



2004

JAAERVERSLAG

 **Waag Society** /maatschappij voor oude en nieuwe media
/for old and new media

1. Inleiding

- 1.1 Creatieve industrie **7**
- 1.2 Publiek domein **8**
- 1.3 E-cultuur **8**
- 1.4 Onderzoek en ontwikkeling **8**
- 1.5 Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT **8**
- 1.6 Programma's en evenementen **8**
- 1.7 Publiek en participatie **8**
- 1.8 Pers en publicaties **9**
- 1.9 Personeel en organisatie **9**

2. Programmalijnen

- | | | | |
|---|--|--|---|
| 2.1 <i>Creative Learning</i> 13 | 2.2 <i>Interfacing Access</i> 20 | 2.3 <i>Public Research</i> 25 | 2.4 <i>Sensing Presence</i> 31 |
| 2.1.1 Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT 13 | 2.2.1 Drawing of Today 20 | 2.3.1 www.keyworx.org 25 | 2.4.1 PhD Sher Doruff 31 |
| 2.1.2 Persmuseum - Nieuwsflits! 14 | 2.2.2 Verhalenaltair in 2004 21 | 2.3.2 Towards a culture of open networks 25 | 2.4.2 LifeForm:TeleKinetics 31 |
| 2.1.3 Frequentie 1550 14 | 2.2.3 Register van de dag van gister 21 | 2.3.3 Disc.nl 26 | 2.4.3 Musicbox 32 |
| 2.1.4 LOGIN:lokaal 15 | 2.2.4 De Verhalentafel 22 | 2.3.4 Geluids.net 26 | 2.4.4 Anatomics 32 |
| 2.1.5 Kunstgebouw-Monstermedia 15 | 2.2.5 Pilotus 22 | 2.3.5 Towards a culture of open networks 27 | 2.4.5 Connected! 32 |
| 2.1.6 Edith Russ Haus - Aufgemischt! 15 | 2.2.6 Kids en Bits/Lines Online Cinekid 22 | 2.3.6 Domein voor Innovatieve Content & Software 27 | 2.4.6 Networks Art & Collaboration Festival 32 |
| 2.1.7 Narrativiteit en nieuwe media 15 | 2.2.7 Plugin 22 | 2.3.7 Waag Sarai Exchange Platform 28 | 2.4.7 Artists-in-residence programma 33 |
| 2.1.8 Museums and the web 16 | 2.2.8 Register van de dag van gister - artikel 23 | 2.3.8 Creative Commons: Creatief met auteursrecht 30 | 2.4.8 Activiteitenoverzicht Anatomic 33 |
| 2.1.9 Gouden@penstaart 16 | | | |
| 2.1.10 ScratchWorx 16 | | | |
| 2.1.11 Digitaal Vertellen 17 | | | |
| 2.1.12 Digitaal Vertellen - Stichting STAP 17 | | | |
| 2.1.13 Summerschool Imagine IC 18 | | | |
| 2.1.14 BreinBril 18 | | | |
| 2.1.15 Interview met Saar van Kouswijk 19 | | | |

3. Evenementen, presentaties, pers en publieksbereik

- | | | | |
|---|---|--|---|
| 3.1 <i>Evenementen</i> 36 | 3.2 <i>Creative Learning</i> 39 | 3.3 <i>Interfacing Access</i> 40 | 3.5 <i>Sensing Presence</i> 41 |
| 3.1.1 Killerclub DDS/10 jaar publiek domein 36 | 3.2.1 Gouden@penstaart 39 | 3.3.1 Opening en lancering Drawing of Today 40 | 3.5.1 Flock gametesting 41 |
| 3.1.2 Killerclub patentendiscussie 36 | 3.2.2 ScratchWorx 39 | 3.3.2 Interactive Institute 40 | 3.5.2 Anatomic Futuristic: Federico Bonelli 41 |
| 3.1.3 Killerclub Proxvision 37 | 3.2.3 Museums and the web 39 | 3.3.3 Oprichtingsvergadering IDGA NL-Chapter 40 | 3.5.3 Anatomic: performance Josephine Dorado 41 |
| 3.1.4 Echoes 37 | 3.2.4 Edith Russ Haus, Oldenburg: Aufgemischt! 39 | 3.3.4 Gastcollege Universiteit Utrecht 41 | 3.5.4 Anatomic: Anyware start anywhere 41 |
| 3.1.5 Syntens gaming branche bijeenkomst 37 | 3.2.5 Colleges Universiteit Utrecht 39 | 3.3.5 Presentatie Open House 41 | 3.5.5 Viroid Flophouse 42 |
| 3.1.6 Open Monumentendag 37 | 3.2.6 Rondetafelgesprek e-cultuur met Medy v.d. Laan 40 | 3.4 <i>Public Research</i> 41 | 3.5.6 Connected! AIR: Beth Coleman 42 |
| 3.1.7 Corpus lezingenserie 37 | 3.2.7 Rondetafelgesprek e-cultuur Walter Maas Huis 40 | 3.4.1 Disc launch 41 | 3.5.7 Connected! project-presentatie LF:TK 42 |
| 3.1.8 Rintje maakt muziek 38 | 3.2.8 Narrativiteit en nieuwe media 40 | 3.4.2 Geluids.net expert-meeting 41 | 3.5.8 Killerclub presentatie Federico Bonelli 42 |
| 3.1.9 Blender conferentie 38 | 3.2.9 Cinekid 2004 Seminar 40 | 3.4.3 4th Int. conference on Video and Videoconferencing 41 | 3.5.9 Marina Koldobskaya en Maria Korosteleva 42 |
| 3.1.10 Museum8 38 | 3.2.10 Conferentie DEN: Erfgoed in het e-culturele tijdperk 40 | 3.4.4 Archive.org presentatie 41 | 3.5.10 Connected AIR Atelier 42 |
| 3.1.11 HUMlab-presentatie 39 | 3.2.11 Chimer Conferentie 2004 40 | 3.4.5 Pioniersbijeenkomst NL Kennisland 41 | 3.5.11 LifeForm:TeleKinetics 42 |
| | 3.2.12 I en I Conferentie 2004 40 | 3.4.6 ANMI Creative Commons 41 | |
| | 3.2.13 Summerschool ANMI 40 | 3.4.7 Open source support 41 | 3.6 <i>Kwantitatieve gegevens</i> 42 |
| | 3.2.14 Fontys Hogeschool Sittard 40 | 3.4.8 Towards a culture of open networks 41 | |
| | 3.2.15 Workshop Digitaal Vertellen Stichting Stap 40 | 3.4.9 Gigaport: New World Symphony 41 | 3.7 <i>De pers over Waag Society</i> 42 |
| | 3.2.16 Summerschool Imagine IC 40 | | |

4. Personeel

- 4.1 Raad van Toezicht **47**
- 4.2 Raad van Advies **47**
- 4.3 Raad van Advies Waag Society Expertisecentrum **47**
- 4.4 Personeel in vaste dienst per 31 december 2004 **47**
- 4.5 Freelancers **47**
- 4.6 Stagiaires **47**
- 4.7 Artists-in-residence **47**
- 4.8 Writer-in-residence **47**
- 4.9 Uit dienst **47**

1. Inleiding

Verdieping en nieuwe initiatieven

Voor Waag Society heeft 2004 in het teken gestaan van het verdiepen van onze activiteiten. Er is meer ruimte gekomen voor onderzoek, we hebben ons op een aantal domeinen: het onderwijs, de cultuur en de zorg nadrukkelijk gemanifesteerd, het bereik van onze activiteiten is opnieuw aanmerkelijk toegenomen en er is tijd genomen om op ons eigen functioneren te reflecteren. In de advisering rond het Kunstenplan en de Cultuurnota is te lezen dat de activiteiten van Waag Society zeer worden gewaardeerd. Deze waardering heeft ook geleid tot de verruiming van onze middelen voor de periode 2005-2008.

Waag Society heeft een groot netwerk en gaat relaties aan met een grote diversiteit aan organisaties en individuen. De keerzijde van het succes is dat we niet op alle verzoeken van derden kunnen ingaan en dat er grote druk komt te staan op het selectieproces. Voor een organisatie met een maatschappelijke missie is dat niet eenvoudig. Vooralsnog wordt dit als een luxe probleem ervaren en heeft het er toe geleid dat de discussie over onze missie en de wijze waarop we daar gestalte aan geven intensief wordt gevoerd.

1.1 CREATIEVE INDUSTRIE

Waag Society is nauw betrokken bij het opstellen van de agenda voor de Creatieve Industrie. Zij is mede opsteller van de notitie Sleutelgebied Creatieve Industrie / ICT & Nieuwe Media en is contactpersoon voor het Innovatie Platform dat een aantal van de voorgestelde acties heeft opgenomen in haar lange termijn beleid. Er hebben diverse bijeenkomsten plaatsgevonden met mensen uit de sector en representanten van de overheid.

In 2004 is veel tijd geïnvesteerd in het ontwikkelen van Pakhuis de Zwijger. Na jaren van gesprekken en haalbaarheidsstudies is het met Stadsherstel NV definitief tot een haalbaar plan gekomen. De gemeenteraad heeft ingestemd met de financiering waardoor de realisatie in een stroomversnelling terecht is gekomen. Waag Society zal in Pakhuis de Zwijger extra werkplekken en projectruimtes realiseren en bijdragen aan het publieke programma in de zalen. Ze is tevens aanspreekpunt voor het Mediagilde en verantwoordelijk voor de mediabroedplaatsen. Andere gebruikers van Pakhuis de Zwijger zijn Cultuurfabriek, Nederland Kennisland en Salto. Medio 2006 zal Pakhuis de Zwijger in gebruik genomen worden.

Als initiatiefnemer van het Mediagilde dat gehuisvest zal worden in Pakhuis de Zwijger draagt Waag Society op een substantiële wijze bij aan beter begeleiden van starters op het gebied van nieuwe media en ICT. Het Mediagilde gaat jonge mediaspecialisten op weg helpen als zelfstandig ondernemer door het bieden van hoogwaardige faciliteiten en door ze intensief te begeleiden. Het Mediagilde zal ook bemiddelen tussen opdrachtgevers en gildeleden. Economische Zaken van de Gemeente Amsterdam draagt bij aan dit project.

1.2 PUBLIEK DOMEIN

Waag Society heeft in 2004 een groot aantal culturele en maatschappelijke aanbieders van breedbandige content en diensten kunnen faciliteren binnen het project Disc. Er is grote behoefte bij producenten van publieke content aan kennis over streaming, het inrichten van servers en hoge bandbreedte. Succesvolle projecten genereren veel dataverkeer en worden daar door hun providers op afgerekend. Dat weerhoudt velen van het aanbieden van breedbandige content. Door de bemiddeling van Waag Society ontstaat een content aggregatie. Omroepen laten deze taak liggen en providers zien vaak af van het ondersteunen van dergelijke aanbieders door te hoge handling en begeleidingskosten.

Rond het vraagstuk van intellectuele eigendomsrechten en de verspreiding van content is Waag Society samen met haar partners Nederland Kennisland en het Instituut voor Informatierecht van de UvA zeer succesvol geweest in het onder de aandacht brengen en ontsluiten van de nieuwe licentievorm Creative Commons. In 2004 is de basis

gelegd voor een verdere uitbouw van dit initiatief en is een vervolgproject voorgelegd aan het Ministerie van OCW.

Een belangrijke stap die door Waag Society is gezet is het open source maken van haar KeyWorx platform. Waag Society maakt zelf veelvuldig gebruik van open source software. Zowel aan de serverkant als op de desktop. Door de zelf ontwikkelde software ook open source aan te bieden draagt Waag Society bij aan de openheid en beschikbaarheid van sourcecode en biedt daarmee andere ontwikkelaars een zeer geavanceerd multi-user, multi-channel platform aan.

1.3 E-CULTUUR

Waag Society heeft een groot aantal projecten waarin ze samenwerkt met erfgoedinstellingen. Het betreft zowel kennisoverdracht als het ontwikkelen van nieuwe toepassingen. Centraal staat daarbij het eigen producentschap van de bezoekers en het ontwikkelen van toepassingen waarmee zij op eenvoudige wijze hun persoonlijke herinneringen, documenten en verhalen kunnen verbinden aan de officiële collecties. Waag Society brengt ook haar expertise in rond creatieve leeromgevingen en gaming.

Erfgoedinstellingen en musea waar Waag Society in 2004 mee samenwerkte zijn onder andere het Centraal Museum, het Teylers Museum, het Nationaal Archief, het Drentsch Archief, Erfgoed Actueel en het Kunstgebouw.

Op het gebied van de scheppende kunsten biedt Waag Society met het Connected-programma een podium aan performers die experimenteren met connected events. Er zijn een groot aantal workshops gerealiseerd in het Theatrum Anatomicum en op internationale festivals. Er zijn een aantal succesvolle artist-in-residence projecten uitgevoerd waarbij de interactieve picknickmand van Jeff Mann en Michelle Teran de meeste aandacht heeft getrokken. In dit project werden alledaagse objecten zoals bestek, scharen en kurketrekkers op afstand bestuurd waardoor een hilarische choreografie tussen objecten in Canada en Amsterdam tot stand kwam.

1.4 ONDERZOEK EN ONTWIKKELING

Waag Society zet zich al enige jaren in voor onderwijsvernieuwing door toepassingen te ontwikkelen voor ervaringsgebaseerd leren. In 2004 is het onderzoek gestart rond location based leren, breedbandige mobiele netwerken en multi-user gaming. Dit onderzoek resulteerde in Frequentie 1550, een spel dat door scholieren met een snelle UMTS mobiele telefoon gespeeld wordt. Ook hier is sprake van een koppeling van verschillende domeinen: het plaatsbepalingssysteem GPS, mobiele telefonie, videotechneken en webtechnologie worden samen met educatieve opdrachten in een narratieve structuur een spannend spel waarin de leerlin-

gen zelf op onderzoek uitgaan. KPN Mobile, de Montessori Scholengemeenschap Amsterdam en het Gemeentearchief Amsterdam zijn betrokken bij de ontwikkeling.

In 2004 is de deelname aan de BSIK en Freeband onderzoeksprogramma's gestart, respectievelijk MultimediaN en Frux. Het onderzoek in MultimediaN spitst zich toe op nieuwe vormen van interfaces en multi-user ervaringen. Er zijn door de projectgroep initiële gesprekken gevoerd met het Rijksmuseum om hen te betrekken bij het project als eerste gebruiker. Voor het Freeband programma Frux, dat onderzoek doet naar ubiquitous en context aware applicaties, is een grote inspanning geleverd om zorgpartners te betrekken bij het project. Resultaat daarvan is de uitbreiding van het consortium met deskundigen rond dementie en veroudering van de Vrije Universiteit Amsterdam.

1.5 EXPERTISECENTRUM VOOR CULTURELE VAKKEN EN ICT

Culturele erfgoedinstellingen doen steeds vaker een beroep op het Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT. Het Expertisecentrum voorziet het digitale erfgoed van een betekenisvolle context. Daarbij wordt gebruik gemaakt van games, adventures en narratieve structuren die helpen bij het produceren van uitdagende leeromgevingen.

Het Expertisecentrum is in 2004 gestart met het maken van een geheel nieuwe site waarbij meer gebruik gemaakt wordt van multimediale mogelijkheden en interactieve functionaliteit.

1.6 PROGRAMMA'S EN EVENEMENTEN

Waag Society heeft een groot aantal lezingen, bijeenkomsten en workshops georganiseerd.

Deze zijn altijd goed bezocht en worden gewaardeerd om de toegankelijkheid en diepgang. Waag Society is gevraagd om diverse nationale en internationale festivals, congressen en manifestaties, presentaties en lezingen te verzorgen.

De lezingencyclus Corpus over technologie en anatomie zette een interessante historische parallel op met de 17de eeuw toen men in het Theatrum Anatomicum wetenschap bedreef en daarbij zowel studenten, wetenschappers als het geïnteresseerde publiek toeliet.

1.7 PUBLIEK EN PARTICIPATIE

De evenementen in het Theatrum trokken ook dit jaar een uitgebreid en gemêleerd publiek. De evenementen hebben een bereik ver buiten onze landsgrenzen, omdat vrijwel alles wat zich in het Theatrum afspeelt op het internet gestreamd wordt.

Waag Society organiseerde 106 bijeenkomsten, binnen en buiten de Waag, waar 30.093 bezoekers op af kwamen. De Waag website trok 606.568 unieke bezoekers. Dit in vergelijking met 2003, waarin respectievelijk 25.625 mensen onze activi-

teiten bezochten en de website 257.424 unieke bezoekers trok.

1.8 PERS EN PUBLICATIES

Voor de pers vormt Waag Society in toenemende mate een vraagbaak. Er was veel media-aandacht in 2004, met name kranten en tijdschriften schreven over Waag Society-projecten.

Parool, Trouw, de Volkskrant en het NRC Handelsblad besteedden aandacht aan verschillende projecten. Het Jeugdjournaal maakte een reportage over de Gouden @penstaart. Creative Commons genereerde in binnen- en buitenland een flink aantal serieuze publicaties. Geluids.net, een burgerinitiatief dat door het Disc-project gehost wordt, trok de meeste pers aandacht.

1.9 PERSONEEL EN ORGANISATIE

Voor een organisatie die tien jaar bestaat komt een moment om te reflecteren op de organisatie en de manier waarop zij haar processen inricht. Onder de naam 'Qua Waag' is in kaart gebracht wat we kunnen verbeteren aan het productieproces en interne communicatie. Het managementteam is uitgebreid met de Creative Director, Hoofd Technologie en de Human Resource Manager. Waag Society had in 2004 veertig werknemers (31,45 FTE) in dienst.

FREQUENTIE 1550
In januari vindt de gameweek plaats, waarin met mobiele telefoons een stadspel over de geschiedenis van Amsterdam wordt gespeeld door leerlingen van de IVKO-school. Dit project combineert het plaatsbepalingssysteem GPS met de snelle mobiele telefoontechniek UMTS. De spelers worden onderverdeeld in teams, een deel blijft op het hoofdkwartier, het hoofdkwartier, en een deel gaat met mobieltjes de straat op. Het hoofdkwartier kan, op gewone computers, zien waar de spelers op straat precies zijn en staat met hen in contact via de UMTS-beeld-telefoon-functie. De GPS activeert opdrachten op de mobieltjes voor de spelers in de stad. Voor het maken van de opdracht moet er ter plekke materiaal verzameld worden, dat wordt opgestuurd naar het hoofdkwartier. Op deze manier kunnen de teams dagen burgerschapsrechten in de verschillende stadsdelen winnen, wie de meeste dagen heeft wint. De bedoeling van deze pilot is het slechten van de kloof tussen streektijd en schooltijd: de spelers ontdekken dat er onder de 21ste eeuwse laag van de stad een andere wereld schuilt.
Frequentie 1550 is een samenwerkingsverband van KPN-mobiele, de Montessori Scholengemeenschap Amsterdam en Waag Society, met dank aan het Gemeentearchief Amsterdam.
De gameweek is van 17 tot 21 januari.

REGISTER VAN DE DAG VAN GISTER
Waag Society begon in november met de pilot van Register van de Dag van Gister, een project voor senioren waarin kunst, technologie en erfgoed in elkaar overlopen. Geen enge knopjes, lastig te bedienen programma's en high-tech taalgebruik, maar een eenvoudige te bedienen zult van eikenhout waar herinneringen kunnen worden ingevoerd en op kunnen worden bekeken.
Register is een samenwerkingsverband van Kunstgebouw, Probibio en mediakunstenaar Rosanne van Klaveren. Van Klaveren zal bij de pilot de gebruikers helpen met het vastleggen van hun herinneringen. Ook schreef ze de herinneringen van Freule Norma Voombergh van Nispen, die zelf inmiddels de zestienvoort is. Deze herinneringen kunnen behalve als voorbeeld, ook als kapstok fungeren, waar eigen herinneringen van bezoekers aan opgehangen worden.
De pilot loopt in de bibliotheken van Gouda (filiaal Bloemendaal) van 8 tot 19 november, Bodegraven van 22 november tot 3 december en Boskoop van 6 tot 17 december. De jaren daarna reist het register door de provincie. In de loop van de tijd ontstaat aldus een unieke verzameling die aan het collectieve geheugen van de provincie Zuid-Holland een dynamisch onderdeel toevoegt.
<http://www.gister.nl>

LIVEFORM: TELEKINETICS: GEEN GEWONE PICKNICK
In het LiveForm:Telekinetics-project van de Canadese kunstenaars Jeff Mann en Michelle Teran komen netwerken, kunst en gebruiksvoorwerpen bij elkaar. Het Theatrum Anatomicum in de Waag wordt in december omgebouwd tot LF:TK-lab en -testkeuken.
De bezoeker wordt onderdeel van een picknick in café's, hotellobby's en gewone woningen in Nederland en Canada. Bestek, meubilair en andere objecten die een rol spelen in ons dagelijkse ritueel worden via het internet met elkaar verbonden. Zo ontstaat een dynamische performance waarin de toeschouwer de hoofdrol speelt en gebruiksvoorwerpen tot leven komen: in Amsterdam een glas inschenken voor iemand in Canada of vanuit de Waag een samba spelen met bestek in een hotellobby elders in de stad. De bezoeker wordt uitgenodigd met behulp van de LF:TK-recepten ook zelf aan de slag te gaan.
Recepten voor telekinetische objecten op:
<http://lftk.waag.org>

LF:TK PROGRAMMA
LIVEFORM: TELEKINETICS: PLAYING WITH NETWORKED UTENSILS /The LiveForm:Telekinetics project by the Canadian artists Jeff Mann and Michelle Teran combines networks, art and utensils. In December, the Waag's Theatrum Anatomicum is to be transformed into a LF:TK lab and test kitchen. Here, the visitor can join a picnic to be held in cafés, hotel lobbies and ordinary homes in the Netherlands and Canada. Cutlery, furniture and other objects that are a part of our everyday rituals, are linked by internet. This generates a dynamic performance where utensils come to life and the viewer takes the leading role by pouring a glass in Amsterdam for someone located in Canada or playing a samba in the Waag on cutlery situated in a hotel lobby elsewhere in the city. The visitor is also invited to tackle the LF:TK recipes. Recipes for telekinetic objects are included on
<http://lftk.waag.org>

Deel van de laatste kwartaalnieuwsbrief van 2004

2. Programma- lijnen

2.1

Creative Learning

De programmalijn Creative Learning is doorgegaan op de weg die in 2003 is ingeslagen. Reeds ontworpen toepassingen zijn doorontwikkeld en er is een groot aantal projecten geëntameerd. De afdeling tast de mogelijkheden af die nieuwe media bieden in het leerproces en vervaardigt leeromgevingen die de betrokkenheid van leerlingen stimuleren door het gebruik van elementen als drama, spel en interactiviteit. Creative Learning werkt samen met verschillende partners uit het onderwijs, maar ook erfgoedinstellingen vinden de weg naar de programmalijn.

►Vertellen met nieuwe media

Nieuwe media vragen een geheel eigen benadering, ook waar het het vertellen van verhalen betreft. Voor jongeren is het belangrijk dat ze hun verhaal vertellen, maar de doordeweekse schoolsituatie stelt ze daar niet altijd toe in staat. Samen met Teleac ontwikkelde Waag Society het concept Digitaal Vertellen, waarbij leerlingen worden uitgedaagd een persoonlijk verhaal op een creatieve manier vorm te geven. Het uitgangspunt is eenvoudig: het programma maakt gebruik van 'off the shelf'-software, waarmee binnen het Digitaal Vertellen-concept aan de slag kan worden gegaan. Niet alleen vergroten de cursisten op die manier hun vaardigheid met het vertellen van (hun eigen) verhalen met gebruik van nieuwe media, maar ook blijkt dat de workshop de cohesie binnen de klas

vergroot. Het vertellen van een persoonlijk verhaal is de ingang naar wederzijds respect.

►Erfgoed

Een belangrijk terrein vormt de digitale ontsluiting van erfgoed. Van diverse kanten krijgt Waag Society het verzoek mee te denken bij en het ontwikkelen van het digitaal beschikbaar stellen van erfgoed. Dit resulteerde in een aantal projecten waarbij de programmalijn Creative Learning met name leeromgevingen ontwikkelt voor het onderwijs. Zo startte in 2004 LOGIN:lokaal, een project waarbij in samenwerking met Erfgoed Actueel een lesprogramma en online omgeving wordt ontwikkeld die leerlingen uit het middelbaar onderwijs kennis laten maken met lokaal erfgoed en spannende verhalen uit de regio die daarmee te maken hebben.

►Onderwijs

In 2004 werd ook 'Nieuwsflits!' gelanceerd, een project in samenwerking met het Permuseum. Met deze applicatie, voor groep 7 en 8 van het basisonderwijs, leren kinderen spelenderwijs een artikel maken dat ook op het web gepubliceerd wordt. Het programma dwingt ze keuzes te maken en na te denken over de manier waarop media tot stand komen.

In het verlengde van dit project ligt het in 2004 gestarte MonsterMedia, een game die kinderen –uit groep 7 en 8 van het basisonderwijs– bewuster maakt van de media waar ze dagelijks mee geconfronteerd worden.

Het team van Creative Learning werd in 2004 versterkt met twee stagiaires: Irene de Vette en Assia Kraan, beiden student Nieuwe media en Digitale Cultuur aan de Universiteit Utrecht. Zij assisteerden bij respectievelijk de organisatie van de verkiezing van de Gouden @penstaart en de Scratch-Worx workshops. Het team van Creative Learning bestaat verder uit Henk van Zeijts (hoofd), Dick van Dijk (projectleider), Ismene Straver (productie) en Saar van Kouswijk (educatief medewerker).

2.1.1 EXPERTISECENTRUM VOOR CULTURELE VAKKEN EN ICT

Bij het digitaliseren van hun collecties roepen cultureel-erfgoedinstellingen regelmatig de hulp van het Expertisecentrum in. Het ontbreekt ze vaak aan inzicht in nieuwe vormen van interactie en participatie en in verwachtingen die leven bij jongeren. Het expertisecentrum voorziet met name het digitale erfgoed van een betekenisvolle context. Het gebruik van games, adventures en narratieve structuren kan helpen bij het maken van uitdagende leeromgevingen.

Jongeren op de middelbare school bevinden zich in een levensfase waarin ze zoeken naar hun identiteit. Door expressie laten ze zien wie ze –denken te– zijn en hoe ze zich verhouden tot de wereld om hen heen, maar het helpt ze ook bij het zoeken naar hun identiteit.

Expressie door middel van nieuwe technologieën is daarnaast een eigentijdse vorm voor media-educatie. Door niet alleen consument te zijn maar de nadruk te leggen op het zelf produceren van media, ontwikkelen leerlingen gevoel voor media (media-literacy).

Expressief gebruik van nieuwe technologieën biedt niet alleen mogelijkheden in het cultuuronderwijs, maar ook bijvoorbeeld binnen technische en maatschappijgerichte vakken.

In 2004 is het Expertisecentrum gestart met het opzetten van een geheel nieuwe site, met meer ruimte voor interactieve functionaliteit en multimediale mogelijkheden. De nieuwe site zal medio 2005 online gaan.

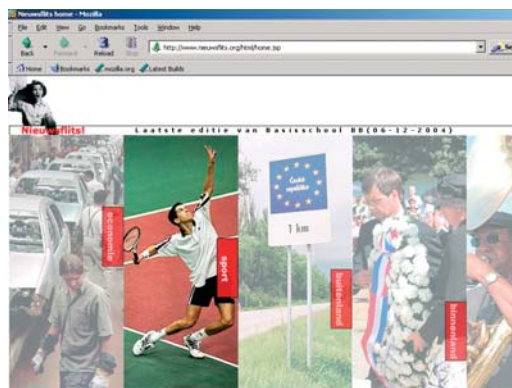
Onderzoek & Ontwikkeling

2.1.2 PERSMUSEUM - NIEUWSFLITS!

Het Persmuseum en Waag Society hebben in 2004 de ontwikkeling van de online applicatie Nieuwsflits! afgerond. Nieuwsflits! is gericht op leerlingen uit het basisonderwijs en wordt op school gebruikt in combinatie met een bezoek aan het Persmuseum.

Het gaat om een online redactionele omgeving waarin leerlingen met tekst, beeld en geluid nieuwsrapportages maken over actuele onderwerpen. Het gebruik van Nieuwsflits! is ingebed in het lesprogramma en wordt geleverd met lesmateriaal voor de docenten.

De werkstukken van de leerlingen kunnen met een druk op de knop worden omgezet in html en gepubliceerd op de Nieuwsflits! website.



Openingsscherm van www.nieuwsflits.org

In mei 2004 werd voor het eerst Nieuwsflits! online gespeeld door leerlingen van groep 7 en 8. De ervaringen van de leerlingen waren positief. Op 10 juni is de applicatie officieel gepresenteerd aan een publiek van docenten en ontwikkelaars. Dat het gemaakte werkstuk (artikel) daadwerkelijk op het net zal verschijnen op het moment dat de leerlingen het zélf als goed genoeg beschouwen geeft

een verantwoordelijkheidsgevoel dat ook de kritische blik versterkt. Dit geldt voor verscheidene gebieden: inhoud, lay-out, taalgebruik en spelling. Doordat aan de actuele onderwerpen waarmee de leerlingen aan de slag gaan een stelling wordt gekoppeld worden ze 'gedwongen' een mening te vormen. De praktijk laat zien dat leerlingen vooral hierdoor niet over een nacht ijs gaan. Het internet wordt afgepluisd naar verschillende uitingen over het betreffende nieuwsfeit. De primaire doelstelling van het project was dan ook: 'leerlingen krijgen inzicht in nieuwsweergave en worden geprikkeld om nog eens na te denken over wat ze in de krant of op internet lezen of op tv zien'.

In de tweede helft van 2004 lag de focus op het informeren van scholen die deze applicatie in hun lesprogramma willen opnemen. De applicatie is meegenomen in de bestaande publiciteitsacties van Persmuseum en Waag Society maar er zijn ook nieuwe kanalen aangeboord: presentaties, folders en mailings. Pas in 2005 zal de applicatie op grotere schaal ingezet worden.



Logo van Nieuwsflits!

2.1.3 FREQUENTIE 1550

In 2004 startte een inspirerend project dat door verschillende programmalijnen van Waag Society is ontwikkeld: het educatieve UMTS-spel Frequentie 1550. In deze pilot waarbij gebruik wordt gemaakt van cutting edge mobiele telefoontechniek stond de programmalijn Creative Learning voor de uitdaging deze geheel nieuwe toepassing van educatieve inhoud te voorzien.

Kerntechnologie van het spel is het plaatsbepalingssysteem GPS dat op de mobiele telefoons opdrachten activeert zodra de spelers een bepaalde locatie bereiken. De spelers worden verdeeld in verschillende teams waarvan een deel de straat opgaat en een deel de thuisbasis, het headquarters, bemant. De strategie van het spel wordt bepaald door de thuisbasis, waar op een computerscherm exact de bewegingen van alle teams kunnen worden gevolgd.

In nauwe samenwerking met programmalijn Interfacing Access werd de narratieve lijn uitgezet en de spelelementen bedacht. Het spel bevat meer dan tweederde van het middeleeuwen-curriculum van het vak geschiedenis. Educatief medewerker Saar van Kouswijk schreef de lesbrief en zal de pilot begin 2005 begeleiden.

2.1.4 LOGIN:LOKAAL



De LOGIN:lokaal website

Samen met Erfgoed Actueel is Waag Society het project LOGIN:lokaal gestart. In LOGIN:lokaal wordt samen met scholen en erfgoedinstellingen een lesprogramma en een online omgeving ontwikkeld rond lokaal erfgoed en de spannende verhalen uit de eigen regio die aan het erfgoed verbonden zijn. LOGIN:lokaal richt zich op leerlingen uit de basisvorming HAVO/VWO. In 2004 is de stuurgroep voor dit project samengesteld, uitgebreid vooronderzoek verricht naar de bestaande activiteiten op gebied van erfgoededucatie, zijn regionale partners voor de ontwikkeling van de leeromgeving geselecteerd en is het didactisch en functioneel concept voor de leeromgeving ontwikkeld. In 2005 wordt het project verder ontwikkeld en op scholen getest.

2.1.5 KUNSTGEBOUW - MONSTERMEDIA



Voorproefje van een monster

In 2004 is samen met Kunstgebouw het concept ontwikkeld voor een educatieve game gericht op leerlingen van groep 7 en 8 van het basisonderwijs. In deze educatieve game, MonsterMedia genaamd, wordt het mediabewustzijn van kinderen via een spannende interactieve omgeving gestimuleerd. Kinderen leren over de geschiedenis en rol van de (moderne) media op de maatschappij en de vormende waarde ervan met betrekking tot eigen gedrag, beleving, fantasie en wereldbeeld. Het project zal in 2005 verder ontwikkeld worden. Monstermedia wordt door het Prins Bernhard Cultuurfonds Zuid-Holland en het VSB Fonds gesubsidieerd.

Programma & Evenementen

2.1.6 EDITH RUSS HAUS - AUFGEMISCHT!

Waag Society heeft in de zomer van 2004 de door haar ontwikkelde 'tools' ScratchWorx, Animatie Machine en Digitaal Vertellen ingezet voor een twee weekse workshop in Oldenburg, Duitsland. De workshop, onder de naam Aufgemischt!, maakte onderdeel uit van het educatieve zomerprogramma van het Edith Russ Haus. Deelnemers aan de workshop waren leerlingen van lokale scholen (gymnasia).



Cd-rom met werk van de kinderen uit de eerste week

De workshop Aufgemischt! is de eerste workshop waarin Waag Society deze 'tools' om multimediale verhalen mee te vertellen gecombineerd heeft ingezet. Dit resulteerde onder meer in door leerlingen gezamenlijk ontwikkelde verhalen (in plaats van individuele verhalen), waarbij animaties als input dienden voor zowel Digitaal Vertellen en ScratchWorx. Ook de stap om ScratchWorx meer als verhalende tool in te zetten in plaats van als performance tool was succesvol door de introductie van inhoudelijke thema's en het gebruik van een storyboard.

2.1.7 NARRATIVITEIT EN NIEUWE MEDIA

Op verzoek van Stichting Lezen heeft Waag Society een discussiemiddag georganiseerd rond narrativiteit en nieuwe media, waarin vertegenwoordigers van beide organisaties met elkaar in discussie gingen. Concrete aanleiding hiervoor is het feit dat nieuwe media ontwikkelingen zich ten dele buiten het blikveld van Stichting Lezen afspelen. In samspraak met Waag Society is gekeken op welke manier nieuwe media raken aan de doelstelling van leesbevordering. De bijeenkomst was opgedeeld in een presentatiedeel van Waag Society, een discussiedeel in kleinere groepen en een plenaire samenvatting. Van de bijeenkomst is een verslag beschikbaar.

2.1.8 MUSEUMS AND THE WEB, 1-3 APRIL 2004, WASHINGTON

In april 2004 presenteerde Waag Society zich op de conferentie Museums and the web in Washington, VS. De conferentie ging in op de rol en het belang van het web voor kunst, cultuur en erfgoed in brede zin. De bijdrage van Waag Society, onder de noemer 'Incorporating youth culture into cultural education', was een presentatie over de filosofie achter het project Teylers Adventure. Henk van Zeijts en Dick van Dijk waren aanwezig op de vierdaagse conferentie die werd bijgewoond door zo'n 800 internationale bezoekers.

2.1.9 GOUDEN @PENSTAART

De Gouden @penstaart is een nationale verkiezing van multimedia producties voor kinderen. Kinderen bepalen zelf wie de winnaars zijn in twee categorieën: cd-roms en websites. De verkiezing van de Gouden @penstaart heeft een tweeledig belang: in de eerste plaats gaat het om de onderwijskundige waarde. Door middel van een creatief en sociaal proces waarbij ICT-applicaties worden ingezet komen kinderen, op basis van argumenten, tot een mening en kiezen de prijswinnaar. In de tweede plaats biedt de Gouden @penstaart een ondersteuning voor de ontwikkeling en verkoop van kwaliteitswebsites en cd-rom's.



De finalisten van 2004 in de schijnwerpers

In 2004 is de Gouden @penstaart-verkiezing voor de vijfde keer gehouden. Naar schatting zeventienhonderd leerlingen in de leeftijd van 10 tot 12 jaar uit groep 7 en 8 van het basisonderwijs beoordeelden zeven kinder-cd-roms en twaalf websites. Zeven openbare bibliotheken boden een programma van een halve dag aan waarin leerlingen – met name de websites – beoordeelden. Overige jurybijeenkomsten vonden plaats op basisscholen en pabo's door het hele land. De producenten van de beste drie van beide categorieën werden uitgenodigd voor de uitreikingsdag op 19 maart in het Theatrum Anatomicum van de Waag. De feestelijke uitreiking werd met hulp van Joris en Sofie en hun klasgenoten van de ZevenSprong in Amsterdam een groot succes. De winnaars waren de cd-rom 'Miel Monteur, huis op stellen' van uitgeverij Transposia, en de website wnf.nl/rangerclub gemaakt door theFactor.e.

2.1.10 SCRATCHWORX

ScratchWorx @ MSA is één van de projecten voor 15- en 16-jarige leerlingen van het VMBO. In tien lessen leren ze uiting te geven aan hun ideeën over de wereld om hen heen door te 'scratcher' met beeld en geluid. De beeld- en geluidsfragmenten die voor ScratchWorx worden gebruikt, verzamelen de leerlingen in hun eigen omgeving. Om hun blikveld te vergroten, maakte dit jaar een bezoek aan het instituut voor mediakunst Montevideo onderdeel uit van het lespakket. Vorm en inhoud van ScratchWorx zijn nauw verbonden met de hedendaagse technologische jongerencultuur, waarin film, internet en muziek een grote rol spelen. Het project startte in 2002 en is in 2003 en 2004 voortgezet. ScratchWorx biedt speciaal ontwikkelde hard- en software en een multimedia-lespakket, waarmee DJ- en VJ-performances kunnen worden voorbereid. Elke lessenserie wordt afgesloten met een ScratchParty in het Theatrum Anatomicum van de Waag, waar leerlingen hun nieuwe vaardigheden tonen in een DJ/VJ-sessie aan de ScratchWorx console. Het project past binnen het vak CKV voor het VMBO. ScratchWorx is gericht op andere competenties dan gebruikelijk. Vaardigheden als het herkennen van beeldkwaliteit en het zelf samenstellen van mediacollages, blijken motiverend te werken en bij te dragen aan de identiteitsvorming en het zelfvertrouwen van (VMBO)jongeren. Hierin wordt nadruk gelegd op relatie, creatie en donatie:

- Binnen de groep waarin ze samenwerken leren ze van elkaar.
- De leerlingen kiezen een eigen thema waardoor ze een relatie met het onderwerp aangaan.
- Ze maken zelf het basismateriaal (creatie).
- Uiteindelijk treden ze op voor vrienden en familie (donatie).



Leerlingen aan het werk met nieuwe media

Docente ScratchWorx Saar van Kouswijk: "De leerlingen denken meestal dat ScratchWorx een VJ-cursus is waarin ze coole hiphop leren mixen met wat plaatjes. De uitdaging is om ze te motiveren met een verhaal aan de slag te gaan en met elkaar samen te werken. Eenmaal over hun onverschilligheid heen, vinden ze een lesblok vaak te kort en blijven ze hangen. Sterker zelfs, ze vragen toestemming andere lessen over te slaan om hun ScratchWorx presentatie af te kunnen maken. Een bijzondere ervaring voor leerlingen die

over het algemeen ongeïnteresseerd tegenover hun opleiding staan”.

In de nieuwste serie lessen verbeelden jongens het Amsterdamse nachtleven door de ogen van een rat, terwijl meisjes zich uitdosten in traditionele Surinaamse gewaden voor hun verfilmde impressie van feesten op z’n Surinaams.

►ScratchWorx op Cinekid

Cinekid organiseerde op 21 oktober het internationale seminar ‘New Digital Narratives’, waarin makers van nieuwe media producties, gericht op kinderen, aan elkaar presenteerden en met elkaar in debat gingen over de mogelijkheden van het narratief gebruik van nieuwe media voor en door kinderen. Henk van Zeijts presenteerde er ScratchWorx.

2.1.11 DIGITAAL VERTELLEN

In de periode september 2003 t/m december 2004 heeft Waag Society workshops Digitaal Vertellen gegeven op verschillende middelbare scholen en culturele instellingen in Nederland.

Digitaal Vertellen sluit aan bij het curriculum van het vak Nederlands in de Basisvorming van het Voortgezet Onderwijs en is opgebouwd uit twee onderdelen. Het eerste deel bestaat uit het schrijven en leren vertellen van een persoonlijk verhaal. Het tweede deel is de eigenlijke driedaagse workshop en gericht op het verbeelden van dit verhaal met behulp van de computer.



Digitaal Vertellen op het MCO

Leerlingen verzamelen aan de hand van een storyboard alle ingrediënten voor hun digitale verhaal: stilstaande beelden, bewegende beelden, muziek en een voice-over. Dit vergt een goed organisatievermogen van zowel de leerlingen als de workshopbegeleider. Leerlingen moeten samenwerken, overleggen, vooruit denken en tot handelen komen. Ze houden zelf bij welke ingrediënten zij nog moeten verzamelen op een schema op het bord.

Belangrijk is dat leerlingen hun verhaal op een zo persoonlijk mogelijke manier verbeelden. Ze worden gestimuleerd gebruik te maken van beelden die uit de directe leefwereld komen van de leerlin-

gen; thuis en school. Om deze reden kunnen leerlingen apparatuur mee naar huis nemen of foto’s uit een foto-album scannen.

Jonge leerlingen (basisvorming) verbeelden op een heel letterlijke manier. Als zij over een ‘treurige boom’ vertellen, willen zij ook een treurige boom in beeld brengen.

Hoe ouder de leerlingen, hoe abstracter er gewerkt kan worden. Het is dan zaak om deze leerlingen steeds meer te laten associëren, abstractere beelden te laten zoeken en filmische technieken uit te leggen.

Aan het einde van de workshop worden alle digitale verhalen vertoond met behulp van een beamer. Vlak voor dit grote moment is iedereen zenuwachtig en lijkt de klas haast te exploderen. Omdat de digitale verhalen zo persoonlijk van aard zijn, ontstaat er een bijzondere en open sfeer. Vaak reageren leerlingen heel loyaal en respectvol op elkaars werk. Het is dan moeilijk om ze kritisch te laten kijken en positieve kritiek te laten geven. Sociale verhoudingen kunnen veranderen in de klas, tijdens of na afloop van een workshop Digitaal Vertellen. Zo kan iemand die wordt gepest, plotseling heel goed met computers blijken te zijn en daarmee zijn aanzien vergroten. Of iemand kan een persoonlijk verhaal vertellen waardoor de rest van de klas plotse-ling meer begrijpt van de achtergronden van hun klasgenoot. Vooral in brugklassen, waar leerlingen elkaar nog niet zo goed kennen is Digitaal Vertellen een mooie manier om een open en respectvolle sfeer te creëren.

Producten & Diensten

2.1.12 DIGITAAL VERTELLEN - STICHTING STAP

De workshop Digitaal Vertellen was onderdeel van het scholingsprogramma van Stichting Stap. Het scholingsprogramma is ontworpen voor alle medewerkers van Stichting Stap, met als doel hen kennis te laten maken met een scala aan kunsteducatieve activiteiten.

De insteek van de workshop Digitaal Vertellen voor Stichting Stap was dan ook ‘Teach the teacher’.

Behalve dat de deelnemers een digitaal verhaal leerden maken, leerden zij hoe zij zelf deze workshop zouden kunnen geven, door gebruik te maken van specifieke werkvormen. Omdat de deelnemende medewerkers van Stichting Stap vanuit verschillende kunst disciplines kwamen, is er ook gebrainstormd over hoe de workshop Digitaal Vertellen het best gegeven zou kunnen worden vanuit de eigen discipline.

2.1.13 SUMMERSCHOOL IMAGINE IC 2004

De workshops ScratchWorx en Digitaal Vertellen waren onderdeel van het workshopprogramma van

de Summerschool bij Imagine IC. Net zoals het jaar daarvoor konden kinderen van 12 tot 18 zich inschrijven voor een workshop van een week. Aan het einde van de week was er een feestelijke afsluiting en werden de resultaten van de workshops aan elkaar getoond.



Beeld uit een van de gemaakte filmpjes bij Imagine IC

►ScratchWorx

Per week konden maximaal 9 jongeren deelnemen aan de workshop ScratchWorx. Het thema van de Summerschool bij Imagine IC was Streetlife. Aan het begin van de workshops werd inhoudelijk gebrainstormd over Streetlife en een thema gekozen, bijvoorbeeld straattaal.

Aan de hand van het thema werd een storyboard gemaakt, verzamelden de deelnemers scratchmateriaal (foto's, filmpjes, audiofragmenten) en werkten zij toe naar een Scratch performance van een kwartier.

►Digitaal Vertellen

Per week konden maximaal 10 jongeren deelnemen aan de workshop Digitaal Vertellen. De nadruk bij deze workshop lag niet zozeer op streetlife, als wel op de persoonlijke leefomgeving en culturele identiteit.

Ook werden medewerkers van Imagine IC tijdens de Summerschool opgeleid als workshopleider Digitaal Vertellen, zodat zij de workshop na de Summerschool zelf konden geven.

2.1.14 BREINBRIL

Voor het Universiteitsmuseum in Utrecht maakte Waag Society een online-spelletje vooral voor mensen jonger dan achttien:

Je bent nachtwaker bij het Universiteitsmuseum en de stroom valt uit. Met behulp van een superbril moet je uitvinden of alles er nog staat. De bril heeft allerlei functies zodat je in het donker toch je weg door het museum kan vinden.

Het spel is te spelen op de website van het Universiteitsmuseum.



Screenshots uit het spel BreinBril

2.1.14

INTERVIEW: SAAR VAN KOUSWIJK

Waag Society's educatief medewerker Saar van Kouswijk over de workshop in het Edith Russ Haus in Oldenburg, door Sam Nemeth

Saar van Kouswijk is in 2004 in dienst gekomen bij Waag Society als educatief medewerker. Behalve als begeleider van workshops is Saar actief betrokken bij de educatieve invulling van een groot aantal Waag Society projecten.

In 2004 werd Waag Society uitgenodigd door het Edith Russ-Haus in Oldenburg. In samenwerking met curator Paula van Sydow werd een workshop samengesteld uit drie 'tools' die Waag Society onder meer voor het onderwijs ontwikkelde: de Animatiemachine, een apparaat waarmee op een eenvoudige manier animaties gemaakt kunnen worden, ScratchWorx, waarmee live video kan worden bewerkt en Digitaal Vertellen, een concept dat gericht is op het presenteren van persoonlijke belevenissen met behulp van nieuwe media. Saar begeleidde twee weken lang leerlingen van de plaatselijke gymnasia in Oldenburg en doet hieronder verslag.

Wat was je eerste indruk van het Edith Russ Haus?

Het is een instituut voor mediakunst dat midden in Oldenburg zit, voorzien van goede infrastructuur en ook de rest van mijn verblijf was prima geregeld: ik verbleef in een goed appartement met alle comfort.

Wat waren precies de plannen?

We wilden kijken hoe we deze tools gecombineerd konden inzetten met een andere thematische inhoud dan gebruikelijk.

We hebben van tevoren medewerkers van het Edith Russ Haus getraind in het werken met Digitaal Vertellen. Dat is namelijk meer een concept dan een machine: Digitaal vertellen maakt voornamelijk gebruik van standaard software waarmee vanuit een bepaald concept aan de slag wordt gegaan.

En kwam dat ook over bij de Duitse leerlingen?

Het waren nogal serieuze kinderen, voor Nederlandse begrippen, die eigenlijk niet zo goed raad wisten met het persoonlijke karakter van Digitaal Vertellen.

De docenten reageerden in het begin aarzelend op Digitaal Vertellen. Het format is gebaseerd op belangrijke, cruciale momenten uit het leven van de leerlingen waar ze met behulp van nieuwe media een verhaal over maken. Uitgangspunt is het verhaal, in de vorm van een voice over. Daar worden dan simpele beelden bij gezocht: foto's en een videofilmje.

Bij de Duitse begeleiders kwam dit aanvankelijk niet over. Ze wilden er meer een videoproductie van maken, iets wezenlijk anders dus dan het gebruik maken van nieuwe media. In de loop van de workshop veranderde dit en kwamen ze bij het eigenlijke Digitaal Vertellen-concept terecht, wat wel een bewijs is van de kwaliteit.

Wat was de reactie op ScratchWorx?

Een van onze vragen was of we het in principe non-lineaire ScratchWorx als lineair medium konden gebruiken en het lineaire Digitaal Vertellen non-lineair konden inzetten. Bij het gebruik van ScratchWorx gingen we voor het eerst uit van een verhaal. Aanvankelijk werkte dat niet zo, tot we het script gingen indelen in scènes.

Toen ontstond er iets wat meer was dan de som der delen. Op die manier hebben we een slag gemaakt in de ontwikkeling van ScratchWorx. Tot dan was de leerling meer op zijn of haar intuïtie aangewezen; er moesten zogenaamde 'moodboards' gemaakt worden die als uitgangspunt werden gebruikt. De indeling in scènes zorgde ervoor dat ScratchWorx als narratief medium beter uit de verf kwam.

In 2005 maken we een versie 2.0 en de ervaringen uit het Edith Russ Haus komen daarbij goed van pas.

Is er verschil tussen de Duitse situatie en de Nederlandse?

Ik heb de indruk dat het onderwijs er beter, in ieder geval gedisciplineerder is, dat vooroordeel werd in ieder geval bevestigd. Het waren natuurlijk niet de minst begaafde kinderen, analytisch kwamen ze erg sterk over, maar ik vond ze wel tamelijk afwachtend. Er werd bijvoorbeeld tijdens de ScratchWorx-sessies nauwelijks gedanst, terwijl in Nederland de hele klas staat te swingen. De leerlingen gingen allemaal op de grond zitten en waren doodstil. Nederlandse kinderen zijn lastiger, maar op een bepaalde manier wel creatiever.

Hoe verliep het contact met de Duitse collega's?

Die waren erg enthousiast. Ieder vrij uur kwamen ze naar het Edith Russ Haus, ook als hun aanwezigheid niet echt nodig was.

Ik kreeg enorm veel input en heb een schat aan didactische ervaring en vooral praktijktips gekregen. Over het algemeen waren de leraren erg gedreven met hun vak bezig. Ook waren ze erg geïnteresseerd in het werk van Waag Society en nieuwe vormen van educatie. Ik ervaarde dat als erg motiverend.

Wat was precies de rol van de Animatiemachine?

De Animatiemachine is een tool die zonder veel uitleg gebruikt kan worden en de Duitse scholieren stortten zich vol overgave op het maken van animaties. Ze zaten er vaak urenlang toegewijd mee te werken. Alles werd ook hier weer heel gedegen voorbereid, met een storyboard als uitgangspunt.

De medewerkers van het Edith Russ Haus hadden ook allerlei materialen verzameld om animaties mee te maken en dat werkte erg inspirerend.

Wat is je conclusie als je terugkijkt op de workshop?

Kijk, ik ben onwijs trots op wat we hier doen. Ik heb echt het idee dat we pionierswerk verrichten. Ik zie mezelf als een bruggenbouwer: tussen nieuwe media en educatie gaapt een diep gat en dat moet langzaam maar zeker worden ingevuld. Ik ben blij als ik dat op een educatief verantwoorde manier kan doen, zonder dat de lol die je ook kunt hebben bij het gebruik van interactieve media verloren gaat.

2.2

Interfacing Access

Toegang hebben tot informatie-technologie is een essentiële voorwaarde voor deelname aan het democratische bestel. Maar een onoverzichtelijke en onvriendelijke vormgeving van een interface werpt voor velen een te hoge drempel op.

Gebruikers moeten zich aanpassen aan de 'look and feel' van hard- en software. In plaats van zich met de functionaliteit van het programma bezig te houden worden gebruikers maar al te vaak gedwongen zich langdurig in de interface te verdiepen.

Interfacing Access benadrukt de wenselijkheid van intuïtieve, op de doelgroep gerichte interfaces. In een aantal projecten wordt de methode 'Users as Designers' gehanteerd, die gebruikers in staat stelt om deel te blijven nemen aan en in sommige gevallen zelfs mede-ontwikkelaar te worden van nieuwe applicaties. Op deze manier leveren zij een actieve bijdrage aan de ontwikkeling van het digitaal cultureel erfgoed van onze samenleving. Naast het maken van concrete producten, organiseert Interfacing Access het debat waarin kunstenaars uit verschillende disciplines, ontwerpers, technici en mediatheoretici met elkaar in gesprek komen.

De Interfacing Access-expertise komt in een aantal Waag Society-projecten expliciet tot uitdrukking. Register van de dag van gister en Frequentie 1550 zijn voorbeelden van samenwerking tussen de verschillende Waag Society-programmalijnen. Het Verhalenaalbaar, een project in samenwerking met Museum Amstelkring/Ons' Lieve Heer op Solder is een Interfacing Access-project en kreeg in 2004 definitief zijn plek.

Maar goed beschouwd zijn alle Waag Society-projecten doordeesemd van de uitgangspunten van Interfacing Access. Het uitvoeren van interfaces naar

de menselijke maat en het uitdrukkelijk betrekken van doelgroepen in het ontwerpproces zijn elementen die onlosmakelijk verbonden zijn met Waag Society.

Het in 2004 gestartte project Frequentie 1550 bijvoorbeeld, dat ook dwars door alle Waag Society programmalijnen loopt, is voor een groot deel door Interfacing Access-medewerker Aske Hopman ontworpen.

Tom Demeyer werkte naast zijn Interfacing Access-activiteiten door aan het KeyWorx-platform, de basis waarop veel Waag Society-projecten gestoeld is.

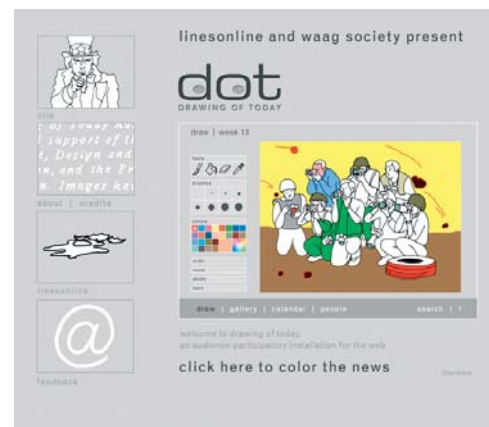
Janine Huizenga, hoofd Interfacing Access, houdt zich bezig met de algemene strategische lijn van interface-design bij Waag Society. Daarnaast is zij eindverantwoordelijk voor de vormgeving van alle Waag Society-uitingen.

Onderzoek & Ontwikkeling

2.2.1 DRAWING OF TODAY

Drawing of Today is een initiatief van kunstenaars Ram Katzir en Yariv Alter Fin. Katzir maakte eerder 'Your Coloring Book', waarin mensen werden uitgenodigd onschuldig ogende kleurenplaten van Nazi propaganda in te kleuren.

Alter Fin is bekend van onder andere zijn interface Dominique, waarmee gebruikers met de uitdrukkingen van een vrouwegezicht kunnen spelen.



Drawing of Today interface

Nieuws is altijd gekleurd, door de ideologie van de media, het perspectief van de journalist of de context van het artikel. Drawing of Today biedt het nieuws aan in de vorm van lijntekeningen. Die zijn gebaseerd op nieuwsfoto's van The Associated Press. In de loop van 2004 werden ze steeds geactualiseerd. Met behulp van eenvoudige tools kunnen de tekeningen worden aangepast, waarna ze verschijnen op de Lines Online website. Het resultaat is een kleurrijke gemeenschappelijke 'news room' die uitnodigt om bij te dragen.

Waag Society werkt regelmatig samen met kunstenaars in projecten met een cultureel, politiek of maatschappelijke thema. In de resulterende toepassingen komen artistieke en technologische creatie samen. Het doel is altijd om mensen te stimuleren uitdrukking te geven aan hun identiteit en cultuur.

Voor Drawing of Today is gebruik gemaakt van het KeyWorx platform, een tool voor gezamenlijke online creatie en interactie.

Het uitgangspunt van het onderzoek naar samenwerkende creatie ('collaborative creation') is de relatie tussen tekeningen (een 'ouderwetse' techniek) en de mogelijkheden die het world wide web biedt. Op het moment is het gros van de uitingen en uitwisselingen op het net tekstueel: MSN, e-mail, chatrooms, en er zijn maar weinig middelen om op een simpele manier creatief en samenwerkend met beeld en tekeningen om te gaan op het net. Tekenend is de oudste taal ter wereld, en is een universeel middel met vele mogelijkheden. De uitdaging was het realiseren van communicatie door middel van het gebruik van tekeningen. In Lines Online hebben we er een nieuw werk gecreëerd dat toegankelijk is voor een breed publiek en de kans biedt voor visuele collaboratie en synergie.



Lijntekening om in te kleuren uit Drawing of Today

Voor alle gerealiseerde onderdelen van Lines On-Line, geldt dat er een nieuwe intuïtieve interface ontworpen is, gebaseerd op een van de basisvaardigheden van mensen, namelijk het maken van lijntekeningen.

2.2.2 VERHALENALTAAR 2004

Het Verhalenaltaar is ontwikkeld door Waag Society in samenwerking met Museum Amstelkring. In het project wordt onderzocht wat de mogelijkheden zijn van nieuwe media voor het vastleggen van erfgoed. 'Emergency Anthropology' noemde Judith Koelemeijer het bij de opening van de tentoonstelling: het vastleggen van verhalen uit de 20ste eeuw voordat ze voorgoed verdwijnen wegens de hoge leeftijd van de vertellers.

Een Ken Barbie, een anecdote over kippenvoer van historica Koelemeijer en een communiejurkje behoren tot de eerste trofeeën van het Verhalenaltaar. Die staat opgesteld in Museum Amstelkring, Ons'Lieve Heer op Solder, een voormalige schoolkerk in Amsterdam. Van 15 mei tot 3 oktober 2004

was in het museum de tentoonstelling 'Van Doop tot Dood' te bezichtigen, over de zeven sacramenten. Bezoekers waren uitgenodigd om een persoonlijk voorwerp mee te brengen dat verbonden is aan hun beleving van een van de sacramenten. In het Verhalenaltaar, dat het uiterlijk heeft van een tabernakel, is een digitale camera verwerkt. Het meegebrachte voorwerp wordt in het altaar op een fluwelen kussen gelegd. De bezoekers kunnen op zeer eenvoudige wijze de belichting instellen en het object vervolgens fotograferen. Op de computers die naast het altaar staan, verschijnt de foto in het web-album van het Verhalenaltaar. De bezoekers kunnen hier de anecdote die bij de foto hoort achterlaten. Gedurende de tentoonstelling verrichten een aantal instituten onderzoek naar het verzamelen van persoonlijke verhalen in musea. Deelnemers aan het onderzoek zijn het SCO Kohnstamm Instituut, Meertens Instituut, Antenna Studio, Reinwardt Academie en ACT 2. Het bij het Verhalenaltaar verzamelde materiaal vormt de basis van het onderzoek.

2.2.3 REGISTER VAN DE DAG VAN GISTER



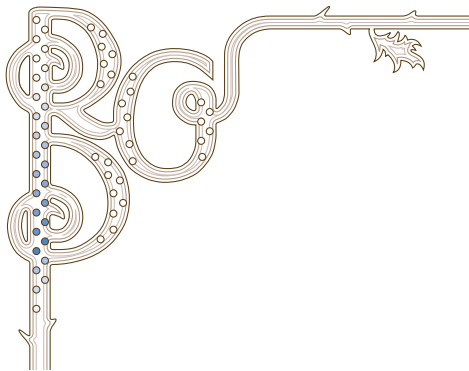
Het Register wordt in gebruik genomen

In november en december 2004 startte in de bibliotheken van Gouda, Boskoop en Bodegraven het pilotproject 'Register van de dag van gister'. In dit kunstproject wordt het klassieke verhalen vertellen gemixt met de nieuwste multimediale mogelijkheden. Register van de dag van gister is opgezet voor senioren die geïnteresseerd zijn in het ontdekken van mogelijkheden om via de bibliotheek toegang te krijgen tot nieuwe media. Hierbij staat plezier in het ontdekken van mogelijkheden die deze media bieden voorop. Waag Society heeft voor dit project de digitale interface ontwikkeld in de vorm van een multimediameubel dat in verbinding staat met de website www.gister.nl. Vanaf 2005 trekt dit project langs andere bibliotheken in Zuid-Holland.

Het kabinet is een zeer toegankelijk multimediameubel in Art Deco-stijl. Mediakunstenaar Rosanne van Klaveren werkte mee aan de start van het verhalenproject. Zij heeft voor het project de hele biografie toegevoegd van Norma Voombergh van Nispen. Onder begeleiding van Rosanne van Klave-

ren kunnen deelnemers op eenvoudige wijze persoonlijke verhalen in de vorm van tekst, foto's, geluid en voorwerpen toevoegen of ze kunnen reageren op de verhalen van Norma Voombergh van Nispen. Deze verhalen zijn direct te printen en terug te vinden op de aan het Verhalen kabinet gelinkte website www.gister.nl.

Alle verhalen samen vormen een uniek digitaal collectief geheugen van Zuid-Holland. Het materiaal dat voortkomt uit dit kunstproject zal zichtbaar zijn voor anderen in de bibliotheek, op de website en zichzelf vermeerderen met bijdragen van senioren uit andere regio's in de provincie Zuid-Holland. Het is bovendien mogelijk om thuis, met behulp van internet, te reageren op de toegevoegde verhalen.



Logo van Register van de dag van gister

Register van de dag van gister is een samenwerking tussen Kunstgebouw, ProBiblio, Waag Society en mediakunstenaar Rosanne van Klaveren. Het project is samen met senioren en vertegenwoordigers van de bibliotheken van Gouda, Boskoop en Bodegraven ontstaan. Register van de dag van gister is gesubsidieerd door de provincie Zuid-Holland.

2.2.5 DE VERHALENTAFEL

De Verhalentafel is één van Waag Society's spraakmakendste projecten: een multimediameubel dat met twee knoppen te bedienen is, speciaal voor ouderen.

In 2004 is de Verhalentafel doorontwikkeld en bovendien is er door het Centrum voor Verouderingsonderzoek van de Vrije Universiteit onderzoek verricht naar de effecten van de Verhalentafel.

In de loop van 2005 wordt een nieuwe versie van de Verhalentafel gepresenteerd alsmede de uitkomst van het onderzoek.

2.2.6 PILOTUS

Pilotus is Waag Society's communicatiesoftware voor mensen met een verstandelijke beperking. Bestaande software is voor deze doelgroep vaak te complex en bovendien onveilig. Pilotus combineert een groot aantal functionaliteiten met een aantrekkelijke en eenvoudige interface. Daarnaast is Pilotus een gesloten omgeving, wat inhoudt dat

het programma alleen toegankelijk is voor de groep rond de gebruiker.

Doel van de ontwikkeling in 2004 was, samen met partners RDG Kompagne en Sogeti, om in het begin van 2005 Pilotus als zelfstandig pakket op de markt te brengen.

Programma & Evenementen

2.2.7 KIDS EN BITS/LINES ONLINE CINEKID

Van 15 tot en met 23 oktober vond het Cinekid-festival plaats in Amsterdam. Het festival kent een digitaal onderdeel: Kids en Bits.

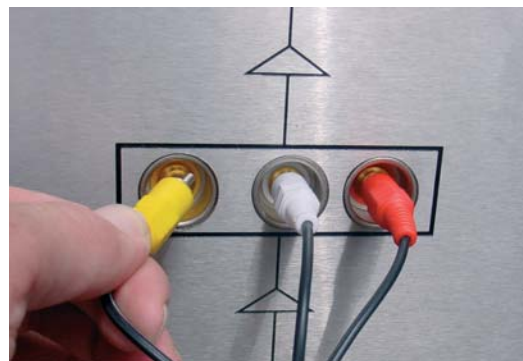
Waag Society plaatste er een terminal met de Lines Online-interface.

2.2.8 PLUGIN

In 2004 ging Waag Society Plugin van start, een project dat het voor iedereen met een videocamera mogelijk maakt live op het internet videobeelden uit te zenden. In een van de –niet gebruikte– deuren van het Waaggebouw is een paneel bevestigd waar een videocamera in kan worden gepluigd. Op het internet worden vervolgens de beelden die hetzij live worden opgenomen, hetzij door de camera worden afgespeeld, direct vertoond op plugin.waag.org.



De (voormalige) toegangsdeur van het Theatrum Anatomicum



Het paneel om een videocamera in te pluggen

2.2.9

REGISTER VAN DE DAG VAN GISTER

door Ron Boonstra

Het is een mooie herfstdag in oktober als Bas van Abel en ik met een gehuurd bestelbusje naar Den Bosch rijden. We gaan naar meubelmaker Tom van der Zandt om het Register van de dag van gister, kortweg het Register, te voorzien van apparatuur en mee te nemen naar Amsterdam.

Het Register is een kast waarmee ouderen in Zuid-Holland door middel van beeld, tekst en geluid herinneringen kunnen invoeren en bekijken. De ingevoerde herinneringen kunnen vervolgens worden bekeken via de website www.gister.nl.

Na enig zoeken vinden we op het industrieterrein de loods waarin het bedrijf van Van der Zandt huist. Een wat magazijn-achtige omgeving, met veel stalen roldeuren, waar je misschien niet direct een ambachtelijke meubelmaker zou verwachten. De loods blijkt opgedeeld in segmenten. De eerste die we tegenkomen staat vol met porseleinen vaasjes en andere prullaria. Eenmaal op de juist plek gekomen blijkt waarom deze zo geschikt is: je hebt er alle ruimte en je kan er zoveel lawaai maken als je wilt. Als de freesmachine draait zijn oorbeschermers geen overbodige luxe!



Tom van Zandt in zijn werkplaats in Den Bosch

De houten zuil van het Register is al vrijwel klaar. Direct valt op met hoeveel vakmanschap de kast is gemaakt. Hij doet me direct denken aan een levensgrote toren uit het schaakspel: een naar boven taps toelopende vierkante kast. De hoekdelen zijn van massief eikenhout gemaakt, de vlakke delen van plaatmateriaal, bekleed met eiken fineer. Het geheel oogt zo solide als een honderdjarige eik. Op de hoeken prijken kleine 'kantelen', die later nog goed van pas blijken te komen als handgreep. De kast bestaat namelijk uit twee delen. In het onderste deel zit een lade voor een platenspeler, komen luidsprekers en is er plaats voor een printer. Daarboven zit een plateau voor de computers en randapparatuur (ondermeer usb- en ethernet-hubs). In het bovenste gedeelte huizen twee platte beeldschermen met touchscreen, een digitale fotocamera met belichting, geluidsopname- en weergave-apparatuur, luidsprekers, een webcam, een toetsen-

bord en, in een aparte bak bovenin, een scanner. Aan ons de schone taak om al deze apparatuur in de kast te monteren en aan te sluiten. Aan de buitenkant domineert de houten, huiskamervriendelijke uitstraling, de technologie blijft voor de gebruiker verborgen in het binnenste.

We hebben voorlopig alleen de belangrijkste en als eerste te monteren apparatuur meegenomen. De rest zal later in Amsterdam worden ingebouwd. Voor sommige onderdelen, zoals de webcam, zal Tom nog wat kleine aanpassingen moeten maken. In de werkplaats is al het daarvoor benodigde gereedschap aanwezig. Hiermee kan hij een houten manchete voor de iSight webcam maken, waardoor deze in exact de goede hoek staat. Deze camera maakt desgewenst een pasfoto van degene die voor de kast zit.



Een beeldscherm wordt, met wat moeite, vastgezet

In de vrij beperkte ruimte van de bovenkast is het knap lastig werken. Met behulp van een paar aluminium profielen lukt het ons om de monitoren vast te zetten. Een zwarte viltstift doet goede dienst om een klein randje grijs tape van het touchscreen (een soort folie dat op het eigenlijke beeldscherm is geplakt) te maskeren. Het is zaak dat de schermen op precies de goede plaats komen te zitten in de uitsparing.

De scanner blijkt niet passen in de daarvoor bestemde bak, althans, de kabeltjes passen er niet in. Uiteindelijk is de oplossing komen dat er twee gaatjes in de bak komen, waardoor het met wat moeite nét gaat. Hetzelfde probleem doet zich voor bij het toetsenbordje, dat in een lade wordt weggewerkt. Dit zal later worden opgelost door wat plastic weg te halen, hoewel het niet eenvoudig is om dit te doen zonder brokken te maken. Veel apparaten worden tegenwoordig niet

meer met schroefjes vast gezet, maar met clipjes gesloten die makkelijk afbreken.

Later op de dag bezoeken we een lokale ijzerwarenwinkel voor een paar passende schakelaars en handgrepen. Alle apparaten zitten namelijk weggewerkt achter deurtjes of in lades. Om die open te kunnen trekken willen we stijlvolle, bijpassende messing grepen. Helaas is onze keuze niet voorradig. Voorlopig openen we alles met stukjes tape, wat in elk geval meteen duidelijk maakt dat we hier nog te maken hebben met een werk in uitvoering.



Nog even een ringetje voor de webcam in de juiste hoek zagen

Aan het eind van de dag laden we de twee delen Register in onze bus, die tamelijk ruim bemeten is voor het eiken torentje. We zijn nog niet honderd meter de poort uit of de lading gaat schuiven. Met een paar spanbanden erom blijven de kastdelen wél goed zitten en kunnen ze voor het eerst op reis. Een bloedrode ondergaande zon begeleidt ons door het laaglandse rivierenlandschap. Je zou het zo kunnen invoeren als eerste herinnering, ware het niet we niet Zuid-Holland zijn...



Het Register wordt ingeladen

2.3

Public Research

In het Public Research-programma stond 2004 de omgang met intellectuele eigendomsrechten centraal. Intellectuele eigendomsrechten hebben een groeiende impact op de structuur van het medium internet.

De traditionele omgang met intellectuele eigendomsrechten die ook nu nog op het internet van toepassing is oriënteert zich op de structuren van broadcast media. Het internet biedt echter in tegenstelling tot traditionele media iedere gebruiker de mogelijkheid zelf informatie aan te bieden en ook informatie van derde partijen te gebruiken. In een situatie waar alle informatie op het internet automatisch auteursrechtelijk beschermd is, wordt het creatieve potentieel van individuele gebruikers en maatschappelijke organisaties teveel beperkt. Waag Society probeert op verschillende terreinen een open omgang met informatie en content te bevorderen zodat de internetgebruiker ook in toekomst uit een rijk publiek domein kan putten. Dit streven heeft zijn wortels in de tijd van De Digitale Stad (Amsterdam) waaruit Waag Society in 1996 ontstaan is.

Er zijn drie projecten waarin intellectuele eigendomsrechten in 2004 aan de orde geweest zijn. In het DISC programma werd het Creative Commons licentie systeem voor Nederland succesvol geïmplementeerd. Ook in het Waag Sarai Exchange Platform (en de nieuwe partner het Alternative Law Forum in Bangalore) was dit het geval. En tenslotte is het Creative Commons systeem opgenomen in het in maart 2004 opgestarte project 'Towards a Culture of Open Networks'. Centraal binnen al deze projecten staat de vraag naar concrete oplossingen voor een situatie waar de technologische ontwikkelingen steeds meer mensen in staat stellen om steeds meer informatie en kennis te raadplegen of te (her)gebruiken. Tot nogtoe werden deze moge-

lijkheden steeds vaker op basis van het uitdijende intellectuele eigendomsrecht beperkt.

Met de Creative Commons-licenties hebben makers en collectiehouders van met name digitaal werk een werktuig in handen om hun informatie, kennis en werk ter beschikking te stellen aan het publieke domein op een manier die aan de eisen van het medium voldoet.

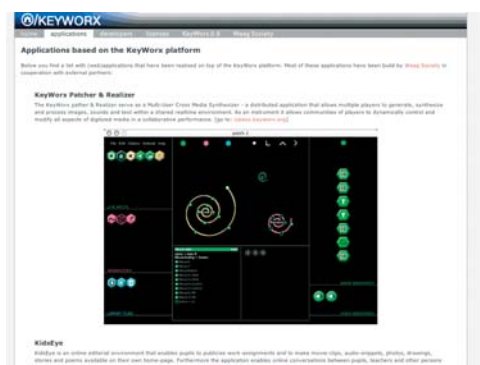
Het Alternative Law Forum heeft in het afgelopen jaar met ondersteuning van Waag Society research naar open content modellen verricht. In de tweede helft van 2004 heeft het Alternative Law Forum een belangrijke rol gespeeld in de voorbereiding van de conferentie Contested Commons/Trespassing Publics, die in januari 2005 in Delhi (India) heeft plaatsgevonden.

In het kader van het door de EU gefinancierde en in samenwerking met Public Netbase in Wenen en Sarai/CSDS in Delhi uitgevoerde programma 'Towards a Culture of Open Networks' wordt intensief gekeken naar de voorwaarden voor duurzame samenwerkingsverbanden tussen organisaties op basis van open content en open source software oplossingen.

Onderzoek & Ontwikkeling

2.3.1 WWW.KEYWORX.ORG

Ook bij Waag Society hebben intellectuele eigendomsrechten in 2004 een belangrijke rol gespeeld. De broncode van de KeyWorx-platform is onder drie verschillende open source licenties (GNU GPL/MPL/LGPL) vrijgegeven. Meer informatie over de ontwikkeling van het KeyWorx-platform in de KeyWorx-paragraaf van het Sensing Presence gedeelte van dit jaarverslag.



KeyWorx website

2.3.2 TOWARDS A CULTURE OF OPEN NETWORKS

In aanvulling op het bestaande uitwisselingsplatform van Sarai en Waag Society is in maart 2004

een door het EU-India Economic Cross Cultural Programme ondersteund project van start gegaan. Binnen dit kader werken Waag Society, Sarai/CSDS en Public Netbase tot einde 2006 samen. Het programma heeft drie onderdelen: evenementen in Europa en India, het ondersteunen van open source software-ontwikkeling voor de culturele sector en onderzoek naar structuren voor informatie-uitwisseling in open netwerken. Waag Society coördineert de activiteiten van de drie projectpartners die hun activiteiten zelfstandig uitvoeren.

Waag Society heeft in 2004 in nauwe samenwerking met de partners een gezamenlijke website voor het programma ontworpen en gerealiseerd. Hierbij is met nadruk niet voor een documenterende website gekozen, maar voor een experimenteel platform. Daarin zijn de inhoudelijke verbindingen tussen de verschillende activiteiten van het programma maar ook van discussies rondom het programma gevisualiseerd. De website is op basis van het KeyWorx-platform gerealiseerd en wordt door alle drie projectpartners van content voorzien. De content wordt niet naar datum van publicatie gerangschikt, maar in de context geplaatst. Zo worden naast het actueel gekozen item de inhoudelijk meest relevante items geplaatst. Dit gebeurt dynamisch zodat de relatiepatronen tussen items veranderen naarmate meer informatie toegevoegd wordt.

2.3.3 DISC.NL



Logo van www.disc.nl

Disc is een project van Stichting Nederland Kennisland (KL) en Waag Society (WS) dat gefinancierd wordt door het ministerie van Onderwijs Cultuur en Wetenschap en het Nationaal Actieplatform Electronische Snelwegen. De hieronder beschreven activiteiten zijn in nauwe samenwerking met medewerkers van Nederland Kennisland en Waag Society gepland en doorgevoerd. De personele inbreng van Waag Society in het project lag rond 40% van de totale activiteiten.

Het idee achter Disc is door middel van activiteiten een gezonde stimulans te geven aan de ontwikkeling van innovatieve, maatschappelijke en culturele content en software. In dit hoofdstuk gaan we in op de open source software activiteiten

Op www.disc.nl zijn bijna vijftig projecten uit de non-profit sector geanalyseerd op hun gebruik van open source software. Initiatiefnemers vertellen over de toepassing van open source software binnen de organisatie, over de samenwerking met software-ontwikkelaars en over de ervaringen van gebruikers. Daarnaast worden ook specifieke software-applicaties die door projecten zijn ontwikkeld geanalyseerd. Voorbeelden zijn de chat-applicatie van de Kindertelefoon, het online ruilsysteem van LETS of de PHP-scripts van Amsterdam Zuid-Oost online.

De website www.disc.nl is door Waag Society ontworpen en ontwikkeld. De dagen rondom de lancering had de website, mede vanwege de media-aandacht, meer dan 80.000 bezoekers. Inmiddels ligt het aantal bezoekers op ongeveer 200 per dag.

2.3.4 GELUIDS.NET

Stichting Geluids.net is eind 2003 opgericht om de impasse in de discussie rond Schiphol en geluidsoverlast te doorbreken. Aanleiding was de berichtgeving over de vermeende moeilijkheden rond het meten van vliegtuiggeluid. Geluids.net wil demonstreren dat het wel degelijk mogelijk is om door middel van meting vliegtuiggeluid op betrouwbare wijze in kaart te brengen.



Burgers meten zelf het vliegtuiglawaai

Geluids.net heeft met financiële steun van Digitale Pioniers een proefnetwerk opgezet voor 25 meetpunten. Waag Society en Nederland Kennisland sponsoren de benodigde serverfaciliteiten. De meetpunten zijn in bruikleen van TNO TPD. Sinds begin april hebben de meetpunten gezamenlijk al meer dan 600 miljoen metingen over de geluidsbelasting in dit gebied uitgevoerd. Het doel van de proef is om het concept van Geluids.net op een eenvoudige wijze te testen en te demonstreren.

De reacties van regiobewoners op de proef zijn zeer positief: van hen ontvingen wij inmiddels honderden e-mails. Velen gaven aan zeer blij te zijn 'dat er nu eindelijk gemeten gaat worden'. Honderden bewoners hebben zich opgegeven voor de plaatsing van een meetpunt in de toekomst. Verder heeft Geluids.net ruime aandacht gehad van dagbladen, radio en tv en is Geluids.net in de tweede kamer aan de orde geweest.

Inmiddels hebben de ervaringen van de pilot ge-

leid tot de ontwikkeling van een nieuw meetpunt. Het nieuwe meetpunt filtert nu individueel vliegtuiggeluid uit omgevingsgeluid met behulp van frequentie-analyse. De eerste plaatsen waar het nieuwe meetpunt geïnstalleerd gaat worden zijn Amsterdam, Heemskerk, Oegstgeest en Maastricht. Een nieuwe database-server staat inmiddels klaar op het NIKHEF en is gesponsord door het Virtual School Lab. Scholen die deelnemen aan het project kunnen de data die wordt verzameld gebruiken om leerlingen verbanden te laten leggen tussen geluid, weersomstandigheden en andere factoren. Geluids.net heeft zich in een jaar ontwikkeld van een burger-initiatief tot een informatief, door gemeenten, scholen en universiteiten gedragen project buiten het bestaande politieke kader om. Waag Society heeft met veel genoegen meegewerkt aan de opstartfase van dit project.

Programma & Evenementen

2.3.5 TOWARDS A CULTURE OF OPEN NETWORKS

►Writer-in-residence: Ananya Vajpeji

In oktober en november 2004 vond de eerste residency in het kader van het programma Towards a Culture of Open Networks bij Waag Society plaats. De Indiase historica Ananya Vajpeji was acht weken te gast om onderzoek te doen naar de representatie van interne conflicten in de Europese media. Haar aandacht was met name op de gebeurtenissen in de jaren 90 in het voormalige Joegoslavië gericht. Waag Society heeft hiervoor contacten met onder meer het NIOD, het audiovisueel archief van de publieke omroepen in Nederland en andere onderzoeksinstituten gelegd.



Beeld uit de presentatie van Ananya Vajpeji

Doel van haar verblijf was het verzamelen van vergelijkend materiaal voor haar doorlopend onderzoeksproject naar de mediarepresentatie van interne conflicten tussen de verschillende religieuze groeperingen in het hedendaagse India. De conclusies van haar onderzoek werden door Vajpeji tijdens een publieke bijeenkomst op 17 november in

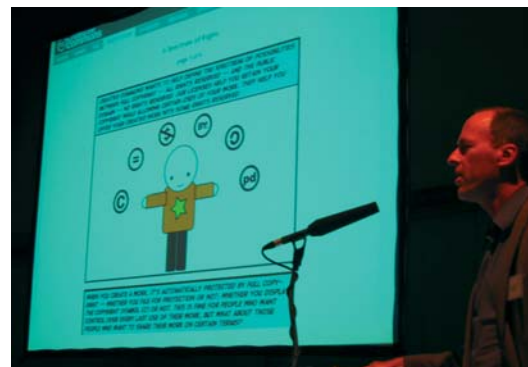
het Theatrum Anatomicum gepresenteerd. Bij deze bijeenkomst waren rond 50 bezoekers aanwezig.

►Overige activiteiten

In het kader van het project vond verder een residency bij Sarai in New Delhi plaats. Zilvan Zurbrugg en Viktoria Donkersloot hebben hiervoor in samenwerking met de Cybermohalla groep van Sarai een nieuwe versie van OPUS (zie jaarverslag 2003) gerealiseerd. APNA_OPUS is een op het BitTorrent protocol gebaseerde samenwerkingstool en dat binnen de Cybermohalla labs wordt getest. Het stelt individuele gebruikers in staat met materiaal van andere gebruikers te werken en de ontstane relaties tussen de creaties te visualiseren. Verder heeft het Sarai Media Lab een interactief kunstwerk ('network of no_des') gerealiseerd. Dit werk heeft in juli de UNESCO Digital Arts Award 2004 gewonnen. In december hebben de projectpartners in Bangalore onderzoek verricht naar een concept voor het in november 2005 geplande World Information City event. Voor het realiseren van dit evenement is een brede coalitie van 'civil society' instellingen in Bangalore gevormd. Op basis van deze coalitie wordt het concept voor het WIC-event uitgewerkt.

2.3.6 DOMEIN VOOR INNOVATIEVE SOFTWARE & CONTENT (DISC)

Naast de website zijn er de afgelopen periode een aantal activiteiten georganiseerd om de bekendheid met open source software te vergroten.



Prof. Bert Hugenholz tijdens de opening van disc.nl

Op 23 maart 2004 ging www.disc.nl online. Ruim zeventig vertegenwoordigers uit de open source community, non-profit organisaties en overheidsinstanties waren daarbij aanwezig. Tijdens deze middag werden ook de plannen voor het komende jaar gepresenteerd.

Sinds de lancering is er een aantal aanvullende bijeenkomsten georganiseerd. Zo kwamen op 21 juni 2004 een aantal theatermakers bijeen om te bespreken wat de voornaamste behoeften zijn van theatermakers en podia op het gebied van ICT. Disc presenteerde tegelijkertijd de mogelijkheden van open source software voor de theaterwereld. Op 23 oktober 2004 kwam de groep weer bij elkaar om te kijken hoe een open source strategie eruit

kan zien. Disc assisteert bij de formulering van die strategie en verbindt de partijen met software-ontwikkelaars. Deze vraagbundeling maakt het voor betrokken partijen overzichtelijker en uiteindelijk misschien goedkoper om tot implementatie van een (open source) ICT-strategie te komen.

► Creative Commons Nederland



De lancering van Creative Commons licenties

In aanwezigheid van bijna 200 vertegenwoordigers uit de kunst-, de cultuur-, de juridische en de overheidssector presenteerde op 18 juni 2004 Lawrence Lessig, initiatiefnemer van het licentiesysteem, de Nederlandse versie. Sindsdien blijkt er veel behoefte te zijn aan extra informatie over de mogelijkheden van open content. Het gaat dan om vragen zoals hoe content onder Creative Commons beschikbaar kan worden gesteld, hoe content hergebruikt mag worden, wat de wettelijke basis van de licenties is, hoe leden van collectieve belangenorganisaties het kunnen gebruiken en hoe met open content het commercieel vruchtgebruik van auteursrechtelijk beschermd werk benut kan worden.

► Creative Commons presentaties

Disc hield diverse presentaties over de Creative Commons licenties. Onder meer voor Amsterdamse Nachtwacht Collectief, Den Haag Cultuur Digitaal, als onderdeel van de ANMI Summer School en op het Symposium van programma OSOSS.

Aan het eind van het jaar (op 15 december 2004, vijf maanden na de lancering van de Nederlandse licenties) werden de licenties door 13.847 websites gebruikt. opgedeeld in de verschillende licentie variaties ontstaat het volgende beeld:

Naamsvermelding:	327
Naamsvermelding-Gelijk Delen:	957
Naamsvermelding-Gelijk Delen - Niet Commercieel:	8840
Naamsvermelding-Geen Afgeleide Werken-Niet Commercieel:	3440
Naamsvermelding-Geen Afgeleide Werken:	272
Naamsvermelding-Niet Commercieel:	11

► Disc hosting

Eén van de kenmerken van projecten in het publieke domein op internet is dat ze geen commercieel doel nastreven. Het is meestal ook niet mogelijk om inkomsten uit de website of het initiatief te genereren, zelfs al wordt er een grote gebruikersgroep bediend. Succesvolle maatschappelijke initiatieven zien met de toegenomen bezoekersaantallen ook de hoeveelheid dataverkeer toenemen en daarmee de kosten voor hosting en technische ondersteuning. Hier staan echter geen substantiële inkomsten tegenover.

Disc biedt daarom aan kleinschalige maatschappelijke en culturele internetinitiatieven, die voldoen aan een aantal inhoudelijke en technische criteria, de mogelijkheid hun project en de content te ontsluiten via de Gigaportconnectie in Waag Society. Projecten hebben de mogelijkheid hun website op de publieke server te plaatsen of een eigen dedicated server te installeren.

Aan het eind van 2004 werden 17 verschillende projecten gehost (6 met een eigen server en 11 op de discosting server).

2.3.7 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. (zie ook de jaarverslagen 2001, 2002 en 2003). Het Exchange Platform streeft ernaar om tot 2007 nog twee of drie verdere nieuwe mediacentra in het samenwerkingsverband te integreren. De activiteiten in 2004 stonden in het teken van een inventarisatie van mogelijke partners en het intensiveren van onze samenwerking met het Alternative Law Forum (ALF) in Bangalore. Daarnaast heeft Waag Society ook in 2004 technische ondersteuning op het gebied van hosting aan Sarai en ALF verleend.

Foto onder: Workshop in Bangalore in het kader van de Waag Sarai Exchange (foto: Paul Keller)



In het kader van de samenwerking waren medewerkers van Waag Society in maart en december te gast bij de partners in Bangalore en New Delhi.

►Short term fellowships

In maart 2004 heeft het Exchange Platform twee 'short term fellowships' uitgeschreven. Inhoud van de fellowships was het uitwerken van een plan voor een nieuwe media centrum in een ontwikkelingsland. Uit tweeëndertig ingezonden voorstellen werden uiteindelijk twee voorstellen van twee verschillende initiatieven uit Sao Paulo gekozen. De initiatiefnemers zijn gevraagd binnen drie maanden een opzet voor een nieuwe media centrum te presenteren. De twee short term residents (Tatiana Wells van midatactica.org en Felipe Fonseca van het initiatief metareciclagem.br) zijn uitgenodigd om hun plannen tijdens een workshop in Bangalore te presenteren (en aan de workshop deel te nemen). Op basis van hun presentaties heeft het Sarai Waag Exchange platform besloten om in 2005 met beide groepen verder aan een nieuwe media centrum in Sao Paulo te werken.

►ALF fellowship

Van maart tot en met december 2004 hebben Clifton de Rozario van het Alternative Law Forum in Bangalore een fellowship van het Exchange Platform ontvangen. Doel van deze fellowship was het intensiveren van de nieuwe media activiteiten van het ALF. Het Alternative Law Forum is een advocatencollectief in Bangalore dat naast hun dagelijkse praktijk op twee terreinen met nieuwe media bezig is. Leden van het collectief (met name Lawrence Liang) spelen een belangrijke rol in de discussie over intellectuele eigendomsrechten op het internet. Verder heeft het ALF in het afgelopen jaar gepoogd om hun juridische expertise voor een breed publiek toegankelijk te maken. Door het beschikbaar stellen van kennis en informatie willen zij helpen om rechtszaken te voorkomen of buiten het de rechtszaal op te lossen. Hiervoor hebben zij in 2004 een breed spectrum aan nieuwe media instrumenten ontwikkeld.

Er zijn in totaal vier database cd's geproduceerd met onderwerpen als homoseksualiteit in Bollywood, censuur op het gebied van filmproducties, gezondheidszorg en intellectuele eigendomsrechten op het internet. Het ALF heeft in samenwerking met een lokale vakbond in Bangalore een informatieve video over de gezondheidsvoorzieningen voor straatvegers in Bangalore geproduceerd. Het ALF heeft intensief aan de voorbereiding van de Sarai conferentie 'Trespassing Publics/Contested Commons' bijgedragen die in januari 2005 in New Delhi plaats heeft gevonden.

De samenwerking met het ALF wordt ook in 2005 voortgezet. Het is de bedoeling dat het ALF in 2005 naar een groter pand in de binnenstad van Bangalore verhuist waarin ook een klein medialab gevestigd gaat worden.

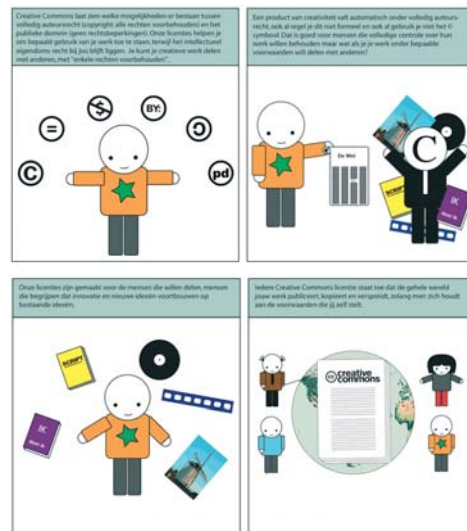
►Workshop

In samenwerking met het ALF heeft het Exchange

Platform in november 2004 een tweedaagse workshop in Bangalore georganiseerd. De workshop onder de titel 'Networks and Collaborations' was gericht op Indiase NGO's uit de mediasector. In totaal hebben vijfendertig vertegenwoordigers van drieëntwintig organisaties en initiatieven aan de workshop deelgenomen.

Publicaties

In het kader van de Creative Commons licenties heeft Disc de stripverhaalpublicatie 'Open Content: wat is het en hoe kan je het gebruiken?' gepubliceerd. De oplage van 2.500 is inmiddels volledig verspreid.



Eerste deel van de folder over Open Content

2.3.8

CREATIVE COMMONS: CREATIEF MET AUTEURSRECHT

door Björn Wijers

Velen van ons zullen er wel eens mee te maken hebben gehad. De fonts die met pijn en moeite in elkaar zijn gezet, die illustratie die pas na ettelijke pogingen tot zijn recht kwam of die foto waar zo vroeg voor is opgestaan om het juiste licht te hebben en dan 'leent' iemand het even! Zomaar. Zonder het te vragen, zonder een vergoeding of zelfs maar een naam te vermelden.



Alle informatie is te vinden op www.creativecommons.nl

►Auteursrecht en het ontstaan van Sneeuwwitje

Alles wat gemaakt wordt is in principe auteursrechtelijk beschermd. Natuurlijk zitten hier nog wat haken en ogen aan, maar al het werk dat geproduceerd wordt – of dit nu professioneel is of niet – wordt beschermd door de Auteursrechtenwet. Deze wet stelt dat het werk wat door iemand is gecreëerd, beschermd is gedurende het leven van die persoon en voor een periode van 70 jaar na zijn of haar dood. Met andere woorden: als je op je dertigste iets maakt en de respectabele leeftijd van 80 jaar hebt bereikt, dan zijn die fonts, illustraties of foto's nog 70 jaar daarna beschermd. Dat is een beschermingsduur van 120 jaar. En dat is lang.

Hoezo lang? Er is toch zeker hard aan gewerkt, er toch iets tegenover staan? Natuurlijk mag dat, maar een beschermingsduur van over het algemeen meer dan een eeuw is absurd. Vooral als je weet dat het overgrote deel van de werken niet zómaar ontstaat. Je ziet iets wat je inspireert, je leest iets wat je aan het denken zet, iemand vertelt je een verhaal of je hoort een nummer op de radio. Jij op jouw beurt creëert iets wat gebaseerd is op datgene wat je heeft geïnspireerd en misschien bevat het daar wel elementen uit. Bewust dan wel onbewust bouw je voort op het werk van anderen.

Een goed voorbeeld hiervan is Sneeuwwitje. Een typisch volksverhaal dat door de eeuwen heen gestalte heeft gekregen en via de Gebroeders Grimm uiteindelijk in 1937 werd verfilmd door Walt Disney. Uit dit voorbeeld komt duidelijk naar voren dat het 'zomaar ontstaan' van werken een sprookje is.

Is er dan geen manier waarop werk beschermd kan

worden, zonder dat dit verstrekende gevolgen heeft? Jawel, er is een oplossing, en die heet Creative Commons.

►Wat is Creative Commons?

Creative Commons (CC) is een initiatief om de distributie en het gebruik van auteursrechtelijk beschermde literatuur, fotografie, muziek, film en wetenschappelijk werk via het internet zoveel mogelijk te stimuleren, zonder dat inbreuk wordt gemaakt op het auteursrecht. Het traditionele auteursrecht gaat uit van het voorbehouden van alle rechten ('all rights reserved' of 'alle rechten voorbehouden') op een werk. Het aanbieden van werk onder een Creative Commons-licentie betekent niet dat alle auteursrechten worden vrijgegeven. Het betekent dat sommige van de rechten (zoals kopiëren, verspreiden, tonen, op- en uitvoeren) onder bepaalde voorwaarden worden aangeboden voor wie er gebruik van wil maken.

In de CC-licenties worden de voorwaarden voor gebruik gedefinieerd. Zo kan een maker het voorbehoud maken dat je als gebruiker het werk alleen openbaar mag maken als de naam van de maker vermeld wordt. De maker kan ook bepalen dat het werk alleen voor niet-commerciële doeleinden vrij gebruikt mag worden. Een andere licentievorm verbiedt het maken van aanpassingen in het oorspronkelijke werk. In totaal zijn er elf verschillende licenties die de maker al naar gelang zijn persoonlijke voorkeuren kan kiezen. De licenties zijn aangepast aan het Nederlandse recht. Via een eenvoudige webapplicatie kunnen makers in enkele stappen één van de CC-licenties aan hun werk toevoegen.

Sinds 2003 zijn ruim 4 miljoen werken onder een CC-licentie uitgebracht. Let wel: CC valt nog steeds onder het auteursrecht en dus zijn de werken onder de CC nog steeds beschermd voor de duur van het leven van de maker plus 70 jaar. Maar onder een CC-licentie zijn niet alle rechten voorbehouden. En dus kan dit als een goed compromis gezien worden tussen volledig beschermen en het volledig vrijgeven.

►Licenties en media

CC is geen organisatie die de CC-licenties handhaaft of controleert. Dus wie iets onder CC-licentie uitbrengt dient nog steeds zelf in de gaten te houden of iemand het werk 'leent'. Met de licentie kan in ieder geval aangetoond worden wie de maker van het werk is - en dat kan helpen bij het nemen van eventuele (gerechtelijke) stappen.

In de praktijk moet de licentie ook nog duidelijk zichtbaar worden gemaakt voor de gebruiker van het werk. Voor elke type media is daar een methode voor - of deze is in ontwikkeling. Een aanrader hiervoor is de door Creative Commons USA ontwikkelde CCPublisher die het erg makkelijk maakt om een licentie aan de diverse media te koppelen. Zie ook de Creative Commons site voor meer info hierover.

Het gebruiken van de Creative Commons-licenties biedt de mogelijkheid het publieke domein te behouden en tegelijkertijd het eigen werk te beschermen, zodat we ook in de toekomst op elkaars werk kunnen voortbouwen.

2.4

Sensing Presence

Sensing Presence is het Waag Society programma voor genetwerkte performances, onderzoek naar virtuele en fysieke aanwezigheid en hoe communicatie met nieuwe technologie een rol speelt in creatieve processen.

In 2004 is de aandacht onder meer uitgegaan naar onderzoek, onderhoud en ontwikkeling van applicaties op basis van KeyWorx, door Waag Society ontwikkelde software voor (internet-) kunstenaars. KeyWorx is in 2004 open source geworden, wat inhoudt dat het gratis te downloaden is. Inmiddels heeft het als platform, de basis waarop internetapplicaties gemaakt worden, een veel bredere toepassing gevonden: de meerderheid van de Waag Society-projecten maakt op een of andere manier gebruik van KeyWorx (www.keyworx.org). Het reeds bestaande KeyWorx-programma, dat voornamelijk in kunstenaarskringen werd gebruikt, heeft nu als werknaam KwArt of KeyWorx-classic gekregen. De ambitie is om in 2005 een nieuwe applicatie te ontwikkelen voor kunstenaars. Verder onderzoek is verricht naar samenwerking-composities tussen kunstenaars die zich met genetwerkte kunst bezighouden (onderwerp van de PhD van Sher Doruff) en het verspreiden van de specifieke kennis die Waag Society heeft opgedaan met deze technologie.

Het programma 'Connected! The making of a Live Art Exchange' (opgestart in 2003) is voortgezet in de vorm van diverse kunstprojecten, artist-in-residencies en de wekelijkse open studio 'Anatomic'. Een groot gedeelte van het Connected-programma is in dit jaar afgerond.

► Medewerkers en partners

Aan Sensing Presence werkten in 2004:

Guy van Belle (Anatomic)

Just van den Broecke (KeyWorx en kunstenaars-ondersteuning)

Sher Doruff (hoofd programma)

Fokke de Jong (KeyWorx en kunstenaars-ondersteuning)

Jan-Kees van Kampen (Anatomic en kunstenaars-ondersteuning)

Arjen Keesmaat (Anatomic en kunstenaars-ondersteuning)

Lodewijk Loos (KeyWorx)

Eric Redlinger -USA- (KeyWorx)

Floor van Spaendonck (hoofd programma)

Het Sensing Presence-programma werkte in 2004 samen met de volgende buitenlandse partners:

Athens(GR) – Fournos; Manthos Santorineos
Boulder (USA) – University of Colorado; John Hopkins

Brussels (BE) – f0am; Maja Kuzmanovich and Code 31; Gert Aersten

Manchester (UK) – Futuresonic; Drew Hamment
New York (USA) – [Share] digital media lab; Eric Redlinger and Keiko Uenishi

Prague (CZ) – MediaArtLab Centrum Pro Soucasné Umení

Reykjavik (ISL) – Haraldur Karlsson

Riga (LVA) – RIXC; Rasa Smite and Voldemars

Sao Paulo (BRA) – FILE – Festival Internacional de Linguagem

Eletronica; Paula Perissinotto

Sofia (BGR) – Bulevart Association; Lyobov Kostova

Tblissi (GEO) – maf_Media Art Farm

Tokyo (JPN) – Tama Art University; Akihiro Kubota

Toronto (CAN) – Interaccess, Kathleen Pierry Adams

Onderzoek & Ontwikkeling

2.4.1 PHD SHER DORUFF

Het promotie-onderzoek van Sher Doruff naar samenwerking-composities aan St. Martinscollege (Universiteit van Londen) heeft zich dit jaar vertaald naar een aantal presentaties. De dissertatie van het proefschrift zal plaatsvinden in juni 2006. Doruffs promotie is het resultaat van haar jarenlange onderzoek naar netwerkstructuren en de manier waarop kunstenaars hier gebruik van kunnen maken.

2.4.2 LIVEFORM TELEKINETICS (LF:TK)

De Canadese kunstenaars Jeff Mann en Michelle Teran zijn in 2002 een kunstproject en onderzoek gestart naar communicatie, interactie en het plegen van interventies met behulp van kinetische objecten in de vorm van alledaagse gebruiksvoorwerpen. De eerste fase werd besloten met een telekinetisch diner dat tegelijkertijd en gezamenlijk in Amsterdam en Toronto (Canada) plaatsvond. De tweede fase van het LiveForm:TeleKinetics Project is dit jaar gerealiseerd op uitnodiging van Waag Society in samenwerking met de Melkweg, BEAP (Perth Australië) en SAT (Montreal, Canada). LF:TK is een creatie van locatie-gebonden installaties verbonden met hybride/virtuele ruimtes door

gebruik van streaming media en genetwerkte kinetische objecten. De ontwikkeling van fase twee is opgezet als laboratorium waarbij eerst onderzoek is verricht naar sociale netwerken en openbare ruimtes in Amsterdam (later in Perth, Australië) en de relatie met hun technologische tegenhangers.



LF:TK laboratorium in Perth

Het laboratorium werd opgezet in een een publieke werkruimte in de Melkweg/Amsterdam en uiteindelijk reizend voortgezet in Australië, om later weer in Amsterdam op verschillende openbare locaties te worden opgesteld (De Balie, café Latei). Een expositie van het laboratorium (de testkitchen) heeft twee weken als installatie in Waag Society gestaan.



LF:TK installatie in het Theatrum Anatomicum

2.4.3 MUSICBOX

Musicbox is een geluidsinstallatie door Beth Coleman (NY) en Howard Goldkrand (NY). Het project behelst een experimentele installatie waarin gespeeld wordt met live-interactie, ideeën over geluid, architectuur, software interfaces en cybernetische bewegingen met de Vernacular software. Vernacular is een associatieve data-processor, ontwikkeld door Coleman en Goldkrand om in een 3D-omgeving geluid en beeld aan elkaar te koppelen. De toepassing van de Vernacular software voor de Musicbox-installatie was als sonische ervaring ingezet.

In het verduisterde Theatrum Anatomicum stond de luisteraar onder een raster van 16 speakers direct verbonden met de Vernacular software. Bewegingen van de luisteraar beïnvloedden de diverse klanken.

Tijdens de openingsavond van de installatie was er

een screening van Sun Ra's 'Space is the Place' (1974).

2.4.4 ANATOMIC - PARAMETERS UITZETTEN EN DE WERELDWIJDE OMHELZING

Het Anatomic-initiatief is een plek waar een dynamische groep van jonge kunstenaars, theatermakers elkaar ontmoeten om ideeën uit te wisselen, te improviseren en te leren om stukken en performances op te zetten met internet of netwerkomgevingen. Nieuwe thema's, inhoud en vormen werden geïntroduceerd door het technische en artistieke team, wat heeft geresulteerd in meer publieke optredens. De actieve participatie van de deelnemersgroep bij andere optredens en evenementen die op dit gebied plaatsvinden is hierbij van belang, net als het betrekken van reeds bestaande initiatieven op het net.

Het programma van wekelijkse open studio-bijeenkomsten voor kunstenaars met interesse in nieuwe technologie is geïnitieerd binnen het Connected-programma om nieuwe concepten te ontwikkelen op het gebied van genetwerkte performances. Bovendien wil het programma actief de creatieve gemeenschap in Amsterdam uitdagen om deel te nemen en contact te creëren.

In de tweede fase van de Anatomic-opzet zijn nieuwe internationale partners gezocht om samen initiatieven te ontwikkelen en te participeren in de performances via internet – met name kunstenaarsinitiatieven in Belgrado, Praag en Budapest. De performances met behulp van internet of een genetwerkte omgeving zijn de zogenaamde 'connected performances'.

2.4.5 CONNECTED! THE MAKING OF A LIVE-ART EXCHANGE

De ervaringen met theater en performances gecombineerd met nieuwe media en internet hebben Waag Society voor enkele onderzoeksvragen gesteld die in het huidige Connected-programma op verschillende manieren worden uitgewerkt. Centraal staat de genetwerkte interactie die live tot stand komt. De vragen worden onderzocht door kunstenaarsprojecten, residenties en Anatomic, de wekelijkse open studio sessies.

Programma & Evenementen

2.4.6 NETWORKS, ART & COLLABORATION FESTIVAL

De academische conferentie 'Networks, art & collaboration' Department of Media Study, georganiseerd door The State University of New York in Buffalo (USA) over collaboratieve strategieën was experimenteel opgezet door aan de hand van 'papers' performances en discussies op te zetten, in plaats van podium-presentaties. Het grote aantal Europese deelnemers kwam voornamelijk uit de

hoek van de theorie, activisme, hacktivisme, collaborative performance, open source software, net.art en interventie. Verschillende relevante sessies voor Waag Society en KeyWorx vonden plaats:

► *The role of the network in the collaboration of women media practitioners*

De J3-groep uit Colorado presenteerde het werk met behulp van de KeyWorx-software, waarbij de functionaliteit van het programma goed werd uitgewerkt.

Bij de volgende sessies waren medewerkers van Waag Society betrokken:

► *The Art of Cooperation*

Een discussie met Patrick Lichty (Intelligent Agent, Rtmk, YesMen) & Nathan Martin (Carnegie Mellon University, Carbon Defense League) leverde een geanimeerd gesprek op en erg veel toeschouwers. Naast een levendige discussie wees Patrick op een artikel van Eric Redlinger in eMag Intelligent Agent waarin KeyWorx en het gebruik van door vj/dj's in de New Yorkse kunst-scene wordt besproken. Patrick gaat KeyWorx gebruiken in zijn volgende project.

► *KeyWorx - global network streaming practices*

Deelnemers namen laptops mee om deel te nemen bij de demonstratie van het multi-user, multi-channel, multi-media collaboratieve platform voor gedistribueerde performance en interventies. Deze sessie vond plaats onder leiding van Arjen Keesmaat.

2.4.7 ARTIST-IN-RESIDENCE-PROGRAMMA

Binnen dit programma-onderdeel zijn in 2004 drie internationale kunstenaars uitgenodigd om te werken aan projecten die bijdragen aan de LiveArt Exchange die Connected! voorstaat.

► *Josephine Dorado - april 2004*



Viroid Flophouse - Josephine Dorado

Josephine Dorado is een New Yorkse mediakunstenaar, performer en schrijfster. In haar werk onderzoekt ze de reikwijdte van performances met technologie, soms gebruikmakend bewegingsgebaseerde, sensor-gedreven synthesis en genetwerkte telepresence.

In 2003-2004 heeft Josephine een Fullbright scholarship ontvangen voor een residentie bij Waag Society, tijdens de residentie heeft ze intensief gewerkt met de Anatomic-groep en heeft ze zich het computerprogramma Keyworx eigen gemaakt. De residentie heeft geresulteerd in twee performances: Son(net) Subterfuge en Viroid Flophouse.

Viroid Flophouse was een performance binnen een online gaming omgeving waarin beweging, motion tracking, streaming technologie en telematische performance bij elkaar kwamen binnen het gezamenlijke thema 'virus'.

De hybride game/networked performance omgeving was gemaakt door ADaPT (Association for Dance and Performance Telematics), de genetwerkte performance/game vond plaats op drie fysieke locaties; Arizona State University (Tempe, Arizona), Nottingham Trent University (Nottingham, UK) en Waag Society.

De diverse locaties vertegenwoordigden ieder een kamer in een 'flophouse' (bordeel/motel), waarbij de deelnemers op locatie in contact konden treden met de remote/virtuele deelnemers.

De ADaPT leden :

Arizona State, John Mitchell, Waag Society, Josephine Dorado, Johannes Birringer (Nottingham Trent University).

► *Beth Coleman en Howard Goldkrand - mei tot september 2004*

Beth Coleman and Howard Goldkrand waren artists-in-residence van mei tot september 2004 waar ze werkten aan het ontwikkelen van de Vernacular software en de Musicbox-installatie. De ontwikkeling en toepassing van geluidsapplicaties (o.a. Supercollider software) werden in het media-lab uitgevoerd, de fysieke installatie in het Theatrum Anatomicum (een raster van pvc-buizen waaraan zelfgemaakte luidsprekers hingen) werd door de kunstenaars ontworpen en uitgevoerd.



Musicbox Vernacular installatie in het Theatrum Anatomicum

2.4.8 ACTIVITEITENOVERZICHT ANATOMIC

► *Laptop & Martini's*

Op vrijdag 9 januari 2004 gaven leden van de Anatomic-groep een gastoptreden met <TAG> bij 't Paard van Troje in Den Haag. Laptop & Martini's is

een semi-improvisatie avond voor de digitale medemens. Bezoekers werden uitgenodigd, daar waar mogelijk, te participeren in een performance waarbij op (on)gecontroleerde wijze het werk van N&N wordt gecombineerd met het werk uitgevoerd door Anatomic. Tevens heeft Anatomic via het internet een audiovisuele performance verzorgd met deelnemers buiten de muren van 't Paard van Troje.

► *Medi@terra*

Guy van Belle en Arjen Keesmaat presenteerden van 30 januari tot en met 2 februari 2004 het Anatomic-initiatief met een inleiding over de technologie, software en netwerkmodellen gevolgd door een performance op het Medi@terra Festival in Athene. Het concept van de performance illustreerde wat er in de inleiding was verteld door een samenwerking via het netwerk met de jonge en veelbelovende, Griekse mediakunstenaar Eleni Ikoniadou.

De tekst 'rules' van Samuel Beckett (uit zijn novelle 'Malloy') werd geïnterpreteerd op een genetwerkte communicatieve wijze maar bleef dicht bij de oorspronkelijke tekst.

De tekst werd geïnterpreteerd door algoritmische manipulatie met behulp van drie computers uitgerust met de volgende software: KeyWorx, Maxmsp-jitter en Osc. Een belangrijke toevoeging was de live netwerk-verbinding met prof. Akihiro Kubota van de Tama Art University Tokyo. Dit experiment werd erg enthousiast ontvangen door het publiek en was geheel in lijn met het hypertext-thema van de expositie.

► *Futuristische reconstructie van het universum van kunst en lawaai-verjaardag*

Op donderdag 11 maart 2004 vond er een futuristische manifestatie plaats in het kader van Anatomic.

In samenwerking met SUB lab en de Italiaanse improvisatie groep 'Unorosso' heeft Anatomic een happening op 11 maart georganiseerd met futuristische gedichten, muzikale improvisatie en energieke uitbarstingen: een futuristische viering van het futurisme onder leiding van Federico Bonelli.

11 maart is de verjaardag van twee futuristische manifesten: het eerste manifest is L'Arte dei Rumori (de kunst van het lawaai) van de schilder Luigi Russolo (Milaan, 11 Maart 1913), het tweede manifest is la Ricostruzione Futurista dell'Universo (futuristische reconstructie van het universum geschreven door Giacomo Balla and Fortunato Depero).

► *Son(net) Subterfuge*

De performance onder leiding van Josephine Dorado op 10 april was een uitnodiging aan performers om Shakespeare's sonnets te interpreteren/sampelen/re-mixen/re-genereren/creëren. De Connected performance was een samenwerkingsproject met de New School University, New York University (New York, New York), InterCollege (Nicosia, Cyprus) en Sibelius Academy's Center for Music and

Technology (Helsinki, Finland).

Deelnemers waren: Brian Maniere, Tom Ainslie, Morgan Barnard, Mohit SantRam, Meghan Trainor, Guillermo Acevedo, Luis Alvarez y Alvarez (NYU ITP/New York), Africa Clue Nieto, Mabel Bejarano, Malijn Maat, and Alejandra Perez (Amsterdam), John Plenge/ToneFactory (New York), Emre Balik (New School/New York), Nektarios Vilanides (Nicosia), John Hopkins (Helsinki).

In Amsterdam werkten mee: Mabel Bejarano (danser), Africa Clua Nieto (danser), elpueblodechina (geluidsbijdragen), Dirk Oosterbosch (streaming camera), Arjen Keesmaat (technische ondersteuning), Malijn Maat (wireless camera), Adrian Vacca (technische ondersteuning), Sher Doruff (audio mixing), salsaman (online communicatie).

► *Dance Unlimited 'Knowing How Workshop'*

Tijdens een twee weken durende intensieve workshop die startte op 8 mei 2004 voor post-doc choreografie en nieuwe media studenten was de Anatomic groep uitgenodigd voor 20 minuten-presentaties van projecten en programma's waarmee zij hun werk maken.

De presentaties dienden twee doelen:

- Jonge kunstenaars de kans te geven om hun interesses te tonen en kennis uit te wisselen in een open dialoog;
- Kennismaking van studenten met de lokale community van media-kunstenaars die open staan voor samenwerking en hulp kunnen bieden bij het maken van applicaties. De lezingen werden live uitgezonden (gestreamed) via internet, waar ze nog steeds zijn te bekijken zijn als QuickTime-films.

Publicaties

HUH? Humans Understanding Humans: Interplay and Powerplay in collaborative networks door S. Doruff in de publicatie 'Free Cooperation' /redactie Geert Lovink (NL) and Trebor Scholtz (D/USA).

3. Evenementen, presentaties, publieksbereik en pers

3.1

WAAG SOCIETY EVENEMENTEN

Het Theatrum Anatomicum is het kloppende hart van Waag Society. Behalve de plaats waar onze artists in residence hun werk presenteren is het Theatrum steeds meer het podium voor uitwisseling en discussie op het gebied van E-Culture.

De activiteiten in het Theatrum staan onder redactie van Floor van Spaendonck.

3.1.1 KILLERCLUB 'DE ONDERGANG VAN DE DDS' EN VOORUITZICHT 10 JAAR PUBLIEK DOMEIN

Datum: 14 en 15 januari 2004

Bezoekers: 150

<http://dds.waag.org>

Een terugblik en vooruitzicht op het Publieke Domein werd georganiseerd naar aanleiding van het 10-jarige bestaan van het DDS-initiatief.

Op 15 januari 2004 was het precies tien jaar geleden dat De Digitale Stad haar poorten opende. Met de start van De Digitale Stad werd in Nederland voor het eerst het internet voor het grote publiek ontsloten. Met alleen maar tekst, het was voor de komst van het world wide web, kreeg de burger voor het eerst toegang tot bepaalde delen van het internet en ook, en dat was belangrijker, een e-mailadres.

De kranten meldden al snel dat alle modems in Amsterdam en omstreken waren uitverkocht. Een half jaar later kon De Digitale Stad haar 100.000ste gebruiker inschrijven.

De Digitale Stad bood ruimte aan eigen initiatief, experimenteerde met nieuwe hybride vormen van media en met nieuwe vormen van interactieve beleidsvoering. Aan de hand van DDS zetten talloze organisaties hun eerste schreden op het Internet. Daaronder waren culturele en maatschappelijke organisaties, politieke partijen, gemeentehuizen, onderwijsinstellingen, NRC Handelsblad en Het Financiële Dagblad.

De Digitale Stad heeft een onuitwisbare invloed gehad op de opkomst en de perceptie van de mogelijkheden van het Internet. Niet alleen in Nederland. De socioloog Manuel Castells omschrijft De digitale Stad in zijn boek *The Internet Galaxy* uit 2001 als volgt: "The most famous citizen computer network. (A new form of public sphere combining local institutions, grassroots organisations, and computer networks in the development of cultural expression and civic participation".

Waag Society organiseerde twee bijeenkomsten rond

de ontwikkelingen van de afgelopen tien jaar:



Aankondiging voor de Killerclub over de DDS

► 14 januari Killerclub: Waarom hield DDS op te bestaan?

De Digitale Stad werd in 2001 een private onderneming waarbij het publiek domein karakter voor goed verdween. Wat ging er mis en hoe heeft het zo ver kunnen komen? Een openbare (zelf)analyse van de achtergronden en redenen voor het stranden van de publieke ambities van DDS werd een succes.

Initiatiefnemers, deelnemers van de DDS, wetenschappers, geïnteresseerden en media kwamen op het debat af.

► 15 januari 2004: Toekomst Publiek Domein op het internet en opening Archeologische Dienst

Op 15 januari was in de middag een besloten bijeenkomst georganiseerd waarbij de vooruitblik centraal stond en nieuwe initiatieven werden gepresenteerd. Zo werd een 'sneak preview' gegeven van Disc – het Domein voor Innovatieve Software en Content.

Disc is de samenwerking van Waag Society en Nederland Kennisland om het publiek domein op Internet een extra impuls te geven.

Aansluitend vond de feestelijke opening van de Archeologische Dienst van de DDS plaats. Vooraf was aan de betrokken dds'ers gevraagd om historisch materiaal: een screenshot van de eerste homepage, artikelen in de pers, discussiebijdragen, foto's van bijeenkomsten, eigen bevindingen.

3.1.2 KILLERCLUB

Activiteit: patentendiscussie met onder andere Richard Stallman en Michael Hart

Datum: 23 februari 2004

Bezoekers: 65

<http://connect.waag.org>

In samenwerking met Stichting Vrijschrift / Wiebe van der Worp werd een discussie over softwarepatenten en auteursrechten met Richard Stallman en Michael Hart (Gutenberg-project) onder leiding van Vincent Evers georganiseerd. Naast presentaties van de sprekers was er een paneldiscussie. Naast een heftige woordenwisseling tussen Stallman en het publiek

vond er een discussie plaats met D66 europarlementariër Johanna Boogerd en Ruth Towse, hoogleraar economie van de Erasmus Universiteit in Rotterdam.

3.1.3 KILLERCLUB PROXIVISION

Activiteit: Workshop onder leiding van Menno Grootveld

Datum: 8 april 2004

Bezoekers: 20

<http://connect.waag.org>

PROXiViSION is een buurttelevisie-project in Amsterdam, dat is gemodelleerd naar Italiaans voorbeeld. PROXiViSION zet het medium televisie op z'n kop. Terwijl televisie de bedoeling heeft meerdere programma's onder zoveel mogelijk (potentiële) kijkers te verspreiden, gaat het bij PROXiViSION om een medium dat zich met één programma op een heel kleine doelgroep richt: de buurt. Vaak zal het bereik niet meer zijn dan een paar straten, en soms zelfs dat niet eens. Dat is geen probleem, omdat het programma louter over buurtgerichte onderwerpen gaat (overlast op straat, burenruzies, maar ook de mening van de groenteboer op de hoek over de oorlog in Irak). Buurtbewoners worden ook nadrukkelijk uitgenodigd zelf met ideeën te komen en items voor het programma te maken. Met name kinderen zullen een grote inbreng hebben.

PROXiViSION trekt zich eveneens niets aan van de bestaande infrastructuur voor televisie (de kabel), maar maakt gebruik van kleine, zelfgebouwde zenders en ontvangstantennes. Om PROXiViSION te kunnen kijken, moet je - tijdelijk - de kabel uit de televisie trekken en een antenne aan je toestel hangen. Het signaal moet dus sterk genoeg zijn om in de huiskamer door te dringen, want niemand heeft nog een antenne op het dak staan. Dat is in technisch opzicht ook de grootste uitdaging: hoe bouw je een zender met een zwak vermogen (om opsporing tegen te gaan), die toch sterk genoeg is om in de huiskamer door te dringen?

In de aanloop naar de start van PROXiViSION is er een serie workshops (de eerste was op 7 februari in Het Buitenland) georganiseerd waar geïnteresseerden te weten konden komen hoe een zender gebouwd kan worden. Daarvoor was niet veel meer nodig dan een oude videorecorder, een gewone signaalversterker uit de elektronicazaak, wat kabeltjes en een antenne. Dit gedeelte van de workshop, dat 'hands-on' was, werd verzorgd door Richard Trevors. Menno Grootveld schetste de achtergronden van het project en deed de beweegredenen uit de doeken.

3.1.4 ECHOES

Activiteit: bijeenkomst onder leiding van Graham Smith

Datum: 28 april 2004

Bezoekers: 35

Canadese veteranen vertelden in Toronto over hun oorlogservaringen via een directe internetverbinding met Waag Society. Het beeld van de spreker werd geprojecteerd op een stoel zodat het gesprek levensecht

was. Het betrof een try-out van het project Echoes, dat in 2005 tijdens de viering van zestig jaar bevrijding op grote schaal een vervolg krijgt.

Tijdens de proefsessie namen enkele veteranen in Toronto plaats in een stoel om hun ervaringen uit de Tweede Wereldoorlog te delen met vertegenwoordigers van het Nationaal Comité 4 en 5 mei. Met behulp van geavanceerd technologie - de zogenaamde 'telepresence' - werd een gesprek gehouden in 'real time'.

3.1.5 SYNTENS GAMING BRANCHE

Activiteit: bijeenkomst

Datum: 9 september 2004

Bezoekers: 40

Syntens is een onafhankelijke organisatie met als doelstelling het stimuleren van innovatie in het MKB. De games industrie is wereldwijd in opkomst. Ook in Nederland zijn er diverse bedrijven bezig met de ontwikkeling van games en interactieve software. De branche is op dit ogenblik nog niet georganiseerd. Vanuit Syntens kwam het initiatief om de partijen uit te nodigen voor een bijeenkomst. Met deze bijeenkomst met sprekers, netwerkmomenten en interactie wilde Syntens bereiken dat deze partijen zich gingen verenigen. Ook het oprichten van een kennis- en expertisecentrum stond op de agenda.

3.1.6 OPEN MONUMENTENDAG

Datum: 11 september en 12 september 2004

Bezoekers: 1500

Het thema 'verdediging' van de Open Monumentendag was een mooie aanleiding om, met een begeleidend boek geschreven door Ernest Kurpershoek, de bezoeker kennis te laten maken met het oude Amsterdam.

De nadruk lag op de eerste en enige stenen ommuring van Amsterdam, waar de Sint Antoniespoort een deel van uitmaakte. Eigenlijk is de Waag, samen met de Schreierstoren en de Munt, een van de oudste onderdelen van de verdediging van de stad.

3.1.7 CORPUS LEZINGENSERIE THEATRUM ANATOMICUM

Activiteit: vier maal een lezing onder redactie van Sam Nemeth

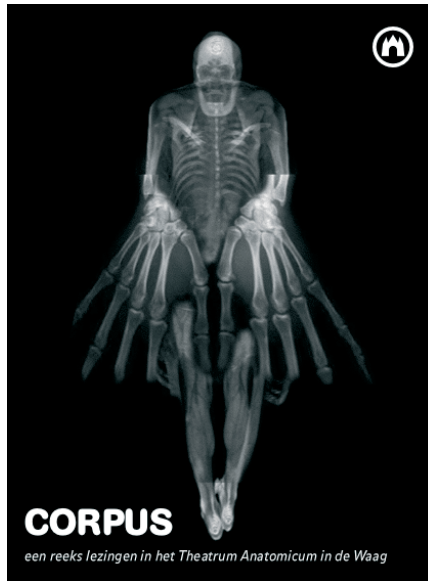
Datum: 15, 22, 29 september en 6 oktober 2004

Bezoekers: 200

<http://corpus.waag.org>

Waag Society is sinds de oprichting letterlijk verbonden met het gebouw waarin het is gehuisvest. Het Waaggebouw was in de zeventiende eeuw thuisbasis voor het chirurgijngilde, dat in het Theatrum Anatomicum openbare lijkschouwingen uitvoerde. Niet alleen wetenschappers uit die tijd hadden er toegang, ook leken konden tegen betaling komen kijken. Maar behalve een openbare snijzaal was het theatrium een centrum van kunst en wetenschap, compleet met een uitgebreide bibliotheek en kunstverzameling.

Corpus laat de directe lijn zien van de Waag als 17de eeuws instituut naar een 21ste eeuwse organisatie die



Aankondiging voor de Corpus lezingenserie

zich bezighoudt met grensverleggende toepassingen van nieuwe technologie.

► 15 september: anatomie

Na een lezing door Luuc Kooijmans, die onder de titel 'de Doodskunstenaar' een studie heeft verricht naar het werk van chirurgijn Frederik Ruijsch, was het de beurt aan de anatomische afdeling van het AMC die de verschillende preparatietechnieken sinds Ruijsch de revu liet passeren.

► 22 september: beeldvormende technieken

Beeldvormende technieken is de verzamelnaam voor de manieren waarop het mogelijk is in een menselijk lichaam te kijken zonder het open te snijden. Maar wat zien we eigenlijk op scans? Hoe verandert het de manier waarop we naar onszelf kijken? Een lezing door prof. dr. Van Waes over de nieuwste beeldvormende technieken.

► 29 september: de anatomie van het web

Een avond over moderne webtechnieken (onder andere semantisch web) die de medische wetenschap revolutionair aan het veranderen zijn. Anita de Waard van Elsevier Science hield een inleiding waarna Frank van Harmelen, hoogleraar Artificiële Intelligentie aan de Vrije Universiteit Amsterdam en Marc Weeber van de Vakgroep Medische Informatica van de Erasmus Universiteit Rotterdam meer vertelden over hun werk op dit gebied.

► 6 oktober: anatomie in de kunst

Avond vier was ingeruimd voor de anatomie in de kunst. Opmerkelijk veel kunstenaars voelen zich aangetrokken tot de anatomie. Het blootleggen van onderliggende structuren is zowel de opdracht van de wetenschap als de kunst. Op deze avond gingen, na een kunsthistorische inleiding, enkele kunstenaars, waaronder Fredie Beckmans en Martin Uitenboogaard in op dit thema.

3.1.8 RINTJE MAAKT MUZIEK

Datum: 16 oktober 2004

Bezoekers: 200

<http://rintje.waag.org>



Speciale webpagina voor 'Rintje maakt muziek'

Een speciale voorstelling van 'Rintje maakt muziek' van Sieb Posthuma. Tijdens de Kinderboekenweek reisde Sieb met twee acteurs door het land met de voorstelling 'Rintje maakt muziek'. Kinderen mochten voor hondenpubliek spelen. Deze voorstelling werd live gestreamd voor kinderen die de voorstelling niet konden bijwonen.

3.1.9 BLENDER CONFERENTIE

Activiteit: Jaarlijkse 3D opensource-software conferentie

Datum: 22, 23, 24 oktober 2004

Bezoekers: 300

<http://www.blender3d.org>

Waag Society is elk jaar gastvrouw van de Blender conferentie, een initiatief van Ton Roosendaal. Tijdens de internationale conferentie waren er 3D Tool Analyses, demonstraties, workshops en de uitreiking voor de mooiste blender-animaties, de zogenaamde Suzanne Awards.

3.1.10 MUSEUMN8 2004

Datum: 6 november 2004

Bezoekers: 3000

<http://n8.waag.org>

<http://www.n8.nl>

Museumnacht-bezoekers waren uitgenodigd in het Theatrum een anatomische animatie in elkaar te zetten op de Animatietafel. De Animatietafel is een installatie waarmee korte animatiefilms kunnen worden gemaakt. Het resultaat wordt direct op de tafel geprojecteerd. De Animatietafel is gemaakt door MIEG en Waag Society.

Tevens vond een anatomische rariteiten fotoshoot plaats: trotse bezitters van een derde tepel, een elfde teen of vinger en littekens konden zich laten vastleggen om zo onderdeel te worden van het anatomische rariteitenkabinet. De nacht beleefde zijn hoogtepunt om twaalf uur toen professor Höllenkamp tijdens een seance in gesprek ging met Nicolaas Tulp. De Permanent Mobiel Bar van André Noorda verzorgde de drankjes.



Website voor de Museum8

3.1.11 HUMLAB-PRESENTATIE

Activiteit: Lezing 'Living at the intersection of the Humanities and Information Technology' door Patrik Svensson, directeur HUMLab

Datum: 30 november 2004

Bezoekers: 40

<http://www.humlab.umu.se/>

De verhouding tussen geesteswetenschappen en ICT is vaak problematisch. Terwijl ze elkaar veel te bieden hebben.

In het HUMLab in Zweden gaan de geesteswetenschappen en ICT een symbiose aan. In een 'interdisciplinaire omgeving' wordt gewerkt aan innovatieve projecten, die zonder deze manier van samenwerken niet tot stand zouden zijn gekomen. In het HUMLab vinden studenten, docenten, onderzoekers, kunstenaars, technici en nieuwe media specialisten elkaar en werken er samen -met gebruikmaking van nieuwe werkmethode en technologie- aan interdisciplinaire projecten.

Behalve een huiselijke, mensvriendelijke omgeving biedt het HUMLab de bezoeker een keur aan apparatuur.

Directeur Patrik Svensson vertelde over het HUMLab en ging in op vragen.

3.2

CREATIVE LEARNING

3.2.1 GOUDEN @PENSTAART

Activiteit: Verkiezing Gouden @penstaart

Data: februari 2003 - 17 maart 2004

Locaties: scholen, pabo's, bibliotheken, Theatrum Anatomicum

Medewerkers: Irene de Vette, Keimpe de Heer, Astrid de Weerd, Roland Hoogendoorn, Sanne Hazemeijer, Joost Bloemendal, Jeroen Nagtegaal, Ferry Vollebregt

Partners: Universiteit Utrecht, Hogeschool van Utrecht, Faculteit Communicatie en Journalistiek, Nationale Bibliotheekcentrale

Deelnemers: ca. 700 juryleden 10-12 jaar

<http://www.goudenapenstaart.nl>

3.2.2 SCRATCHWORX

<http://scratchworx.waag.org>

►ScratchParty ROC ASA

Activiteit: ScratchParty

Datum: 5, 6 en 7 april 2004

Locatie: ROC ASA, Amsterdam

Medewerker: Saar van Kouswijk

Deelnemers: groepjes van 10 jongeren

►ScratchParty MCO

Activiteit: ScratchParty

Datum: 13, 14 april 2004

Locatie: MCO, Amsterdam

Medewerker: Saar van Kouswijk

Deelnemers: groepjes van 10 jongeren

►ScratchParty MCO

Activiteit: ScratchParty

Datum: 1, 2, 3 juni 2004

Locatie: MCO, Amsterdam

Medewerker: Saar van Kouswijk

Deelnemers: groepjes van 10 jongeren

3.2.3 MUSEUMS AND THE WEB

Activiteit: Presentatie

Datum: 1-3 april 2004

Locatie: Washington, USA

Medewerkers: Henk van Zeijts, Dick van Dijk

Bezoekers: ca. 800 internationale bezoekers

<http://www.archimuse.com>

3.2.4 EDITH RUSS HAUS, OLDENBURG: AUFGEMISCHT!

<http://www.edith-russ-haus.de>

Activiteit: Twee workshops

Data: 21 juni 2004 en 2 juli 2004

Locatie: Edith Russ Haus Oldenburg, Duitsland

Medewerkers: Saar van Kouswijk, Fokke de Jong, Bas van Abel, Lodewijk Loos, Arjen Keesmaat

Deelnemers: twee gymnasiumklassen uit oldenburg

3.25 COLLEGES UNIVERSITEIT UTRECHT

Activiteit: Colleges Universiteit Utrecht

Datum: 1 september 2004, 30 november

Locatie: resp. Universiteit Utrecht, Waag Society

Medewerkers: Henk van Zeijts, Assia Kraan
Deelnemers: 120 studenten en geïnteresseerden

3.2.6 RONDETAFFELGESPREK E-CULTUUR MET MEDY VAN DER LAAN

Activiteit: Discussie over de kansen die e-cultuur biedt voor (technologische) innovatie

Datum: 3 september 2003

Locatie: VPRO, Hilversum

Deelnemers: Mw. M.C. Van der Laan (Ministerie van OCW), Mw. S. Naeyé (Cinekid), Dhr. E. Blom (VPRO), Dhr. R. Bruijnzeels (Vereniging van Openbare bibliotheken), Dhr. H. van Zeijts (Waag Society), Dhr. J. Taekema (DEN), Prof.dr. W.J. van den Akker (KNAW), Mw. M. Thijssen (Ministerie van OCW), Mw. H. van Bockxmeer (Ministerie van OCW)

3.2.7 RONDETAFFELGESPREK E-CULTUUR WALTER MAAS HUIS

Activiteit: Gesprek over e-cultuur in het Walter Maas Huis (muziekeducatie)

Datum: 13 mei 2004

Locatie: Walter Maas Huis, Bilthoven

Medewerker: Henk van Zeijts

Deelnemers: 12

<http://www.waltermaashuis.nl>

3.2.8 NARRATIVITEIT EN NIEUWE MEDIA

Activiteit: Discussiemiddag in samenwerking met Stichting Lezen

Datum: 29 juni 2004

Locatie: Theatrum Anatomicum, de Waag, Amsterdam

Medewerker: Dick van Dijk

Bezoekers: 30

3.2.9 CINEKID 2004 SEMINAR 'NEW DIGITAL NARRATIVES'

Activiteit: Presentatie ScratchWorx

Datum: 21 oktober 2004

Locatie: de Balie, Amsterdam

Medewerker: Henk van Zeijts

Bezoekers: 45

3.2.10 CONFERENTIE DEN: ERFGOED IN HET E-CULTURELE TIJDPERK

Activiteit: Presentaties

Datum: 1-2 december 2004

Locatie: Muisch Centrum Arnhem

Medewerker: Henk van Zeijts

Bezoekers: 100

3.2.11 CHIMER CONFERENTIE 2004

Activiteit: Presentatie

Datum: 9 september 2004

Locatie: Bedrijfsregio Den Helder

Medewerkers: Henk van Zeijts, Tineke de Danschutter

Bezoekers: ca. 800

3.2.12 I EN I CONFERENTIE 2004

Activiteit: Presentatie LOGIN:Lokaal

Datum: 24 november 2004

Locatie: Bedrijfsregio Den Helder

Medewerkers: Henk van Zeijts, Tineke de Danschutter

Bezoekers: ca. 300

3.2.13 SUMMERSCHOOL ANMI: HOOGGEËERD PUBLIEK!

Activiteit: Presentatie over veranderende rol van het publiek ten aanzien van digitaal erfgoed

Datum: 27 augustus 2004

Locatie: Post CS gebouw Amsterdam

Medewerker: Henk van Zeijts

Bezoekers: 25

3.2.14 FONTYS HOGESCHOOL SITTARD

Activiteit: Lezing visie Waag Society op innovatie in het onderwijs

Datum: 11 oktober 2004

Locatie: Schouwburg Sittard

Medewerker: Henk van Zeijts

Bezoekers: 300

3.2.15 WORKSHOP DIGITAAL VERTELLEN STICHTING STAP

Activiteit: Workshop 'Teach the teacher'

Data: 6, 7, 8 juli 2004

Locatie: Stichting Stap

Medewerker: Saar van Kouswijk

Bezoekers: 30

3.2.16 SUMMERSCHOOL IMAGINE IC 2004

Activiteit: Workshops ScratchWorx en Digitaal Vertellen

Data: 13 t/m 30 juli 2004

Locatie: Imagine IC

Medewerker: Saar van Kouswijk

Bezoekers: 57 leerlingen

3.3

INTERFACING ACCESS

3.3.1 OPENING EN LANCERING LINES ONLINE / DRAWING OF TODAY

Activiteit: Opening website en webapplicatie 'Drawing of Today', in samenwerking met Ram Katzir, Yariv Alterfin

Datum: 17 maart 2005

Locatie: Waag, Theatrum Anatomicum

Bezoekers: 70

Medewerker: Fokke de Jong

<http://www.dot.linesonline.net/>

3.3.2 PRESENTATIE INTERACTIVE INSTITUTE

Activiteit: Delegatie Share-onderzoeksgroep van het Interactive Institute uit Zweden kreeg presentatie over educatieve en interface-projecten

Datum: 2 april 2004

Medewerkers: Aske Hopman, Janine Huizenga en Tom Demeyer

Bezoekers: 30

3.3.3 OPRICHTINGSVERGADERING IDGA NL-CHAPTER

Activiteit: Presentatie Waag Society en games-geschiedenis

Datum: 9 september 2004

Medewerker: Aske Hopman

Bezoekers: 25

3.3.4 GASTCOLLEGE STUDENTEN SOCIALE GEOGRAFIE UNIVERSITEIT UTRECHT

Activiteit: Gastcollege over ICT en sociale/culturele projecten Waag Society, in het bijzonder Amsterdam Realtime

Datum: 21 oktober 2004

Medewerkers: Aske Hopman, Sam Nemeth

Bezoekers: 45

3.3.5 PRESENTATIE OPEN HOUSE

Activiteit: Presentatie Waag Society op het Open House van het MIT Europe in het WTC Amsterdam

Datum: 23 november 2004

Medewerkers: Sam Nemeth, Marleen Stikker, Margreet Riphagen, Remy Bouwhuis en Floor van Spaendonck

Bezoekers: 200

3.4

PUBLIC RESEARCH

3.4.1 DISC LAUNCH

Activiteit: Lancering Disc website (www.disc.nl)

Datum: 23 maart 2004

Medewerkers: Paul Keller, Björn Wijers, Marleen Stikker, Janine Huizenga

Bezoekers: 80

3.4.2 GELUIDS.NET EXPERTMEETING

Activiteit: Presentatie Geluids.net aan beleidsmakers

Datum: 8 juni 2004

Medewerker: Paul Keller

Bezoekers: 35

3.4.3 4TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON VIDEO AND VIDEOCONFERENCING IN EDUCATION

Activiteit: Presentatie over Waag Society activiteiten in verband met multimedia en streaming

Datum: 30 juni 2004

Medewerker: Henk Buursen

Bezoekers: 40

3.4.4 ARCHIVE.ORG PRESENTATIE EN BRAINSTORM - EU.ARCHIVE.ORG

Activiteit: Presentatie van het internet archive door Brewster Kahle

Datum: 30 juni 2004

Medewerker: Paul Keller

Bezoekers: 60

3.4.5 PIONIERSBIJENKOMST NL KENNISLAND

Activiteit: Presentatie Digitale Pioniers

Datum: 1 juli 2004

Medewerker: Paul Keller

Bezoekers: 40

3.4.6 ANMI SUMMERSCHOOL: CREATIVE COMMONS WORKSHOP

Activiteit: Eéndaagse workshop voor mediaprofessionals over het licentiesysteem Creative Commons

Datum: 25 augustus 2004

Medewerkers: Paul Keller, Björn Wijers

Bezoekers: 25

3.4.7 OPEN SOURCE SUPPORT: BLENDER CONFERENTIE

Activiteit: Jaarlijkse conferentie gebruikers/ontwikkelaars open source 3-D software Blender

Datum: 22, 23, 24 oktober 2004

Medewerker: Floor van Spaendonck

Bezoekers: 200

3.4.8 TOWARDS A CULTURE OF OPEN NETWORKS

Activiteit: Presentatie writer-in-residence:

Ananya Vajpeyi

Datum: 17 november 2004

Medewerkers: Paul Keller, Janine Huizenga, Björn Wijers

Bezoekers: 35

3.4.9 GIGAPORT: NEW WORLD SYMPHONY: HOSTING HOGE KWALITEIT VIDEOCONFERENCING

Activiteit: Componist begeleidt orkest in VS via supersnelle videoverbinding

Datum: 2 december 2004

Medewerker: Henk Buursen

Bezoekers: 3

3.5

SENSING PRESENCE

3.5.1 FLOCK GAMETESTING

Activiteit: Performance multi-user gametesting in samenwerking met HKU

Datum: 23 januari 2004

Medewerkers: Sher Doruff en Floor van Spaendonck

Bezoekers: 50

3.5.2 ANATOMIC FUTURISTIC-FEDERICO BONELLI

Activiteit: Performance in het kader van futuristische beweging

Datum: 11 maart 2004

Medewerker: Arjen Keesmaat, Floor van Spaendonck, Guy van Belle

Bezoekers: 55

3.5.3 ANATOMIC: PERFORMANCE JOSEPHINE DORADO

Activiteit: Paas-performance in het kader van het Connected-programma

Datum: 10 april 2004

Medewerker: Floor van Spaendonck, Guy van Belle

Bezoekers: 65

3.5.4 ANATOMIC: ANYWARE START- ANYWARE COLLABORATION-KITCHEN (NEWYORK)

Activiteit: Connected-performance i.s.m. Share

Datum: 15 april 2004

Medewerkers: Eric Redlinger, Arjen Keesmaat,

Bezoekers: 20

3.5.5 VIROID FLOPHOUSE

Activiteit: Viroid Flophouse, een performance in het kader van het Connected-programma

Datum: 10, 11 april 2004

Medewerkers: Floor van Spaendonck, Guy van Belle

Bezoekers: 65

3.5.6 CONNECTED! AIR - BETH COLEMAN EN HOWARD GOLDKRAND

Activiteit: Presentatie artist-in-residence Beth Coleman en Howard Goldkrand, audio-performance

Datum: 25 mei 2004

Medewerker: Floor van Spaendonck en Jan-Kees van Kampen

Bezoekers: 55

3.5.7 CONNECTED! PROJECTPRESENTATIE LIVEFORM:TELEKINETICS

Activiteit: Presentatie concept Jeff Mann en Michelle Teran

Datum: 24 juni 2004

Medewerker: Floor van Spaendonck

Bezoekers: 15

3.5.8 KILLERCLUB : PRESENTATIE FEDERICO BONNELLI

Activiteit: Presentatie computergegenereerde grafiek

Datum: 28 juni 2004

Medewerker: Floor van Spaendonck

Bezoekers: 45

3.5.9 MARINA KOLDOBSKAYA EN MARIA KOROSTELEVA

Activiteit: Videoperformance

Datum: 1 juli 2004

Medewerker: Floor van Spaendonck, Sher Doruff

Bezoekers: 65

3.5.10 CONNECTED AIR ATELIER

Activiteit: Vernacular geluidsinstallatie

Datum: 6 augustus – 27 augustus

Medewerker: Fokke de Jong, Jan-Kees van Kampen, Margreet Riphagen, Floor van Spaendonck

Bezoekers: 165

3.5.11 LIVEFORM:TELEKINETICS

Activiteit: Connected!-project, tentoonstelling LF:TK testkitchen

Datum: 6 – 19 december 2004

Medewerker: Sher Doruff

Bezoekers: 95

3.6

KWANTITATIEVE GEGEVENS

(A) Instituten

Waag Society registreerde in 2004 vrijwel alle activiteiten in het Theatrum Anatomicum met het drie-camera-video-systeem. Dit zorgde onder andere voor een gestaag groeiend bezoekersaantal van de website.

Informatieverstrekking zijn de bezoekers van de medialounge. De bezoekers van de Waagsite zijn apart in dit staatje opgenomen.

	<i>Aantal eenheden</i>	<i>Aantal gebruikers fysiek</i>	<i>Aantal gebruikers virtueel</i>
Evenementen	106	16.453	145.476
Congressen/ symposia	12	2.540	–
Workshops/ lezingen	76	1.522	3.126
Informatieverstrekkingen	1	–	65.997
Publicaties/ brochures	37	14.578	–
Waagsite algemeen	–	–	391.969
Totaal	231	30.093	606.568

3.7

DE PERS OVER WAAG SOCIETY 2004

3.7.1 GOUDEN @PENSTAART

–Jeugdjournaal, 19.03.04: item, 1 minuut

–Goudsche Courant, 20.03.04: ‘Wnf-website beste jeugdwebsite’

–Haagsche Courant, 20.03.04: ‘Wnf-website beste jeugdwebsite’

–Zeeuwsche Courant, 22.03.04: ‘WNF-Rangerclub beste website’

–Friesch Dagblad, 24.03.04: WNF-Rangerclub beste jeugdwebsite’

–Utrechts Nieuwsblad, 26.03.04: WNF-Rangers winnen Gouden @penstaart’

–Tam Tam, 06.06.04: ‘Gouden @penstaart’

–Stentor Gelders Dagblad, 09.10.2004: ‘Verwarring en Plezier’

3.7.2 CLUB VAN AMSTERDAM

– Parool, 08.06.04: ‘Frenk lanceert de Club van Amsterdam’

– Volkskrant, 19.06.04: ‘Verzin een list, creatief Amsterdam gaat ten onder’

3.7.3 GELUIDS.NET

-Witte Weekblad, 04.01.04: 'Bewoners mogen vier keer van alles roepen over Schiphol'
-De Uitgeester, 26.01.04: 'Grip op Schiphol houdt regio gezond!'
-Hoofddorpse Courant, 03.02.04: 'Gemeente gaat zelf vliegglawaai meten'
-Noordhollands Dagblad, 02.03.04: 'College: 'Last stof en herrie meten'
-Hoofddorpse Courant, 03.03.04: 'Raad: extra punten voor meten vliegglawaai'
-De Haarlemmer, 03.06.04: 'Vliegtuighinder belangrijk punt op dorpsvergadering Spaarndam'
-Parool, 09.06.04: 'Burger meet Schipholherrie graag'
-Binnenlands Bestuur, 11.06.04: 'Burgerinitiatief weggehoond, Stichting Geluidsnet presenteert de eerste resultaten'
-De Kennemer, 30.06.04: 'Heemskerk gaat meerdere geluidsmeetpunten plaatsen'
-Parool, 02.07.04: 'Met die Combino komt het niet meer goed'
-Haarlems Dagblad, 14.07.04: 'Burgerinitiatief; Velsen Noord gaat zelf vliegtuigherrie laten meten'
-IJmuider Courant, 14.07.04: 'Velsen-Noord zelf herrie laten meten'
-Nederlandse Staatscourant, 14.07.04: 'Meten is weten, ook bij vliegtuiggeluid'
-Noordhollands Dagblad, 14.07.04: 'Inwoner van Velsen-Noord wil Geluidsnet'
-De Beverwijker, 15.07.04: 'Weinig meldingen overlast Schiphol'
-Heemskerkse Courant, 15.07.04: 'Weinig meldingen overlast Schiphol'
-Noordhollands Dagblad, 21.07.04: 'Vliegtuiglawaai meten in Oostzaan en Neck'
-Noordhollands Dagblad, 21.07.04: 'Gemeenten doen mee aan proef Geluidsnet'
-Cobouw, 27.07.04: 'Gemeenten rond Schiphol laten zelf geluid meten'
-De Volkskrant, 02.08.04: 'Brommer'
-Witte Weekblad, 24.08.04: 'Stichting Geluidsnet zoekt kopers van 'eigen' meetnet'
-Witte Weekblad, 25.08.04: 'CDA wil meetpunten Schiphol'
-De Krommenieëer, 01.09.04: 'Kaartjesactie tegen vliegglawaai'
-De Zaankanter Noord 01.09.04: 'Kaartjesactie tegen vliegglawaai'
-Noordhollands Dagblad, 01.09.04: 'Geluidsoverlast Krommenie blijkt erger dan verwacht'
-De Volkskrant, 02.09.04: 'Schipholand'
-Witte Weekblad, 14.09.04: 'Vijfhuizen vraagt opnieuw aandacht voor geluidsoverlast'
-Nieuwsblad van Castricum, 15.09.04: 'Dinos meet vliegtuiggeluid maar is nog lang niet operationeel'
-Noordhollands Dagblad, 15.09.04: 'Dinos nooit eerder vertoed in de wereld'
-Haarlems Dagblad, 15.09.04: 'Dinos meet alleen vliegtuigherrie en niks anders'
-Noordhollands Dagblad, 16.09.04: 'Partijen gaan vliegtuiglawaai zelf meten'
-Noordhollands Dagblad, 17.09.04: 'Castricum als hét kenniscentrum'
-Noordhollands Dagblad, 17.09.04: 'Castricum wordt

'kenniscentrum'

-Noordhollands Dagblad, 17.09.04: 'Systemen helpen bij begrijpen vliegglawaai'
-Nieuwsblad van Castricum, 22.09.04: 'Proef met nieuw meetsysteem vliegtuiggeluid'
-Heemskerkse Courant, 23.09.04: 'Vijf meetpunten geluidsoverlast Schiphol in Heemskerk'
-Hoofddorpse Courant, 23.09.04: 'Dorpsvereniging Vijfhuizen vraagt gemeente steun geluidsmeting Schiphol'
-IJmuider Courant, 23.09.04: 'Afwijzing geluidsmeetpunten Velsen-Noord'
-Binnenlands Bestuur, 24.09.04: 'Castricum koploper met klachten'
-Witte Weekblad, 28.09.04: 'Bewoners Zwanenburg-West zoeken steun bij dorpsraad'
-De Castricummer, 29.09.04: 'Platform vlieghinder in offensief'
-De Uitgeester, 29.09.04: 'Platform vlieghinder in offensief'
-Intermediair, 30.09.04: 'Alweer een 747, waarom Noord Holland wakker ligt'
-Haarlems Dagblad, 01.10.04: 'Geluid van vliegtuigen harder dan gedacht'
-Haarlems Dagblad, 01.10.04: 'Geluidhinder rond Schiphol valt hoger uit'
-IJmuider Courant, 01.10.04: 'Geluidhinder rond Schiphol valt hoger uit'
-Noordhollands dagblad, 02.10.04: 'Overlast Schiphol erger dan berekend'
-Computer Idee, 11.10.04: 'Flitsjes'
-Oegstgeest Centraal, 19.10.04: 'Politiek café over overlast en oplossingen'
-Witte Weekblad, 20.10.04: 'Politiek café over overlast en oplossingen'
-Leidsch Dagblad 22.10.04: 'Progressief Oegstgeest praat over vliegtuigen'
-Uithoornse Courant, 03.11.04: 'Geen subsidie voor meten van vliegtuiglawaai'
-Leidsch Dagblad, 10.11.04: 'Oegstgeest krijgt vijf meetpunten'
-Haarlems Dagblad 16.11.04: 'Vliegherrie verschuift richting Lijnden'
-Haarlems Dagblad, 17.11.04: 'badhoevedorpers woedend over nieuwe vlieghinder'
-Haarlems Dagblad, 17.11.04: 'Actie tegen vliegglawaai boven dorp'
-Uithoornse Courant, 08.12.04: 'Presentatie over meten vliegglawaai'
-Hoofddorpse Courant, 09.12.04: 'Gemeente peilt mening burgers over Schiphol'
-Noordhollands Dagblad, 09.12.04: 'Ondanks weinig animo toch burgermeetpunt Schiphol'
-Dagblad de Limburger, 13.12.04: 'Geluidsmetingen Awacs-toestellen op website'
-Limburgs Dagblad, 13.12.04: 'Geluidsmeting Awacs direct op website'
-Noordhollands Dagblad, 22.12.04: 'Geluidsmeetpunt vliegtuigen naar Wormerveer'
-De Haarlemmer, 30.12.04: 'Gemeente wil meedoen aan metingen Schiphol'

3.7.4 CREATIVE COMMONS

-NRC Handelsblad, 14.06.04: 'Internet zonder houdgreep'

- De Journalist, 09.07.04: 'Redelijk auteursrecht'
- Datanews, 10.09.04: 'Vergeten creativiteit'
- Nederlandse Staatscourant, 18.10.04: 'Nederlands auteursrecht is nog jaren houdbaar'
- Computerpartner, 02.11.04: 'A, B. C(copyright)-tje voor auteurs'
- Groene Amsterdammer, 05.11.04: vermelding in 'van het net geplukt'
- BN, de Stem, 20.11.04: 'De Wired CD: Rip, sample mash & share'
- Informatie Professional, 31.12.04: 'Creative Commons ook in wetenschap'

3.7.5 10 JAAR DDS

- Het Parool, 08.01.04: 'Jubileum Digitale Stad leidt tot ruzie'
- De Volkskrant, 20.04.04: 'Meer geld voor internet-kunst, niets voor Wereldvideofestival'

3.7.6 DIGITAAL VERTELLEN

- Noordhollands Dagblad, 21.06.04: 'Sfeer van openheid en vertrouwen'

3.7.7 DISC

- Friesch Dagblad, 31.03.04: 'Gratis software voor verenigingen en clubs verzameld'
- Telegraaf, 06.04.04: vermelding in 'Net Ontdekt'

3.7.8 LINES ONLINE

- Volkskrant, 04.06.04: o.a. vermelding in weblog Volkskrant online

3.7.9 VERHALENALTAAR

- Dagblad Kennemerland, 30.03.04: 'Amsterdams museum belicht sacramenten'
- Nederlands Dagblad, 31.03.04: 'Museum wil verhalen helpen ophalen'
- Parool, 18.05.04: 'Arehanhalva en andere Roomse verhalen'
- Trouw, 03.06.04: 'Zeven sacramenten tot leven gebracht'
- Barneveldse Krant, 23.07.04: 'Museum slaat brug naar persoonlijke verhalen'
- Katholiek Nieuwsblad, 23.07.04: 'Levendige herinneringen in een schuilkerk'
- Rotterdams dagblad, 28.09.04: 'Expositie sacramenten verlengd'
- Brabants Dagblad, 04.10.04: 'Tentoonstelling over sacramenten blijft'
- Telegraaf, 29.10.04: 'Verhalenaltaar uniek experiment'
- Metro, 09.11.04: 'Museum slaat brug naar ervaringen'

3.7.10 DE ZWIJGER

- Parool, 14.07.04: 'Pakhuis de Zwijger gaat door'
- Telegraaf, 15.07.04: 'Oud pakhuis wordt culturele broedplaats'

3.7.11 REGISTER VAN DE DAG VAN GISTER

- Gouwe Koerier, 13.10.04: 'Verhalen ouderen digitaal verzameld'
- Postiljon, 13.10.04: 'Mediaproject voor senioren in bibliotheken'
- Goudse Post, 27.10.04: 'Register van de dag van gister'

- Rijn en Gouwe, 09.11.04: 'Ouderen vertellen over verleden aan verhalenkabinet'

3.7.12 ANMI

- Bosveen Bode, 10.11.04: 'Senioren vertellen verhaal aan 'kastje'
- Rijn en Gouwe, 24.11.04: 'Zweven tussen feit en fictie'
- D Zone, 31.12.04: 'ANMI, Amsterdam moet internationale allure krijgen'

3.7.13 ALGEMEEN

- Gezinsblad Assen, 06.01.04: 'Prijs voor Drents verhalenkabinet'
- De Volkskrant, 10.06.04: 'E-Cultuur, wat is dat?'
- Telecombrief, 15.10.04: 'KPN en Waag Society samen in onderwijsproject'
- NRC Handelsblad, 22.10.04: 'Rintje op Internet'
- Ravage, 23.12.04: 'Wikipedia creëert eigen geschiedenis'

3.7.14 PLUGIN

- Goudsche Courant, 30.08.04: 'Intieme momenten te kijk op internet'

4. *Personeel*

4.1 RAAD VAN TOEZICHT

- Tanja Cuppen (Rabobank Nederland)
- Caroline Gehrels (managing director Berenschot Communicatie)
- Job Hengeveld (jurist)
- Jurriënne Ossewold (directeur Communication and Multimedia Design/Academie voor Kunst en Vormgeving Sint Joost/Academie voor ICT & Management, Breda)
- Johan van Wamelen (management consultant Ordina Nederland)

4.2 RAAD VAN ADVIES

- Bart R. Bakker
- Pierre Ballings (directeur Paradiso, Amsterdam)
- Rosi Braidotti (professor Vrouwenstudies in de Kunsten, Universiteit Utrecht)
- Paul Kuypers (cultuurcriticus)
- Bert Mulder (oprichter de Informatiewerkplaats)
- S.J. Noorda (voorzitter College van Bestuur, Universiteit van Amsterdam)
- Karin Spaink (publicist)
- Ing You Tan (lid PvdA fractie Eerste Kamer, senior consultant Berenschot)
- John Thackara (directeur Doors of Perception)
- Jan IJzermans (dean Utrecht School of Music and Technology)

4.3 RAAD VAN ADVIES

WAAG SOCIETY 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)

4.4 PERSONEEL IN VASTE DIENST

PER 31 DECEMBER 2004

- Bas van Abel
- Ron Boonstra
- Remy Bouwhuis
- Henk Buursen
- Willy Collewyn
- Tom Demeyer
- Sher Doruff
- Dick van Dijk
- Maria Heesen
- Klaas Hernamdt
- Sander Hooreman
- Aske Hopman
- Janine Huizenga
- Fokke de Jong
- Marcel de Jong
- Jan-Kees van Kampen
- Arjen Keesmaat

- Paul Keller
- Saar van Kouswijk
- Ronald Lenz
- Sanna Leupen
- Charles Lofton
- Lodewijk Loos
- Marco Meijer
- Sam Nemeth
- Margreet Riphagen
- Ralph de Rijke
- Michiel van der Ros
- Floor van Spaendonck
- Marleen Stikker
- Ismene Straver
- Bart Tunnissen
- Iuliana Varodi
- Jim van Velzen
- Björn Wijers
- Henk van Zeijts

4.5 FREELANCERS

- Tom van der Zandt
- Michaël van Eeden
- Okke de Koninck
- Rosanne van Klaveren
- Manuel Rodrigues
- Tineke de Danschutter
- Edo Paulus
- Joes Koppers
- Cathelijne Hoeneveld
- Allard Roeterink
- Jeroen Stultiens
- Annie Wright
- Thomas Boonstoppel
- Justin Albstmeijer
- Annemoon van Hemel

4.6 STAGIAIRES

- Assia Kraan
- Irene de Vette

4.7 ARTISTS-IN-RESIDENCE

- Beth Coleman
- Josephine Dorado
- Howard Goldkrand

4.8 WRITER-IN-RESIDENCE

- Ananya Vaypeji

4.9 UIT DIENST

- Thorun Björnsdóttir
- Bente van Bourgondiën
- Wilma Bulhof
- Marleen Eek
- Mylène van Noort
- Floor Rimmelzwaal
- Annie Toop