrijf. Maar die ader droogt al maar verder op. In de race om steeds hogere opbrengsten draaien ze hun kapitaal onbedoeld de nek om. Want niet alleen de percelen worden groter, ook de machines waarmee de gewassen van de velden gehaald worden. Monsterachtige apparaten, zaaïen, hakselers of ploegen de akkers om. Jaar in jaar uit. Europese regels bepalen hoeveel (kruis)met uitgestrooid mag worden. Gewasbeschermers zijn steeds vaker nodig om de oogst op de verschralende grond veilig te stellen. De groei van de boomjes,

wordjes en aardappels moet snel en vlekkeloos verlopen want de consument wil alleen het beste van het beste.

Maar groter betekent zwaarder. En juist dat gewicht doet de Nederlandse bodem de das om. Zo kan het dat niet alleen de stad 'versceent'. Ook de boerengrond voert steeds vaker als levenloos beton.

„Een groot probleem”, beamt Piet Rombouts, agrarisch milieukundige bij de Brabantse Milieu Federatie (BMF). Recent onderzoek wijst uit dat de groeilandbouwmachines de grond verpletteren en het bodemleven verslikken. Wormen, schimmels en ander noodzakelijk leven leggen het loodje.

► **Lees verder op pagina 2**

Communiceren met een avatar

EINDHOVEN Gisteravond is op het terrein van Sectie C in Eindhoven de Dutch Design Week geopend. De 15de editie duurt tot en met volgende week zondag en toont het nieuwste werk van meer dan 2500 designers en studio's op meer dan honderd locaties in de stad. Op de tentoonstelling *Will the future design us?* van Manifestations in het Microlab op Strijp-S wordt onder meer de steeds ver-

dergaande robotisering kritisch bevraagd. Een van de exposanten is Freerk Wieringa. Zijn *Androïde/ Humanoide* bestaat uit een robot of avatar en een uitwendig skelet. Daarmee kan hij de robot aansturen. Wieringa kan praten met mensen die bij de avatar staan, hij kan ze aanraken en met ze communiceren.

► **Lees meer over de DDW op regio 1**



FOTO: Kees Maarten / Fotomedia.nl

MORGEN
OPEN ZONDAG
BIJ JANSEN-NOY
VAN 12.00 TOT 17.00 UUR
GUIDES IN FASHION
Pastoor Vullingsplein 20 | Sevenum | 077 467 2929 | www.jansen-noy.nl

ED.nl ed.nl/twitter
volg ons ook via Twitter

PROFITA
Zondag 23 oktober geopend
COMFORTABEL W-O-N-E-N 11.00-17.00 uur
UW WONINGINRICHTER
Gestelstraat 59 Waalre
Tel. 040-2213922 www.profit.nl

De wereld is Kras

Boek vóór 26 oktober!
Tot € 100 korting p.p.

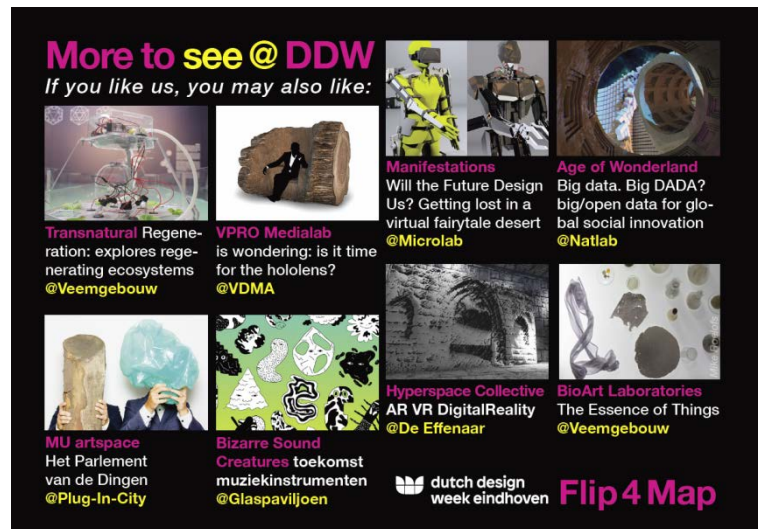
Kras Kortingsdagen
Korting op alle reizen!
► Kras.nl/kortingsdagen of bel 090 0-9697
24h kras.nl/actievevareiden



de High

Tech Campus toonde onze aankondigingen op hun 150 schermen, o.a. op deze koffie automaat.

DDW kent 250 locaties, wij brachten deze flyer uit, om de bezoeker te helpen in de "DDW jungle".



Volop Media aandacht: Volkskrant, Telegraaf, Radio 1, Dezeen, Bright, Creators Project, VICE, RTL-Z, etc.



Plannen 2017:





ART & Technology

Muziek, Kunst en Virtual Reality, het past bij elkaar, op zoek naar nieuwe, culturele ervaringen 3.0.

Het nieuwe HONIG Complex in Nijmegen, cultureel terrein naast de nieuwe stadsbrug, een ontwikkelterrein voor Creatieve Industrie, de creatieve sector en kleine bedrijfjes. Brebl is gelegen op deze locatie en wil vernieuwende, culturele activiteiten opzetten en heeft daarin samenwerking met de stichting gevraagd vanwege haar vroegere ervaring en internationale expertise.

Daarnaast is in Nijmegen een VR-lab opgericht, ook in Eindhoven in de Effenaar, bij beide locaties willen we onze expertise met mediakunst beïnvloeden, zodat het verschijnsel dat veel VR kunstenaars en startups die nu bij stap 1 beginnen, de eerste stappen kunnen overslaan, door te kijken naar VR ontwikkelingen die kunstenaars en ontwikkelaars reeds in de jaren 90 maakten, dit verhoogt het nivo.

Media kunst festival, bijv DARK MATTER:

Het nieuw festival DARK MATTER (of uitbouw van Manifestations) is sterk beïnvloed door het GOGBOT festival en belooft nu al een groot succes te worden (We verwachten lovende artikelen en recensies in landelijke bladen zoals de Volkskrant, NRC en NRC Next, Algemeen Dagblad, de VPRO gids, Kunstbeeld, Gonzo, en regionale media)



Het DARK MATTER festival is een vernieuwende manifestatie op het gebied van populaire cultuur, elektronische muziek, beeldende kunst en technologie en verbindt disciplines en doelgroepen in de openbare ruimte van het stadscentrum tot een uniek gebeuren en onderscheidt zich daarmee van andere festivals in Nederland en Europa. Waar GOGBOT meer de Fun-factor voorop had staan, wil DARK MATTER op een andere manier een brug slaan met het publiek.

Dark Matter inspireert en activeert de bezoeker om meer actief met cultuur om te gaan, samen cultuur te beleven, en aan de hand van de kritische thematiek van het festival, ook kritisch te leren kijken naar de maatschappij en technologische ontwikkelingen op haar heen. Empowerment. Er is nauwe samenwerking met diverse (regionale en landelijke) organisaties op het gebied van kunst,





ART & Technology

cultuur, technologie en onderwijs een inspirerend en avontuurlijk festival van internationale kwaliteit wordt geboden, bijna gratis toegankelijk voor een breed publiek.

Politiek activisme in combinatie met een gezellige terrassetting, en veel meer betrokkenheid van partners en lokale kunstenaars. Er wordt meer focus gelegd op interactie tussen de kunstenaars zelf, en workshops zullen niet alleen voor het publiek zijn, maar ook voor de kunstenaars, zodat deze niet alleen een presentatiemogelijkheid hebben, maar ook een actieve netwerk- en ontwikkelingsmogelijkheid. Nijmegen staat bekend om haar verleden met politiek activisme, en kan een kunstzinnige boost gebruiken mbt dit thema (zie de FEMEN presentatie in 2012).

- Dit samen met een goede online aanwezigheid, zorgt er niet alleen voor dat het festival vindbaar is voor de fysieke deelnemers, maar ook voor digitale verbindingen, die anno nu, steeds belangrijker worden. Het gaat daarin niet om het vermarketen van het festival, maar om actief verbindingen en inspiratie te leggen online. Het internet is zoveel meer dan wild schieten op socialmedia en een website. De mogelijkheden en precieze behoeftes daarin zullen in de toekomst ook verder worden uitgezocht. De stichting vindt dat ze daarin een pionierende rol in Nederland heeft. Daar het internet vaak wordt gebruikt als “verplicht onderdeel”.



Oude Kerk @ GGOBOT

Kunstenaars die op de concept lijst staan, zijn bv CREW. Zij ontwikkelden in 2009 al de omnidirectionele camera, een voorloper van de OCULUS RIFT:

Belgische theatergroep CREW, die met het gepresenteerde werk Double U (W), tevens te zien bij de WorldExpo in Shanghai, nu op GOGBOT:

“Wij vonden het fantastisch om op GOGBOT te staan. Het festival heeft een aparte sfeer die je in België amper vindt op zulke festivals. Het mooi is dat de installaties van alle artiesten niet hermetisch zijn afgesloten, niet iedereen heeft zijn eigen locaties. Maar gewoon allemaal samen. Dat geeft een bepaalde sfeer die het zeer aangenaam maakt. Er



die stopte en een kijkje namen was enorm.”

is ook een groter contact met de andere artiesten op deze manier. Het mooie aan het festival is ook de locatie en de tolerantie van de buurt. Zo betrek je er niet enkel de geïnteresseerden, maar ook de toevallige 'passanten' die eigenlijk bijvoorbeeld gaan shoppen volgens mij.

Onze locatie was dan ook zeer dankbaar (buiten dat we allemaal een verkoudheid hebben nu ;-), de mensen

links en boven: Belgische theatergroep CREW @ GOGBOT



In het verleden leidde het verhippen van het pand tot artikelen zelfs in de *New York Times* (2x),



exposities en bv deze beamer presentatie op de voorgevel van het pand: WALLOFFENSE.COM
Volkskrantgebouw Amsterdam

door Anne-Jan Reijn

Ism ons transformeerde Kunstenaar Anne-Jan Reijn de gevel van het oude Volkskrant gebouw twee avonden tot een spreekbuis ter deconstructie van de termen die het politieke debat de afgelopen jaren hebben beheerst.

Reijn haakt met dit project in op de huidige politieke en ethische discussies rond politieke incorrectheid en de wijze waarop autoriteiten en het individu omgaan met controversiële thema's en taal. Walloffense.com is een website waar mensen politiek incorrecte woorden kunnen invullen. Voor dit project gebruikt hij de website database in combinatie met illustratieve beelden in een onderzoek naar de wijze waarop wij nieuwe betekenissen toewijzen aan combinaties van bestaande symbolen en taal.



ART & Technology

Bezoekers kunnen op walloffense.com zelf hun politiek incorrecte woorden intypen, op de projecties worden die geassocieerd met de eerste google images resultaten. Met live stream tijdens de avonden.



Daarnaast zijn er, ook binnen Dark Matter, een aantal onderdelen die regelmatig terugkomen:

Workshops

Het aanbieden van gratis toegankelijke workshops voor jong en oud leidt meestal tot lange wachtrijen. Via diverse mailinglists in binnen- en buitenland, ArtEZ kunstacademie studenten, conservatorium studenten, en geluidskunst fora zullen deze workshops worden aangekondigd. Hier kan je van oud kinderspeelgoed een muziekinstrument maken, robotjes bouwen, door de jaren 60, 70 en 80 geluidskunst voorwerpen maken en live performen of ondersteuning krijgen in je reeds-gebouwde-instrumenten.

Voordeel hiervan is enerzijds het draagvlak bij het publiek, en anderzijds zijn er fondsen zoals fonds Cultuurparticipatie die zich juist richten op samen cultuurbelevén, samen doen.



Educatief

Vrije Universiteit: Regelmatig overleg over educatieve projecten. Met wisselend eindpresentaties.

Universiteit Twente: Regelmatige opdrachten aan de studenten van de vakgroep **Creative Technology** om een product te maken dat vernieuwend en toonaangevend is. Gepresenteerd tijdens het GOGBOT en DARK MATTER festival. ART & TECHNOLOGY biedt diverse mogelijkheden voor jonge kunstenaars, onderwijs, platform, presentaties en gastcolleges

AKI ArtEZ: gastcolleges, platform, internationaal netwerk, ondersteuning van studenten. Samenwerkingen, ART & TECHNOLOGY biedt plek en ontwikkeling in het internationaal discours. Opdracht voor OneMinutes History.

Meer

- lezingen en presentaties aan internationale mediafestivals

Waar PLANETART in het buitenland al jaren actief was met bijzondere projecten, wil ART & TECHNOLOGY dit verder uitbouwen. Door vergroten online bereik en internationale bruggen slaan.



vrije Universiteit



Presentaties aan het toonaangevende ISEA: Internationaal Symposium on Electronic Art. PLANETART heeft wederom de internationale aandacht getrokken vanwege het presenteren en onderzoeken ism Bruce Sterling (geestelijk vader van Cyberpunk en Steampunk) van het wereldwijd nieuwe thema Atompunk.



26 Augustus: International Symposium on Electronic Arts

more info ISEA 2010 RUHR: www.isea.org

<http://www.isea2010ruhr.org/conference/thursday-26-august-2010-dortmund/p37-taking-action-sociopolitics-and-media>

Artpie Istanbul Turkije TUYAP





CONFLUX festival New York

Conflux is het jaarlijkse New York festival voor contemporary psychogeography, the investigation of everyday urban life through emerging artistic, technological and social practice. At Conflux, visual and sound artists, writers, urban adventurers and the public gather for four days to explore their urban environment.

CONFLUX www.confluxfestival.org



Planetart/Gogobot Festival Presentation

Kees de Groot and Viola van Alphen 2:00p.m. Presentation

Planetart is an organization for the electronic arts that started in 1995 in Hengelo, in the east of the Netherlands. Planetart initiates presentations of media-art, electronic music, performances, and releases print and music publications. Since 2007 Planetart has a artspace/medialab in Amsterdam, and organizes an annual festival in the city of Enschede, called Gogobot. Both the Planetart medialab, artspace and Gogobot are important platforms for young media art in the Netherlands.



Invasion of the Museum of Modern Art, New York

Een project ism Sander Veenhof, Mark Skwarek en diverse andere kunstenaars. Opening door Bruce Sterling, in virtuele avatar, via live twitterfeeds was zijn speech te zien als bezoekers via hun iPhone of Android Phone naar de binnenkomst-zaal hoofdzaal van het museum keken.

Expositie die alleen te zien was via een virtuele laag die over onze werkelijkheid heen ligt. Bezoekers hoefden alleen hun telefoon aan te zetten en om zich heen te kijken, via Layar.

Japan Media Arts Festival

At ART & TECHNOLOGY heeft ook warme contacten het Japan Media Arts Festival en Super Deluxe Club (home of Pecha Kucha en home of experimental culture), en is voornemens hier in de toekomst weer, ondersteund door de Nederlandse ambassade en evt sponsors, diverse presentaties, discussies, videoscreenings en performances te verzorgen.





De laatste jaren zijn er diverse kunst filmproducties geweest, waarvan een aantal films vertoond zijn op VPRO, en aan internationale film festivals (Moskou, Canada, New York)

St ART & TECHNOLOGY ziet zichzelf als podium en stimuleringsplek die als eerst nieuwe kunst ontdekt en helpt te ontwikkelen, waarna later andere organisaties daar de vruchten van plukken. In het verleden hebben we meegewerkt aan de presentatie van R U There die in Nederland in premiere



ging in Kriterion Amsterdam, ism Linden Labs, het bedrijf achter Second Life. R U There was ook te zien tijdens het filmfestival in Cannes.

Another Perfect World, wij namen de machinima voor haar rekening, presentaties in binnen- en buitenland.

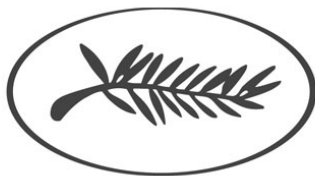
Regelmatig komen er lastminute vragen binnen, zoals in 2010, toen we werden gevraagd voor het volgende, we werden gevraagd om een bijdrage te maken voor de WorldExpo, we kregen toen de ticket- en hotelkosten retour:
(de voorloper van deze stichting)

Sjanghai 2010: Wereldtentoonstelling, China, ism Sandberg instituut Amsterdam.

24 uren documentaire over wereldsteden: Bangkok area

PLANETART maakt op uitnodiging van het Sandberginstituut een steden-portret van Bangkok area voor de WorldExpo 2010, en daarna in diverse, internationale, grote musea.

www.cityoneminutes.com zoek BANGKOK



FESTIVAL DE CANNES



Vanwege haar internationaal innovatieve karakter worden wij in het verleden en nog

steeds regelmatig uitgenodigd (waarbij zij veel

Nederlandse kunstenaars meenemen) op diverse plaatsen in de wereld: Transmediale international festival for digital culture 2009 Berlijn, Toshare Italie, ISEA Symposium on Electronic Art: 2008



ART & Technology

Singapore, iSEA 2010 Duitsland, Kunstvlaai Westergasfabriek Amsterdam, Moscow, St Petersburg, Indonesie, WorldExpo Shanghai 2010, Artpie Istanbul, etc etc etc.

Daarnaast, vanwege de ervaring, netwerk en kwaliteit, worden we ook regelmatig gevraagd bij nieuwe initiatieven. Het eerste media kunst festival in Nijmegen: Oddstream, vroeg ons 2 jaar om onze expertise om valkuilen te voorkomen. Brebbl bij de HONIG fabriek, creatieve nieuwe hotspot in Nijmegen, vroeg om hulp bij de ontwikkeling, bij de activiteiten van Broedplaats VASIM wordt regelmatig om hulp gevraagd, etc.

Hiernaast komen willekeurig aanmeldingen en uitnodigingen binnen van kunstenaars en kunstacademiestudenten en gebruiken de faciliteiten, netwerk en podium tot het ontwikkelen van hun kunst.



Daarnaast kent ART & TECHNOLOGY een bijzonder groot archief dat gebruikt wordt als naslagwerk, van nationale grootte. Het betreft hier vooral een speciale selectie van videokunst, webart en documentaires over hedendaagse kunst.



Fondsenwerving en bijdrage derden incl media, verwacht:.

**ART & Technology**

o.a. Gemeente Nijmegen/Eindhoven, Fonds 21, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, VSB fonds, Mondriaanfonds, Fonds voor de Podiumkunsten, Chaos Computer Club, PLANETART, Westergasfabriek, it-staffing, on-signal, Eurotrash Brewery, Workx, Vanadinet, Philips, Antenna, Muze internet solutions, AerosolDesign, Morssinkhof beton, PJ-Media, NRC, Garage Paul Staat, AerosolDesign, Lizz Bizz Zwolle, Het Goed, Volkskrantgebouw / Urban Resort, Frank Snel, H&S Computerservices, Amsterdam fonds voor de Kunst, Stadsdeel Amsterdam Oost-Watergraafsmeer, Gonzo Circus, Bright, Blend, DJ Broadcast, MusicMaker, Roarezine, Metropolis M, TENT Rotterdam, Poppodium Atak, Muziekkwartier, Rijksmuseum Twenthe, Design Academy, Universiteit Twente, Vrije Universiteit Amsterdam, Willem de Kooning Academie Rotterdam, AKI ArtEZ kunstacademie Enschede, Saxion Hogescholen Enschede, Workx, Mediamatic, Nederlands Instituut voor Mediakunst/ Montevideo/Time Based Arts Amsterdam, Moddr_lab, Worm, Wormshop, Antenna, Nieuws.be NRCnext, Trendtranslator.nl, New York Times, Diverse blogs en websites: Lany Voom blog, NRC 7 tips om uit te gaan, Financieel Dagblad, Volkskrant culturele agenda, Association of Virtual Worlds, Ecopolis, AT5, Poid Mahovlich, Eventful, Virtueel Platform, Project Gentili, AKI.nl, Applied Culture, HvA onderzoekstrajecten, Masters of Media, scopicregimesvirtuality, IMA Institute fur Medienarchaologie, Trendslog.nl, Trendslator, diverse kunstenaars, Hieruit volgend uitnodigingen voor diverse wereldwijde presentaties, zoals voor ARS Electronica, Linz.



Inspirerende activiteiten, inspirerende connecties



Doelgroep



ART & TECHNOLOGY heeft in haar doelstellingen staan het presenteren van hedendaagse beelden kunst, en wil een platform zijn voor jong talent, experiment, maar zeker zo belangrijk is het toegankelijk maken van kunst voor een breed publiek. Dat doet de stichting door verbanden te leggen met samenwerkende partner instellingen, en het op toegankelijke wijze aanbieden van haar programma, veelal door kunst uit de musea te halen en te presenteren in de openbare ruimte, in

uitgaansgelegenheden, in combinaties met filmavonden, toegankelijke opzet, etc etc. Onze doelgroep varieert dus van jong tot oud. Kort door de bocht zou men kunnen beweren dat de hoofd doelgroep jonge mensen zijn die geïnteresseerd zijn in kunst. Maar uit ervaring en opzet blijkt dat juist jong en oud en ook veel lokale, landelijke en internationale organisaties zich aangetrokken voelen, juist vanwege haar vernieuwende en toegankelijke concepten.

Hiernaast wil de stichting een belangrijke invloed hebben op partner kunstinstellingen en kunstenaars in Nederland, door onderzoek te doen mbt samenwerking en internationale sponsorwerving voor Nederlandse, culturele non profit instellingen.