



2005

JAARVERSLAG

© **Waag Society**



© April 2006, Jaarverslag 2005 Stichting Waag Society

Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam, NL | T +31(0)20 5579898 | F +31(0)20 5579880 | E society@waag.org | <http://www.waag.org>
Redactie: Sam Nemeth | Vormgeving: Ron Boonstra



*Mits niet anders vermeld is de Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen
Licentie Nederland 2.5 van toepassing op dit werk.*



Inhoud

1. Inleiding 4

- 1.1 Van prototype naar product 4
- 1.2 Research 4
- 1.3 Projecten 4
- 1.4 Pakhuis de Zwijger 5
- 1.5 Mediagilde 5
- 1.6 Organisatie 5
- 1.7 Programmastructuur 5
- 1.8 Communicatie 5

2. Programmalijnen 7

- 2.1 *Creative Learning* 7
 - 2.1.1 Digitaal Verhaal 7
 - 2.1.2 Hier sta ik! 8
 - 2.1.3 KunstKlik 8
 - 2.1.4 Mobile Learning Game Kit (MLGK) 8
 - 2.1.5 MonsterMedia 9
 - 2.1.6 Platform Educatie en Innovatieve Media 9
 - 2.1.7 ScratchWorx 9
 - 2.1.8 De Stad als Speelveld 10
 - 2.1.9 Creative Learning @ Rusland 10
 - 2.1.10 Storylab 11
 - 2.1.11 Ali B / Hier sta ik! 11
 - 2.1.12 Scratchmania (Amsterdam) 11
 - 2.1.13 Teylers Bètalab 11
 - 2.1.14 Teach the Teachers 12
 - 2.1.15 Login:lokaal 12
 - 2.1.16 I.D.E.A. Innovation in Design Education and its Application 12
 - 2.1.17 UvA 'Human Computer Studies' 12
 - 2.1.18 Frequentie 1550 13
- 2.2 *Interfacing Access* 15
 - 2.2.1 FRUX 15
 - 2.2.2 Scottie 15
 - 2.2.3 HerinnerDing 16
 - 2.2.4 Rietveld Schröderhuis online 16
 - 2.2.5 MultimediaN 17
 - 2.2.6 KWart/KWLive 17
 - 2.2.7 Lancing Pilotus 17
 - 2.2.8 Presentaties in het kader van 'Scottie' 18
 - 2.2.9 Gemeentedag Amsterdam 18
 - 2.2.10 Píksel conferentie Noorwegen 18
 - 2.2.11 De Verhalentafel 18
 - 2.2.12 Website voor Rietveld Schröderhuis 19
- 2.3 *Public Research* 21
 - 2.3.1 Disc 21
 - 2.3.2 Creative Commons Nederland 21
 - 2.3.3 Creative Capital Conference 22
 - 2.3.4 Incommunicado 22
 - 2.3.5 Towards a Culture Of Open Networks 23
 - 2.3.6 Waag-Sarai Exchange Platform 23
 - 2.3.7 What the Hack - Oriental Slackers Salon 23
 - 2.3.8 Gigaport 24
 - 2.3.9 Residency Leon Cmielewski en Josephine Starr 24
 - 2.3.10 Creative Commons en musici 24
 - 2.3.11 Python NL meeting 24
 - 2.3.12 Internetcreatieven bijeenkomst 24
 - 2.3.13 Guide to open content licenses 24
 - 2.3.14 World-Information City 25
- 2.4 *Sensing Presence* 27
 - 2.4.1 Sensing Presence Research - PhD 27
 - 2.4.2 Connected!-Programma 27
 - 2.4.3 Open studio 28
 - 2.4.4 Connected! LiveArt catalogus 31
 - 2.4.5 RADICAL publicatie 31

3. Evenementen 33

- 3.1.1 Presentaties Marleen Stikker 2005 34
- 3.1.2 Killerclub - Frequentie 1550 34
- 3.1.3 Killerclub - Poëzie en Internet 35
- 3.1.4 Killerclub - Creative Commons Nederland musici bijeenkomst 35
- 3.1.5 Killerclub - Rob en de Rebellen 35
- 3.1.6 Killerclub - Locative Media 35
- 3.1.7 Lezingenserie Cyberspace Salvations 35
- 3.1.8 ScratchWorx@Club11 36
- 3.1.9 Evenementen Nieuwmarktbuurt 37
- 3.1.10 Open Source 3d software Blender 37
- 3.1.11 Museumnacht - n8spel 37
- 3.1.12 Interne bijeenkomsten 38
- 3.2 *Creative Learning* 38
 - 3.2.1 Wie redt het VMBO? 38

- 3.2.2 Ned. Onderwijs Tentoonstelling (NOT) 2005 38
- 3.2.3 Presentatie aan Wethouder Belliot 38
- 3.2.4 Dag van de Taal, Kunsten en Cultuur 38
- 3.2.5 Conferentie Innovative Game Design 39
- 3.2.6 Bijeenkomst Raad voor Cultuur 39
- 3.2.7 Gilde Bruist!, Symposium Gilde Opleidingen 39
- 3.2.8 Gastcollege Willem de Kooning College 39
- 3.2.9 I.D.E.A. meeting 39
- 3.2.10 UvA 'Human Computer Studies' 39
- 3.2.11 Presentatie Expertisecentra ICT 39
- 3.2.12 Platform voor Educatie en Innovatieve Media 1 39
- 3.2.13 Platform voor Educatie en Innovatieve Media 2 39
- 3.2.14 Cinekid Seminar 39
- 3.2.15 Leren in de innovatiemaatschappij 1 39
- 3.2.16 Leren in de innovatiemaatschappij 2 39
- 3.2.17 Conferentie Cultuurprofielscholen 39
- 3.2.18 Leren in de innovatiemaatschappij 3 39
- 3.2.19 Surf Onderwijsdagen 39
- 3.2.20 Leren in de innovatiemaatschappij 4 39

3.3 Interfacing Access 40

- 3.3.1 Lancing Pilotus 40
- 3.3.2 Mark Meadows - Artificial Intelligence 40
- 3.3.3 Jaarlijkse Gemeentedag Amsterdam 40
- 3.3.4 Parsons New School of Design 40
- 3.3.5 Presentaties Frequentie 1550 40
- 3.3.6 FRUX Symposium DEM-DISC 40

3.4 Public Research 40

- 3.4.1 Creative Capital Conference 40
- 3.4.2 Incommunicado 05 40
- 3.4.3 What the Hack - Oriental Slackers Salon 40
- 3.4.4 Creative Commons lezingen/presentaties 40
- 3.4.5 Python NL meeting 40
- 3.4.6 Internetcreatieven bijeenkomst 41

3.5 Sensing Presence 41

- 3.5.1 Research PhD 41
- 3.5.2 Open Studio - Goto 10 server 41
- 3.5.3 Artist in Residence Hellen Sky 41
- 3.5.4 Anatomic 41
- 3.5.5 Open Studio - Cinema Solubile 41
- 3.5.6 Open Studio - Visual Sensations 41
- 3.5.7 Open Studio - Radio stream 41
- 3.5.8 Open Studio - 'Surface' 41
- 3.5.9 Open Studio - Will.0.W1sp 41
- 3.5.10 Open Studio - Worst Club 41
- 3.5.11 Congress CATH 2005 41
- 3.5.12 Open Studio - Vanitas 41
- 3.5.13 Open Studio - Le Placard 41
- 3.5.14 Open Studio - Intellistener 41
- 3.5.15 Open Studio - Glow in the dark 41
- 3.5.16 Open Studio - Indian Classical Music 41
- 3.5.17 Open Studio - Himalaya's Head 41
- 3.5.18 Open Studio - 'In Tune' cd-presentatie 41
- 3.5.19 Open Studio - Performance thought/ action 41
- 3.5.20 Expert op afstand 42
- 3.5.21 Open Studio - Talkshow Paul Groot 42
- 3.5.22 Connected! catalogus 42
- 3.5.23 Open Studio - Sonic Circuits 42
- 3.5.24 Open Studio - Flying carpet 42
- 3.5.25 Open Studio - Phil Bloom 42
- 3.5.26 Open Studio - Veenradio 42
- 3.5.27 Open Studio - In_camera 42
- 3.5.28 Radiator Festival Symposium 42

3.6 Kwantitatieve gegevens 42

3.7 De pers over Waag Society 2005 42

4. Communicatie 47

- 4.1 Van nieuwsbrief naar magazine 47
- 4.2 Website 48
- 4.3 Publicatie Connected! LiveArt 48
- 4.4 Pers 48

5. Personeel 49

- 5.1 Raad van Toezicht 49
- 5.2 Raad van Advies Expertisecentrum 49
- 5.3 Personeel in vaste dienst per 31-12-2005 49
- 5.4 Freelancers 49
- 5.5 Stagiaires 49
- 5.6 Oproepkrachten 49
- 5.7 Artists-in-residence 49
- 5.8 Uit dienst 49

1. INLEIDING

Project, prototype, product

Het overzicht van de activiteiten van Waag Society bevat een grote verscheidenheid aan projecten, partners en thema's. De rode draad in alle activiteiten is dat we niet alleen reflecteren op de rol van technologie in ons leven, maar zelf het ontwerp ter hand te nemen. Deze actieve betrokkenheid om op basis van maatschappelijke en culturele vraagstukken tot technologische innovatie te komen krijgt steeds meer erkenning.

De enorme interesse die is ontstaan rond het begrip 'creativiteit' brengt Waag Society nog meer in een centrale positie op het gebied van innovatie. De verbinding tussen kunst, technologie en samenleving is voor ons een zeer vanzelfsprekende. Het is de basis waarop Waag Society tot stand gekomen is: een samenscholing van kunstenaars, hackers en activisten. In de afgelopen jaren hebben we daarbij ook de methode gevonden om succesvolle toepassingen tot product te ontwikkelen. Het ondernemerschap volgt uit de maatschappelijke missie en is gericht op duurzaamheid.

Waag Society is dan ook actief betrokken bij de initiatieven rond de Creatieve Industrie. We zijn mede-initiatiefnemer van het sleutelgebied Creatieve Industrie/Nieuwe media & ICT, de Cross Media Week en de Creative Capital Conference. Daarnaast hebben we invulling gegeven aan het programma van de missiereis Amsterdam, het programma van de creatieve as van de Noordvleugel, de Amsterdam Innovatie Motor en zijn gevraagd voor het samenstellen van het themaprogramma 'Creatieve Industrie' voor de nieuwjaarsprogramma van de Kamer van Koophandel. Ook zijn we nauw betrokken bij de invulling van het programma voor 'Pieken in de Delta'.

Het onderstreept de reikwijdte van onze organisatie dat we ons inzetten voor nieuwe condities voor de creatieve sector.

1.1 VAN PROTOTYPE NAAR PRODUCT

Op 15 januari 2005 werd de kroon gezet op een project dat al in 1996 werd gestart: de introductie van de productversie van Pilotus. We werden destijds gevraagd of we het Internet konden inzetten om mensen met een verstandelijke beperking te ondersteunen bij het zelfstandigen. De vraag leidde tot het prototype van Pilotus, een multimediaal berichtenboek. Na enthousiaste reacties van gebruikers kostte het een aantal jaren om een productversie te maken. Inmiddels wordt Pilotus door een kleine duizend mensen gebruikt in Nederland. Pilotus werd onderscheiden met het 'Innovation seal' door de grootste internationale technologiebeurs voor gehandicapten in Hannover. In 2005 is een internationale distributeur gevonden, Mayer Johnsen, die Pilotus in de Verenigde Staten zal introduceren. Daarover in het jaarverslag 2006 meer.



Pilotus presentatie op de Rehacare beurs in Hannover

In de ontstaansgeschiedenis van Pilotus kan de geschiedenis van Waag Society worden afgelezen: technologische ontwikkeling rond een maatschappelijk vraagstuk, een ontwerpproces waarbij de gebruiker een belangrijke plaats inneemt en de vasthoudendheid om van een succesvol prototype een product te maken.

1.2 RESEARCH

Waag Society participeert in een aantal researchprogramma's. Met name het BSIK programma MultimediaN en het Freeband programma FRUX. In het afgelopen jaar zijn we benaderd voor deelname aan GATE, het nationale research programma naar games en simulatie, geïnitieerd door de Universiteit van Utrecht en TNO Defensie. Met de Hoge School van Amsterdam en de Universiteit van Amsterdam is het onderzoeksproject Mobile Learning Game Kit opgezet.

1.3 PROJECTEN

We willen hier een aantal bijzondere projecten noemen die zijn gerealiseerd in 2005. Met partner KPN is een uitzonderlijk concept ontwikkeld voor de laagste klassen van de middelbare school: Frequentie 1550, een educatief mobiel stadsspel waarbij leerlingen worden toegerust met UMTS telefoons en GPS. De opdracht is om een

kloosterorde te stichten en de heilige hostie terug te vinden. In hun zoektocht door de stad, krijgen ze video-opdrachten van personages uit de middeleeuwen. De uitkomsten waren zeer positief: het spel functioneerde, de kinderen beleefden er plezier aan en de docenten waren enthousiast over de leerresultaten. Frequentie 1550 was ook een publicitair succes: de media besteedden ruim aandacht aan de pilot. Frequentie 1550 werd geselecteerd als de Nederlandse inzending voor de World Summit Award.



Frequentie 1550: spanning op de 'headquarters'

In 2005 werd ook de nieuwe versie van de ScratchWorx console gepresenteerd, een VJ/DJ-apparaat waar kinderen samen een voorstelling mee kunnen maken gebaseerd op hun eigen beleavingswereld. Waag Society was nauw betrokken bij het verder bekend maken van een nieuw auteursrechtelijk systeem speciaal voor nieuwe media, Creative Commons. Onder een Creative Commons licentie werd de catalogus van ons programma over genetwerkte kunst, Connected, uitgebracht. In mei werd het HerinnerDing geplaatst in het Nationaal Archief in Den Haag dat bezoekers in staat stelt hun eigen verhaal aan de collectie van het archief toe te voegen. Al deze projecten laten zien hoe breed de activiteiten van Waag Society zijn, maar ook hoe dicht we bij onze uitgangspunten blijven: technologie inzetten vanuit een maatschappelijk perspectief.



Artist impression: doorsnede van De Zwijger na de verbouwing

1.4 PAKHUIS DE ZWIJGER

Na een lang voortraject waarin Waag Society samen met de Cultuurfabriek een plan ontwikkelde tot behoud en herbestemming van Pakhuis de Zwijger, is door StadsHerstel en de gemeente Amsterdam de financiering bijeengebracht voor de verbouw van dit markante gebouw

en is de verbouwing gestart. In Pakhuis de Zwijger krijgt Waag Society een extra kantoor en studio-oppervlak voor projectteams en de onderwijsgroep. Daarnaast zal het Mediagilde worden gevestigd in Pakhuis de Zwijger. Andere gebruikers van het pakhuis zijn Salto, Cultuurfabriek en het Amsterdams Fonds voor de Kunst. De oplevering van het gebouw is gepland in de tweede helft van 2006.

1.5 MEDIAGILDE

Waag Society heeft in 2005 het Mediagilde opgezet. Het Mediagilde gaat nieuwe condities scheppen voor creativiteit en innovatie waaronder het intensief begeleiden van creatieve technostarters en het organiseren van innovatie labs waar onderzoekers, creatieven en ondernemers samen werken aan nieuwe concepten en toepassingen. Er is vanuit dit initiatief ook een betrokkenheid bij de herbestemming van Radio Kootwijk in Apeldoorn als potentiële locatie voor de meerdaagse labs.

Mediagilde

1.6 ORGANISATIE

Het afgelopen jaar werd duidelijk dat de groei van Waag Society vraagt om een nieuwe organisatiestructuur. Op een aantal manieren is hier aan gewerkt. Er zijn trainingen voor projectleiders opgezet en er is een managementtraining geweest dat mede heeft geleid tot een nieuw organogram.

Met filosoof Huib Schwab is een start gemaakt met een 'Community of Practice'. Het doel is de kennis beter te borgen in de organisatie en een gezamenlijke fundament te leggen voor de toekomst.

1.7 PROGRAMMASTRUCTUUR

Er is afgelopen jaar veel tijd besteed aan het ontwikkelen van een nieuwe programmastructuur. Tot dusverre hanteren we de indeling van projecten binnen de vier programmalijnen *Interfacing Access*, *Creative Learning*, *Public Research* en *Sensing Presence*. Dit werkte zowel in de interne als in de externe communicatie niet altijd even doeltreffend. Er is daarom gezocht naar een nieuwe indeling die toegankelijker is voor de buitenwereld en meer ruimte biedt aan de programmamakers.

Vanaf 2006 zullen de programmalijnen komen te vervallen. De activiteiten zullen worden ingedeeld in de domeinen zorg, onderwijs, maatschappij en cultuur. Daarnaast hanteren we een zestal programma's rond thema's en onderzoeksvragen.

1.8 COMMUNICATIE

Om mensen ook door het jaar heen beter op de hoogte te brengen van wat we doen zijn we in 2005 gestart met het Waag Society Magazine, dat elk kwartaal verschijnt. Het magazine besteedt aandacht aan onze projecten maar ook aan interessante initiatieven en achtergronden uit ons netwerk. We krijgen hier zeer goede reacties op. Ook is er gewerkt aan een nieuwe website waarin met meer media (onder andere video) gecommuniceerd kan worden. De website wordt gemaakt door Grrr, een jong en creatief bedrijf en ontwikkeld op ons ontwikkelplatform KeyWorx. Medio 2006 zal de website online gaan.

2. PROGRAMMALIJEN

2.1

Creative Learning

Creative Learning geeft vorm aan leren. De programmalijn onderzoekt en ontwikkelt culturele leeromgevingen met nieuwe mediatechnologie. Die stimuleren de lerende mens om samen met anderen actief en scheppend te ontdekken, ervaringen op te doen en plezier te beleven.

Met deze missie realiseerde Creative Learning in 2005 diverse projecten met scholen en culturele instellingen en ondernam vele activiteiten. Enkele hoogtepunten waren de pilot met mobiele stads-geschiedenis spel Frequentie 1550, de test met de volledig vernieuwde ScratchWorx console tijdens de vierweekse workshops van Storylab, de tour van Ali B waarin ScratchWorx een rol speelde en de realisatie van MonsterMedia, een media-educatie project voor het basisonderwijs.

Vertrekpunten voor de projecten van Creative Learning zijn de fascinatie van jongeren voor innovatieve media, hun beeldcultuur en de kracht van creativiteit en verbeelding. Deze aspecten zijn belangrijk in het hele onderwijs. Vandaar dat Creative Learning niet alleen binnenschoolse projecten voor kunst- en cultuurvakken ontwikkelt, maar ook voor geschiedenis en Nederlands. Daarnaast initieert de programmalijn ook vakoverstijgende projecten.

De buitenschoolse activiteiten zijn onder andere gericht op jongerendoelgroepen van culturele instellingen, op docenten en (educatieve) professionals in de nieuwe media en de culturele sector.

► Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT

Het Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT is de kennistak van Creative Learning. Het Expertisecentrum verzamelt, verrijkt en verspreidt kennis over educatieve culturele toepassingen van ICT. Het Expertisecentrum

wordt met name gevoed door de onderzoek- en praktijkervaring opgedaan in de activiteiten van Creative Learning, maar ook door de ervaringen in andere expertisegebieden.

In 2005 is in het kader van het Expertisecentrum het Platform voor Educatie en Innovatieve Media (EIM) gestart, ook is het Teach the Teachers programma opgezet, er is een lezingencyclus samengesteld en zijn diverse incidentele lezingen en workshops georganiseerd.

► Netwerk

Het Expertisecentrum en Creative Learning opereren in een netwerk van scholen, museale- en erfgoedinstellingen, omroepen, universiteiten en hogescholen. Er zijn samenwerkingen ontstaan met onder andere Kunstgebouw, Stichting Swing, Teleac/NOT, Erfgoed Actueel, diverse erfgoedinstellingen, de Educatieve Faculteit Amsterdam, de Hogeschool van Amsterdam, de Universiteiten van Amsterdam en van Utrecht, het Universiteitsmuseum Utrecht, Imagine IC en de Cultuurfabriek.

Onderzoek & Ontwikkeling

2.1.1 DIGITAAL VERHAAL

In 2003 heeft Waag Society samen met Teleac/NOT de lessenserie Digitaal Vertellen ontwikkeld. Deze lessenserie is in 2004 en 2005 door Teleac/NOT grootschalig uitgerold.

Ook heeft Waag Society een workshop Digitaal Verhaal ontwikkeld. Anders dan *Digital Storytelling* of Digitaal Vertellen, richt Digitaal Verhaal zich inhoudelijk meer op de beeldtaal dan op de geschreven of gesproken tekst. Ook is de workshop korter (vier uur in plaats van drie tot vijf dagen) en daarom laagdrempeliger voor veel scholen en instellingen. Waag Society ziet Digitaal Verhaal als een middel, een werkvorm om tot persoonlijke verhalen te komen. Digitaal Verhaal is dan enerzijds een methode om te leren over beeldtaal, filmische elementen en computervaardigheden en anderzijds over het sociale proces tijdens de workshop en manieren om jezelf te uiten. Hierbij draait het dan vooral om gevoelsuitdrukkingen en de culturele identiteit.



Flyer voor de Digitaal Verhaal-workshops

Het doel van Waag Society is om de methode van

Digitaal Verhaal en in bredere zin het concept van Digital Storytelling te verspreiden en uit te dragen. Waag Society hoopt hiermee de inzetbaarheid van de methode te vergroten in het onderwijs, culturele instellingen of andere geïnteresseerden. Waag Society wil zo een bijdrage te leveren aan het zinvol en creatief inzetten van nieuwe media.

2.1.2 HIER STA IK!

Naar aanleiding van het 100-jarig bestaan van kindervetten in Nederland is de populaire *rapper/comedian* Ali B door de Raad voor de Kinderbescherming gevraagd een theaterprogramma te ontwikkelen. De productie van deze tour was in handen van SPEC en de Cultuurfabriek. Waag Society was bij het project betrokken om met ScratchWorx de bezoekers actief te laten participeren bij de theatershow over het onderwerp jongerenrechten.

De rol van Waag Society in het project was, naast het inzetten van de console, het ontwikkelen van een educatief concept en het opleiden van workshopdocenten. In samenwerking met de partners is er tevens gewerkt aan het inpassen van ScratchWorx in het dramaturgisch concept van de voorstelling en is er content verzameld die gebruikt werd in de workshops. Daarnaast heeft Waag Society zorg gedragen voor het transport van de console en de technische begeleiding.

2.1.3 KUNSTKLIK

In mei 2005 is Waag Society gevraagd workshops Digitaal Verhaal te geven in het kader van KunstKlik.



Digitaal verhaal in wording tijdens KunstKlik

Op 7 mei ging er een uitzonderlijke tentoonstelling plus workshopprogramma in Amsterdam Zuidoost van start. Jongeren van diverse afkomst presenteerden kunstwerken die zij maakten tijdens KunstKlik, een oriëntatiecursus beeldende kunst. Tijdens de opening van de tentoonstelling gaven vj's en dj's performances. De tentoonstelling bevatte werk van cursisten en oud-

cursisten van KunstKlik, van wie er inmiddels veel zijn toegelaten op kunstacademies. De tentoonstelling sloot een succesvolle periode van vier jaar KunstKlik in Amsterdam af. KunstKlik was een project van Stichting InterArt. Vanaf september 2005 is de cursus onder de naam BK 026 van start gegaan in Arnhem.

Tijdens de drie weken durende tentoonstelling konden jongeren uit Amsterdam verschillende workshops volgen: flyerdesign, digitale fotografie en performance. Voor de invulling van de workshops werkte Imagine IC en Stichting InterArt nauw samen met Waag Society en met organisaties als Humanited, Untold, Urban Connection, Stash en Go Uptown.

Het gehele programma werd afgesloten met een eindfeest op 22 mei, waar de jongeren hun workshopresultaten tijdens een spetterende presentatie lieten zien.

2.1.4 MOBILE LEARNING GAME KIT (MLGK)

► De stad als speelveld

In dit project wordt een Mobile Learning Game Kit (hierna afgekort tot MLGK) ontwikkeld. Deze software verbindt een moderne mobiele telefoon met een GPS-module. De software van de MLGK bestaat uit een mobiele *client*, een programma om op de telefoon te gebruiken, een (game)server op basis van KeyWorx (het *realtime open source platform* dat door Waag Society is ontwikkeld), en een webclient-applicatie, waardoor men via het internet allerlei zaken kan volgen die via de telefoons naar de server worden verstuurd, zoals bijvoorbeeld de positie van de telefoon, maar ook een foto die met de telefoon op die positie is gemaakt.

Doordat de *gamekit* mobiel en locatiegevoelig is, kan een hele stad als fysieke spelomgeving gebruikt worden. Dit project wil aantonen dat mobiele, locatiegevoelige technologie in combinatie met *city gaming formats* leidt tot nieuwe, rijke, volwaardige en oorspronkelijke onderzoeks- en onderwijsresultaten.

Samen met de partners UvA en MediaLab van de HvA wordt dit verder uitgewerkt. Het MediaLab en de UvA zorgen voor het initiële onderzoek naar de onderwijskundige mogelijkheden van game-principes en richtlijnen voor de MLGK.

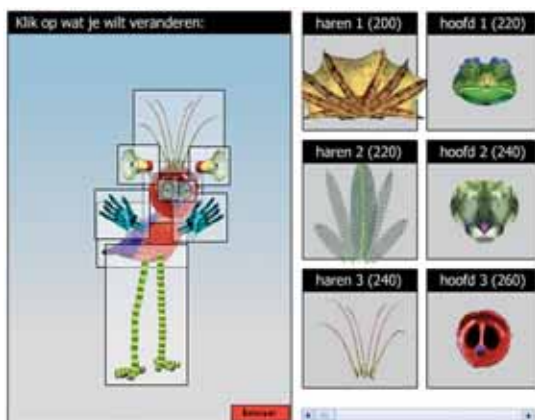
Waag Society werkt samen met de studenten van het MediaLab het concept nader uit en ontwikkelt de MLGK. De UvA en het MediaLab zullen de content ontwikkelen voor twee pilots. Eén pilot is voor de cursus 'Media archeologie' bij de UvA en de ander is voor het project 'Laaggeletterdheid in de kenniseconomie' van het MediaLab. De pilots en gebruikerstesten worden uitgevoerd door de UvA en MediaLab.

Het is een tweejarig project dat loopt van 1 februari 2006 tot 1 februari 2008, maar er is voorwerk en vooronderzoek gedaan vanaf 1 september 2005.

Het project is opgedeeld in een *Proof of Concept*-fase tot 31 juli 2007 met daarna een opschalingsfase. Het is de bedoeling dat de genoemde twee toepassingen een succesvolle Proof of Concept voor het MLGK project worden. Afhankelijk hiervan zal de subsidiegever (Stichting Surf) al dan niet de opschalingsfase financieren.

2.1.5 MONSTERMEDIA

In 2005 is door Waag Society een online media-educatieve leeromgeving met de naam MonsterMedia gerealiseerd. In MonsterMedia maken kinderen uit groep zeven en acht uit het primair onderwijs kennis met media-educatie. Deze kinderen hebben al geleerd om de media om hen heen te begrijpen, ze kunnen bijvoorbeeld een film of televisieserie volgen en weten het verschil tussen een reclamespotje en een nieuwsuitzending, maar een kritische houding ten opzichte van media ontbreekt veelal.



Monsters zelf samenstellen

MonsterMedia leert kinderen:

- over de geschiedenis van de belangrijkste media in de huidige maatschappij, zodat ze weten waar deze media vandaan komen;
- media-uitingen te evalueren met behulp van analysevragen, zodat ze in staat zijn hierover een onderbouwde mening te geven;
- informatie te verzamelen en te selecteren;
- actief om te gaan met de media om hen heen, zodat ze een beeld krijgen van de processen die schuilgaan achter de media die hen dagelijks omringen, en zodat ze zelf kunnen publiceren met behulp van (interactieve) media.



MonsterMedia logo

MonsterMedia is een idee van Kunstgebouw, het Prins Bernhard Cultuurfonds Zuid-Holland en Waag Society. De conceptuitwerking en realisatie lag in handen van Waag Society en MediaMonks. Aan het project is bijgedragen door SEP'schrijft, Headache Films en stagiaire Lies van Roesel.

MonsterMedia wordt gefinancierd door het Prins Bernhard Cultuurfonds Zuid-Holland en het VSB Fonds. Vanaf eind februari 2006 is MonsterMedia beschikbaar

voor alle basisscholen in Zuid-Holland. Het project wordt begeleid door Kunstgebouw.

2.1.6 PLATFORM EDUCATIE EN INNOVATIEVE MEDIA

Op veel plekken in binnen- en buitenland ontstaan vruchtbare samenwerkingsverbanden tussen kunstenaars die werken met nieuwe en/of interactieve media en educatiemedewerkers of producenten. Veel makers van dit soort innovatieve mediaprojecten zijn, individueel of in groepsverband, bezig een educatief programma te koppelen aan 'hun' project. Op eigen houtje leggen zij contacten met scholen, culturele instellingen en projectorganisaties. Maar het inbedden van een educatief programma binnen het onderwijs of zelfs buitenschools, staat of valt met de kwaliteit ervan.

Platform EIM is een initiatief van Waag Society en wil kennis en ervaring uitwisselen om de kwaliteit van educatieve programma's rondom innovatieve mediaprojecten te verbeteren.

Daarnaast wil Platform EIM een netwerk zijn binnen de kunst- en cultuursector voor makers, educatiemedewerkers, gebruikers en onderzoekers van innovatieve media projecten. Het doel van het platform is het uitwisselen en wereldkundig maken van expertise door middel van een serie ontmoetingen, een mailinglist, een projectsite en uiteindelijk een publicatie.



Bijeenkomst van het Platform EIM

De bijeenkomsten van Platform EIM bestaan altijd uit een plenair deel met presentaties en een deel waar een creatieve sessie plaatsvindt. Er waren bijdragen van onder andere Rens Fromm – Archival Research/Education V2_ (Avantgarde en media-educatie, een ivoren toren), Martine Brinkhuis (Kind, media en maatschappij), Cindy Moorman, educatief medewerker Montevideo (Het gebruik van games in kunst), Willem-Jan Renger, Hoofd van de Graduate School Art, Media, Music & Technology (De leerling als auteur - problemen bij opschaling). De videoverslagen van de bijeenkomsten zijn te bekijken via de website (<http://connect.waag.org>).

2.1.7 SCRATCHWORX

ScratchWorx is een innovatieve vorm van expressiegericht kunst- en cultuuronderwijs. Gebaseerd op een zelfgekozen thema maken jongeren (12 - 17 jaar) video-, foto- en geluidopnames in hun directe (buitenschoolse) omgeving. Vervolgens bewerken ze het materiaal en

mixen het live op de 'ScratchConsole'. Het resultaat is te zien op een groot scherm. Tijdens de afsluitende 'ScratchParty' geven ze per drietal een performance voor hun medeleerlingen, vrienden en familie. Deze combinatie van een uitgebreid educatief programma en de ScratchConsole vormen ScratchWorx.



De interface van de ScratchConsole

ScratchWorx is in pilotvorm ontwikkeld in 2003. De interface van de pilotversie van de ScratchConsole is ontworpen door HKU European Masters of Media Arts studenten.

Vanwege het succes van de eerste ScratchWorx-pilot heeft Waag Society besloten ScratchWorx verder te ontwikkelen, zodat het vanaf 2006 landelijk inzetbaar is in het vmbo en havo/vwo, zowel onder- als bovenbouw. Ook is ScratchWorx dan als workshop inzetbaar bij evenementen. De pilotfase van ScratchWorx is gefinancierd door de Directie ICT van het Ministerie van OCenW. ScratchWorx II wordt mede gefinancierd door de VandenEnde Foundation en het VSB Fonds.



Aan het werk met ScratchWorx

ScratchWorx II is een project van Waag Society /Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT. Waag Society werkt samen met Stichting SWING, die de lessen op de scholen verzorgt. Onderwijspartner is de Montessori-scholengemeenschap Amsterdam.

Op school worden ScratchWorx workshops gegeven in het kader van Kunstvakken of CKV1. In deze workshops wordt gebruikt gemaakt van de digitale collectie in de databank van Het Geheugen van Nederland.

2.1.8 DE STAD ALS SPEELVELD

Frequentie 1550, is een educatief spel, dat Waag Society in samenwerking met de Montessori-scholengemeenschap, Gemeentearchief Amsterdam en KPN maakte.



Screenshot interface 'Headquarters' Frequentie 1550

Frequentie 1550 combineert mobiele telefoontechniek met plaatsbepalingssysteem GPS. De spelers trekken in groepjes door de stad terwijl ze met de video-telefoonmogelijkheid die UMTS biedt in contact staan met een hoofdkwartier. Bij iedere spellokatie activeert de met GPS uitgeruste telefoon een aantal opdrachten. De spelers verzamelen hiervoor data (geluid, foto's, video) en versturen die naar de thuisbasis. Het is de bedoeling dat de teams delen van de stad 'veroveren' door het zo goed mogelijk uitvoeren van de opdrachten. De thuisbasis kan exact zien waar de spelers zich bevinden.

► Spelverloop

De spelers worden verdeeld in teams. Van ieder team blijft er één speler op het hoofdkwartier, van waaruit de bewegingen van de 'straatteams' op de voet gevolgd kunnen worden. Het hoofdkwartier stuurt de teams aan en bepaalt de strategie.

► Techniek

Het spel combineert een aantal technieken: het hoofdkwartier maakt gebruik van een 'gewone' computer, op het scherm is alle spelinformatie te zien. Daarnaast beschikt ieder straatteam over een mobieltje met het nieuwe, snelle mobiele telefoonsysteem UMTS en een telefoon met de voorganger van UMTS: GPRS. De GPRS-telefoon is gekoppeld aan het plaatsbepalingssysteem GPS. De GPS 'ziet' wanneer het team een bepaalde plaats bereikt en stuurt een bericht naar de UMTS-telefoon, die een introductiefilmpje afspeelt. De opdrachten zijn vervolgens te zien op het scherm van de GPRS-telefoon. Tijdens het hele spel staan de teams in direct video-contact met het hoofdkwartier via de UMTS-telefoon. Op de GPRS-telefoon zien de spelers zichzelf bovendien lopen op een middeleeuwse kaart van de stad.

In februari 2005 werd de pilot afgerond en werd Frequentie 1550 gespeeld met leerlingen van de Montessori-scholengemeenschap. Saar van Kouswijk ontwikkelde samen met Aske Hopman het educatieve deel van het spel.

Zie ook het kader met een interview met projectleider Charles Lofton aan het eind van dit hoofdstuk.

Programma & Evenementen

2.1.9 CREATIVE LEARNING @ RUSLAND

Waag Society werd, als Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT, uitgenodigd om deel te nemen aan een ICT/onderwijs conferentie in Moskou. De uitnodiging kwam van Cross, de Nederlandse overheidsinstelling die verantwoordelijk is voor de onderwijssamenwerking tussen Nederland en Centraal- en Oost-Europa.

Samen met vier andere Nederlandse experts van het Amstel Instituut, de KPC Groep en de Open Universiteit, reisden Henk van Zeijts en Klaas Hernamdt begin december af naar Moskou. Ze waren gevraagd om bij te dragen aan een door de Wereldbank gefinancierd project dat beoogt de integratie van ICT binnen het onderwijs vorm te geven.

Klaas Hernamdt en Henk van Zeijts hebben in Moskou verschillende projectvoorstellen bestudeerd, becommentarieerd en van een advies voorzien. Daarnaast participeerden ze in het congres, waarin met een grote groep Russische experts van gedachten werd gewisseld.

Henk van Zeijts gaf een presentatie over het educatieve gedachtengoed en activiteiten van Waag Society. Met de Russische experts werd gesproken over cultuur, onderwijs en ICT.

2.1.10 STORYLAB

Hoe kom je met jongeren tot een persoonlijk levensverhaal? Wat is een persoonlijk levensverhaal? Verwachten wij verhalen van jongeren uit de Bijlmer die gaan over hun allochtone roots? Dan kom je bedrogen uit. Verhalen van jonge mensen uit de Bijlmer gaan over verschillende groeperingen; *hopi's*, *holi's*. *Streetlanguage*, *streetdance groeperingen*, *battles*, *streetfights*. Verhalen zijn dan middelen om jezelf te etaleren en wederom gaat het om expressie van de culturele identiteit. Dat doen jongeren met *Partypeep*, en dat doen jongeren met behulp van de aangeboden *storytellingtools*.



Storylab workshop

Ook dit jaar hebben Waag Society en Imagine IC gedu-

rende vier weken weer samengewerkt tijdens de Summerschool van Amsterdam Zuid-Oost. Waag Society en Imagine IC hebben al in een vroeg stadium nagedacht over een andere invulling van de Summerschool. De nadruk moest meer komen te liggen op het 'vangen' en 'presenteren' van persoonlijke levensverhalen van jongeren. Vandaar dat het festival 'Storylab' is gaan heten.

Tijdens het Storylab festival zijn er bij Imagine IC vier workshops aangeboden, waarvan er twee zijn ontwikkeld en begeleid door Waag Society.

In totaal hebben een kleine 400 deelnemers meegedaan aan de workshops. De eindpresentatie van Storylab vond plaats op 12 augustus en kreeg meer de vorm van een tentoonstelling. Bezoekers konden rondlopen in de ruimten van Imagine IC en konden de verschillende resultaten van de workshops bekijken.

2.1.11 ALI B / HIER STA IK!

Tien leerlingen die vanuit het CKV onderwijs de voorstelling 'Hier Sta Ik' van Ali B bezochten, kregen de mogelijkheid om ScratchWorx workshops te volgen en op het podium voor aanvang van de show een performance te geven.

2.1.12 SCRATCHMANIA (AMSTERDAM)

20 leerlingen kregen de kans om samen met professionele DJ's uit de Amsterdamse partyscene een performance te geven op een van de club avonden in Panama.

2.1.13 TEYLERS BÈTALAB

Het project Teylers BètaLab is in 2005 gestart. Het lab is de inrichting van het Observatorium in de tuin van Teylers Museum. Voor de computers van Zaal-i van het museum – het digitale deel van het museum – zal ook het een en ander ontwikkeld worden. Daar is dan onder andere interactieve uitleg en diepgaandere informatie te vinden over wat er in het Bètalab gebeurt.



Teylers Museum - zaal i tijdens de opening in 2002

Het doel is het onder de aandacht brengen van de natuurwetenschappen als boeiend vak. De primaire doelgroep bestaat uit scholieren uit groep 8.

In het Lab worden door het doen van proeven een aantal natuurkundige principes uiteengezet. De bezoeker wordt uitgedaagd door de inrichting van het Lab en de apparaten die er staan, om via experimenten tot de

beoogde probleemoplossing te komen. Zo wordt een aantal natuurkundige principes (zoals mechanica, licht/optica en geluid) proefondervindelijk verklaard.

Waag Society en Teylers Museum ontwikkelen gezamenlijk een concept. Een concept dat natuurwetenschappen boeiend en spannend maakt en appelleert aan de verschillende niveaus van de doelgroep zonder te moeilijk of te eenvoudig te zijn. Dit plan voor Teylers Museum in samenwerking met Waag Society, heeft als insteek op een laagdrempelige maar boeiende manier de interesse van de bezoeker in natuurkunde te prikkelen.

2.1.14 TEACH THE TEACHERS

Digitale leeromgevingen en ICT-toepassingen voor het onderwijs schieten als paddestoelen uit de grond. Docenten kunnen kiezen uit een scala van nieuwe media projecten, maar ze zien door de bomen het bos niet meer. Bovendien weten docenten vaak niet hoe de programma's op een zinvolle manier ingebed kunnen worden binnen het curriculum.

Ook is het aanbod van nieuwe media projecten binnen het onderwijs vooralsnog zeer eenzijdig en vooral gericht op het verwerven van kennis en informatie (*Googelen*, maken van PowerPoint presentaties, een enkele keer Photoshop of videobewerkingsprogramma's). Er zijn weinig projecten die specifiek gericht zijn op creativiteit, expressie en innovatie met behulp van nieuwe media of media-educatie.

Waag Society hoopt met een Teach the Teachers programma docenten, schoolleiders en educatief medewerkers van (culturele) instellingen op creatieve en ideeën te brengen voor innovatieve mediaprojecten.

Gratis Studiedag

Kindergereedschap op Internet

Leren met en over digitale media:
zelf doen geeft inzicht!



Cinekid en de Waag Society ontwikkelen leuke, gratis te gebruiken 'gereedschappen' waarmee kinderen op zeer eenvoudige wijze zelf online mediaproducties maken.

In de klas kunnen kinderen aan de slag gaan met:

Kijkradio - maak zelf een nieuwsuitzending
Moovl - maak bewegend beeld, interactieve cartoons en simpele spelletjes

Nieuwsflits! - ben je voor of tegen? maak zelf een mediacollage over een nieuwsitem

KidsEye - maak een online presentatie met je eigen plaatjes, geluid en filmpjes

Tijdens de Studiedag Kindergereedschap op Internet krijg je praktische uitleg over deze interactieve gereedschappen. De lesbrieven die aansluiten bij de creatieve vakken, taal en wereldoriëntatie, kun je dan meenemen. Probeer het zelf en meld je aan voor deze gratis studiedag!

Aankondiging studiedag Kindergereedschap op Internet

Kindergereedschap op Internet (KOI) was de titel van de eerste serie workshops binnen het Teach the Teachers programma van Waag Society, die in april en september 2005 zijn gegeven. Kindergereedschap op Internet is een gezamenlijk project van Waag Society en Cinekid. KOI heeft tot doel het trainen van docenten uit het ba-

sisonderwijs in het gebruik van gratis *online tools* voor expressie en media-educatie. De tools die binnen KOI ingezet zijn:

- Kijkradio, zie www.kijkradio.nl (Cinekid/Marjolijn Ruig)
- Moovl, zie www.moovl.nl (Cinekid/Soda)
- Nieuwsflits!, zie www.nieuwsflits.org (Waag Society/Persmuseum)

2.1.15 LOGIN:LOKAAL

In de eerste fase van Login:Lokaal werden de mogelijkheden onderzocht om tot een generiek model te komen waar de onderwijs- en de erfgoedsector elkaar tegenkomen en gebruik kunnen maken van de nieuwste ICT toepassingen. In 2005 heeft Waag Society een prototype gemaakt van een online leeromgeving waarin Erfgoedinstellingen lessen kunnen maken en bronnen opslaan, scholen de lessen kunnen gebruiken, extra bronnen toevoegen en lessen aanbieden aan klassen. De leerlingen doorlopen de lessen en moeten dan aan de slag om een online multimediaal werkstuk te maken. Er zijn twee pilots gehouden en die worden momenteel geëvalueerd om de condities voor een tweede fase te kunnen bepalen.

2.1.16 I.D.E.A. INNOVATION IN DESIGN EDUCATION AND ITS APPLICATION

Van 14-17 mei 2005 nam Dick van Dijk namens Waag Society deel aan een expertmeeting georganiseerd door het Design Institute van de Universiteit van Minnesota (USA) in het kader van de Seven Pines Design Summit 2005. Om de eisen aan een nieuw te starten design curriculum op te stellen werd een (internationale) groep van experts uitgenodigd hun visie op ontwikkelingen in de maatschappij, de rol van design daarin en de veranderende vaardigheden van de beroepspraktijk te geven.

Naast Waag Society namen onder meer deel Janet Abrams (Universiteit Minnesota), Colleen Macklin (Parsons New School of Design, New York), Don Carr (Carr & Lamb Design), Mark Hansen (UCLA), Samina Quareshi (Shepard Quareshi Associates).

2.1.17 UVA 'HUMAN COMPUTER STUDIES'

Voor het tweede achtereenvolgende jaar is er in samenwerking met de Universiteit van Amsterdam een stagedag voor studenten van de UvA bij Waag Society. De studenten 'Human Computer Studies' hebben in groepjes opdrachten uitgevoerd die aanhaakten bij de thema's waar Waag Society zich mee bezig houdt. De circa dertig studenten onder leiding van Wouter Jansweijer presenteerden hun oplossingen in een van de volgende thema's:

- Mobiele technologie: een applicatie voor het 'in situ' beleven van het leven rond de Nieuwmarkt door de eeuwen heen.
- Een game voor 'zienden' en slechtzienden.
- Ontsluiting van het Rietveld Schröderhuis.
- Ruimte representeren met behulp van nieuwe media.

2.1.17

FREQUENTIE 1550

Interview met Charles Lofton - projectleider

Charles Lofton trad aan bij Waag Society als projectleider vlak voordat Frequentie 1550 van start ging, een geschiedenspel voor de laagste klassen van het middelbaar onderwijs waarbij het plaatsbepaling-systeem GPS gekoppeld werd aan supersnelle UMTS-mobiele telefoons.

In dit samenwerkingsproject met KPN Mobile, de Montessori-scholengemeenschap en het Gemeentearchief Amsterdam dienen de spelers tijdens een zwerftocht door de stad een aantal opdrachten te maken over het Amsterdam van de late Middeleeuwen. Het was de bedoeling dat het spel een keer gespeeld zou worden om informatie te verzamelen, het ging dus om een proef, een zogenaamde pilot.

Behalve dat het hier om een unieke samenwerking tussen een kennisinstituut, een onderwijsinstelling, een gemeentelijke dienst en één van Nederlands grootste telecombedrijven gaat, was het een project dat technologie aan *gaming* koppelde op een manier zoals dat nog niet eerder was vertoond. Dit hield in dat met een bescheiden budget een ambitieus bouwwerk moest worden neergezet: een huzarenstukje dus.

Om de leerlingen die aan de pilot zouden meedoen met de mobiele telefoons op pad te kunnen sturen moesten de educatieve inhoud, het spelontwerp en de techniek naadloos aan elkaar worden gekoppeld.

Een team van Waag Society maakte hiervoor maandenlang overuren.

► NOS Journaal

Lofton bracht de partijen bij elkaar. Het lukte hem een 'gameweek' te organiseren waar alle partijen het hunne aan bijdroegen en die een schat aan informatie opleverde. Ook publicitair was het project een succes: behalve kranten en tijdschriften besteedde het NOS Journaal ruim aandacht aan Frequentie 1550.

Charles Lofton kijkt met gepaste trots terug op het project. Het waren intensieve maanden waarbij een aantal lastige knopen moesten worden doorgehakt.

Eerste vraag is hoe hij bij het project betrokken raakte.

"Ik had gesolliciteerd als projectleider. Bij de sollicitatiegesprekken kwamen er een aantal projecten ter sprake, maar niet Frequentie 1550, of het Mobile Game, zoals het toen nog heette. De vierde dag dat ik bij Waag Society werkte hoorde ik voor het eerst van het spel. Ik was onmiddellijk geïnteresseerd, het leek me een uniek en vooral leerzaam project."

► De eerste maanden

Hoe verliepen die eerste maanden?

"We waren het snel eens met KPN, die een deel van de kosten voor hun rekening zouden nemen en een deel van de techniek zouden faciliteren. Er was al snel een plan van aanpak en daarna gingen game-designer Aske Hopman en educatief medewerker Saar van Kouswijk aan de slag. Je zag ze dagenlang samen overleggen. Het had iets samenzweerderigs. Uiteindelijk is dat natuurlijk de



Aan de slag met de telefoons op de Nieuwmarkt

fase waarin de meeste creativiteit gestoken wordt. Het bijzondere aan het spel is dat leerlingen voor een deel hun eigen lesmateriaal produceren; de spelers moeten filmpjes of foto's maken en die opsturen naar het hoofdkwartier, de *headquarters*. Dat is overigens een uitgangspunt dat we vaak hanteren: leren is leuk zolang je er zelf aan bijdraagt."

En toen?

"Toen het spelontwerp er lag werd er veel overlegd met de programmeurs. Toen we aan het project begonnen had KPN UMTS, waar het spel op gebaseerd is, nog niet geïntroduceerd en er was maar één telefoon waar we mee konden werken. En die bleek niet aan de verwachtingen te voldoen. Er moest dus enorm geschipperd worden om in de buurt te komen van het spel dat we voor ogen hadden."

► Narrative driven

Is dat gelukt?

"Dat is uiteindelijk gelukt, ja. Maar het kostte wel bloed zweet en tranen. Er ontstonden lange lijsten met 'uitdagingen'. Zo was het een tijd onduidelijk of het plaatsbepalingssysteem GPS wel accuraat genoeg zou werken in een stad als Amsterdam met al die smalle straten en overhellende huizen. Programmeur Just van den Broecke fietste dagenlang door de stad om alle spellocaties te 'loggen': alle coördinaten te verzamelen zodat de telefoons op de juiste plek de juiste opdracht zouden activeren."

Ondertussen werd er aan het inhoudelijke deel gewerkt?

"Ja, we prijzen ons gelukkig met de vruchtbare samenwerking met de Montessori-scholengemeenschap en het Gemeentearchief Amsterdam: ik heb het idee dat we erin geslaagd zijn een enerzijds interessant, visueel

aantrekkelijk spel te maken dat anderzijds ook een groot deel van het curriculum van de geschiedenisles over de middeleeuwen bevat. Het spel is *narrative-driven*, wat inhoudt dat er een verhaal aan ten grondslag ligt. Dit verhaal koppelt de legende van de heilige hostie, een verhaal waarin een stervende een hostie uitspuugt in de haard die vervolgens niet verbrandt aan het gegeven dat de spelers via een fout in het mobiele telefoon-systeem contact hebben met een schout uit het Amsterdam van de late middeleeuwen. Om dit bij de spelers te introduceren werd er een filmpje gemaakt dat bij de uitleg van het spel vertoond wordt."

► *Bottlenecks*

Wat waren de echte bottlenecks?

"Die lagen vooral in de techniek. Als gaandeweg een project blijkt dat de basistechniek toch niet geleverd kan worden is dat op zijn zachtst gezegd een tegenvaller. Het kwam er op neer dat de UMTS-telefoons niet aan het plaatsbepalingssysteem GPS gekoppeld konden worden. Uiteindelijk hebben we dat opgelost door daarvoor GPRS-telefoons te gebruiken, zeg maar het oudere snelle mobiele telefoonsysteem. De spelers moesten dus met twee telefoons op stap, wat op zich geen probleem was, maar omdat het hier om een UMTS-pilot ging ook wel even slikken was.

Bovendien wisten we dat de telefoon die wel kon wat we wilden al snel op de markt zou komen. We waren dus iets aan het ontwikkelen waarvan we wisten dat het op het moment dat het gebruikt zou worden feitelijk al achterhaald zou zijn, tenminste, dat onderdeel van het spel. Maar dat zijn keuzes die je nu eenmaal moet maken in een project van deze complexiteit en omvang."

"Anderzijds was dit een project waarin Waag Society's eigen ontwikkelsoftware, het computerprogramma dat de basis vormt, KeyWorx, goed tot z'n recht kwam. KeyWorx is gemaakt voor het *realtime* uitwisselen van bestanden, het razendsnel versturen van informatie over netwerken. Dat was precies wat er hier gaande was en KeyWorx heeft dan ook voorbeeldig gefunctioneerd."

► *Gameweek*

En toen was er de gameweek, alles moest in een keer goed gaan want een herkansing zat er niet in.

"Ja, en dat was, om maar een eufemisme te gebruiken, best wel spannend. Er waren natuurlijk wel wat tests vooraf geweest maar er werd in zo'n hoog tempo zo veel tegelijkertijd aan veranderd dat er een hoop was dat we niet konden voorzien. Maar het is eigenlijk allemaal heel goed verlopen. De kinderen vonden het leuk om te spelen. Dat was namelijk wel een van de vragen: kan het überhaupt kinderen van die leeftijd boeien? Maar het bleek dat het concept enorm goed werkte. Het spelelement maakte de spelers gemotiveerd zich in de geschiedenis te verdiepen en het verhaal trok ze als het ware in het spel.

Je kunt natuurlijk niet zeggen dat alles wat we van tevoren bedacht hadden ook zo is gelopen, maar daar is het een pilot voor: we leveren geen af product, we kijken of er met de koppeling van deze technologie een vernieuwend onderwijsconcept gerealiseerd kan worden."

En?

"Het antwoord is wat mij betreft: ja. Kinderen van deze leeftijd (12-14) zijn zo vergroeid met hun mobiele telefoon dat het een vanzelfsprekend onderdeel is gewor-

den van hun (sociale) leven. Ze maken er makkelijk gebruik van en vinden het cool om ermee te werken. Maar wat de pilot zeker duidelijk heeft gemaakt is dat deze techniek een grote toekomst heeft."



Charles Lofton

Wat zijn de plannen na deze pilot?

"KPN is geïnteresseerd in verdere samenwerking. Het is nodig dat de gegevens die we hebben verzameld verwerkt worden in een vervolg. De vloed aan publiciteit die het spel heeft opgeleverd zorgde ervoor dat een aantal partijen zich meldde om wat met de technologie te doen, van de toeristenbranche tot organisaties die zich met inburgering bezighouden. Natuurlijk kunnen we niet overal mee in zee gaan, tenslotte zijn we maar een klein kennis-instituut. Maar het is mooi dat we iets hebben aangezwengeld dat blijkbaar tot de verbeelding spreekt, en mensen aan het denken zet."

<http://freq1550.waag.org>

(Dit interview werd eerder gepubliceerd in Waag Society Magazine)

PROGRAMMALIJNEN

2.2

Interfacing Access

Interfacing Access heeft zich door de jaren heen steeds meer ontpopt als een programmalijn die door de andere lijnen heen loopt. Tenslotte heeft ons werk voor een belangrijk deel te maken met de interactie tussen gebruiker en (netwerk-) technologie.

In 2005 heeft Waag Society een uiterst succesvolle pilot met plaatsbepalingssystemen en geavanceerde telefoontechniek uitgevoerd: Frequentie 1550. Dit heeft gezorgd voor een nieuwe impuls in de organisatie en voor een veelheid aan projecten in het verlengde hiervan, met een veelheid aan partners.

Daarnaast houdt de programmalijn zich bezig met de ontsluiting van erfgoed: jarenlang onderzoek in samenwerking met het Centraal Museum in Utrecht heeft inmiddels geresulteerd in een website over het Rietveld Schröderhuis, dat Gerrit Rietveld voor mevrouw Schröder maakte. Bovendien is het HerinnerDing opgeleverd, dat bezoekers van het Nationaal Archief in Den Haag in staat stelt zelf hun eigen bijdrage aan de collectie toe te voegen.

Daarnaast houdt de programmalijn zich bezig met research, al dan niet in samenwerking met andere organisaties. Daarvan zijn de projecten FRUX en Scottie voorbeelden.

Onderzoek & Ontwikkeling

2.2.1 FRUX

Mantelzorgers van mensen met dementie zijn vaak te zwaar belast met de zorg voor hun naaste, in veel ge-

vallen de partner. Bij beginnende dementie is vaak nog niet duidelijk wat er aan de hand is en wat er moet gebeuren. Het aanbod van zorgdiensten voor dementen is vaak versnipperd over verschillende leveranciers die niet altijd zijn te vinden of niet goed aansluiten op de behoeften. In het project FReeband User eXperience (FRUX) wordt onderzocht hoe een *webbased* platform kan worden ontwikkeld waarmee mensen met dementie en hun mantelzorgers op eenvoudige en gebruiksvriendelijke wijze verwezen worden naar de zorg die past bij hun persoonlijke behoeften en omstandigheden. Hierbij is speciale aandacht voor het bundelen van diensten van verschillende aanbieders en het gebruiken van dynamische contextgegevens van de gebruiker. Het systeem wordt de Dynamische Interactieve Sociale Kaart (Dynamic Interactive Social Chart for people with Dementia, DEM-DISC) genoemd. Het DEM-DISC platform wordt door twee software-ontwikkelaars en een *interaction designer* gerealiseerd op het door Waag Society ontwikkelde open source multi-user platform KeyWorx. Voor FRUX werkt Waag Society samen met verschillende onderzoekspartners, waaronder Vrije Universiteit Medisch Centrum (VUMC), Telematica Instituut, Ericsson en TNO.



FRUX Symposium 24 november 2005, Theatrum Anatomicum

In november is een symposium georganiseerd in het Theatrum Anatomicum waarbij het concept van DEM-DISC werd voorgelegd aan mantelzorgers en professionals uit de zorg. Daar is waardevolle informatie verkregen om DEM-DISC goed aan te laten sluiten bij de dagelijkse praktijk. FRUX is gestart in 2004 en loopt tot in 2008.

2.2.2 SCOTTIE

Scottie is een meerjarig project waarin Waag Society samen met partners onderzoek doet naar contact dat bijdraagt aan het gevoel van 'nabijheid' of 'aanwezigheid' bij personen die zich ver van elkaar bevinden.

In het afgelopen jaar is onderzoek gedaan naar kinderen tussen 13 en 15 jaar die langdurig uit hun reguliere sociale omgeving zijn door een verblijf in een ziekenhuis. Bij dit onderzoek is samenwerking gevonden met het Leids Universitair Medisch Centrum. Daarnaast is onderzoek gedaan naar innovatieve combinaties van *smart materials*, draadloze communicatietechnieken, *wearables* en sensortechnologie. Verschillende buitenlandse experts uit het netwerk van Waag Society hebben in het Theatrum Anatomicum (eigen) werk gepresenteerd dat relevant is voor de conceptontwikkeling

van Scottie (Mark Meadows, Colleen Macklin, Adam Chapman, Tina Aufiero). Streams van deze presentaties zijn te zien op <http://connect.waag.org>. Parsons, the New School for Design (New York) heeft de Scottie onderzoeksvragen opgenomen in haar praktijkstudio voor technologie- en designstudenten. De resultaten hiervan zullen medio 2006 beschikbaar zijn.

In 2005 zijn financiële bijdragen verkregen van het VSB-fonds, Stichting Kinderpostzegels Nederland en uit het Nationaal Actieplan Elektronische Snelwegen. Gesprekken over samenwerking zijn gevoerd met een telecom bedrijf, een onderzoeksinstituut en een universitaire onderzoeksprogramma.

De raakvlakken met het project FReeband User eXperience (FRUX) zijn geïnventariseerd en beide projecten zullen elkaar beïnvloeden en inspireren.

2.2.3 HERINNERDING

In 2005 heeft het Nationaal Archief in Den Haag een grondige verbouwing afgerond. In de moderne centrale hal staat sindsdien ook een project van Waag Society. Het HerinnerDing is onderdeel van een grote leestafel en bestaat uit vier ingebouwde computers met scanners. Deze kunnen onder meer gebruikt worden om mee te internetten. Waar het echter om gaat is dat bezoekers hier zelf een herinnering kunnen archiveren. Een aanzienlijk deel van de bezoekers van het Nationaal Archief is op zoek naar informatie over hun hobby. Vaak hebben ze thuis een interessante verzameling opgebouwd, bijvoorbeeld over de Tweede Wereldoorlog, stoomlocomotieven of de geschiedenis van hun dorp of stad. Steeds vaker heeft men hier ook een website over gemaakt.



Het HerinnerDing in de hal van het Nationaal Archief

Dankzij het HerinnerDing heeft iedereen nu de mogelijkheid om documenten en foto's te scannen, deze te voorzien van een verhaal en op internet te plaatsen. Dit alles met behulp van eenvoudige menu's en een scanner in de lade onder de tafel. Mocht een bezoeker wel een verhaal hebben, maar geen beeldmateriaal, dan kan men eenvoudig in de omvangrijke beeldbank van het Nationaal Archief zoeken naar geschikte illustraties. Zo ontstaat na verloop van tijd een online archief dat een beeld schetst van de bezoekers.

Het Nationaal Archief draagt zelf actuele thema's aan, waar bezoekers op voort kunnen bouwen. Deze thema's bevatten foto's met verhalen uit de collectie van het Na-

tionaal Archief en zijn door het Filmmuseum voorzien van een introductievideo. Al deze zaken kunnen niet alleen ter plekke, maar ook gewoon thuis via internet bekeken en becommentarieerd worden.

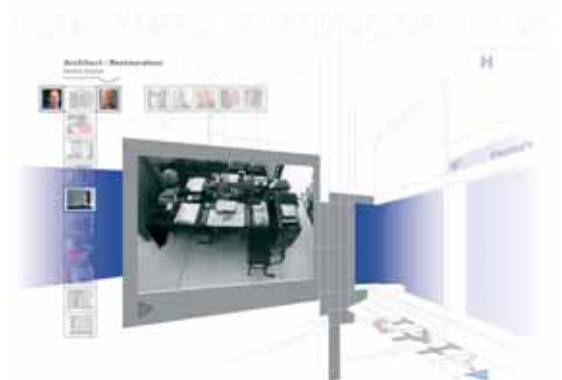
Het HerinnerDing is te vinden in de hal van het Nationaal Archief, direct naast Den Haag centraal station.

<http://www.herinnerding.nl>

2.2.4 RIETVELD SCHRÖDERHUIS ONLINE

Voor en met het Centraal Museum is in 2005 het project Rietveld Schröder Online gerealiseerd. Rondom het Rietveld Schröder-huis in Utrecht, het Rietveld Schröder Archief en een deel van de Rietveld collectie is gestart met de online ontsluiting van Gerrit Rietvelds werk en gedachtengoed.

Het Rietveld Schröderhuis (RSH) wordt beschouwd als 'een belangrijke en unieke icoon in de westerse architectuurgeschiedenis' en 'een meesterwerk van menselijk scheppend vermogen' aldus de UNESCO, die het huis eind 2000 op de Werelderfgoedlijst plaatste. Het huis is in 1924 gebouwd door de Utrechtse architect en ontwerper Gerrit Thomas Rietveld (1888 - 1964) voor Truus Schröder-Schröder, een Utrechtse dame van stand. Haar inbreng is mede bepalend geweest voor het uiteindelijke resultaat.



De online tour door het huis middels video

De delicate toestand van het als (experimenteel) woonhuis bedoelde gebouw stelt bepaalde fysieke grenzen aan de bezoekerscapaciteit. Het gebouw bezichtigen kan alleen op afspraak, met een rondleider en in een vaste groepsgrootte. De uitdaging was dus om online een interessante ervaring van het huis te bieden die aanvullend werkt maar ook blijft prikkelen om het echte huis te bezoeken.

De website biedt uiteraard een basisgedeelte met de nodige (kunst)historische en praktische bezoekersinformatie, en de mogelijkheid om in de Rietveld-database van het museum te zoeken naar Rietveld-gerelateerde werken, schetsen, affiches, maquettes etc. Er is daarnaast gekozen voor een aparte pagina die de webbezoeker binnenlaat in een online zelf samen te stellen videodocumentaire over het huis en zijn ontwerpers. Negen gidsen, waaronder de betreffende conservator en Rietveld-expert van het Centraal Museum, representeren diverse invalshoeken op het huis: ontwerpers, een architect, een architectuurhistoricus, een oud-bewoner, de restaurateur, een bouwkunde-studente. In korte videofragmenten leiden de stemmen van de gidsen de bezoeker langs

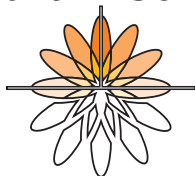
kenmerkende delen van het huis, opvallende details, persoonlijke associaties en overkoepelende thema's die hen vanuit hun professionele of persoonlijke achtergrond fascineren. De website waarin de bezoeker zijn eigen pad volgt weerspiegelt de rijkdom aan associaties die het huis in werkelijkheid ook oproept.

Het project is voor de 'Museums and the Web award' 2006 genomineerd in de categorie 'Innovative'.

2.2.5 MULTIMEDIA N

MultimediaN is een onderzoeksprogramma waarbij kennisinstituten, bedrijven en maatschappelijke instellingen samenwerken aan de ontwikkeling van hoogwaardige multimedia toepassingen. Het is een BSIK3 regeling van de overheid in het kader van het bevorderen van 'Nederland Kennisland' en loopt van 2004 tot eind 2008.

MultimediaN



De missie van MultimediaN is kennisontwikkeling en kennisopname van multimediatechnologie voor de informatie-intensieve en competitieve kennismaatschappij van de toekomst.

Het onderzoeksprogramma omvat verschillende projecten. Waag Society is een partner van het MultimediaN consortium, en is samen met TNO, Technische Universiteit Delft en V2_ actief in de projectgroep 'Interactie'. Waag Society doet hierbij onder andere onderzoek naar Collaborative Environments.



ScratchWorx launch in Club 11 in Amsterdam

Hierbij wordt gewerkt aan het KeyWorx platform, dat veel multi-user en realtime multimedia mogelijkheden heeft. Het is mede dankzij MultimediaN mogelijk gemaakt om KeyWorx als open source-programma aan te bieden, zodat het voor iedereen mogelijk is en vrij staat

het programma uit te breiden of aan te passen. Ook heeft in het kader van MultimediaN verdere ontwikkeling van KeyWorx plaatsgevonden. Hiermee werden verschillende toepassingen mogelijk gemaakt zoals ScratchWorx en het N8Spel.

Het verspreiden van kennis en het organiseren van publieke evenementen is een belangrijk doel van MultimediaN. Zo heeft Sher Doruff een onderzoeksrapportage over KeyWorx opgeleverd. Fokke de Jong en Lodewijk Loos van Waag Society hebben op de internationale Pixel conferentie in Noorwegen KeyWorx gepresenteerd en de KeyWorx Realizer openbaar en open source gemaakt. Verder zijn er verschillende evenementen door Waag Society zelf georganiseerd die te maken hadden met MultimediaN, zoals het N8Spel, de killerclub over Locative Media, de ScratchWorx *launchparty* en verschillende andere ScratchWorx presentaties.

2.2.6 KWART/KWLIVE

KWlive is het gedeelte van het KeyWorx-platform dat zich richt op de 'performance art'. De software wordt onder andere gebruikt voor ScratchWorx en andere VJ-achtige toepassingen, maar dan wel voor meerdere gebruikers tegelijkertijd verbonden via het internet.

In het kader van KWlive is, sinds oktober 2005, als eerste de code van de Realizer openbaar, het programma dat de invoer van alle gebruikers verwerkt tot een audiovisuele weergave.

Sinds de eerste versie van KeyStroke, zoals KeyWorx destijds heette, is er langzaam een groep van gebruikers, verspreid over de hele wereld, ontstaan. Door het openstellen van de code kan die groep het platform mee-ontwikkelen.

Programma & Evenementen

2.2.7 LANCERING PILOTUS

Waag Society heeft zes jaar geleden het initiatief genomen voor de ontwikkeling van Pilotus. Op basis van het succesvolle prototype dat door mensen uit de doelgroep is gebruikt, is in samenwerking met Sogeti Nederland, rdgKompagne en Kenniswijk Eindhoven de productversie tot stand gekomen.

Pilotus stelt mensen met een verstandelijke beperking in staat om via het internet te communiceren met familie, vrienden en begeleiders. Daarbij kan onder andere gebruik gemaakt worden van iconen, foto's, tekeningen, tekst, webcam en 'text-to-speech'. Pilotus kan zowel thuis als in een instelling gebruikt worden.

Het programma van de lancering, op 21 januari 2005 tijdens de MediaPlaza in de Jaarbeurs te Utrecht, begon met een presentatie over de ontstaansgeschiedenis van Pilotus. Vervolgens werd het eerste bericht officieel verstuurd door gebruikers van het eerste uur en tot slot werd er een gesprek met vertegenwoordigers uit de politiek, de ICT-sector, de zorg en gebruikers gevoerd. De discussie werd geleid door Joeri van der Steenhoven (Nederland Kennisland).

2.2.8 PRESENTATIES IN HET KADER VAN 'SCOTTIE'

► Mark Meadows – Artificial Intelligence

Kunstenaarspresentatie in het kader van het onderzoeksproject 'Scottie' door Mark Meadows -voormalig artist in residence van Waag Society- die vertelde over de laatste ontwikkelingen in zijn werk op het gebied van Kunstmatige Intelligentie. Meadows registreert zijn leven zeer nauwgezet op zijn website en gebruikt web-technieken nadrukkelijk in zijn werk. Mark Meadows woont en werkt in Los Angeles (California, USA). De presentatie was georganiseerd in samenwerking met het Medialab van de Hogeschool van Amsterdam.

► Parsons New School of Design

Docenten van de Parsons-academie in New York (NY) presenteerden hun projecten en waren aanwezig bij gesprekken over het Scottie-project. Parsons blijft betrokken bij het design-proces binnen het project.

2.2.9 GEMEENTEDAG AMSTERDAM

Waag Society was vertegenwoordigd met De Verhalentafel tijdens het jaarlijkse Gemeentedag-evenement. Alle gangen en zalen van het Stadhuis en het Muziektheater worden gebruikt om Amsterdamse 50-plussers te informeren over activiteiten en mogelijkheden in Amsterdam. Stichting Bij de Tijd laat senioren kennismaken met andere culturen.



Lodewijk en Fokke in de bunker tijdens Piksel

2.2.10 PIKSEL CONFERENTIE NOORWEGEN

Van 16 oktober tot 24 oktober 2005 zijn Fokke de Jong en Lodewijk Loos namens Waag Society naar Bergen in Noorwegen geweest voor Piksel. Piksel is een jaarlijks evenement voor kunstenaars en ontwikkelaars die gebruik maken of werken aan 'free/libre' en 'open source' software voor beeld en geluid. Het evenement wordt georganiseerd door BEK, Bergen Center for Electronic Arts. De programma-onderdelen vonden hoofdzakelijk plaats in de 'Bunker' een, uit een rots gehakte, koude en vochtige bunker.

Lodewijk Loos vat de week samen:

"Het doel van de trip was enerzijds om te presenteren waar we zelf de afgelopen tijd mee bezig waren geweest en daarop reacties te krijgen van andere ontwikkelaars, anderzijds om meer te leren over de principes achter open source software.

Uiteraard konden we daar niet verschijnen zonder zelf onze

code prijs te geven, daarom was dit evenement wat ons betreft ook een mooie gelegenheid om open source te gaan met de Realizer, het computerprogramma dat onder andere de motor is van de ScratchWorx console.

Kort samengevat hebben we de hele week, met dikke truien aan, technische presentaties en artistieke optredens bijgewoond. Tussendoor hebben we veel gepraat en aan onze eigen software, de presentatie daarvan en een bijbehorende workshop gewerkt. Hoogtepunt was de VJ-battle, waar we natuurlijk ook aan hebben deelgenomen. Op vier grote schermen ontstond een pandemonium van beelden van vier VJ's tegelijk. De voorbereiding was voor ons nog een hele klus, omdat we wel software hadden voor het op het scherm tekenen van beelden, maar geen interface met knoppen en schuiven. Die hebben we dus ook maar even snel in elkaar gedraaid.

Terugkijkend op de week was het een mooie gelegenheid om alles wat we gemaakt hadden weer eens goed te gebruiken (en dan loop je natuurlijk tegen van alles aan). Verder hebben we een aantal vreemde mensen gezien, die wat ons betreft wel erg ver gingen in hun opvattingen over open source software, maar gelukkig ook een hoop interessante mensen, waar we in de toekomst misschien nog mee kunnen samenwerken."

2.2.11 DE VERHALENTAFEL

In 2002 heeft Waag Society een eerste prototype van De Verhalentafel ontwikkeld in samenwerking met kunstenaar Hans Muller en het Twiskehuis in Amsterdam Noord. Dit naar aanleiding van een verzoek van directie en bewoners om een kunstwerk te realiseren dat ICT gerelateerd was en in een sociale behoefte voorzorg.

De Verhalentafel is samen met ouderenontworpen. Met een eenvoudige tweeknopsbediening kunnen er korte beeld- en geluidsfragmenten worden afgespeeld. De fragmenten roepen herinneringen op, die leiden tot gespreksstof. Deze gesprekken worden rond de tafel gevoerd, soms onder begeleiding. Inmiddels is men bezig met de derde versie van de Verhalentafel.



De Verhalentafel

Sinds begin 2005 is de Verhalentafel in Nederland te koop via de firma Heutink. De gebruikers, meestal verzorgingshuizen voor ouderen, kunnen een abonnement nemen dat de tafel vanuit Waag Society voorziet van nieuwe content. Inmiddels zijn er enige tientallen tafels verkocht in Nederland en wordt er samengewerkt met partners in het buitenland die de tafel ook buiten ons land produceren en verkopen.

2.1.12

WEBSITE VOOR RIETVELD SCHRÖDERHUIS

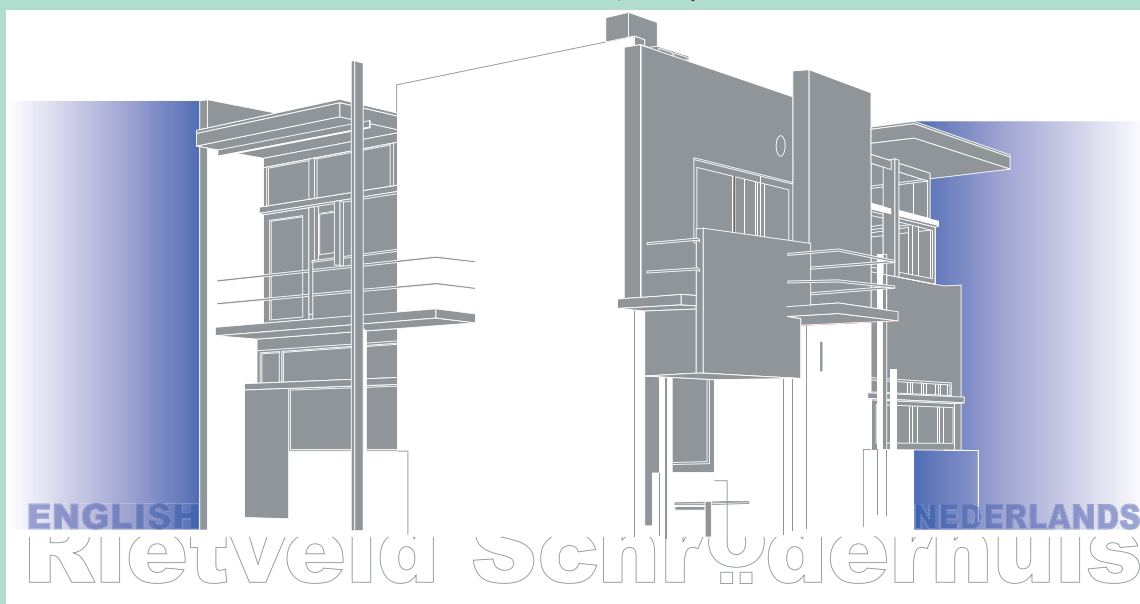
Interview met Janine Huizenga en Aske Hopman

Wie er in Utrecht langs loopt heeft waarschijnlijk niet in de gaten dat er een meesterwerk versmaad wordt. Een betonnen constructie die bovendien niet bijster solide aandoet. Toch gaat het hier om een architectuur-ikoon: het huis dat Gerrit Rietveld maakte voor maar vooral met Truus Schröder.

was het Rietveld Schröderhuis dan ook een ideaal uitgangspunt voor de innovatieve interface die de Mondriaan Stichting wilde. Waag Society was al vanaf het begin gevraagd te adviseren in het digitaliseringsproces en nam de uitdaging aan een website te maken die er enerzijds een idee zou geven van de ruimtelijkheid, maar die anderzijds ook niet alles in zou vullen zodat er een prikkel blijft het huis in het echt te zien.

Dit resulteerde in een veelzijdige multimediasite. Behalve interviews met verschillende kenners, is op de site een deel van de Rietveld en de Rietveld Schröder collectie te vinden, die nu dus ook digitaal ontsloten is.

► *Bloed, zweet en tranen*



De villa aan de Prins Hendrikklaan was het eerste echte bouwwerk waar Rietveld zijn naam onder kon zetten. Dat het juist Truus Schröder was die hem hiertoe in staat stelde was geen toeval. Zij was zijn minnares en muze en wilde na een verstikkend huwelijk de ruimte, een ander huis zonder keurslijf. De relatie tussen die twee is is overigens nooit officieel geweest: Rietveld bleef bij zijn vrouw tot aan haar dood. Maar hun verhouding draagt wel bij aan de mythe die het huis omgeeft.

► *Doordachte gammelheid*

Inmiddels is het huis onderdeel van het Centraal Museum dat ook rondleidingen verzorgt en staat het op de erfgoedlijst van de Unesco. Dit gegeven heeft een problematische kant. Rietveld bouwde het huis namelijk niet voor de eeuwigheid. Het was, in zijn ogen, een vingeroefening. Wie het huis ooit bezocht heeft moet zijn opgevallen hoe gammel sommige delen in elkaar zitten. Een doordachte gammelheid, want Rietveld wilde dat het huis zich aan kon passen aan de bewoners. En hij paste die filosofie zelf actief toe: delen die hem in de weg zaten verwijderde hij zonder omhaal.

Het was dus een huis om in te wonen, en niet om als museumstuk te gebruiken. De rondleidingen die er gegeven worden zijn dan ook behoorlijk belastend. Toen de Mondriaan Stichting samen met het Centraal Museum ging werken aan de digitale ontsluiting van de collectie

Waag Society's Aske Hopman en Janine Huizenga waren betrokken bij het project en zijn duidelijk trots op het resultaat. Hoewel het nogal wat bloed zweet en tranen kostte.

Aske: "De website is een tamelijk zuivere exponent van het Waag Society-denken over erfgoed. Erfgoed is in onze optiek van iedereen, je moet de kans hebben het je eigen te maken, je verhaal eraan te verbinden. Want dat is de andere kant van onze aanpak: we denken vaak narratief, vanuit het persoonlijke verhaal van mensen."

Janine: "Het Centraal Museum schrok dan ook enigszins toen ze de eerste resultaten zagen, hoewel ze het concept en ontwerp hadden goedgekeurd."

Aske: "Musea willen hun collectie toch op een objectieve manier presenteren en hebben soms moeite met onze persoonlijke, subjectieve aanpak waarbij je als het ware door de ogen van een bepaalde bezoeker het huis bekijkt."

► *Online-radio*

Hoe zijn jullie eigenlijk te werk gegaan?

Janine: "We begonnen met het bedenken van archetypische bezoekers van het huis: voor wie maken we de site nou eigenlijk? Dan krijg je figuren als een kunsthistoricus, een architectuur-student, een binnenhuisarchitect, een ontwerper. Die hebben we hun verhaal laten doen. Ze belichten dezelfde onderdelen op een andere manier

en zo kun je van onderwerp naar onderwerp en van persoon naar persoon springen in de site. Dat werkt blijkbaar: op een intuïtieve manier manoeuvreer je door het huis en kijk je als het ware door de ogen van de vertellers naar het huis."

Maar er is wel een rode draad: de conservator Toegepaste Kunst van het Centraal Museum, Ida van Zijl...

Aske: "Zij is ook de enige die in beeld komt. We hebben er bewust voor gekozen de rest van de vertellers buiten beeld te houden, hun verhaal is onder de beelden van het huis geplakt."

Janine: "Het is bijna online-radio. Je concentreert je op het huis terwijl je bij ieder stuk een andere gids hoort. Het is alsof je in het huis staat en je een stem in je hoofd hoort: 'wat dacht hij toen hij op die plek stond'. Je laat ook iets aan de verbeelding over en daar hou ik van."

► 3-D omgeving

Hoe keken jullie eigenlijk tegen Rietveld aan voordat je aan het project begon?

Janine: "Als je op de Rietveld Academie hebt gezeten dan moet je wel iets met die man hebben. Het was een held natuurlijk. Aan de ene kant gaat het bij hem heel sterk om het maakbare, het ontwerp dat eerlijk moet zijn, aan de andere kant, en dat zie je in het Rietveld Schröderhuis ook heel sterk, heeft Rietveld ook een imperfecte kant: een deur die op een onmogelijke manier sluit of een kastje dat gewoon reuze onhandig is."

Aske: "Ik woon in Utrecht maar was er eerlijk gezegd nog nooit geweest. Rietveld betekende natuurlijk wel wat voor me maar ik ben me er pas werkelijk voor gaan interesseren toen ik met het project bezig was."



Detail van het Rietveld Schröderhuis in Utrecht

Aanvankelijk dacht ik dat er werkelijk een 3D-omgeving gemaakt zou worden, een echte virtuele rondleiding dus.

Aske: "Ja, dat idee heeft eigenlijk nooit een kans gemaakt. Een 3D-omgeving zoals je dat ook wel in spelletjes ziet wordt gauw erg plat. Bovendien benadrukt het de geometrie sterk, die maar één onderdeel van de kracht van het huis is. En de vaak gebruikte panorama-technieken zijn ook weer dodelijk omdat ze het lijnenspel vervormen, dus er was gauw consensus dat we het anders aan moesten pakken."

Janine: "Ik ben al lang bezig met het integreren van beeld en geluid in websites dus voor mij stond het vast dat we op die manier te werk moesten gaan. Om de ruimtelijkheid van het huis weer te geven is video toch het meest voor de hand liggende medium."

► Geen toeters en bellen

Wie de website bezoekt valt het op hoe veel er is weggelaten: voor een moderne site die van nieuwe web-technieken gebruik maakt is er erg sober te werk gegaan. Geen overbodige toeters en bellen maar wel een eenvoudig en functioneel navigatiesysteem. En vooral: veel inhoud. Alle objecten van het huis worden beschreven en gekoppeld aan een stukje video. En er is veel video: van ontwerper/programmamaker Rob Schröder tot architectuur-historicus Gerrit Oorthuys, allemaal vertellen ze vanuit hun eigen beleving over het huis. Wie er aan begint kan uren zoet zijn, een privilege dat je niet hebt als je een rondleiding krijgt.



Gerrit Thomas Rietveld

Janine: "Musea moeten wennen aan deze aanpak, maar uiteindelijk zal de erfgoedsector ook moeten inzien dat erfgoed van iedereen is. Erfgoed is ook geen statisch gegeven."

Aske: "Tot op zekere hoogte moet je natuurlijk streven naar het behoud van collecties, maar het is nu eenmaal zo dat niets voor de eeuwigheid is gemaakt. Het zijn de mensen die bepalen hoe erfgoed ervaren wordt en hoe belangrijk het is. Een museum dat alles alleen maar conserveert wordt al gauw als stoffig ervaren. En musea hebben een taak om mensen te interesseren voor hun collectie. Op verschillende niveau's. Ik vind dat we daar met de Rietveld Schröder-site aardig in geslaagd zijn."

<http://www.rietveldschroderhuis.nl>

(Dit interview werd eerder geplaatst in Waag Society Magazine.)

PROGRAMMALIJNEN

2.3

Public Research

Public Research is Waag Society's venster op de wereld: de programmalijn gaat partnerships aan met zowel organisaties in Nederland, zoals Nederland Kennisland en het Virtueel Platform, als met buitenlandse instituten waarvan Sarai in New Delhi het beste voorbeeld is.

Public Research houdt zich bezig met issues die de hele internet-gemeenschap aangaan en is daarin faciliterend maar zwengelt ook discussies aan. Samen met Nederland Kennisland zette de programmalijn het auteursrecht-probleem op het internet op de agenda wat resulteerde in een samenwerking met Creative Commons, dat een speciaal op het internet toegesneden auteursrechtelijk systeem introduceerde. Inmiddels is Creative Commons Nederland een belangrijke activiteit van Public Research en zijn er fondsen geworven om het systeem verder bekend te maken.

Dit jaar was de programmalijn ook betrokken bij een aantal congressen, zowel in Nederland als buiten onze landsgrenzen.

Onderzoek & Ontwikkeling

2.3.1 DISC

Disc was een project van Stichting Nederland Kennisland en Waag Society. Het ministerie van Onderwijs Cultuur en Wetenschap (afdeling MLB) en het Nationaal Actieplan Elektronische Snelwegen hebben Disc in de periode van oktober 2003 tot en met juni 2005 financieel ondersteund. Op de website www.disc.nl is de volledige eindrapportage met een beschrijving van alle resultaten en activiteiten van het project te lezen.

disc.nl 

Kennis en informatie horen in een kennissamenleving voor iedereen toegankelijk te zijn. Dat maakt het opstellen van spelregels die het delen van kennis vereenvoudigen noodzakelijk. Die regels moeten inspelen op de grote penetratie van breedbandige aansluitingen op het internet en het fenomeen dat eindgebruikers van content steeds vaker ook zelf producties beschikbaar stellen. Om ervoor te zorgen dat het wiel niet overal tegelijkertijd uitgevonden wordt, is het noodzakelijk om technische en inhoudelijke kennis zoveel mogelijk te delen in een daarvoor geschikte omgeving. Het stimuleren van het gebruik van open source software, het gebruik van Creative Commons licenties, het gezamenlijk ontwikkelen van software, het produceren van media cross-overs, het creëren van een (creatief) virtueel en fysiek netwerk en het bieden van publieke bandbreedte voor innovatieve projecten zijn daarbij activiteiten die Disc (Domein voor Innovatieve Software & Content) ontloopte.

2.3.2 CREATIVE COMMONS NEDERLAND

Op vrijdag 14 oktober 2005 presenteerden Staatssecretaris Medy van der Laan van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en Staatssecretaris Karien van Gennip van het Ministerie van Economische Zaken de brief cultuur en economie 'Ons creatief vermogen'. Eén van de daarin genoemde actiepunten betreft de



Creative Commons meeting op 17 maart 2005 met een afvaardiging van de EU

ondersteuning van Creative Commons Nederland. De ondersteuning geeft CC-NL de mogelijkheid haar activiteiten de komende twee en een half jaar te continueren. Het werkplan voor deze periode is te downloaden via de website www.creativecommons.nl.

De ondersteuning van de staatssecretaris laat zien dat er in brede kring erkend wordt dat Creative Commons perspectief biedt op een transparantere en rechtvaardiger omgang met auteursrecht. De lijn die in 2004 is gestart en in 2005 werd doorgezet kan de komende twee jaar een vervolg krijgen in diverse activiteiten.



Creative Commons presentatie op What the Hack 2005

In 2005 werden er in het kader van Creative Commons diverse workshops en lezingen gegeven en werden er contacten gelegd om de licenties in andere Europese landen te verspreiden. Creative Commons was onderwerp van workshops op congressen en conferenties in binnen en buitenland.

Inmiddels zijn er in het kader van het werkplan een aantal workshops georganiseerd, gastcolleges gegeven en presentaties op diverse internationale podia verzorgd. Daarnaast wordt een lesprogramma voor media en cultuur gerelateerde opleidingen ontwikkeld. Creative Commons Nederland is een samenwerking tussen Creative Commons International (CCI), het Instituut voor Informatierecht, Nederland Kennisland en Waag Society.

Programma & Evenementen

2.3.3 CREATIVE CAPITAL CONFERENCE

Waag Society was een van de organisatoren van de Creative Capital Conference die op 17 en 18 maart 2005 in Felix Merites in Amsterdam werd gehouden. Cultuur en creativiteit zijn de laatste 'buzzwords' in het debat rond innovatieve strategieën voor de kenniseconomie. Maar hoe verbinden we cultuur en economie? En wat zijn de implicaties voor het Publieke Domein? Dat waren de centrale vragen van de conferentie waar enkele honderden deelnemers op afkwamen.

Creatief kapitaal kan worden gedefinieerd als de gezamenlijke elementen die een maatschappij stimuleren om creatief te zijn. Dit proces start bij de creatieve in-

dividuen in alle maatschappelijke geledingen. De uitdaging is om mensen te stimuleren creatief te zijn omdat daar de kernwaarden voor vernieuwing vandaan komen: ideeën vormen de basis voor innovatie en die komen nu eenmaal van mensen, niet uit systemen of computers. Om dit doel te bereiken dienen we een breed arsenaal aan strategieën in te zetten in verschillende domeinen, variërend van stadsontwikkeling tot cultuurmanagement.



Gebundelde rapportage van de Creative Capital Conference

De conferentie bracht innovatie-experts, economen, planologen, sociale innovatoren, culturele ondernemers, beleidsontwikkelaars en politici samen, in totaal meer dan 300 mensen uit meer dan 20 landen. De huidige staat van innovatie werd geïnventariseerd en een publieke agenda voor een creatief publiek domein is opgesteld die een brede kenniseconomie ondersteunt.

Spreekers waren onder andere de burgemeester van Amsterdam Job Cohen, staatssecretaris Economische Zaken Karien van Gennip en zwaargewichten als Charles Landry en Charles Leadbeater die zich bogen over de vier thema's van de conferentie: *creative clusters*, *creative cities*, *creative crossovers* en *creative public domain*.

2.3.4 INCOMMUNICADO

Van 15 tot en met 17 juni 2005 werd in de Balie in Amsterdam de werkconferentie over ICT en Noord-Zuid verhoudingen Incommunicado gehouden. Samen met het Instituut voor Netwerkcultuur (HvA), Sarai (Delhi) organiseerde Waag Society een afwisselend programma met plenaire lezingen en workshops waarin de deelnemers een belangrijke rol kregen toebedeeld.



Incommunicado: beeld van de website

Het actief inzetten van de bezoekers leidde ertoe dat er werkelijk spijkers met koppen werden geslagen en er veranderingen werden ingezet en samenwerkings-

verbanden gesmeed. De conferentie bracht de praktijk in contact met het veld, wat tot verfrissende resultaten leidde.

2.3.5 TOWARDS A CULTURE OF OPEN NETWORKS

Sinds maart 2003 voert Waag Society gezamenlijk met Public Netbase (Wenen) en Sarai/CSDS (Delhi) het project 'Towards a Culture of Open Networks' uit. Dit project wordt ondersteund in het kader van het EU-India Economic Cross Cultural Programme van de Europese Unie. Naast een aantal kleinere workshops (in Wenen) en het onderhouden van een gezamenlijke website (www.opencultures.net) hebben de drie partners in samenwerking met het Alternative Law Forum en mahiti.org in november 2005 het evenement World Information City in Bangalore georganiseerd.

Bangalore, India's snelst groeiende IT-metropolis, was het toneel van de eerste buiten Europa gehouden editie van World Information City, een combinatie van conferentie, exposities, workshops en stedelijke interventies van diverse kunstenaars.

Behalve presentaties van Waag Society-medewerkers Floor van Spaendonck en Paul Keller was er ook ruimte voor ad hoc initiatieven. Zo droeg Waag Society bij aan een lokaal tv-programma over de conferentie en werden er diverse excursies georganiseerd naar projecten in de omgeving van Bangalore.

De conferentie speelde zich af op verschillende plaatsen in de stad. Zo was er een postercampagne die gebruik maakte van commerciële locaties en werd er een bioscoop gebruikt voor een interventie en installatie. Tijdens het event zijn er 15.000 exemplaren van de gratis krant 'World Information - IP city edition' verspreid. De krant verzamelde een twintigtal essays over kwesties als intellectuele eigendomsrechten, urbane ontwikkeling en vrije toegang tot technologie en kennis. Dezelfde krant is ook verspreid op de 'World Summit on the Information Society' verspreid, dat parallel aan de activiteiten plaatsvond.

Floor van Spaendonck presenteerde het Connected-programma in de workshop-dag na de conferentie. Zie ook haar verslag van aan het einde van dit hoofdstuk.

2.3.6 WAAG-SARAI EXCHANGE PLATFORM

Het Waag-Sarai Exchange Platform is de opvolger van het Waag-Sarai Exchange Programme waarin Waag Society en het nieuwe media centrum Sarai/CSDS uit New Delhi van 1999 tot 2003 samengewerkt hebben. Sinds begin 2005 is ook het Alternative Law Forum in Bangalore onderdeel van het Exchange Platform.

In 2005 heeft de nadruk van het Exchange Platform gelegen op het verkennen van mogelijke partnerorganisaties in Brazilië. In 2004 is contact gelegd met twee Braziliaanse nieuwe media-groepen (Midatactica.org en Metareciclagem) die in 2005 bij een aantal activiteiten van het Exchange Platform betrokken zijn. Zo hebben leden van Metareciclagem een actieve rol gespeeld in door het Exchange Platform georganiseerde Incomunicado werkconferentie (zie hierboven) en zijn twee leden van de groep voor twee maanden bij Sarai in Delhi verbleven om daar in het Cybermohalla-project te participeren. Doel van deze activiteiten was het uitwisselen van ervaringen van *media practitioners* tussen Amsterdam, Delhi en Sao Paulo.

In oktober 2005 heeft het Exchange Platform samen met leden van beide groepen een vierdaagse conferentie over tactical media en de invloed van nieuwe media op sociale bewegingen in Brazilië georganiseerd. Deze conferentie, 'Submidialogia:05' in Campinas in de Braziliaanse deelstaat São Paulo, werd door meer dan 60 activisten en kunstenaars uit Brazilië bezocht. Vanuit het Exchange Platform hebben Monica Narula (Sarai), Vishwas Deviah (ALF) en Paul Keller (Waag Society) aan de conferentie deelgenomen.



Tijdens de conferentie hebben Mediareciclagem en Midatactica een gezamenlijke research netwerk met de naam 'de:centro' opgericht, waarmee ze zich met name op het verzamelen en beschikbaar maken van informatie over nieuwe media-projecten in Brazilië willen richten. Veel leden van dit netwerk zijn nauw betrokken bij de diverse *free software* en *free culture* projecten van de Braziliaanse overheid. De verwachting is dat de samenwerking met de:centro in de volgende jaren belangrijke impulsen voor het Exchange Platform zal opleveren.

Vanaf 2004 is aan een eerste (in het Portugees gestelde) publicatie over new media practices in Brazilië gewerkt. De redactionele werkzaamheden aan dit boek, dat naar verwachting in maart 2006 in een oplage van 2000 exemplaren gaat verschijnen, zijn in december 2005 afgerond.

In mei 2005 heeft het Exchange Platform de eerste contacten gelegd met een aantal nieuwe media kunstenaars en activisten in Beiroet, Libanon. In 2006 zal de samenwerking met deze nieuwe partners uitgebreid worden.

2.3.7 WHAT THE HACK - ORIENTAL SLACKERS SALON

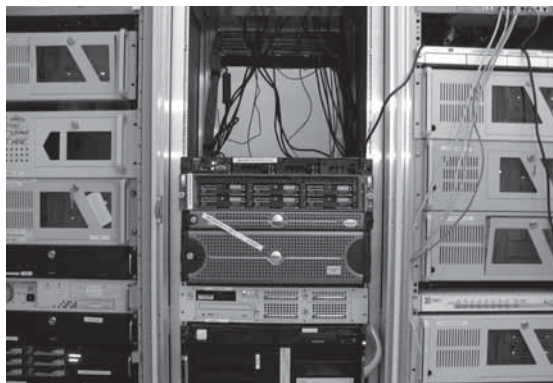
Op 28 t/m 31 juli 2005 vond het vierjaarlijkse hackers-festival 'What the Hack' (WTH) plaats. Waag Society heeft de Slackers Salon-tent op WTH gesponsord en enkele medewerkers hebben bijgedragen aan de organisatie van een tent die zich vooral richtte op het raakvlak van NGO's en open source software. De Slackers Salon, georganiseerd door Patrice Riemens (*fellow* van Waag Society) heeft een volledige *chill-out* verzorgd.



In de 'Slackers Saloon' op What the Hack 2005

2.3.8 GIGAPORT

in het kader van het project Gigaport kon Waag Society de afgelopen jaren over een 1Gbit internet aansluiting beschikken. In het loop van 2005 is er intensief naar mogelijkheden gekeken om het niveau van connectiviteit ook na afloop van het Gigaport-project in 2006 te kunnen garanderen. Samen met projectpartner Stichting SURFnet, de internet provider voor hoger onderwijs en wetenschappelijke onderzoeksinstituten heeft Waag Society het Cultureel Surfnet Provider-model ontwikkeld.



Als Cultureel Surfnet Provider (CSP) wordt Waag Society via een 1Gbit-glasvezelverbinding op het SURFnet6-netwerk aangesloten, één van de meest geavanceerde netwerken ter wereld dat alle vooraanstaande universiteiten en onderzoeksinstituten in Nederland verbindt. Als CSP kan Waag Society zelf netwerkdiensten aan andere culturele instellingen in Amsterdam leveren. Waag Society zal zich in de komende jaren dan ook op het ontwikkelen van innovatieve netwerkdiensten voor de culturele sector richten.

Het CSP-model, dat naar verwachting in het eerste kwartaal van 2006 operationeel wordt, betekent verder ook een belangrijke verbetering van de infrastructuur voor de culturele sector in Amsterdam.

2.3.9 RESIDENCY LEON CMIELEWSKI EN JOSEPHINE STARR

Van 18 juli tot 29 september 2005 verbleven de Australische kunstenaars Leon Cmielewski en Josephine Starr voor een *research residency* in het Waag Media Lab. De residency was een onderdeel van een onderzoekstraject voor de installatie 'Seeker', die in februari 2006 in het kader van de '2006 contemporary commonwealth' expositie in Melbourne gepresenteerd wordt. Seeker is een multimedia-installatie die de relaties tussen schaarste van *resources* en migratiebewegingen onderzoekt en inzichtelijk maakt. Tijdens hun *residency* bij Waag Society hebben Starr en Cmielewski in samenwerking met het medialab een eerste prototype van het interface gebouwd en empirisch onderzoek naar migratiebewegingen verricht.

2.3.10 CREATIVE COMMONS EN MUSICI

Op dinsdag 29 november 2005 vond er op uitnodiging van Creative Commons Nederland een informele bijeenkomst over de rol van Creative Commons in de muzieksector plaats. Een van de redenen van Creative Commons

Nederland om voor deze bijeenkomst gericht musici uit te nodigen was het feit dat het voor bij BUMA/STEMRA aangesloten musici niet mogelijk was om de CC licenties te gebruiken. Uitkomst van deze bijeenkomst was dat Creative Commons Nederland en BUMA/STEMRA het gesprek zijn aangegaan om een oplossing te vinden voor dit probleem.

2.3.11 PYTHON NL MEETING

Op 9 december 2005 vond er een bijeenkomst van Python gebruikers Nederland plaats in het TA. Daarbij werden onderwerpen met betrekking tot de programmeertaal Python behandeld. Die varieerden van webapplicaties tot het aanspreken van de 3d software Blender.

2.3.12 INTERNETCREATIEVEN BIJENKOMST

Op 18 november 2005 vond er een bijeenkomst van de Internetcreatieven mailinglist plaats in het Theatrum Anatomicum van de Waag. Dit was een besloten bijeenkomst van de leden van deze mailinglist rondom Internet en creativiteit.

Publicaties

2.3.13 GUIDE TO OPEN CONTENT LICENSES

In juni 2005 verscheen de herziene uitgave van Lawrence Liang's 'Guide to open content licences' bij het Piet Zwart Institute/Willem de Kooning Academy. Het behandelt vragen als: wat is copyright, wat is *copyleft* en hoe kunnen cultuur delen in een wereld waar alles een *license* heeft? Engelstalige uitgave, tot stand gekomen met steun van Creative Commons Nederland, Toward a Culture of Open Networks en Waag Society.



Omslag van Lawrence Liang's gids

2.3.14

WORLD-INFORMATION CITY

door Floor van Spaendonck

► Verloren tuinstad

Bangalore, beter bekend als het Silicon Valley van India, is hard bezig om een tweede Singapore te worden. Wat is waarheid in deze mythische groeistad, is de sociale dynamiek van de stad veranderd, is het IT-sprookje waar en wat is de rol van de informatiesamenleving? Naar aanleiding van deze vragen vond in november 2005 in Bangalore World-Information City plaats, een combinatie van conferentie, expositie, workshops en stedelijke interventies van diverse kunstenaars. De organisatie was in handen van het Alternative Law Forum uit Bangalore, het Weense Public Netbase, Sarai uit New Delhi en Waag Society.

► Good questions

De opbouw van een kritische expositie over de informatie-maatschappij die eerder in de steenkoude Amsterdamse Oude Kerk te zien was werd nu opgezet in een lieflijk stadspark. Pal gelegen naast een Indiase Efteling met honderden kinderen werkt een expositie in de buitenlucht met onder andere uitleg over het spionagenetwerk Echelon vervreemdend, maar aan de andere kant is de informatie erg op zijn plaats omdat het wonderlijke en soms onvoorstelbare gegevens betreft over onze gecomputeriseerde en gemedialiseerde maatschappij.

Buiten het park waren de drukke doorgangswegen voorzien van advertenties, muurschilderingen en postercampagnes om het festival aan te kondigen maar ook om zaken aan de orde te stellen. De Duitse kunstenaar Sebastian Lütgert stelde met zijn campagne 'Good Questions' negen kritische vragen over intellectueel eigendom.

► World Info City tv

Rijdend in een riksha, voorzien van een World-Information City advertentie, kon het zomaar gebeuren dat Waag Society-collega Paul Keller langs fietste. Met videocamera op het stuur scheurde de oud-fietskoerier door de stad om het lokale tv-project World Info City TV van materiaal te voorzien. Dagelijks werden er op het lokale TV-netwerk programma's uitgezonden over de informatiekwesties in de stad. Dit lokale TV-project kwam spontaan in de aanloop naar het festival van de grond en dat kenmerkt ook de opzet van het festival: veel deelnemers die zelf initiatieven ondernemen, zich laten inspireren door de stedelijke omgeving en daar kritisch mee omgaan.

► Lichtschakelaar

Ondanks een weekeinde vol ontmoetingen met deelnemers en verkenningen in de stad levert de eerste dag van het festival verassingen op. De verschillende locaties worden gebruikt om de werken te tonen van de kunstenaars. De Melrose Place-video van de Duitse kunstenaar Christoph Schäfer wordt vertoond in de Parsi feesttempel, kritische speeches of geluidsinstallaties zijn er rond de filmacademie. Ik verbaas me over 'changes of state'



van Ashok Sukumaran, kunstenaar uit Mumbai. Het is een, ook bij de buurtbewoners, populair kunstwerk bij een van de oudste bioscopen in Bangalore, de Eligin Talkies. Een simpele lichtschakelaar aan de buitenmuur zorgt ervoor dat de voorbijgangers licht en een wapperende filmposter kunnen manipuleren, maar waarom? Invloed van het publiek op de openbare ruimte? Het lijkt erg eenvoudig maar de werking heeft uiteindelijk een geweldig effect. De hele buurt is gefascineerd door het lichtknopje en de mogelijkheid om iets toe te voegen aan de werkelijkheid van alledag.

► Conferentie en workshops

Oostenrijkse, Indiase en Nederlandse kunstenaars, programmakers, mediatheorici verzamelen zich in het midden van de week voor de 2-daagse conferentie in de theaterzaal van de Indiase Efteling. Gelukkig zijn er veel mensen uit Bangalore met kritische interesse voor de ontwikkelingen van de stad en oog voor de realiteit van politiek en samenleving.

Hoogtepunten van de conferentie zijn de case-studies uit de praktijk, waaronder Kashief Shawar uit Bangalore die vertelt over zijn eigen tv-station waar dagelijks reportages en talkshows werden uitgezonden. Dit lokale tv-station maakte gebruik van een van de kabelnetwerken die Bangalore rijk is. Het succes van het station werd een doorn in het oog van de exploitant vanwege de concurrentie met de grote zenders waardoor het contract eenzijdig werd opgezegd, er zijn geen uitzendingen meer mogelijk.

In de workshopdag na de conferentie zat ook mijn eigen presentatie. Het Connected-programma van Waag Society was het onderwerp en met een kleine groep werd er intensief gediscussieerd, goede aandacht.

World-Information City was een bijeenkomst die aantoonde dat in de global village veel issues spelen die wereldwijd raakvlakken hebben. Ik was onder de indruk van de betrokkenheid en de synergie in de groep en kijk uit naar een vervolg.

<http://world-information.org>



PROGRAMMALIJNEN

2.4

Sensing Presence

Het Sensing Presence-programma onderzoekt en publiceert over gedistribueerde en genetwerkte performances. De basis van de research is de ervaring die er met de KeyWorx-software van Waag Society is opgedaan, een platform voor meerdere gebruikers die gezamenlijk *real time* beeld, geluid en tekst kunnen bewerken. De genetwerkte performances leveren diverse vraagstukken op die besproken worden op de onderzoekswebsite die dit jaar is opgezet.

Onderzoek & Ontwikkeling

2.4.1 SENSING PRESENCE RESEARCH - PHD

Sher Doruff bereidde in 2005 haar dissertatie voor en schreef een deel er van. Het onderwerp van haar PhD is *multi-user environments* en performances. Hiervoor presenteerde zij verscheidene papers in Londen. Naar verwachting promoveert Doruff in de zomer van 2006.

► Sensing Presence Research-site

Het Sensing Presence-programma lanceerde een research-projectsite op 11 april 2005. Doel van deze projectsite is het bijeen brengen van bronnenmateriaal over de theorie van het Sensing Presence-programma. Het Sensing Presence-programma is in 2000 gestart met

als doel het onderzoeken van creatieve samenwerkingsprocessen in mediaperformances waarbij de KeyWorx-software van Waag Society een belangrijke rol speelde. Inmiddels is het onderzoeksveld uitgebreid richting gedistribueerde en genetwerkte performances.

► Congress CATH 2005

De ethiek en politiek van vitaliteit en indexicaliteit was het onderwerp van een serie van vier conferenties die door Congress CATH 2005 werd georganiseerd. Het programma had plaats in het Museum of Photography, Film & Television, hier was Sher Doruff uitgenodigd om te spreken.

► Radiator Festival Symposium

Radiator and Digital Cultures Symposium over Performance, dans en technologie-kunst. Tijdens dit driedaagse internationale symposium had Sher Doruff zitting in een panel 'the Distributed Diagram - Three Local and Global' samen met Sally Jane Norman, Thecla Schiphorst en Margarita Bali.

Programma & Evenementen

2.4.2 CONNECTED!-PROGRAMMA

Waag Society heeft met het programma Connected! The Making of a Live Art Exchange 2003-2005 een nieuw genre in de performancekunsten en beeldende kunst onderzocht. Hierbij zijn met name de mogelijkheden van nieuwe technologie voor gezamenlijke creatie bekeken en meer specifiek de genetwerkte omgeving waarbij gebruik is gemaakt van de breedbandmogelijkheden van Waag Society.

Het Connected!-programma bestaat uit een serie activiteiten, experimenten en onderzoek naar artistieke uitdagingen binnen het breedband-netwerk en is tot stand gekomen met ondersteuning van de HGIS Cultuurgelden.

De ambitie was een duurzaam, wereldwijd netwerk op te zetten van culturele organisaties die support bieden aan de kennisuitwisseling tussen lokale gemeenschappen en kunstenaars.

De beschikking over de Gigaport breedbandverbinding is een kans geweest om stream-experimenten op te zetten en was ook een voorwaarde om de gemeenschap van kunstenaars te ondersteunen en uit te dagen tot experimenten. Het programma zal in de toekomst worden voortgezet met een stream distributiesysteem waarbij het netwerk zelfstandig streams kan opzetten en met elkaar performances kan opzetten.

► Artist in Residence Hellen Sky

Australische kunstenaar Hellen Sky, co-regisseur en directeur van de Company in Space uit Melbourne, Australië, was de Sensing Presence *artist-in-residence* van 3 tot 22 januari 2005. Ze heeft gewerkt aan KeyWorx aanpassingen van haar 'Liquid Paper - Making Light of Gravity', gepresenteerd op het Arts of the Virtual: Poetic Inquiries in Time Space Motion Symposium.

In Amsterdam werkte ze samen met de Canadese kunstenaar Michelle Teran.

Hellen Sky is onlangs genomineerd voor de Global Crossings (GX) Award (Rockefeller Foundation/Ford Foundation/Leonardo/ISAST) en presenteerde haar werk op 18 januari op de Theaterschool, gesponsord door het Dance Unlimited postgraduate programma.



Performance van Hellen Sky

► Connected! LiveArt catalogus

Waag Society presenteerde op 7 oktober 2005 in Club 11 de catalogus Connected! LiveArt. Geluidskunstenaar Michel Waisvisz overhandigde het eerste exemplaar van de catalogus Connected! LiveArt aan Sher Doruff, redacteur van het Connected!-programma waar de catalogus de weerslag van is. In het Connected! programma komen alle componenten van ervan samen en de catalogus valt dan ook op door diversiteit. Het is de *Who's Who?* van de netwerkkunst: vrijwel iedere netwerk-kunstenaar van betekenis die was betrokken bij het programma staat dan ook in Connected! LiveArt uitgave.

2.4.3 OPEN STUDIO

Waag Society werkt samen met internationale kunstenaars en kleine kunstenaarsinitiatieven aan genetwerkte performances en experimenten. Met kennisuitwisseling, ondersteuning op het gebied van *server hosting* en het opzetten van workshops is het mogelijk om vernieuwende experimenten te ontwikkelen en kennis door te geven.



► Cinema Solubile

Een tweedaags futuristisch festival op 10 en 11 februari 2005 in de Waag en de Melkweg o.l.v. Federico Bonneli. Elf filmmakers en kunstenaars werden uitgenodigd om volgens de regels van het futurisme in 24 uur een film te maken, te vertonen en tot slot te vernietigen.

Op de eerste avond kreeg een uitgelezen gezelschap dat zich bezighoudt met beeld en geluid, waaronder kunstenaars, maar ook bijvoorbeeld programmeurs en webdesigners het verzoek een filmconcept van twee regels in te leveren. Deze concepten gingen in een hoed waarna iedere deelnemer er een plan uitpakte. Voorts gingen ze aan de slag en maakten naar een aantal futuristische principes een film die de volgende dag op 11 februari in de filmzaal van de Melkweg vertoond werd.

► Visual Sensations

Visual Sensations in Paradiso stond twee dagen in het teken van vj-ontwikkelingen: Waag Society was uitgenodigd om met de KeyWorx-software een performance op te zetten. Waag Society's Arjen Keesmaat, Lodewijk Loos en Isabelle Jenniches, in samenwerking met Eric Redlinger (NY), zetten hier een genetwerkte vj-sessie op tussen verschillende locaties in Amsterdam en New York. Multitalent Jan-Kees van Kampen (eveneens Waag Society) zorgde vanuit Keulen voor live-muziek met behulp van Supercollider-software.

► Goto 10 server

Eén van de manieren om ondersteuning te geven aan kunstenaarsinitiatieven is de Goto10-server voor online geluid- en muziekperformances. Dit is een initiatief van de internationale groep Goto10, zij gebruikten de serverruimte voor hun online performances maar ook andere initiatieven werden door Goto10 geholpen. Goto10 is opgericht in 2003 door Aymeric Mansoux en Thomas Vriet in Poitiers in Frankrijk met als doel om lokale elektronische muziekinitiatieven te ondersteunen. Dit project sloeg goed aan in Poitiers en de activiteiten zijn inmiddels uitgebreid met workshops en internationale optredens.

► Radio stream

'I love my voice radio'. Op de dag van de opening van haar expositie maakte Lala Rascic bij East Area een live radio programma. Dit programma is bedoeld als platform voor verschillende audiowerken die nergens anders te horen zijn. Een van deze werken is 'Icons share their wisdom': een *audiopiece* in de vorm van een dialoog tussen Lala Rascic en Ana Human, een jonge multimedia kunstenaar uit Zagreb, Kroatië. Lala en Ana werkten al lang nauw samen aan mediaproducties die diverse sociale situaties simuleren. Luisteren naar 'I love my voice radio' live kon op 12 maart tussen 18 en 19 uur via connect.waag.org. Het programma werd tijdens de opening opgenomen en gedurende de hele expositieperiode in East Area gedraaid. Waag Society's geluidsspecialist en componist Jan-Kees van Kampen verzorgde de stream en de opname van de uitzending en assisteerde bij de idee-ontwikkeling rond deze productie.

► Will.O.W1sp

Will-o'-the-wisps of dwaallichten zijn het Engelse equivalent van de Achterhoekse Witte Wieven, mythische verschijningen die uit het moerasgas lijken op te rijzen. Boven het moeras zwerven dwaallichten: spookachtige kleine lampjes die je mee lijken te lokken. Wanneer je dichtbij komt wijken ze uiteen of doven uit.

Kirk Woolfords' installatie Will.o.W1sp combineerde deze mythe met dans en techniek: een uit dwaallichten bestaande projectie van een danser reageert op de toeschouwer. De installatie stond op zichzelf: een camera registreerde het publiek en stuurde op basis van die informatie de dwaallicht-danser aan.



Het geluid bij de installatie werd geproduceerd door software van de Portugese componist Carlos Guedes, die promoveerde op bewegings-interfaces en muziek. Kirk Woolford is fotograaf, designer en programmeur en zet technologie in om het menselijk lichaam te abstraheren.

Concept/regie: Kirk Woolford, geluid: Carlos Guedes, dans: Ailed Izurieta, Patrizia Penev, Marjolein Vogels.

► Worst Club

*Wat schetteren die worsten in spetterend vet.
Ooh wat is die worst weer lekker,
osseworst,
leverworst,
bloedworst
rookworst,
knakworst,
metworst,
ik krijg zo'n ongelooflijke dorst*



De vergadering van de Worstclub in het Theatrum Anatomicum van de Waag stond in het teken van de verkiezing van de Worstheilige voor het seizoen 2005/2006. Voorzitter Fredie Beckmans, voormalig wereldkampioen kookperformance, presenteerde de lekkerste vette en magere, droge en natte worsten; dissemineerde worstkennis, worstliederen en worstgedichten. De Turkse worsten kwamen uitgebreid aan bod. Tijdens de vergadering zette de oprichter van de Worstclub, professor Qulinario, samen met *Champignon du monde* Fredie Beckmans en het wereldberoemde medium Dr. Franz

Höllenkampf de worst op een plek neer waar die allang niet meer staat. Namelijk in het middelpunt.

"De worst is als een boek, het bevat veel wat er niet in hoort." -Marcus Knackworst, 1662

► Vanitas

De Engelse kunstenaar Karen Ingham maakte speciaal voor het Theatrum Anatomicum een multimedia Vanitas-installatie gebaseerd op de vanitas-stilleven uit de 17e eeuw.

De Waag is door de eeuwen heen verbonden geweest met de dood. In het Theatrum vonden openbare lijkschouwingen plaats en in de Napoleontische tijd werden aan de zuidkant van het gebouw op een schavot misdadigers terechtgesteld met de guillotine. Volgens Karen Ingham is sterfelijkheid zo aanwezig dat het onderdeel is van de textuur van het gebouw. Ze nam dit als uitgangspunt voor haar installatie 'Vanitas' (ijdelheid) waarin de vergankelijkheid centraal staat. Ze maakte in dit stilleven gebruik van typisch Hollandse elementen zoals snijbloemen en handgeweven textiel, een verwijzing naar het weversgilde dat ooit in de Waag gevestigd was. De installatie was te zien van 18 tot 22 april 2005 in het Theatrum Anatomicum, op 20 april was er een presentatie door de kunstenaar.



► Surface

'Surface' van media-kunstenaar Nancy Mauro werd ontwikkeld met de KeyWorx-software en ondersteund met hardware van Waag Society. De installatie was een translokale webcast van de 'handelsroute' voor Mauro's huis aan de Jacob Catskade naar de galerie in Tasmanië.

► Le Placard

Een presentatie van het stream-platform 'Le Placard' in het Theatrum Anatomicum van Aymeric Mansoux en een webproject van Nancy Mauro vond plaats op 20 mei 2005. Le Placard is een nomadisch muziekfestival, geïnitieerd in 1999 door de Parijse musicus Erik Minkkinen, dat alleen met hoofdtelefoons wordt doorgegeven. Een concept dat internationaal veel navolging heeft gekregen en een groot netwerk aan muzikanten en enthousiastelingen heeft opgeleverd.

► Intellistener

In tegenstelling tot veel radio die passief, als decor, geconsumeerd wordt is het Intellistener project voor luisteraars heel geconcentreerd en actief de meest interessante interviews, verhalen en gesprekken uit de radio willen pluizen.

Audio Annoteren is gesproken geluidsbestanden op verschillende plekken in de tijdslijn van notities voorzien, waardoor de audio een rijkere context krijgt en er dwarsverbanden tussen de verschillende interviews en verhalen kunnen ontstaan.

In een serie workshops werden toekomstige gebruikers geïntroduceerd tot het Intellistener project. De workshop deelnemers nemen de rol van betaster op zich om de verschillende software onderdelen te testen en te leren gebruiken.

Intellistener is het afstudeerproject van Dirk van Oosterbosch aan het Piet Zwart Instituut in Rotterdam, een Master of Arts in media design. De deelnemers aan de workshop waren ook tijdens de eindexamenshow op 24, 25 en 26 juni 2005 aanwezig, om gezamenlijk nieuwe audio te annoteren en het netwerk van audiofragmenten te presenteren.

► *Glow in the dark*

Zoro Feigl, student Rietveld Academie, toonde zijn installatie 'Glow in the dark'. In een verduisterde ruimte bewoog een karretje over de grond, lichtgevende sporen achterlatend.

► *Indian Classical Music*

Klassieke Indiase muziek opvoering van Prins Rama Varma voor publiek en live audio stream.

► *Himalaya's Head*

'Himalaya's Head' is een interactieve multi-user installatie van Sarita Dev en Maurits Kelder waarbij het publiek het beeld kan beïnvloeden door een sensor-gevoelige hoofdband te dragen en hiermee te bewegen. Het beeld neemt de bezoeker mee in het Himalaya-gebergte- het publiek kan sneeuwballen 'gooien' door met het hoofd te bewegen.



► *Performance Thought/action*

De performance 'Thought/action' van Frank van de Ven werd twee dagen in het Theatrum Anatomicum opgevoerd op 8 en 9 juli 2005 – het betrof een combinatie van een dansperformance met een lezing.

► *In Tune cd-presentatie*

Datum 23 juni

In het kader van de cd-lancering 'In Tune' gaven Michel

Waisvisz (Directeur STEIM), Laurie Anderson en Jan Werner een concert in het Theatrum.

► *Expert op afstand*

SURFnet en Kennisnet hebben een samenwerkingsproject om videoconferencing in het primair en voortgezet onderwijs te promoten. Het project heet 'Expert op afstand'. Het project liet een onderdeel met de KSE-school te Etten-Leur en het Muziektheater uitwerken. In het Theatrum werd een videoconferentie opgezet waar dansers van het Nationale Ballet vragen beantwoordden in het kader van CkV.

► *Talkshow Paul Groot*

Talkshow-host Paul Groot ging in gesprek met Anje Roosjen, Lars Eijssen en Igor Bacovich. Paul Groot, werkzaam bij Mediamatic en oud redacteur van Museumjournaal entameerden een discussie rond genetisch klonen.

► *Performance Jeff Carey*

Een live streaming performance van Jeff Carey voor het festival 'Sonic Circuits' in Washington DC. De audio/visual stream werd door Jan-Kees van Kampen en Arjen Keesmaat opgezet in samenwerking met de muzikant Anne LaBerge.

► *Flying carpet*

Een genetwerkte performance-installatie van Lala Rascic waarvoor Jan-Kees van Kampen vanuit Waag Society een audiostream componeerde. De stream wordt door van Kampen beschreven als: "City geluiden aangevuld met een beetje etherische harmonie (mijn huisomgevingsgeluiden gemengd met de sonic kitchen code waarmee ik een diep drone akkoord combineer met wat twinkende belletjes, en nog wat sinus en ruis voor wind en puur toon". Het resultaat is nog steeds te beluisteren op de website van het project.

► *Phil Bloom*

Killerclub met Phil Bloom: De eerste dame die zich naakt op de Nederlandse televisie vertoonde exposeerde in december in drie Amsterdamse galeries. Waag Society vertoonde haar video over haar reis door Buiten Mongolië. Daarna interview met Bloom.

► *Veenradio*

Advisering aan radio/web piraat en kunstenaar Moritz Ebinger voor zijn radio-project Veengeluiden. In 2006 worden er in samenwerking met Moritz radioprojecten gekoppeld aan Veen-us radio.

► *In_camera*

Serverhosting voor het in_camera webcam project van Isabelle Jenniches en Marc Boon. Deze online installatie maakt het mogelijk om webcams online aan te sturen en hiermee beelden te genereren. De installatie komt in 2006 op verschillende festivals te staan.

Publicaties



Inhoudsopgave van *Connected! LiveArt*

2.4.4 CONNECTED! LIVEART CATALOGUS

Begin september 2005 verscheen als afsluiting van het tweejarige Connected!-programma de Engelstalige catalogus Connected! LiveArt. De eindredactie was in handen van Sher Doruff en Nancy Mauro Flude.

De uitgave geeft een overzicht in woord en beeld van alle onderdelen binnen het zeer uiteenlopende programma: de projecten zoals LifeForm:Telekinetics en Music Box, de 'Anatomic'-sessies, de *artists in residence* en de lezingenserie 'Sentient Creatures', alsmede een aantal praktische 'recepten' voor bijvoorbeeld het zelf maken van objecten of het opzetten van streaming video en audio. Zie ook onder het hoofdstuk Communicatie.

2.4.5 RADICAL PUBLICATIE

De publicatie 'A Guide to good practice in collaborative working Methods and New Media tools creation' (redactie L. Goodman en K. Milton) is een weerslag van het onderzoeksprogramma RADICAL. Waag Society was deelnemer in het onderzoeksprogramma. Het boek kwam in december 2005 uit.



3. EVENEMENTEN

3.1

Presentaties, publieksbereik en pers

In 2005 is een gevarieerd programma van evenementen, bijeenkomsten, lezingen en workshops binnen en buiten de Waag georganiseerd. Waag Society manifesteert zich ook meer en meer internationaal. Directeur Marleen Stikker reisde van 16 tot 20 mei 2005 mee met Job Cohen tijdens een missiereis naar de VS en doet verslag.

"Het aardige van een week in het gevolg van burgemeester Cohen verkeren is dat het thuisfront elke stap die je zet kan volgen in de krant: het programma van de jaarlijkse Amsterdamse missiereis werd in het Parool afgedrukt, de pre-opening van de Supperclub in San Francisco haalde de voorpagina en aan het einde van de reis werd bericht hoe de delegatie werd uitgezwaaid door medewerkers van Cisco.

Dit jaar stonden ICT en nieuwe media centraal en ging het vaste reisgezelschap, aangevuld met vertegenwoordigers van mediabedrijven en opleidingen, op bezoek in Los Angeles en San Francisco. Een gemêleerd gezelschap waarvan niet iedereen bij aanvang doordrongen was van het belang en de impact van nieuwe media en ICT en er enige onwennigheid was om serieus over bijvoorbeeld games te spreken.

De belangrijkste reden om met een gezelschap van 55 mensen op reis te gaan is om die onwennigheid weg te nemen en te komen tot een gezamenlijke strategie. Door de confrontatie met andere steden krijg je een scherper beeld van de sterktes en zwaktes van Amster-

dam. Bovendien: het leidt tot verbroedering als je elf uur opgevouwen zit in een vliegtuig. Dat versterkt het empathisch vermogen en levert andere gesprekken op.

Degene die het welsprekendst wist te verwoorden waarom Amsterdam de beste vestigingsplaats is voor media-bedrijven in Europa was ongetwijfeld Lee Feldman. Hij is mede oprichter van het Canadese bedrijf Blast Radius dat zijn Europese hoofdkantoor in Amsterdam heeft gevestigd. Zijn lofzang op de stad was hartverwarmend en erg aanstekelijk. Hij wist het verhaal te vertellen vanuit een persoonlijk perspectief, de dagelijkse praktijk, de cultuur van de stad. De officiële speeches waren minder inspiratief. Zelfs een verhaal over de creatieve industrie wordt saai als het een opsomming is van kwantitatieve gegevens, cijfers en percentages. Wat dat betreft is er nog veel werk te verzetten door de creatieve industrie.



Bezoek aan de E3-gamesbeurs

Het bezoek aan de E3, een van de grootste gamesbeurzen van de wereld, was een ontvullende ervaring. De gamesindustrie wordt over het algemeen geassocieerd met de gewelddadige 'first-person shooter' spelen waarin je (virtuele) mensen neerknalt. Daarvan waren er op de beurs honderden. Andere genres zoals simulatiespellen, *role playing games*, *adventures*, behendigheids spelletjes kwamen minder aan bod. De ontwikkeling op het gebied van 'serious gaming' ontbrak in zijn geheel. Bij serious gaming worden spelprincipes ingezet in maatschappelijke domeinen zoals onderwijs, training en besluitvorming.

Uit de gesprekken kwam naar voren dat we beter kunnen inzetten op zaken waar we bijzonder in zijn. Dat ligt juist op het gebied van serious gaming, maar ook *social software* -programma's die de sociale interactie bevorderen- en mobiele, locatie-gebonden media, waarin gebruik gemaakt wordt van bijvoorbeeld het plaatsbepalingssysteem GPS, gecombineerd met andere nieuwe technologie. Daarin lopen we voorop, hebben we internationaal een reputatie en komen we met verrassende formats. We hebben een goed testbed en infrastructuur en een bevolking die snel inspringt op nieuwe ontwikkelingen. Bovendien is de kennis en expertise aanwezig en kan er meteen geaccelereerd worden.

De bezoeken die werden afgelegd aan Six Apart en Cisco brachten aan het licht dat innovatie en succes uit onverwachte hoek kan komen. Six Apart is een bedrijf dat weblog software ontwikkelt en zojuist een eerste investeringsronde van 10 miljoen dollar heeft opgehaald. Six Apart is opgericht door een echtpaar dat een maand-

je werkloos was, enthousiast weblogde en zelf software ging schrijven. Waar zo'n huiskamer- initiatief toe kan leiden werd duidelijk met het bezoek aan Cisco. Inmiddels de wereldspeler op het gebied van netwerktechnologie met een omzet van meer dan 20 miljard. En ook Cisco is midden jaren tachtig opgericht door een echtpaar. Het geeft wel aan dat de overheid voor innovatie teveel naar kennisinstellingen en het hoger onderwijs kijkt en over het hoofd ziet dat er hele andere actoren zijn die tot innovatie kunnen leiden. Het begrip 'kenniseconomie' werkt ook niet echt mee om de innovatieve talenten van bijvoorbeeld jongeren op het VMBO naar waarde te schatten. Laat staan het innovatieve talent van werkeloze echtparen.



Six Apart website

Voor mij is de belangrijkste uitkomst van de missiereis dat Cohen en andere leden van de delegatie nieuwe media niet alleen zien als een van de vele voorbeelden van economische activiteit, maar dat nieuwe media gezien worden als een manier om de brug te slaan naar jongeren. Mijn overtuiging is dat als je jongeren aanspreekt op hun creativiteit en hun passie voor gadgets en internet je onvermoede talenten aanspreekt. Dat bewijst het project ScratchWorx dat wij op VMBO scholen hebben uitgevoerd. Leerlingen maken eigen video en muziekopnames en gebruiken de ScratchWorx console om op te treden als dj- en vj-er. De lessen waren zeer populair en een jaar later blijkt dat de leerlingen die de workshops hebben gevolgd andere vervolgstudies kiezen. Studies die meer van hen vragen en waar je zelfverzekerd voor moet zijn. Ze kiezen niet voor een gewone techniekopleiding, maar voor een gespecialiseerde ICT-opleiding. Een enkeling heeft zich zelfs opgegeven voor de kunstacademie.

Met een aantal deelnemers aan de reis hebben we plannen gemaakt om een programma op te zetten waarbij jongeren zelf games en interactieve media leren ontwikkelen. Er zijn veel meer van dergelijke onconventionele programma's nodig om het talent in de stad te benutten.

De reis heeft duidelijk gemaakt dat de samenwerking tussen de creatieve bedrijven, de opleidingen, kennisinstellingen en de overheid structureel moet worden ingebed. Een weekje samen op reis voedt de gedachte dat Amsterdam in staat kan zijn om iets bijzonders te doen en boven zichzelf kan uitstijgen."

– Marleen Stikker

3.1.1 PRESENTATIES MARLEEN STIKKER 2005

- **Datum:** 21 januari 2005
Activiteit: Lancering Pilotus
Onderwerp: Pilotus
- **Datum:** 17-18 maart 2005
Activiteit: Creative Capital Conference, Amsterdam
Onderwerp: Creatieve Industrie
- **Datum:** 7 april 2005
Activiteit: Start Bouw Zwijger, Amsterdam
Onderwerp: Zwijger/ Mediagilde
- **Datum:** 20 april 2005
Activiteit: Conferentie Inburgeren, Amsterdam
Onderwerp: Creatieve Industrie
- **Datum:** 28 april 2005
Activiteit: Ontmoeting met staatssecretaris van der Laan, Den Haag
Onderwerp: Creatieve Industrie
- **Datum:** 16-20 mei 2005
Activiteit: Verschillende presentaties in de VS/ Missiereis Gemeente Amsterdam
Onderwerp: Creatieve Industrie
- **Datum:** 24 mei 2005
Activiteit: Toekomststraad, Amsterdam
Onderwerp: Creatieve Industrie
- **Datum:** 15 juni 2005
Activiteit: Expertisecentra ICT/OCW, Den Haag
Onderwerp: Expertisecentrum
- **Datum:** 16 september 2005
Activiteit: Workshop Breedband Internet Mondriaaninstichting, Amsterdam
Onderwerp: Cultureel Service Provider
- **Datum:** 29 september 2005
Activiteit: Dienst Ruimtelijke Ordening, Amsterdam
Onderwerp: Mediagilde
- **Datum:** 2 november 2005
Activiteit: Architecting Event, Eindhoven
Onderwerp: Onderzoeksmethode Waag Society
- **Datum:** 9 november 2005
Activiteit: Min. EZ TWA-netwerk, Amsterdam
Onderwerp: Mediagilde
- **Datum:** 18 november 2005
Activiteit: Internet-creatievendag, Amsterdam
Onderwerp: Waag Society algemeen
- **Datum:** 7 december 2005
Activiteit: Innovatieplatform, Zoetermeer
Onderwerp: Creatieve Industrie/ Mediagilde/ Cross Media Week

Evenementen in het Theatrum Anatomicum

3.1.2 KILLERCLUB - FREQUENTIE 1550

Activiteit: Informatieavond
Datum: 24 februari 2005
Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag
Bezoekers: 60
<http://connect.waag.org>
<http://freq1550.waag.org>

Een avond waar de makers vertelden over Frequentie 1550. De achtergronden, concepten achter deze pilot waarin het nieuwe, snelle telefoonsysteem UMTS werd gecombineerd met het plaatsbepalingssysteem GPS werden toegelicht.



Frequentie 1550: de stad als speelveld, is een spel met mobiele telefoons in de binnenstad waarin leerlingen onderdeel worden van de Amsterdamse geschiedenis.

3.1.3 KILLERCLUB - POËZIE EN INTERNET

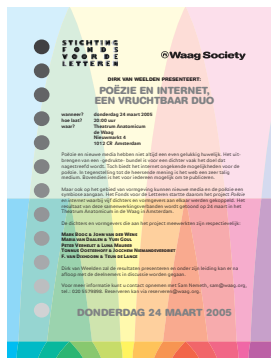
Activiteit: Presentatie van dichters op internet

Datum: 24 maart 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 40

<http://connect.waag.org>



Aankondiging voor Poëzie en internet

In mei 2003 won Tonnus Oosterhoff de tiende VSB Poëzieprijs. Oosterhoff ontving de prijs voor zijn bundel 'Wij zagen ons in een kleine groep mensen veranderen', uitgegeven door De Bezige Bij. De jury beoordeelde de bundel als 'een van de avontuurlijkste, eigenzinnigste en oorspronkelijkste bundels die het afgelopen jaar zijn verschenen'. Ook was er veel waardering voor de experimenten met nieuwe media.

Teneinde de mogelijkheden van dit genre verder te verkennen heeft het Fonds voor de Letteren in overleg met Tonnus Oosterhoff een pilot-project opgezet waarin vijf koppels van een dichter en een nieuwe-mediakunstenaar samenwerken. Dit zijn: Mark Boog en John van der Wens, F. van Dixhoorn en Teun de Lange, Tonnus Oosterhoff en Jogchem Niemandsverdriet, Peter Verhelst en Luna Mauer, Maria van Daalen en Yuri Goul. Op deze avond presenteerden zij het (eerste) resultaat van hun samenwerking.

3.1.4 KILLERCLUB - CREATIVE COMMONS NEDERLAND MUSICI BIJEENKOMST

Activiteit: Bijeenkomst over Creative Commons

Datum: 29 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 60

<http://www.creativecommons.nl>

Brainstorm en kennismaking van Nederlandse muzikanten met de Creative Commons-licenties.



Aankondiging Rob en de Rebellen

3.1.5 KILLERCLUB - ROB EN DE REBELLEN

Datum: 7 december 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 70

<http://connect.waag.org>

In een caleidoscopisch programma waarin onder andere video, theater en interviews elkaar in hoog tempo afwisselden en het publiek een voorname rol speelde schetsen Rob van Kranenburg en de Rebellen de naderende apocalyps. Maar er is meer...

Er is heel wat aan de hand in ons land. Van gidsland zijn we een verwarde natie geworden die zonder mededogen, diepgang, of kennis van zaken steeds verder wegzakt in het moeras van wantrouwen, goedkoop amusement en een diepgeworteld conservatisme.

Waar dit allemaal vandaan komt en hoe het zo heeft kunnen komen lieten Rob van Kranenburg, Lotte Meijer, Suzanne Hogendoorn en Jasmijn Snoijink onder de noemer het Einde der Tijden zien.

Onderwerpen varieerden van reportages uit Sao Paulo, het geluid van het begin der tijden tot de spandoeken tegen minister Verdonk, die in november 2005 door de politie werden verwijderd.

Andrée van Es reageerde op dit alles en gaf haar visie op onze moerasdelta. Maar Het Einde is ook een Begin. Er werden oplossingen aangedragen, innovaties voorgesteld en baanbrekende plannen voorgelegd.

3.1.6 KILLERCLUB - LOCATIVE MEDIA

Datum: 14 december 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 60

<http://connect.waag.org>

De Killerclub MultimediaN's Locative Media ging over plaatsbepaling en netwerktechnologie. De avond was een initiatief van Just van den Broecke (www.geoskating.nl) waar hij Esther Polak en de makers van het project Droombeek in de door de vuurwerkcramp verwoeste Enschedese wijk Roombeek voor had uitgenodigd. *Locative media*-expert Ronald Lenz gaf nadere toelichting op de ontwikkelingen en visies binnen Waag Society.



Flyer voor de Cyberspace Salvations lezingenserie

3.1.7 LEZINGENSERIE CYBERSPACE SALVATIONS

Data: 14, 21, 28 september 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 180

<http://connect.waag.org>

De komende jaren programmeert Waag Society een serie lezingen in samenwerking met onderzoekers van de Universiteit van Leiden en de Erasmus Universiteit Rotterdam. 'Cyberspace Salvations' is de titel van de lezingen en tevens de titel van het onderzoeksproject uitgevoerd door antropologen en sociologen van de Universiteit Leiden en de Erasmus Universiteit onder leiding van Prof. Dr. Peter Pels (UL).

Dit onderzoek richt zich op de affiniteiten tussen computertechnologie en vormen van spiritualiteit die meestal met de naam 'New Age' worden aangeduid. 'Silicon Valley' en de Amerikaanse westkust zijn, mede door de tegenculturele bewegingen van de jaren zestig en zeventig, zowel de bakermat van New Age als de geboortegrond van de personal computer geworden. Waag Society is benaderd om tijdens het traject te reflecteren op het verloop van het onderzoek. Aansluitend heeft Waag Society voorgesteld om het onderzoek publiekelijk te ontsluiten via een website en een serie lezingen op te zetten waarin op deze en aanverwante thema's binnen de 'cybercultuur' wordt ingegaan. De centrale vraag is hoe technologie-ontwikkeling, spiritualiteit en utopische verwachtingen van de computer zich tot elkaar verhouden.

► *Three hacker generations*

Deze eerste serie ontmoetingen is geïnspireerd op het boek 'Hackers, Heroes of the Computer Revolution' van Steven Levy (1984) waarin hij de praktijken en dromen van drie generaties hackers bespreekt. Levy stelt dat de utopische 'hacker-ethiek' een prominente rol heeft gespeeld in de ontwikkeling van de PC, software en computer games. Dit geldt ook voor de opkomst van het Internet en *Virtual Reality* in de jaren negentig.

In de serie kwamen drie generaties hackers aan het woord over de ideeën van hun tijd. Hoe zag dit gedachtegoed eruit? Zijn zij levensvatbaar gebleken? Welke nieuwe ideologieën dienen zich aan? De sprekers zijn invloedrijk in hun vakgebied en hebben uitgesproken meningen over het bevrijdend potentieel van computertechnologie.



Lee Felsenstein

► 14 september 2005: Lee Felsenstein

Lee Felsenstein was een sleutelfiguur in hackers-wereld in San Francisco in de jaren zestig en zeventig en speelde een belangrijke rol bij de eerste computer-initiatieven. Hij ontwikkelde onder meer de processor 'Technology Sol' (een van de eerste concurrenten van de 'Apple II') en de 'Osborne 1' in 1981 (de eerste betaalbare draagbare computer). Lee is momenteel directeur van 'Golemic Incorporated' in Palo Alto. Moderator bij het gesprek was Rop Gonggrijp, (oprichter xs4all, directeur veiligheidsadviesbureau NAH6).

► 21 september 2005: Richard Bartle

Richard Bartle was betrokken bij de eerste digitale gemeenschap, de *Multi User Dungeon*, in 1980. Hij schrijft over verschillende aspecten van het ontwikkelen van virtuele werelden, waaronder 'Designing Virtual Worlds' (2003). Dit boek is inmiddels een standaardwerk voor ontwikkelaars en producenten van spelen die op het internet worden gespeeld. Bartle is momenteel 'visiting professor' bij het 'Department of Electronic Systems Engineering', Essex University.

Moderator bij het gesprek was Marinka Copier, game-expert bij Universiteit Utrecht

► 28 september 2005: Mark Pesce

Mark Pesce is de voornaamste ontwikkelaar van baanbrekende computerconcepten in de jaren negentig en is auteur van verschillende boeken waaronder 'VRML Browsing and Building Cyberspace' en 'The Playful World. How Technology is Changing our Imagination'. Pesce heeft eveneens geschreven over de verwantschap tussen ICT en magie.

Moderator was Jan Simons, werkzaam bij de Universiteit van Amsterdam.

3.1.8 SCRATCHWORX@CLUB11

Datum: 7 oktober 2005

Locatie: Club 11, Amsterdam

Bezoekers: 125

<http://scratchworx.waag.org>

Waag Society lanceerde ScratchWorx en presenteerde de catalogus Connected! LiveArt op 7 oktober 2005 in Club 11, de kunstuimte annex restaurant boven het tijdelijke onderkomen van het Stedelijk Museum naast het Centraal Station in Amsterdam. ScratchWorx is een toepassing die ontwikkeld is in het kader van MultimediaN, een onderzoeksprogramma waarbij kennisinstituten, bedrijven en maatschappelijke instellingen samenwerken aan de ontwikkeling van hoogwaardige multimedia toepassingen.

De Connected! LiveArt catalogus is de weerslag van het Connected-programma van Waag Society waarin kunstenaars de gelegenheid werd gegeven te experimenteren met netwerkkunst. Waag Society was een van de eersten die deze kunstvorm faciliteerde. De catalogus werd aangeboden aan Sher Doruff door netwerk-audio-kunstenaar van het eerste uur Michel Waisvisz.



Aankondiging ScratchWorx launch party in Club 11

Nieuwmarkt & omgeving

3.1.9 EVENEMENTEN NIEUWMARKTBUURT

Waag Society organiseert en host diverse publieksactiviteiten voor de Nieuwmarktbuurt, open source initiatieven en Monument-gerelateerde activiteiten. Doorgaans zijn dit in beperkte mate rondleidingen voor historische groepen maar ook onderzoek naar de gildenkamers, de metselaarsgildetoren en het tonen van het Theatrum Anatomicum aan verschillende media. Een aantal evenementen die qua karakter of omvang in 2005 opvielen waren:

► Rintje maakt muziek

Datum: 8 januari 2005

Activiteit: muziekvoorstelling Sieb Posthuma

Bezoekers: 70

<http://rintje.waag.org>



Waag Society-team

► Strandvoetbal en volleybal op de Nieuwmarkt

Datum: 16 mei 2005

Locatie: Nieuwmarkt te Amsterdam

Bezoekers: 200

Team medewerkers: Arjen Keesmaat, Ronald Lenz, Sam Nemeth, Klaas Hernamdt, Jan-Kees van Kampen, Bas van Abel, Margreet Riphagen en Daniel Levi

Mascottes: Bo van Abel en Tom Demeyer

Trainer/coach: Floor van Spaendonck

<http://www.zeedijk.nl/>

De Nieuwmarkt stond tweede Pinksterdag de gehele dag in het teken van het strand. Voor de derde keer in successie vond er een groot feest plaats met een voetbal- en volleybaltoernooi. Het evenement werd georganiseerd door Ondernemingsvereniging Nieuwmarkt. Met het beachvolleybaltoernooi deden in totaal twintig teams van cafés en instellingen op de Nieuwmarkt mee. Na een uitputtende dag vol sportiviteit en spanning volgde een zinderende finale waarin Waag Society tweede werd!

► Buurtactiviteit Kinderboekenweek

Datum: 1 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 60

In het kader van de kinderboekenweek organiseerde

Waag Society samen met de kinderboekenwinkel 'Helden & Boeven' een muziekvoorstelling in het Theatrum Anatomicum.

► Buurtactiviteit 'Celsius'

Datum: 8 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 60

De kindervoorstelling 'Toveren' met goochelaar Celsius trok op grote schaal de aandacht van kinderen uit de Nieuwmarktbuurt. Ontploffingen, verdwijntrucs en duiven uit een hoed.

3.1.10 OPEN SOURCE 3D SOFTWARE BLENDER

Datum: 14, 15, 16 november 2005

Locatie: Waag-gebouw

Bezoekers: 150

<http://blender.org>

De jaarlijkse Blender Conferentie werd dit jaar opnieuw gehouden bij Waag Society. De 3d-software is inmiddels al weer enige jaren als open source software verder ontwikkeld. Dit model voor Open Source software is de reden voor Waag Society om de Blender-conferentie jaarlijks te hosten. Een interessant model om te ondersteunen.



n8spel in de Museumn8

3.1.11 MUSEUMNACHT - N8SPEL

Datum: 5 november 2005

Locatie: Waag gebouw en omgeving

Bezoekers: 600

Deelnemers: 16 teams

<http://www.n8spel.nl>

Het Waaggebouw op de Nieuwmarkt was tijdens de Museumnacht een zinderende game-spot waar iedereen was uitgenodigd om mee te doen in de game n8-competitie, de spelers aan te moedigen of gewoon te genieten van het spel geprojecteerd op de Nieuwmarkt en in het Theatrum Anatomicum. Naast de n8-game waren er ook diverse andere spelen aanwezig.

Onder leiding van gamemaster Krun! Werden de mogelijkheden en details om je vijand uit te schakelen uitgelegd. Daarnaast was er de Permanent Mobiel Bar voor drankjes van André Noorda.

► n8spel

Onder de titel 'Maak een 8 in de n8!' namen zestien teams deel aan het mobiele stadsspel van Waag Society en KPN tijdens de Museumnacht. De stad werd door de deelnemers gebruikt als tekenblad: ze schreven met de

route die ze door de stad namen op een in het Theatrum Anatomicum geprojecteerde kaart van Amsterdam. Ieder team werd uitgerust met door Waag Society & KPN beschikbaar gestelde navigatie- en communicatie apparatuur (GPS). De locatie en route van ieder team was live te volgen via n8spel.nl en op het scherm in het Theatrum Anatomicum van de Waag. De spelers kregen de opdracht een 8-vorm te lopen. Ook konden ze onderweg foto's en filmpjes maken op de meegeleverde telefoon die betrekking hadden op de thema's nacht, kunst, het cijfer 8, technologie en/of de stad Amsterdam. De foto's en filmpjes waren ook direct op de site te zien. Op deze manier konden ze hun 8 verder 'aankleden'. Uit de deelnemende teams werd door een vakjury de winnaar gekozen: het team pr8. KPN en Waag Society stelden een prijzenpakket samen voor de eerste drie plaatsen.



Beeld van vorderingen van de teams op de website

3.1.12 INTERNE BIJEENKOMSTEN

► Project 'Scottie' PFD + project startup

Datum: 17 en 18 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Medewerkers: 10 (projectteam 'Scottie')

In 2005 heeft Waag Society ervoor gekozen om het project 'Scottie' - een tweejarig durend onderzoekstraject - met behulp van een Product Flow Diagram plus (PFD+) vorm te geven. De PFD+ vormt de basis voor het inrichten van een dergelijk omvangrijk project.

Snel, breed gedragen en concreet wordt een volledig beeld van de projectresultaten en verantwoordelijkheden geschetst. Het Scottie-team werd uitgebreid voorlicht over de mogelijkheden van dit systeem.

► R & D workshops

Met Schwab Filosofie heeft Waag Society in 2005 een begin gemaakt met het verder expliciteren van de uitgangspunten en inspiratiebronnen van de organisatie. In een aantal dagdelen werden eerst vaardigheden op het gebied van gespreksvoering met de 'Socratische methode' getraind, waarna verschillende toekomstscenario's werden uitgewerkt langs de assen 'Virtueel - Fysiek' en 'Inclusief - Exclusief'. Deze workshop krijgt een vervolg in de 'Community of Practice'-workshops, waarvoor eind 2005 een start is gemaakt, en die rond het jubileum in 2006 gepresenteerd gaan worden.

Er is vijf dagdelen door 18 Waag Society-medewerkers aan gewerkt, het geheel kreeg een besluit met het voltallige personeel. Er zijn drie niet-openbare presentaties geweest.

Al tijdens de workshop is een intranetsite met een schat aan ideeën en mogelijke toekomstscenario's voor de organisatie tot stand gekomen.

Het geheel werd besloten met een boottochtje waar de resultaten van de workshop werden getoond.

► Qua Waag

Waag Society is een gestaag groeiende organisatie. De projecten die aangegaan worden zijn groter en duren langer. Dat vraagt om voortdurende aandacht voor professionalisering en transparantie. In 2004 zijn we begonnen met het beschrijven van de processen op het gebied van projectmanagement. Dat heeft in 2005 geleid tot een 'Handboek voor projecten' en diverse tools die het mogelijk maken beter grip te krijgen op het verloop van projecten. In de tweede helft van het jaar is gestart met een cursus Projectmanagement waarin ook speciaal aandacht wordt besteed aan het goed implementeren van het Handboek.

Daarnaast is een opdracht verstrekt om een reeds bestaand open source project informatie systeem aan te passen aan de procedures van onze organisatie. De verwachting is dat dit in het eerste kwartaal van 2006 geïmplementeerd wordt.

Medewerkers: Bart Tunnissen, Klaas Hernamdt, Marcel de Jong, Iuliana Varodi, Charles Lofton, Dick van Dijk, Aske Hopman, Sander Hooreman, Margreet Riphagen, Ramon Govaars, Henk van Zeijts, Antoine van de Ven, Remco Schmiemann

3.2

CREATIVE LEARNING

3.2.1 WIE REDT HET VMBO?

Activiteit: Stand met presentaties van ScratchWorx, Digitaal Vertellen en interactieve opstelling: "Nieuwe media en het VMBO, als het aan mij ligt..."

Datum: 22 januari 2005

Locatie: de Balie

Deelnemers: Onderwijsveld, jongeren

Bezoekers: ca. 200 personen

<http://www.waag.org/expertisecentrum/vmbo>

3.2.2 NED. ONDERWIJS TENTOONSTELLING (NOT) 2005

Activiteit: Participatie in workshop over de Kennisrotonde van ICT op school

Datum: 25 januari 2005

Locatie: Jaarbeurs Utrecht

Deelnemers: Hele onderwijsveld

3.2.3 PRESENTATIE AAN WETHOUDER BELLIOU

Datum: 3 februari 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Deelnemers: Gemeente A'dam, Cultuur

3.2.4 DAG VAN DE TAAL, KUNSTEN EN CULTUUR

Activiteit: Presentatie projecten en achtergronden Creative Learning

Datum: 11 februari 2005

Locatie: Academiegebouw, Groningen

Deelnemers: Onderwijsveld Cultuur, Nederlands, voortgezet onderwijs, ca. 40 personen

<http://www.rug.nl>



3.2.5 CONFERENTIE INNOVATIVE GAME DESIGN

Activiteit: Presentatie Frequentie 1550 en achtergronden

Datum: 18 februari 2005

Locatie: Jan van Eijck Academie, Maastricht

Deelnemers: Internationale professionals in ontwerp en (game)design, ca. 120 personen

<http://www.janvaneyck.nl/users/games/flash.htm>

3.2.6 BIJEENKOMST RAAD VOOR CULTUUR

Activiteit: Expertmeeting waarover van gedachten werd gewisseld over het concept advies Mediawijsheid, dat in juli 2005 is gepubliceerd.

Datum: 1 april 2005

Locatie: Amsterdam

Deelnemers: Experts uit onderwijs en (nieuwe) media

3.2.7 GILDE BRUIST!, SYMPOSIUM GILDE OPLEIDINGEN

Activiteit: Presentatie CL-gedachtegoed en -projecten

Datum: 11 april 2005

Locatie: De Orangerie, Roermond

Deelnemers: Alle 1.100 medewerkers van Gilde Opleidingen

3.2.8 GASTCOLLEGE WILLEM DE KOONING COLLEGE

Activiteit: Presentatie creatieve toepassingen in het (kunst)onderwijs

Datum: 27 april 2005

Locatie: Willem de Kooning College, Rotterdam

Deelnemers: Studenten, ca. 30 personen

3.2.9 I.D.E.A. MEETING

Activiteit: Expert meeting

Datum: 14-17 mei 2005

Locatie: Design Institute University Minnesota.

Deelnemers: Janet Abrams (Universiteit Minnesota), Colleen Macklin (Parsons New School of Design, New York), Don Carr (Carr & Lamb Design), Mark Hansen (UCLA), Samina Quareshi (Shepard Quareshi Associates)

<http://design.umn.edu>

3.2.10 UVA 'HUMAN COMPUTER STUDIES'

Activiteit: Presentatie media-oplossingen door studenten van de UvA

Datum: 25 mei 2005

Locatie: Theatrum anatomicum, de Waag

Deelnemers: Studenten, ca. 30 personen

Medewerkers: Bas van Abel, Sher Doruff, Aske Hopman, Charles Lofton, Henk van Zeijts, Klaas Hernamdt, Tom Demeyer

3.2.11 PRESENTATIE EXPERTISECENTRA ICT

Activiteit: Presentatie toekomstvisie nieuwe media binnen het onderwijs

Datum: 15 juni 2005

Locatie: Ministerie OCW, Den Haag

Deelnemers: Directeuren Velddirecties, beleidsmedewerkers, Expertisecentra ICT

3.2.12 PLATFORM VOOR EDUCATIE EN INNOVATIEVE MEDIA 1

Activiteit: Eerste bijeenkomst Platform

Datum: 30 juni 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Medewerker: Saar van Kouswijk

Deelnemers: ca. 30 personen

3.2.13 PLATFORM VOOR EDUCATIE EN INNOVATIEVE MEDIA 2

Activiteit: Tweede bijeenkomst Platform over de relatie tussen kunst en games

Datum: 13 oktober 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Medewerker: Saar van Kouswijk

Deelnemers: ca. 30 personen

<http://connect.waag.org>

3.2.14 CINEKID SEMINAR

Activiteit: Presentatie van ScratchWorx 2.0 en deelname debat

Datum: 18 oktober 2005

Locatie: City Theater, Amsterdam

Deelnemers: Internationale ontwikkelaars van educatieve spellen

3.2.15 LEREN IN DE INNOVATIEMAATSCHAPPIJ 1

Activiteit: Lezingenserie in vier delen, 1: Mediawijsheid

Datum: 26 oktober 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Deelnemers: Michiel Schwarz (lid Raad van Cultuur), Chris van 't Hof (Rathenau Instituut), Pim Slot (NIBG), Carolien Euser (Cut-n-paste), Cas van Kleef (Spunk), Henk van Zeijts (Waag Society)

<http://nieuw.waag.org>

<http://connect.waag.org>

3.2.16 LEREN IN DE INNOVATIEMAATSCHAPPIJ 2

Activiteit: Lezingenserie in vier delen, 2: Creativiteit

Datum: 2 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Deelnemers: Rene Jonker (société Gavignies), Henry Vorseman (Digital Playground), Peter Mensink en Alexandra van Hilst (Wanita scholen)

3.2.17 CONFERENTIE CULTUURPROFIELSCHOLEN

Activiteit: Presentatie CL gedachtegoed en projecten

Datum: 3 november 2005

Locatie: De Reehorst, Ede

Deelnemers: Docenten van cultuurprofiel scholen

3.2.18 LEREN IN DE INNOVATIEMAATSCHAPPIJ 3

Activiteit: Lezingenserie in vier delen, 3: Sociaal gedrag

Datum: 9 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Deelnemers: Willem Jan Renger (HKU), Jeanne van Heeswijk (beeldend kunstenaar), Brecht Teerlings (MCO), Annemat Collot d'Escury (UvA)

3.2.19 SURF ONDERWIJSDAGEN

Activiteit: Presentatie CL-gedachtegoed over Digital Lifestyle en innovatief onderwijs

Datum: 15 november 2005

Locatie: Jaarbeurs Utrecht

Deelnemers: Hoger onderwijsveld, ca. 40 personen.

3.2.20 LEREN IN DE INNOVATIEMAATSCHAPPIJ 4

Activiteit: Lezingenserie in vier delen, 4: Innovatie

Datum: 16 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Deelnemers: Sonja Vetter-Samuels (adviseur onderwijsinnovatie), Hans van Velzen (Openbare Bibliotheek Amsterdam), Michiel Maas (Amadeuslyceum), Rob van Kranenburg (co-directeur Virtueel Platform).



3.3

INTERFACING ACCESS

3.3.1 LANCERING PILOTUS

Activiteit: Officiële lancering Pilotus-productversie

Datum: 21 januari 2005

Locatie: MediaPlaza in de Jaarbeurs te Utrecht

Bezoekers: 150

<http://www.pilotus.nl>

3.3.2 MARK MEADOWS – ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Activiteit: Kunstenaarspresentatie door Mark Meadows

Datum: 26 september 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 30

<http://www.boar.com>

<http://connect.waag.org>

3.3.3 JAARLIJKSE GEMEENTEDAG AMSTERDAM

Activiteit: Presentatie Verhalentafel aan senioren

Datum: 1 oktober 2005

Locatie: Stadhuis en het Muziektheater te Amsterdam

Bezoekers: 5000

<http://www.stichtingbijdetijd.nl/>

3.3.4 PARSONS NEW SCHOOL OF DESIGN

Activiteit: Presentatie door docenten van de Parsons-academie in New York (NY), USA

Datum: 10 oktober 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 10 (projectteam 'Scottie')

<http://dt.parsons.edu>

<http://connect.waag.org>

3.3.5 PRESENTATIES FREQUENTIE 1550

Activiteit: Presentatie van mobiele stadsspel Frequentie 1550 op de navolgende data en plaatsen:

► *Datum:* 18 februari 2005

Locatie: Op het symposium Innovative Games van de Digital Games Research Group Universiteit Maastricht en de Jan van Eyck Academie, Maastricht

► *Datum:* 3 juni 2005

Locatie: Op de Onderwijs-kickoff van Nederland Breedbandland, Den Haag

► *Datum:* 28 oktober 2005

Locatie: Op What's in a game-seminar van Cinekid Festival, Amsterdam

► *Datum:* 22 november 2005

Locatie: Department of Computer Science van de University of Applied Sciences Bremen. Lezing in Mobile Gaming-serie

Medewerkers: o.a. Ronald Lenz, Just van den Broecke, Henk van Zeijts, Aske Hopman, Saar van Kouswijk, Joes Koppers, Bente van Bourgondiën

<http://freq1550.waag.org>

3.3.6 FRUX SYMPOSIUM DEM-DISC

Activiteit: Symposium

Datum: 24 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum en het restaurant In de Waag

Bezoekers: ca. 40

<http://frux.freeband.nl>

3.4

PUBLIC RESEARCH

3.4.1 CREATIVE CAPITAL CONFERENCE

Activiteit: Waag Society was een van de organisatoren van de Creative Capital Conference

Datum: 17 en 18 maart 2005

Locatie: Felix Meritis, Amsterdam

Bezoekers: ca. 350

<http://www.creativecapital.nl>

3.4.2 INCOMMUNICADO 05

Activiteit: werkconferentie over ICT en Noord-Zuid verhoudingen

Datum: 16 - 17 juni 2005

Locatie: de Balie in Amsterdam

Bezoekers: ca. 250

<http://incommunicado.info/>

3.4.3 WHAT THE HACK - ORIENTAL SLACKERS SALON

Datum: 28 t/m 31 juli 2005

Locatie: Liempde (Brabant)

Bezoekers: rond de 3000

Medewerkers: Henk Buursen, Paul Keller, Patrice Riemens, Margreet Riphagen, Björn Wijers

<http://www.slackerssalon.org>

<http://www.whatthehack.org>

3.4.4 CREATIVE COMMONS LEZINGEN/PRESENTATIES

► *Datum:* 13 januari 2005

Locatie: Groverpop seminar, Noorderslag Groningen

Bezoekers: 30

► *Datum:* 15 april 2005

Locatie: Het Hoofdkwartier, Arnhem

Bezoekers: 20

► *Datum:* 16 april 2005

Locatie: Expertmeeting Dutch Open Festival bij Montevideo, Amsterdam

Bezoekers: 25

► *Datum:* 10 mei 2005

Locatie: Kennisnet, Zoetermeer

Bezoekers: 40

► *Datum:* 7 juni 2005

Locatie: Simuze avond, Utrecht

Bezoekers: 20

► *Datum:* 25 juni 2005

Locatie: iSummit 06, Harvard University, Cambridge, MA (USA)

Bezoekers: 200

► *Datum:* 30 juli 2005

Locatie: What the Hack, Liempde

Bezoekers: 90

► *Datum:* 12 september 2005

Locatie: Video bloggers bijeenkomst, Amsterdam

Bezoekers: 40

► *Datum:* 29 november 2005

Locatie: Musici-avond, Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: ca. 40

► *Datum:* 7 december 2005

Locatie: Masteropleiding 'Strategy and (non-technical) Innovation', Faculteit Bedrijfskunde, Un. Groningen

Bezoekers: 40

<http://www.creativecommons.nl>



3.4.5 PYTHON NL MEETING

Datum: 9 december 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: ca. 50

<http://nl.python.org>

3.4.6 INTERNETCREATIEVEN BIJEENKOMST

Datum: 18 november 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: ca. 35

<http://www.internetcreatieven.nl>

3.5

SENSING PRESENCE

3.5.1 RESEARCH PHD

Activiteit: Research – PhD

Datum: Januari–december 2005

Locatie: SmartLab (St. Martin's College), London

Medewerker: Sher Doruff

<http://spresearch.waag.org>

3.5.2 OPEN STUDIO – GOTO 10 SERVER

Datum: Januari–december 2005

Locatie: Amsterdam

Bezoekers: 300

<http://goto10.org>

3.5.3 ARTIST IN RESIDENCE HELLEN SKY

Datum: Januari 2005 – opvoering 18 januari 2005

Locatie: Dance Unlimited studio, Theaterschool A'dam Amsterdam

Bezoekers: 40

<http://connected.waag.org>

3.5.4 ANATOMIC

Activiteit: Laatste Anatomic-bijeenkomst

Datum: 16 januari 2005

Bezoekers: 45

<http://anatomix.waag.org>

3.5.5 OPEN STUDIO – CINEMA SOLUBILE

Datum: 10 – 11 februari 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag en Melkweg, Amsterdam

Bezoekers: 70

3.5.6 OPEN STUDIO – VISUAL SENSATIONS

Datum: 12 februari 2005

Locatie: Paradiso, Amsterdam

Bezoekers: 300

<http://www.visualsensations.nl>

3.5.7 OPEN STUDIO – RADIO STREAM

Datum: 12 maart 2005

Locatie: East Area – Amsterdam

Bezoekers: 50

<http://connect.waag.org>

3.5.8 OPEN STUDIO – 'SURFACE'

Datum: 15 april – 16 mei 2005

Locatie: Tasmanië

Bezoekers: 150

3.5.9 OPEN STUDIO – WILL.o.W1SP

Datum: 16 en 17 maart 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 60

http://www.bhaptic.net/Will0_proj.html

3.5.10 OPEN STUDIO – WORST CLUB

Datum: 7 april 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 70

<http://connect.waag.org>

3.5.11 CONGRESS CATH 2005

Activiteit: Conferentie

Datum: 30 juni – 3 juli 2005

Locatie: Bradford, UK

Bezoekers: 300

<http://radiator-festival.org/>

3.5.12 OPEN STUDIO – VANITAS

Datum: 16 – 23 april 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 150

<http://vanitas.waag.org>

3.5.13 OPEN STUDIO – LE PLACARD

Datum: 20 mei 2005

Locatie: Online performance vanuit Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 40

<http://placard5.dokidoki.fr>

3.5.14 OPEN STUDIO – INTELLISTENER

Datum: Juni 2005

Locatie: Metselaarskamer, de Waag

Deelnemers: 6

<http://labs.ixopusada.com/intellistener/>

3.5.15 OPEN STUDIO – GLOW IN THE DARK

Datum: 8 juni 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 50

3.5.16 OPEN STUDIO – INDIAN CLASSICAL MUSIC

Datum: 14 juni 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 60

<http://connect.waag.org>

3.5.17 OPEN STUDIO – HIMALAYA'S HEAD

Datum: 16, 17, 18 juni 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 160

<http://www.devart.nl/works/himalaya.htm>

3.5.18 OPEN STUDIO – 'IN TUNE' CD-PRESENTATIE

Datum: 23 juni 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 70

3.5.19 OPEN STUDIO – PERFORMANCE THOUGHT/ ACTION

Datum: 8 – 9 juli 2005

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag

Bezoekers: 40

**3.5.20 EXPERT OP AFSTAND***Datum:* 6 augustus 2005*Locatie:* Theatrum Anatomicum, de Waag*Bezoekers:* 30<http://www.expertopafstand.nl>**3.5.21 OPEN STUDIO – TALKSHOW PAUL GROOT***Datum:* 7 september 2005*Locatie:* Theatrum Anatomicum, de Waag*Bezoekers:* 40<http://connect.waag.org>**3.5.22 CONNECTED! BOEK LAUNCH***Datum:* 7 oktober 2005*Locatie:* Post CS, Club 11*Bezoekers:* 200**3.5.23 OPEN STUDIO – SONIC CIRCUITS***Datum:* 24 oktober 2005*Locatie:* Washington DC en Amsterdam (OT31)*Bezoekers:* 70**3.5.24 OPEN STUDIO – FLYING CARPET***Datum:* 29 oktober 2005*Locatie:* Sarajevo, Holon, Rome, Amsterdam, Split, Zagreb*Bezoekers:* 30**3.5.25 OPEN STUDIO – PHIL BLOOM***Datum:* 30 november 2005*Locatie:* Theatrum Anatomicum, de Waag*Bezoekers:* 30<http://connect.waag.org>**3.5.26 OPEN STUDIO – VEENRADIO***Datum:* November en december 2005*Locatie:* Amsterdam**3.5.27 OPEN STUDIO – IN_CAMERA***Datum:* December 2005*Locatie:* Amsterdam*Bezoekers:* (lancering 2006)http://www.9nerds.com/isabelle/in_camera/**3.5.28 RADIATOR FESTIVAL SYMPOSIUM***Activiteit:* Symposium*Datum:* 2 – 4 december 2005*Locatie:* Nottingham, UK*Bezoekers:* 300<http://radiator-festival.org>**3.6****KWANTITATIEVE
GEGEVENS****► (A) Instituten**

Waag Society heft een zeer breed aanbod aan activiteiten ontplooid in het Theatrum Anatomicum. De historische zaal is in 2005 technisch aan de eisen van de tijd aangepast wat inhoudt dat er meer mogelijkheden zijn om de zaal te bespelen. Inmiddels wordt vrijwel alles dat

zich in het Theatrum Anatomicum afspeelt op het internet uitgezonden.

Daarnaast worden er speciaal voor het net uitzendingen gemaakt, een nieuwe ontwikkeling. Deze avonden hebben twee soorten bezoekers; de online-kijker die op internet volgt wat er zich in de zaal afspeelt en de bezoeker van de zaal, die in de regel speciaal in het onderwerp van de avond geïnteresseerd is.

Overigens is dit overzicht enigszins van aanzien veranderd: de evenementen zijn gesplitst in intern en extern en in tegenstelling tot vorig jaar zijn de workshops per serie opgenomen in plaats van iedere workshop apart mee te tellen.

Verder is het drukwerk opgedeeld in projectinformatie, dat in het algemeen flyermateriaal betreft en publicaties in boek- of brochurevorm. Daarnaast zijn er in 2005 een flink aantal lezingen en presentaties buiten Waag Society geweest en zijn we betrokken geweest bij twee conferenties in Amsterdam en één in Bangalore, India.

Met de introductie van het Waag Society Magazine in 2005 werd de oplage verhoogd naar 2300 exemplaren, waardoor een groter publiek in print kon worden bereikt.

	<i>Aantal</i>	<i>fysieke bezoekers/ oplage</i>	<i>virtuele bezoekers/ kijkers stream</i>
Evenementen			
Theatrum	53	4.356	143.567
Congressen			
Waag Society	3	1.779	198.763
Presentaties			
Extern	24	7.456	57.336
Waag Society			
Website	1	-	243.048
<i>Drukwerk:</i>			
Projectinformatie	11	10.230	-
Publicaties	9	13.525	-
Totaal	135	37.346	642.714

3.7**DE PERS OVER WAAG
SOCIETY 2005****3.7.1 ALGEMEEN WAAG SOCIETY**

–BN De Stem ed. Breda, 17.02.2005: ‘Symposium over Creative Industrie’

–Nederlandse Staatscourant, 09.03.2005: ‘Cultuur en creativiteit’

–Gezinsblad Assen, 17.03.2005: ‘Assen genomineerd voor Webwijzer Award’

–Computable, 25.03.2005: ‘Remix, ‘The Long Tail’, blogging’; O’Reilly Emerging Technology Conference brengt de laatste it-trends bijeen



- Computable, 03.06.2005: 'Open innoveren met IT'
- NetOpus, 30.06.2005: 'Samen bouwen aan websites'
- Adformatie, 23.06.2005: 'ANMI Summerschool'
- Linux Magazine, 31.08.2005: 'Viva o Tux! FOSS in Brazilië'
- Parool, 01.09.2005: 'Eenzame ambassadeurs in Amsterdam'
- Adformatie, 01.09.2005: 'Instituten voor vormgeving en nieuwe media'
- Automatiserings Gids, 30.09.2005: 'ICT Regieorgaan jaagt op resterende aardgasbaten'
- Parool, 07.10.2005: 'Nightlife'
- Nederlandse Staatscourant, 14.10.2005: 'Cultuur heeft gulle mecenas nodig'
- Alkmaars Weekblad, 19.10.2005: 'Tentoonstelling Podium Atlantis'
- Automatiserings Gids, 11.11.2005: 'Computergame meer dan alleen een spelletje'
- Friesch Dagblad, 15.12.2005: 'Veel rijksgeel voor internationale cultuur'
- Kamerkrant ed. Amsterdam, 31.12.2005: 'Creatieve Industrie groeit'

► *Marleen Stikker*

- Parool, 14.05.2005: 'Op handelsmissie naar San Francisco'
- Het Financieel Dagblad, 21.05.2005: 'Bruggen bouwen tussen Amerika en Amsterdam'
- Communicatie, 31.05.2005: 'Tien kantjes voor commissie-Wolffensperger'
- Parool, 12.07.2005: 'Stad krijgt congres nieuwe media'
- Comma, 30.09.2005: 'De vijftig van Wolffensperger'
- Parool, 07.12.2005: 'Amsterdam houdt vast aan imago creatieve stad'

3.7.2 GOUDEN @PENSTAART

- Vives, 30.09.2005: 'De Gouden @penstaart'

3.7.3 CREATIVE COMMONS

- Computable, 25.03.2005: 'Remix, 'The Long Tail', blogging'; O'Reilly Emerging Technology Conference brengt de laatste it-trends bijeen
- PC-Active, 30.04.2005: 'Jacht op illegaal p2p-aanbod'
- Flexmarkt, 30.04.2005: 'Internet staat voor vrijheid en toegankelijkheid'
- Linux Magazine, 30.04.2005: 'Goed idee; Open-source software in ontwikkelingslanden'
- Datanews, 06.05.2005: 'Breed debat over open toekomst'
- Informatie, 31.05.2005: 'Holland Open Software Conference'
- Geo Info, 31.05.2005: 'De Open Source GIS wereld'
- Nws, Advertentiebl. VAR, 02.06.2005: 'Jascha, live in de bibliotheek'
- Computable, 03.06.2005: 'Open innoveren met it'
- Emerce, 30.06.2005: 'Open source dringt door in marketing, merkeigenschappen'
- Trouw, 16.07.2005: 'Creative Commons'
- Trouw, 16.07.2005: 'Creative Commons, Auteursrechten waren altijd een kwestie van 'alles of niets'. Nu is er een keus'
- C'T Magazine voor Computer Techniek, 31.08.2005: 'Wikimedia Commons passeert de 100.000'
- C'T Magazine voor Computer Techniek, 30.09.2005: 'Vista en MSIE 7 met RSS'

- Linux Magazine, 31.08.2005: 'Viva o Tux! FOSS in Brazilië'
- Tijdschrift van Marketing, 30.09.2005: 'Merksturing vraagt om een CMO met cijfers'
- Emerce, 30.09.2005: 'Reizigers schrijven reisgids world66.com, wiki-reisgids'
- Gooi en Eemlander ed. Eemland, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Gooi en Eemlander ed. Gooi, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. Alkmaarsche Courant, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. Kennemerland, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. Enkhuizer Courant, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. West Friesland, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Haarlems Dagblad ed. Haarlemmermeer, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Haarlems Dagblad ed. Haarlem, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. Helderse Courant, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. Waterland, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. Schager Courant, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Noordhollands Dagblad ed. Zaanstreek, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- IJmuider Courant, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Leidsch Dagblad, 17.09.2005: 'Site 3voor12 'rooft' oude instrumenten van musea'
- Maasbever, 30.09.2005: 'Cursus Nieuwe Media'
- Wall Street Journal Europa, 03.10.2005: 'Yahoo, Consortium to Scan Media for Database'
- Het Financieel Dagblad, 08.10.2005: 'Stilte tussen generaties'
- Int. Herald Tribune, 04.10.2005: 'Yahoo takes a page from Google's book'
- Intermediair, 13.10.2005: 'Doe-het-zelf-innovatie'
- Linux Magazine, 31.10.2005: 'Open Source met een toga'
- COS Computers op School, 31.10.2005: 'Auteursrecht en de knip- en plakgeneratie'
- Financial Times, 03.11.2005: 'Why the web a never-to-be-repeated revolution'
- Intermediair, 17.11.2005: 'Onbeschermd kennis'
- Informatie-Professional, 30.11.2005: 'Agenda'
- Nieuwe Revu, 13.12.2005: 'Oorlog in licensieland'
- De Digitale Consument, 31.12.2005: 'Creatief met andermans kunst'
- IK Kenniseconomisch magazine, 31.12.2005: 'Auteursrecht niet van deze tijd?'

3.7.4 CROSS MEDIA WEEK

- Parool, 12.07.2005: 'Stad krijgt congres nieuwe media'
- Reclameweek, 27.07.2005: 'Cross Media Week'
- Tijdschrift voor MultiMedia, 31.10.2005: 'Nieuwe Kenniscongres op multimediaal vlak'



3.7.5 DE ZWIJGER

- Telegraaf, 07.04.2005: 'Pakhuis wordt na renovatie cultuurtempel'
- Parool, 08.04.2005: 'De Zwijger wordt beeldschoon'
- Echo Amsterdam Oost I, 13.04.2005: 'Verbouwing Pakhuis De Zwijger in volle gang'
- Echo Amsterdam Oost II, 13.04.2005: 'Verbouwing Pakhuis De Zwijger in volle gang'

3.7.6 DRENTS VERHALENKABINET

- Gezinsblad Assen, 06.01.2005: 'Prijz voor Drents Verhalenkabinet'

3.7.7 FREQUENTIE 1550

- NOS Journaal, 09.02.2005: 'item van twee minuten, bereik 4 miljoen kijkers'; uitzendingen van 18.00, 20.00 en 22.00 uur.
- Radio 2, 09.02.2005: '3 minuten durend nieuwsitem'
- Parool, 10.02.2005: 'Geschiedenisles op je mobieltje'
- Telecombrief, 11.02.2005: 'UMTS-spel in Amsterdam'
- Computable, 18.02.2005: 'UMTS-pilot in Middel-eeuws Amsterdam'
- Telecombrief, 22.10.2004: 'Waag Society en KPN in onderwijsproject'
- Skrien, 31.10.2005: 'Homo ludens aan de console'
- Adformatie, 15.12.2005: 'Tussen kunst en kassa'

3.7.8 INCOMMUNICADO

- Onze Wereld, 02.05.2005 'Incommunicado'
- Amsterdam Weekly, 02.05.2005 'Incommunicado'
- Volkskrant, 25.06.2005: 'Het debat in: de Derde Wereld'

3.7.9 MUSEUMNACHT

- De Telegraaf, 04.11.2005: 'Multimediaspel tijdens Museumnacht'
- FD Persoonlijk, 05.11.2005: 'Museumn8'
- www.bright.nl
- www.kpn.nl

3.7.10 PARTNERS

- Volkskrant, 09.03.2005: 'Surrealistische supermarkt'
- Friesch Dagblad, 17.06.2005: 'Een ondersteuner in drie kunstsectoren'
- Leidsch Dagblad, 17.06.2005: 'Kunstsector moet krachten bundelen'
- NRC Handelsblad, 25.08.2005: 'Voor design, media, erfgoed, Van der Laan wil nieuwe instituten'
- Friesch Dagblad, 25.08.2005: 'Fusies in cultuurwereld'
- Leidsch Dagblad, 25.08.2005: 'Fusies in cultuurwereld'
- Hoogeveensche Courant, 26.08.2005: 'Fusies in cultuurwereld'

3.7.11 PILOTUS

- Journaal, nieuwsitem lancering, 21.01.2005
- Vara Radio, nieuwsitem lancering, 21.01.2005
- Tros Radio, nieuwsitem lancering, 21.01.2005
- ANP, 21.01.2005
- nu.nl, 21.01.2005
- Friesch Dagblad, 22.01.2005
- Barneveldse krant, 22.01.2005
- Haarlems Dagblad, 24.01.2005
- NRC Handelsblad, 25.01.2005
- Bloemendaals Weekblad, 27.01.2005
- De Zandvoortse, 27.01.2005
- Dedemsvaartse Courant, 28.01.2005

- Meppeler Courant, 28.01.2005
- Zorg en Welzijn, 09.02.2005
- ZDF, Rehacare Messe nieuwsitem 21.10.2005

3.7.12 RIETVELD SCHRÖDERHUIS

- Amersfoortse Courant, 23.04.2005: 'Rietveldhuis gaat virtueel open'
- Utrechts Nieuwsblad, 23.04.2005: 'Rietveldhuis gaat virtueel open'
- Utrechts Nieuwsblad ed. Rivierenland, 23.04.2005: 'Rietveldhuis gaat virtueel open'
- Baarnsche Courant, 21.10.2005: 'Rietveld Virtueel tijdens Utrecht Manifest 2005'
- Utrechts Stadsblad, 02.11.2005: 'Wunderkammer geeft antwoord op niet gestelde vragen bezoeker'

3.7.13 SCRATCHWORX

- Het Financieele Dagblad, 27.05.2005: 'Tussen twee werelden'
- NRC Handelsblad, 06.10.2005: 'Ineens is het plaatje spannend'
- BN de Stem ed. Bergen op Zoom, 09.11.2005: 'Vj's in de dop scratchen met beelden'
- Dagblad Tubantia ed. Achterhoek, 12.11.2005: 'Leerlingen mixen met Ali B. tot videoclip'
- Gelderlander Achterhoek ed. Winterswijk, 12.11.2005: 'Live-beelden van Ali B mixen tot een videoclip'
- Gelderlander Achterhoek ed. Vallei-Ede, 12.11.2005: 'Live-beelden van Ali B mixen tot een videoclip'
- Gelderlander Achterhoek ed. Vallei-Veenendaal, 12.11.2005: 'Live-beelden van Ali B mixen tot een videoclip'
- De Gelderlander, 26.11.2005: 'Scholieren vertellen scratchend hun verhaal'

3.7.14 STORYLAB

- Echo Amsterdam Oost I, 20.07.2005: 'Zomerprogramma Imagine IC'
- Echo Amsterdam Oost II, 20.07.2005: 'Zomerprogramma Imagine IC'
- Echo Amsterdam Zuid-Oost, 20.07.2005: 'Zomerprogramma Imagine IC'

3.7.15 VERHALENALTAAR

- Alledaagse Dingen, 31.08.2005: 'Het vangen van verhalen'

3.7.16 VERHALENTAFEL

- Volkskrant, 22.02.2005: 'Vertimmering dreigt voor 'Burcht van Berlage'
- Deventer Post, 16.03.2005: 'Communicatie bij Sint Jozef'
- Jutter, 17.03.2005: 'Open je huis, open je deur'
- Actief, 30.03.2005: 'Opbrengst bazaar in Berchhiem voor Verhalentafel'
- Stentor Deventer Dagblad, 15.04.2005: 'Bijzonder project in Sint Jozef'
- Stentor Sallands Dagblad, 18.04.2005: 'Verhalentafel ouderen in St. Jozef'
- Deventer Post, 27.04.2005: 'Verhalen van vroeger'
- Scherpenzeelse Krant, 10.05.2005: 'Actiedag Huis in de Wei zaterdag 18 juni'
- Scherpenzeelse Krant, 31.05.2005: 'Actiedag Huis in de Wei zaterdag 18 juni'
- Barneveldse Krant, 17.06.2005: 'Actiedag Huis in de Wei'
- Scherpenzeelse Krant, 21.06.2005: 'Tropische Actiedag voor Huis in de Wei'

- Havenloodse Brielsche Courant, 23.06.2005: 'Zaterdag braderie in Plantage'
- Trouw, 24.06.2005: 'Een verhalenlaboratorium voor de levensportretten van buurtbewoners'
- Westerpost Osdorp/Oud-Osdorp/Sloten, 24.08.2005: 'Eenzaame ouderen krijgen droomdag!'
- Havenloodse Brielsche Courant, 30.06.2005: 'Opbrengst braderie boven verwachting'
- Westerpost Geuzenveld/Slotermeer, 24.08.2005: 'Terug naar vroeger'
- Westerpost Slotervaart/Nieuw Sloten, 24.08.2005: 'Eenzaame ouderen krijgen droomdag'
- Nunspeet Huis aan Huis, 06.09.2005: 'Opbrengst Roadmastersrit bestemd aan Ittmannshof'
- Westvoornse Courant, 29.06.2005: 'Plantagebewoners krijgen dankzij geslaagde braderie hun Verhalentafel'

- Brabants Dagblad ed. Oss e.o., 14.10.2005: 'Osse bank strooit met geld'
- Eemlander, 12.10.2005: 'Jarige DOW geeft cadeau aan Solwerd'
- Eemsbode, 12.10.2005: 'Verhalentafel van DOW voor Solwerd'
- Informatie Professional, 21.12.2005: '24-30 oktober'
- Brabants Dagblad ed. 's-Hertogenbosch Zuid, 13.12.2005: 'Verhalentafel voor De Annenborch'
- Witte Weekblad ed. Uithoorn e.o., 15.12.2005: 'Bewoners hoge Heem ontvangen cadeau ontvangen van Sinterklaasactie Uithoorn'
- Rosbode, 16.12.2005: 'Verhalentafel voor De Annenborch'
- Brabants Dagblad ed. Bommelerwaard, 23.12.2005: 'Het Zonnelied krijgt 'multimediale tafel''

Ineens is het plaatje spannend

Samen met kunststudenten ontwikkelde de Amsterdamse Waag Society een machine voor deejays en veejays samen: de geluid- en beeldmixer 'Scratchconsole'.

Door LUKAS KEIJSER

Een foto van een kale dikke man met uitgestrekte armen in een kantine. De compositie is niet erg geslaagd. De man staat ergens onder in beeld, waardoor er te veel van de gruwelijk geestdodende kantine te zien is.

Toch blijkt deze vervelende foto geschikter dan gedacht om mee te veejzen, ofwel een sfeer mee te creëren als een deejay, maar dan met foto's en bewegend beeld in plaats van met muziek. Als we inzoomen op het hoofd van de man, blijkt hij vrolijk te lachen. Als we hem vervolgens in die lelijke kantine als in een caleidoscoop laten rondtollen en er een stevige beat onder zetten en het lijf vervangen door een tros druiven, gaat de foto plotseling van saai naar spannend.

De foto zit in de 'ScratchConsole', een machine die de Amsterdamse Waag Society heeft ontwikkeld en die morgenavond wordt gelanceerd. Met de machine, die door drie personen wordt bediend, is het mogelijk als een deejay muziek te mixen en daar foto's en filmpjes bij te monteren die op een groot doek worden geprojecteerd. Er is een archief, maar ook hebben gebruikers eigen muziek en beelden van tevoren ingevoerd. Ze kunnen ook camera's aan de machine koppelen zodat archiefmateriaal met livebeelden wordt vermengd.

De 'ScratchConsole' ziet er strak uit. De drie werkstations – één voor de deejay, twee voor de beeldkunstenaars (videojockeys of veejays) – zijn in met groen neonlicht omgeven hagelwitte kokers gegoten die aan elkaar zijn gekoppeld. De mengpanelen zijn even gestroomlijnd. Filters als 'uitvergroten', 'bewegen' of 'rond-draaien' zitten op een vaste plaats, scratchen van een digitale plaat gaat met een metalen schijf die doet denken aan een ouderwetse draaitafel. De eigen filmpjes invoeren gaat via een simpel programma op een laptop.

De 'ScratchConsole' is een idee van studenten van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. In 2003 ontwikkelden zij in samenwerking met Waag Society en met subsidies van het ministerie van OCW een pilotversie waarmee ze onder de naam 'ScratchWorx' langs scholen trokken in het kader van het vernieuwde kunstonderwijs. „Daar doen ze hooguit iets met een digitale foto of een filmpje”, zegt Saar van Kouswijk die les gaf met het

apparaat en er nu docenten voor opleidt.

Van de eerste officiële uitvoering van de veejay/deejaymachine zijn er voorlopig twee gemaakt. Eén gaat weer langs scholen, de ander zal te bespelen zijn op evenementen. Rapper Ali B neemt de 'ScratchConsole' bijvoorbeeld mee op zijn komende theatertournee. Tijdens de lancering de Amsterdamse Club 11 is de machine ook voor het nachtpubliek toegankelijk als kunstenaar Gerald van der Kaap en het kunstcollectief PIPS:lab er mee aan de slag gaan.

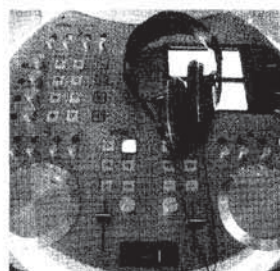
Bas van Abel is al sinds het begin bij de ontwikkeling van de 'ScratchConsole' betrokken. Hij vertelt: „In de eerste versie mixte je met laptops die je met de muis bestuurd. Nu gaat het via mengpanelen die gewone deejays en veejays ook gebruiken en die met twee handen te bedienen zijn.” Een ander voordeel dat hij noemt is dat je de beelden en muziek van tevoren kunt beluisteren en bekijken.

Dat is belangrijk, zegt Saar van Kouswijk. „Het doel van onze workshops, die vijf dagen en twee uur per dag duren, is kinderen voorbereiden op de informatie-maatschappij. Niet alleen praktisch, maar ook theoretisch. We vertellen ze van alles over licenties, remixen, downloaden en de wettelijke regels daarover. Maar los daarvan vinden we het belangrijk dat ze kunnen samenwerken. Daarom sluiten we de workshop af met een performance. Omdat je de machine niet

Ook ging hun werk over de gangstergroepen in Amsterdam-Zuidoost, de Holi-boys uit de wijk Holendrecht en de Hopi's uit Bullewijk. Op schermen vochten ze hun vetes uit. Door bijvoorbeeld foto's en teksten tegen elkaar aan te beuken.

„We waren verrast”, zegt Van Kouswijk. „We wisten niet eens dat die gangstergroepen bestonden.” Van Abel: „Verlegen kinderen gingen helemaal uit hun plaat, terwijl het belabberd ging bij de stoere jongens die vochten om deejay te zijn.”

www.waag.org, www.ilove11.nl



Jongeren uit de Amsterdamse Bijlmer testen de 'ScratchConsole' (Foto: Waag Society)



alleen kunt bedienen, moeten de leerlingen hun bezigheden op elkaar afstemmen. Geluid moet op beeld reageren en andersom.”

De splinternieuwe 'ScratchConsole' is in de zomer uitgetest met jongeren uit de Bijlmer, de makers van de foto van de man met uitgestrekte armen. Zij komen morgenavond optreden tijdens de lancering. Zij maakten filmpjes met als thema de ramp met de Boeing van El-Al in 1992.



4. COMMUNICATIE

4.1

Eigen magazine van start

In 2005 vonden een aantal nieuwe ontwikkelingen plaats op het gebied van de externe communicatie van Waag Society.

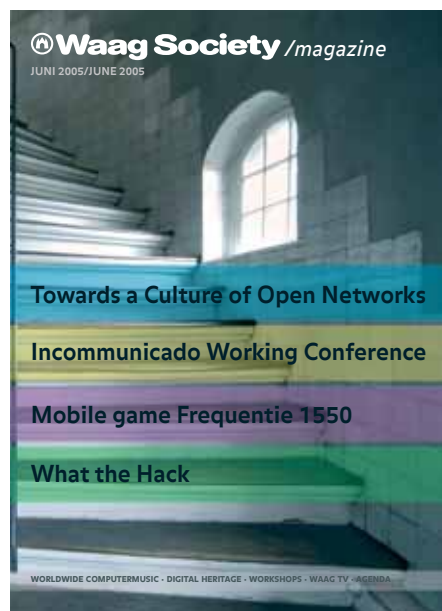
4.1 VAN NIEUWSBRIEF NAAR MAGAZINE

Voor de communicatie over het programma en de activiteiten van Waag Society, vervulde de kwartaalnieuwsbrief als printmedium sinds 2001 een belangrijke rol. Het was drukwerk op briefkaartformaat dat je kon uitvouwen en werd per post verspreid onder geïnteresseerden, maar het werd ook op diverse plaatsen in het culturele circuit in Amsterdam neergelegd. Begin 2005 is de laatste nieuwsbrief verschenen, om daarna te worden vervangen door het Waag Society magazine, waarvan er ook vier per jaar worden gemaakt.

Dit magazine, gedrukt in *full colour*, telt 24 pagina's. In juni 2005 verscheen het eerste nummer, in november volgde het tweede. De wens om zowel uitgebreider aandacht te kunnen schenken aan de projecten van Waag Society, als de mogelijkheid tot het publiceren van artikelen die aansluiten op onze activiteiten leefde al enige tijd binnen de organisatie. De kwartaalnieuwsbrief was een uitstekend vehikel voor aankondigingen en korte beschrijvingen, maar kon weinig diepgang bieden.

Er is een redactie samengesteld van Waag Society medewerkers. Voor onderwerpen buiten de organisatie worden gastschrijvers gevraagd. Het blad heeft een aantal vaste rubrieken, zoals een nieuwsrubriek en een column. Net als in de nieuwsbrief 'oude stijl' is het magazine tweetalig, wat inhoudt dat de artikelen grotendeels worden vertaald in het Engels. De reacties op de eerste nummers waren overwegend positief. De toegankelijkheid van de artikelen en uitgebreidere toelichting op het programma werden gewaardeerd. Het magazine heeft een langere houdbaarheid dan de nieuwsbrief en

bleek ook goed inzetbaar bij bijeenkomsten, zoals op de conferentie 'Incommunicado' in juni 2005. Het magazine wordt verspreid onder de Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen licentie.



Magazine no. 1 van juni 2005

Voor het magazine is een handzaam formaat gekozen, dat gemakkelijk verspreid kan worden. Uiteindelijk bleek dat zelfs met een naar 2300 exemplaren verhoogde oplage, de kostprijs van het magazine gelijk bleek te liggen met die van de kwartaalnieuwsbrief. Voor maken van de 'oude' nieuwsbrief waren meer handelingen nodig: naast uitsnijden en vouwen ook insteken en plakken. Het magazine heeft een eenvoudiger productieproces. Voor de abonnee's wordt het blad geseald met een kaartje waarop het adres staat. Dat heeft als voordeel dat er eenvoudig ook ander drukwerk (bijvoorbeeld een flyer) meegestuurd kan worden.



Magazine no. 2 van november 2005

Naast het magazine wordt maandelijks de digitale nieuwsbrief verspreid.

4.2 WEBSITE

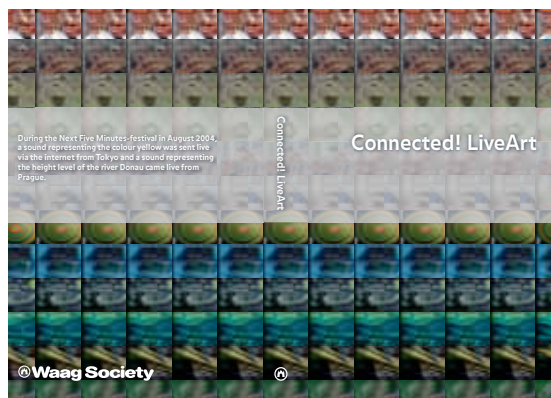
In 2005 is besloten de algemene website van Waag Society in 2006 te vervangen. De vorige website dateerde van 2001 en was gebouwd op MMBase, een content management systeem dat door de Nederlandse publieke omroep (met name de VPRO) werd ontwikkeld. De nieuwe site zal beter aansluiten bij de huisstijl van Waag Society en geschikt worden gemaakt voor een verscheidenheid aan moderne content. Besloten werd de nieuwe website te laten bouwen door Grrr in Amsterdam; voor de back-end (de achterliggende internet-techniek) zal gebruik worden gemaakt van het door Waag Society zelf ontwikkelde KeyWorx-platform. In 2005 is begonnen met de ontwikkeling van de nieuwe website.



Voorproefje van de nieuwe website in 2006

4.3 PUBLICATIE CONNECTED! LIVEART

In 2005 is als afsluiting van het tweejarig programma Connected! een Waag Society publicatie tot stand gekomen, die als overzicht en catalogus van dit veelzijdige project dient. Onder de titel 'Connected! LiveArt' verscheen begin september 2005 een 160 pagina's tellend boekwerk. Geheel in overeenstemming met internationale karakter van het programma is de tekst in het Engels. De eindredactie van dit volledig in kleur gedrukte boekwerk was in handen van Sher Doruff en Nancy Mauro Flude. De oplage was 1000 exemplaren.



Omslag van Connected! LiveArt

4.4 PERS

In 2005 is er ruime aandacht voor Waag Society en haar projecten in de pers geweest. In de eerste maanden van het jaar was er zelfs twee keer een item te zien in het NOS 8 uur Journaal, dat een miljoenenpubliek heeft.

Een compleet overzicht van de persreacties op de activiteiten van Waag Society is te vinden in het hoofdstuk 'Presentaties, Pers en Publieksbereik'.



Het NOS Journaal van 9 februari 2005: aandacht voor Frequentie 1550, ontwikkeld door Waag Society



5. PERSONEEL

5.1 RAAD VAN TOEZICHT

- Tanja Cuppen (Rabobank Nederland)
- Caroline Gehrels (managing director Berenschot Communicatie)
- Job Hengeveld (jurist)
- Johan van Wamelen (management consultant Ordina Nederland)

5.2 RAAD VAN ADVIES EXPERTISECENTRUM

- Peter van Dorp (consultant Van Dorp Consultancy)
- Martien Kuitenbrouwer (hoofd projecten en implementatie afd. Welzijn en Onderwijs, Gemeente Amsterdam/Stadsdeel Geuzenveld Slotermeer)
- Emilie Randoe (directeur Instituut voor Interactieve Media, Hogeschool van Amsterdam)
- Robert-Jan Simons (hoogleraar 'Didactiek in digitale context'/Universiteit Utrecht, hoofd Expertisecentrum ICT en onderwijs)
- Hilde Swets (onderwijsbegeleider en adviseur/On top of the Hill)

5.3 PERSONEEL IN VASTE DIENST PER 31-12-2005

- Bas van Abel
- Ron Boonstra
- Ron van den Berg
- Remy Bouwhuis
- Jan van Bruggen
- Andrew Bullen
- Henk Buursen
- Willy Collewijn
- Tom Demeyer
- Sher Doruff
- Dick van Dijk
- Ramon Govaars
- Maria Heesen
- Klaas Hernamdt
- Maarten van Hoof
- Sander Hooreman
- Aske Hopman
- Janine Huizenga
- Fokke de Jong
- Marcel de Jong
- Jan-Kees van Kampen
- Arjen Keesmaat
- Paul Keller
- Kristel Kerstens
- Saar van Kouswijk
- Ronald Lenz
- Sanna Leupen
- Lodewijk Loos
- Marco Meijer
- Mariken Mengels
- Sam Nemeth
- Margreet Riphagen
- Ralph de Rijke
- Lerice Roosenhoff
- Michiel van der Ros
- Alex Schaub
- Remco Schmieman
- Floor van Spaendonck
- Marleen Stikker
- Sven Strack

- Bart Tunnissen
- Antoine van de Ven
- Björn Wijers
- Henk van Zeijts

5.4 FREELANCERS

- Just van den Broecke
- Michaël van Eeden
- Okke de Koninck
- Patrice Riemens
- Allard Roeterink
- Jeroen Stultiens
- Menke Visser

5.5 STAGIAIRES

- Jolien van Kuijk
- Hicham Mimouni
- Eelco Los
- Lies van Roessel
- Nathalie Vervat
- Kelly van Waes

5.6 OPROEPKRACHTEN

- Maaïke Muntinga
- Edo Paulus
- Chantal Trouwborst

5.7 ARTISTS-IN-RESIDENCE

- Leon Cmielewski
- Karen Ingham
- Mark Meadows
- Helen Sky
- Josephine Starr

5.8 UIT DIENST

- Daniel Levi
- Charles Lofton
- Ismene Straver
- Iuliana Varodi
- Jim van Velzen

