



waag society

institute for art science and technology

Beleidsplan 2013 - 2016

Waag Society
Sint Antoniesbreestraat 69
1011 HB Amsterdam
waag.org

Waag Society
Nieuwmarkt 4
1012 CR Amsterdam
waag.org/events

1. Positionering

Waag Society – *Institute for Art, Science and Technology* – is een pionier op het gebied van digitale media. In de afgelopen 20 jaar heeft de stichting zich ontwikkeld tot een instituut van internationale statuur, een platform voor artistiek onderzoek, een katalysator van experimenten en evenementen en een broedplaats voor culturele en sociale innovatie.

Waag Society verkent opkomende technologieën en geeft kunst en cultuur een doorslaggevende rol bij het ontwerpen van betekenisvolle toepassingen. Het gaat daarbij niet alleen meer om internet, maar ook om biotechnologie en cognitieve wetenschappen. Gebieden die een enorme impact hebben op onze cultuur en identiteit. Intuïtief en nieuwsgierigheidgedreven onderzoek van kunstenaars en ontwerpers staat daarbij voorop. Want zij weten als geen ander technologie te bevragen, de onderste steen boven te krijgen, heilige huisjes omver te werpen, verbeelding en fantasie te prikkelen, onverwachte verbindingen tot stand te brengen en bovenal op zoek te gaan naar betekenis.

Ten opzichte van andere medialabs zijn we uniek doordat we voortdurend actief de maatschappelijke context opzoeken. Elk project kent meerdere partners die elk een eigen invalshoek meebrengen. Technologische ontwikkelingen stellen we vroegtijdig beschikbaar aan kunstenaars. Zo is Waag Society een katalysator die nieuwe inzichten en oplossingen voortbrengt. Het werk dat hieruit voortkomt is vernieuwend en beeldbepalend.

In de afgelopen jaren is Waag Society sterk gegroeid. In de Waag worden jaarlijks meer dan honderd evenementen georganiseerd; samen met de (inter)nationale presentaties levert dat ruim 44.000 deelnemers per jaar op. De meer dan 500 ontwerpen en producten die in het Fablab Amsterdam zijn ontstaan worden gedeeld onder open licenties via de website. Er werden drie open data wedstrijden georganiseerd (Apps for Amsterdam, Apps for Noord-Holland, Apps voor Nederland) in samenwerking met gemeente, provincie en ministeries. Met de publicatie 'Open Design Now' hebben we in samenwerking met Premisela de principes van *open source hardware* internationaal op de agenda geplaatst. Dat heeft mede geresulteerd in de nominatie van ons Open Design Lab voor de Rotterdamse Designprijs. We ontvingen de ASN Wereldprijs voor 'eerlijke handel' voor het project Fairphone.

Waag Society is als geen ander in staat gebleken een zeer diverse financieringsstrategie te ontwikkelen, met een hoog eigen inkomstenpercentage. We zijn daardoor niet volledig afhankelijk van de cultuursubsidies van de gemeente en het rijk. Toch zijn juist deze subsidies van onschatbare waarde omdat daarmee het artistieke onderzoek mogelijk wordt. Ook zijn we daardoor in staat te participeren in landelijke en Europese onderzoeksprogramma's. Vanuit deze positie kunnen we de agenda mede blijven bepalen en betrekken we een groot aantal kunstenaars, ontwerpers en creatieve ondernemers.

Het werk van Waag Society is niet in één van de bestaande kunst disciplines te plaatsen. We zien de samenleving als ons canvas en technologie als verf en penselen. Onze artistieke visie bestaat uit een zestal bouwstenen die hieronder worden beschreven.

Relational Aesthetics

In de kunststroming 'Relational Aesthetics' (geïntroduceerd door de Franse kunstcriticus Nicolas Bourriaud) is kunst niet een object dat aanschouwd moet worden in een galerie of op een podium, maar richt het zich op de relatie tussen mensen. Bij relationele kunst wordt het publiek gezien als participant en mede vormgever van het kunstwerk. Relationele kunst intervenueert in het leven van alledag. Deze opvatting sluit geheel aan bij de wijze waarop technologie zich wortelt in ons bestaan en hoe deze zorgt voor nieuwe sociale rituelen, culturele codes en ethische normatieve regels.

Open, gedistribueerd, Do-It-Yourself

De Digitale Stad zorgde er – als voorloper van Waag Society – in 1994 voor dat het internet ontsloten werd voor gewone burgers en maakte van Amsterdam de eerste stad ter wereld in cyberspace. Het internet is inmiddels een onzichtbaar web dat alles omspant en een enorme disruptieve kracht uitoefent op de manier waarop we communiceren, produceren en ons organiseren. De principes van internet – open en gedistribueerd – en de do-it-yourself mentaliteit worden nu ook zichtbaar in andere domeinen. Het heeft invloed op hoe we de stad ontwerpen en ervaren, hoe we leren, hoe we onze zorg organiseren, hoe we content ontwikkelen en distribueren, hoe we de natuur ervaren en hoe we traditionele ambachten beoefenen. Wij agenderen deze thema's in onze labs en spelen een belangrijke rol als proeftuin voor experimenten. We blijven de hackersmentaliteit trouw en openen dozen die sommigen liever gesloten houden.

Users as Designers

Kunstenaars en ontwerpers hebben hun eigen 'handschrift', maar kunnen nadrukkelijk ook de katalysator zijn voor de kennis en vaardigheden van anderen. Dit vraagt om grote betrokkenheid en oprechte bereidheid om met mensen samen te werken. Waag Society heeft deze manier van werken 'Users as Designers' genoemd. Deze methode staat centraal in onze ontwerpprocessen. Bij alle projecten wordt gewerkt met een iteratief proces waarbij co-creatie, persoonlijke verhalen en prototyping leiden tot toepassingen die nauw aansluiten bij de behoeften en mogelijkheden van gebruikers. Dat geldt voor tachtigjarige ouderen, vierjarige kinderen en iedereen daartussen. In de recente publicatie 'Users as Designers' hebben we de methode beschreven en gedocumenteerd.

Neue Kombinationen

In de combinatie van diverse vormen van kennis, ervaringen, ambachten, technologieën en visies ontstaan nieuwe inzichten en oplossingen. De Oostenrijkse econoom Joseph Schumpeter heeft dit onderbouwd in zijn theorie van de 'Neue Kombinationen'. Hij ziet de combinatie van 'vreemde' vakgebieden en technologieën als basis voor vernieuwing. Waag Society zoekt bewust de samenwerking met de wetenschap. In hun aard zijn wetenschappers en kunstenaars verwant. Ze zijn beide nieuwsgierig en onderzoeken de wereld. Wetenschappers zijn getraind in het zoeken naar waarheid en objectiviteit: wat weten we van de wereld, hoe zit de wereld in elkaar. Kunstenaars zijn op hun beurt getraind in het ontwikkelen van een signatuur en het zoeken naar betekenis: wie zijn we, wat moeten we in deze wereld, wat kunnen we zijn.

Social innovation

Innovatie komt niet uitsluitend voort uit het domein van de technologie. Er komt steeds meer interesse in niet-technologische innovatie. Innovatie die ingesloten systemen doorbreekt, die oplossingen aandraagt voor de dynamiek binnen en tussen organisaties, en die zicht heeft op de complexiteit van menselijk gedrag en verlangen. Dat biedt veel kansen voor kunst, cultuur en creatieve industrie door haar pragmatische en intuïtieve kennis over menselijk gedrag. Waag Society is pleitbezorger van sociale innovatie en ziet in het combineren van technologische, creatieve en sociale innovatie een enorme potentie. We participeren daarom samen met NESTA, Young Foundation en Kennisland onder meer in het Europese netwerk Digital Social Innovation.

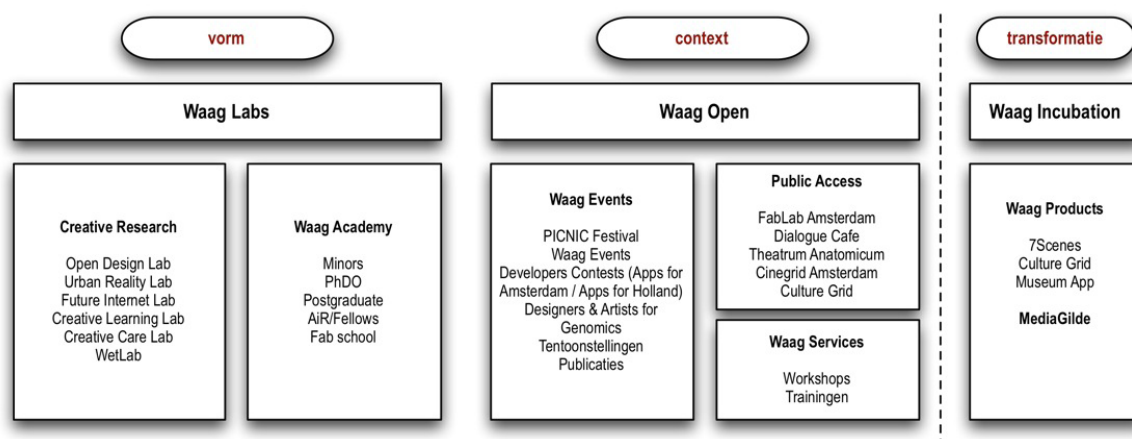
Think global, act local

Als internationaal instituut werken we samen met grote wereldspelers, waaronder MIT, UCSD, Keio University, Cisco, Open Data Networks Europe, Hong Kong Design Institute, Polytech en initiëren we projecten in Indonesië, Suriname en India. De ontwikkeling en impact van technologie houdt zich immers niet aan landsgrenzen. Maar waar wij globaal denken, handelen wij lokaal. Of het nu gaat om scholieren, onderwijzers, zorginstellingen, woningbouwverenigingen, financiële instellingen, kunstvakopleidingen, universiteiten, gemeentelijke overheden, culturele instellingen of buurtbewoners, al onze activiteiten hebben hun basis in de stad.

Deze zes bouwstenen vormen tezamen het kader voor ons toekomstbeeld waarin creatieve technologie wordt ingezet voor maatschappelijke innovatie. Een toekomst waarin iedereen kan participeren, zich kan emanciperen, zijn of haar talent kan ontplooiën. In een stad die constant in beweging is, kunnen we ons geen vrijblijvendheid, isolement of denken vanuit gescheiden disciplines veroorloven. Juist de kunst heeft het vermogen om zich aan de actuele grootstedelijke dilemma's te ontworstelen en een gat te slaan tussen starre denkbeelden en nieuwe perspectieven.

2. Organisatie

Stichting Waag Society heeft haar activiteiten ondergebracht onder twee noemers: Waag Labs en Waag Open. Hier vinden vorm- en contextonderzoek plaats, zoals de Raad voor Cultuur dat heeft gedefinieerd. Daarnaast is – als aparte entiteit – het Waag Incubation programma opgezet dat zich richt op opschaling van concepten en prototypes, ofwel het transformatieonderzoek.



2.1 Waag Labs

Onder Waag Labs vallen respectievelijk *Creative Research*, waar het artistieke onderzoek, de activiteiten en projecten plaatsvinden en *Waag Academy* dat op maat gemaakte onderwijsprogramma's biedt.

Creative Research

Het artistieke onderzoek omvat zes labs rond thema's waarin Waag Society onderscheidend is en met haar aanpak impact heeft. De labs worden geleid door toonaangevende ontwerpers, programmamakers en onderzoekers; zij geven richting aan de activiteiten en projecten. Een *Artists & Researchers in Residence* programma verbindt internationaal vooraanstaande kunstenaars en onderzoekers aan de labs.

Het *Open Design Lab* is gericht op digitale fabricage en nieuwe ambachten. Het *Urban Reality Lab* kijkt naar de impact van technologie op steden en de wijze waarop we de stad ervaren en organiseren. Het *Future Internet Lab* richt zich op big data en open data en de ontwikkeling van content op superbreedband. Het *Creative Learning Lab* kijkt naar de rol van creatieve technologie in het onderwijs en de invloed ervan op leerprocessen. Het *Creative Care Lab* richt zich op de ontwerpvragestukken voor zorg. Het *Open Wetlab* tenslotte richt zich op de biowetenschappen en het ontwerp en de ethiek van het leven.

Waag Academy

Vanuit Waag Academy wordt een onderwijsaanbod ontwikkeld en aangeboden aan studenten van universiteiten, hogescholen en kunstvakopleidingen. Daarnaast is er een aanbod voor primair en voortgezet onderwijs. Voor creatieve professionals worden masterclasses, workshops en trainingen verzorgd.

2.2 Waag Open

Onder Waag Open vallen respectievelijk het publieksprogramma *Waag Events; Public Access* dat onze voor het publiek toegankelijke faciliteiten omvat en *Waag Services* met het aanbod voor derden.

Internationale ontmoetingsplaats en digitaal knooppunt

Bij Waag Society neemt het publiek actief deel aan de programma's. In ontwerpprocessen zoeken we de mensen op in hun eigen omgeving. Daarnaast is het publieksprogramma in de Waag op de Nieuwmarkt, een ontmoetingsplaats voor kunstenaars, ontwerpers, architecten, ontwikkelaars, studenten, scholieren, wetenschappers en bewoners uit Amsterdam en (verre) omstreken. De Waag wordt bezocht door vele buitenlandse missies die op de hoogte willen worden gebracht van de ontwikkelingen op het gebied van kunst, technologie en creatieve industrie in Amsterdam.

Waag Events

Het publieksprogramma is gericht op het delen van kennis, visie en projectresultaten met een breed publiek. In een samenhangend programma komen kunst, wetenschap en technologie aan de orde. Er worden workshops, labs, lezingen en andere evenementen georganiseerd die voor iedereen toegankelijk zijn. Centraal in het programma staan praktijk en ervaring: hands-on onderzoeken wat de mogelijkheden en maatschappelijke impact van technologische ontwikkelingen zijn.

Public Access

De Waag kent een aantal multifunctionele ruimtes die voor eigen programmering worden gebruikt, maar ook voor derden beschikbaar zijn als workshop- en trainingsruimtes. Het Theatrum Anatomicum is bovendien een bijzondere locatie voor performances en installaties. De volgende faciliteiten zijn beschikbaar:

In het Fablab kunnen kunstenaars en ontwerpers met behulp van digitale fabricage apparatuur hun ideeën realiseren in de vorm van gematerialiseerde concepten, prototypes en producten. Het FabLab in Amsterdam staat in verbinding met andere Fablabs in Europa en de rest van de wereld. Zie ook: fablab.waag.org

Het oudste gebouw van de stad huisvest een netwerk met de hoogste bandbreedte en is daarmee een van de snelste technologische infrastructuren in de stad. Dit netwerk, Culture Grid, functioneert als een digitaal knooppunt voor de stad en koppelt een groot aantal culturele organisaties en opleidingsinstituten. Zo is er onder meer een samenwerking met SURFnet, Muziekgebouw aan 't IJ en de theaters aan het Leidseplein.

Waag Services

De opgebouwde expertise – uit projecten en labactiviteiten – wordt in de vorm van contract research, creatieve workshops, trainingen en advies aangeboden aan derden. Opdrachtgevers komen uit het bedrijfsleven en de publieke sector.

2.3 Waag Products

Strikt genomen worden de incubatie-activiteiten niet door de stichting uitgevoerd. Omdat we een volledig beeld willen geven en omdat het incubatie programma relevant is in het kader van de economische impact van de creatieve industrie lichten we het hier desondanks kort toe.

Binnen de stichting wordt het artistieke en exploratieve werk verricht. Wanneer daaruit concepten voor producten en diensten voortkomen die potentieel via de markt kunnen worden geëxploiteerd, worden ze ondergebracht in de Waag Products BV. Dat geldt bijvoorbeeld voor Fairphone (ontwikkeling eerlijke mobiele telefoon) 7scenes (platform voor locatiegebaseerde media), de Verhalentafel (mediatafel voor ouderen) en het faciliteren van jonge ontwikkelaars die een bedrijf willen opzetten. Met deze opzet worden de risico's buiten de stichting gehouden terwijl de impact van vindingen wordt vergroot. Opbrengsten komen de stichting wel ten goede doordat Waag Products de missie en continuïteit van de stichting Waag Society ondersteunt.

2.4 Netwerk

Waag Society is bij uitstek een netwerkorganisatie. Er is een uitstekende samenwerking met lokale, nationale en internationale overheden, waaronder de Amsterdamse Innovatie Motor (rond o.a. Open Data Amsterdam en Amsterdam Living Lab), en met kunstinstellingen en musea, opleidingen, kennis- en zorginstellingen, woningbouwverenigingen en bedrijven.

In 2010 is in samenwerking met NWO en KNAW het PhDO programma gestart, een platform voor academisch onderzoek in de kunsten. Daarnaast zijn we partner in de onderzoeksprogramma's GATE (Game Research for Training and Entertainment), COMMIT (public-private research consortium) en CRISP (Creative Industry Scientific Program), en mede initiatiefnemer van de Artists & Designers for Genomics Award waar kunstenaars en ontwerpers worden samengebracht met Life Science wetenschappers. Waag Society participeert in een zestal Europese projecten (Commons4Europe, Open Cities, City SDK, KiiCS en Express to Connect), het internationale netwerk van FabLabs en CineGrid.org met wetenschappelijke en artistieke partners in Californië, Tokyo en Sao Paulo.

Met de eCultuur instellingen V2__, STEIM, Mediamatic, Worm, Submarine Channel en NIMk vormen we een coalitie onder de naam DutchPack. Onze organisaties werken met creatieve kunstenaars en ontwerpers waarop in de verschillende samenwerkingsprojecten een beroep gedaan kan worden. In het kader van de komende periode gaat Waag Society een intensievere samenwerking aan met een aantal verwante cultuurinstellingen.

2.5 Mensen

Waag Society bestaat uit een creatieve kern van onderzoekers, ontwerpers en programmamakers. Zij worden ondersteund door projectontwikkelaars, projectleiders en producenten. Achtergronden van de medewerkers lopen uiteen van kunst- en ontwerp opleidingen tot construerende wetenschappen (informatica, technische universiteiten) en geesteswetenschappen. Jaarlijks zijn er een aantal Artists in Residence. Daarnaast is een aantal fellows verbonden aan Waag Society, waaronder Rob van Kranenburg, Patrice Riemens en Dorien Zandbergen.

Een groot aantal studenten loopt stage bij Waag Society. Gemiddeld zijn dat er 20 per jaar van diverse kunst- en mediaopleidingen zoals het Sandberg Instituut, Design Academy Eindhoven en de HKU. Ongeveer 2.000 mensen maken jaarlijks gebruik van de open infrastructuur van Fablab Amsterdam, waarvan 400 creatieve professionals uit de autonome en toegepaste kunsten.

De directie wordt gevormd door Marleen Stikker, Klaas Hernamdt en Bart Tunnissen. Frank Kresin is Research Director, Dick van Dijk is Creative Director.

De thematische Labs worden geleid door Frank Kresin (Open Design Lab), Tom Demeyer (Future Internet Lab), Dick van Dijk (Urban Reality Lab), Karien Vermeulen (Creative Learning Lab), Lucas Evers (Wetlab) en Sabine Wildevuur (Creative Care Lab).

3. Activiteiten 2013 – 2016

Waag Society ontwikkelt een activiteitenprogramma dat een belangrijke bijdrage levert aan de culturele infrastructuur in Amsterdam en de internationale positionering van de stad. Het gebouw de Waag heeft in haar lange geschiedenis altijd een nauwe relatie gehad met het publiek. Het gebouw is een belangrijke 'landmark' in de stad Amsterdam. Met de verhuizing van het Fablab naar de Waag in 2010 wordt de historie met de rijke geschiedenis van gildes verbonden aan hedendaagse technologische ontwikkelingen.

Onder de noemer "Waag Open" werkt Waag Society aan een open publieke locatie met een zichtbaar en toegankelijk publieksprogramma. De Waag wordt ingericht en geprogrammeerd als ervarings- en belevingscentrum voor innovatieve technologie met ruimte voor showcases van eigen projecten en andere initiatieven. Publieke programma's die voor de komende jaren op de agenda staan: o.a. PhDO, netwerkevents voor onderzoekers in de creatieve sector; Waag Open Space, bijeenkomsten voor ontwikkelaars; Craft Explores the Machine, Fablab workshops voor amateurs en professionals; Careful Design, programmaserie gericht op doe-het-zelf zorg en sociale voorzieningen; Future of democracy, over de impact van digitalisering en sociale media op de democratie.

Het samenspel tussen kunst, wetenschap en technologie hebben we vertaald naar vijf thematische activiteitenprogramma's voor de periode 2013 – 2016, met steeds twee focusgebieden en gekoppeld aan het publieksprogramma. De thema's lopen dwars door de geledingen van de organisatie en worden gevoed vanuit de zes labs.

3.1 Open Design

"If you can't open it, you don't own it."

Het effect van open innovatie zoals we dat kennen van open source, open content en open data heeft nu ook de wereld van fysieke objecten bereikt. Bij open design delen makers hun ontwerpen, blauwdrukken en instructies. De gedachte is dat mensen alleen verantwoordelijkheid kunnen nemen voor hun omgeving als die 'open' is. Waag Society heeft op dit gebied een voortrekkersrol in de internationale open design community. Er komt een vervolg op het **Open Design Now** boek; de eerste editie heeft de agenda gezet en wordt gebruikt in opleidingen over de gehele wereld. In het **Creative Commons** programma dat Waag Society uitvoert met Nederland Kennisland en het Instituut voor Informatierecht van de UvA wordt gewerkt aan licentiemodellen die toegesneden zijn op de open design principes.

Met de **Open Design Contest** worden kunstenaars en ontwerpers gestimuleerd om te komen met open ontwerpen. De contest zal verder internationaliseren, onder andere naar Brazilië, Frankrijk, Indonesië en Zweden. In 2012 experimenteerden we in het Museum Boijmans van Beuningen met het concept van een downloadable expositie; alle te exposeren objecten kunnen lokaal gedownload, geprint en geëxposeerd worden. De **Downloadable Expo** zal parallel aan de contest gaan 'reizen' over de wereld. Met kunstacademies en kunstvakopleidingen (o.a. Willem de Kooning Academie) wordt een **minor Open Design** uitgewerkt. Deze wordt vanaf 2013 aangeboden.

Media & Crafts

Zoals de Personal Computer vanaf de jaren '80 computerkracht in onze huiskamer heeft gebracht, zo komt met de Personal Fabrication de 'fabriek' ons huis binnen. We krijgen daardoor een fundamenteel andere relatie tot de wereld van objecten. Hoe heilig is het object als je elke dag thuis een nieuw object kunt printen? De opkomst van betaalbare digitale fabricagemethodes geeft professionals en amateurs gereedschappen in handen die voorheen alleen voor grote producenten waren weggelegd. Hypercraft staat voor dit nieuwe maken.

Het **Fablab Amsterdam** is een stuwende kracht achter de hypercraft beweging. Het Fablab is twee dagen per week openbaar toegankelijk en is een unieke ontmoetingsplek voor musici, architecten, ontwerpers en hackers. De open source hardware en software gereedschappen zijn daarnaast op afspraak beschikbaar. Naast de inloopdagen (200 dagdelen per jaar) worden er speciale programma's aangeboden. In samenwerking met het Center for Bits & Atom van MIT organiseren we jaarlijks de **Fab Academy**, een opleiding in de principes en toepassingen van digitale fabricage. **FabSchool** wordt een programma speciaal voor VMBO scholen en ROC's. Met de publieke evenementen Hypercrafting Fashion (met modetalenten Edwin Oudshoorn, Conny Groenewegen en Mattijs van Bergen), How to make almost anything en Shanzhai workshops kan iedere Amsterdammer kennis maken met de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van digitale fabricage.

Do-It-Yourself Bio

"It's not about the world of design. It's about the design of the world."

Ook in de biotechnologie dringt de open-design-gedachte door. Door het samen-zelf-doen van biotechnologie wordt het mogelijk de technologie beter te doorgronden en alternatieven te leren kennen voor datgene wat door de industrie vaak wordt gepresenteerd als de enige optie. Waag Society zal het **Do-It-Yourself Bio lab** opzetten, waarin kunstenaars en wetenschappers de ruimte krijgen om experimenten uit te voeren, met daaraan gekoppeld publieke evenementen. Ook wordt het succesvolle programma **Designers & Artists for Genomics** verder uitgebouwd de komende jaren in samenwerking met o.a. Naturalis in Leiden, Arts Catalyst in Londen, Science Gallery in Dublin, Kapelica in Ljubljana en het Europese netwerk van Science Musea. Op eenzelfde manier zal met biokunstenaars, waaronder Adam Zaretsky, Rich Pell, Anna Dumitriu en wetenschappers van de Universiteit van Leiden en BioSolar Cells gewerkt worden aan duurzaamheidonderzoek voor een **Biobased Economy**, waarin biomassa worden toegepast als materialen, chemicaliën, transportbrandstoffen en energie.

3.2 Urban Reality

Waag Society experimenteerde als een van de eersten met mobile gaming & storytelling. Dit heeft geresulteerd in het 7scenes platform, maar recentelijk ook in de lancering van de **MuseumApp**. De jaarlijkse **Best Scene in Town** is een ontwerpwedstrijd die stadsliefhebbers, studenten van (internationale) kunstopleidingen en creatieve Amsterdammers uitdaagt om mee te ontwerpen aan de digitale betekenislagen van de stad. De focus daarbij ligt sterk op de culturele en stedelijke context. De komende jaren worden deze projecten doorgezet en verder uitgebreid in samenwerking met onder meer Amsterdam Museum, La Nuit Blanche en Museumnacht.

Citizen Science

De stad is in constante flux met haar continue stromen van mensen, goederen en verkeer, maar ook van data en mobiele communicatie. Hoe gaan sensors- en mobiele infrastructures bijdragen aan nieuwe manieren waarop wij de stad ervaren, omgaan met locaties en mensen, op de hoogte blijven, reageren, participeren en creëren? Met intuïtieve interfaces kunnen mensen op een andere manier contact leggen met hun leefomgeving. Mensen kunnen het heft in eigen handen nemen en eigen data verzamelen, delen en visualiseren. Wat betekent dat voor de rol van experts. Hebben we wetenschappers nog wel nodig? Voor het project **Citizen Science** werken we onder meer samen met het kunst & innovatiefestival Future Everything, kunstenaar-onderzoeker Natalie Jeremijenko, game-ontwikkelaar Katie Salen en een internationaal onderzoek consortium dat wordt geleid door de Universiteit van Wageningen.

(un)Perfect Storm

Een perfecte storm is een situatie waarbij een zeldzame combinatie van weersomstandigheden samen komt en leidt tot een ongekeerde natuurkracht. De term perfect storm wordt ook gebruikt om de simultane opkomst van vier 'disruptive technologies' aan te duiden: Mobiel, Cloud Computing, Smart Systems en Sociale Media. De perfect storm wordt ons gebracht door de industrie met de belofte van "de slimme stad", meer efficiëntie en de optimalisering van de stedelijke samenleving. De genoemde technologieën zorgen voor ingrijpende veranderingen in de manier waarop wij wonen, werken en leven. Maar hoe perfect is die storm? Wat voor een stad treffen we aan als de orkaan over ons heen is getrokken? Hoe slim is een smart? Er zijn voldoende aanwijzingen om deze technology push te bevragen en met elkaar op zoek te gaan naar wenselijke scenario's. In het **(un)Perfect Storm** programma gaan interdisciplinaire teams scenario's voor de naaste toekomst uitwerken. Een samenspel tussen kunstenaars, ontwerpers, architecten, stedenbouwkundigen, hackers, (ICT) bedrijven en burgers.

In Amsterdam gaan we dit programma uitvoeren met onder meer ARCAM.

3.3 Live Arts

Het internet is meer dan een medium om informatie te delen. Het is een publieke ruimte, een podium waar met tijd en plaats wordt gespeeld, waar verhalen verteld kunnen worden door interactiviteit, onderdompeling en intimiteit. Het is een medium dat een grote potentie heeft voor podiumkunstenaars, dramaturgen en regisseurs. Waag Society vertaalt deze mogelijkheden in het Live Arts programma.

CineGrid Specials

Waag Society heeft een superbreedband infrastructuur die zij deelt met andere instellingen en beschikbaar stelt voor experimenten. **CineGrid Amsterdam** was een onderzoeks-, ontwikkel-, en onderwijstestbed voor digitale cinema; er worden regelmatig workshops en vertoningen georganiseerd. Het is ontwikkeld met onder meer Holland Festival, Sandberg Instituut, SURFnet, SARA, NFTA en de UvA en sluit aan bij een wereldwijd netwerk. Dit heeft de afgelopen periode geleid tot unieke registraties van voorstellingen van het Holland Festival, diverse animatie films (waaronder Red-End van Robin Noorda en Bethanie de Forest) en de 4K versie van de Blender film Sintel die wereldwijd zijn vertoond. Met de partners wordt een vervolgprogramma opgezet waarbij met het timebased karakter van superbreedband wordt geëxperimenteerd. Het programma zal bestaan uit Artists in Residencies, experimenten en performances.

Embodied Learning

Fysieke interactie stimuleert ervaringsgericht leren, daarmee vormt het lichaam een belangrijke interface. Onderliggende vraag is of kennis beter beklijft wanneer er een motorische component aan het cognitieve proces wordt gekoppeld. Informatie en kennis krijgen een persoonlijke en associatieve context door het direct te koppelen aan fysieke handelingen. Met wearables, tastbare intelligente objecten, GPS technologie, sensortechnologie, motion-tracking en interactieve videoprojectie technologie worden theatrale experimenten gedaan. Het doel is om te onderzoeken welke nieuwe vormen van leren kunnen worden ontwikkeld met behulp van embodied learning technologies. Dit doen we met onder meer Frauenhofer, Freudenthal Instituut, basisschool de Poseidon in IJburg. Dit programma biedt plaats aan een aantal Artists in Residence, waaronder Marloeke van der Vlugt, en zal daarnaast een serie workshops bevatten waar leerlingen, studenten en docenten aan deelnemen.

3.4 Real Needs for Real People

Waag Society is intensief betrokken bij de grote maatschappelijke vraagstukken en onderscheidt zich van andere medialabs door haar nauwe samenwerking met maatschappelijke partners.

Zorg, welzijn en wonen: "Design for our Future Self"

Stel jezelf voor in 2050: Hoe wil je je zorg geregeld hebben? Hoe wil je wonen? Wie zorgt er voor je? Deze en aanverwante vragen vormen het startpunt voor vernieuwing in de zorg. Preventie, healthy lifestyle en doe-het-zelf-zorg worden steeds belangrijker vanwege vergrijzing, de stijging van het aantal chronisch zieken en het dreigend tekort aan arbeidskrachten. De vraag naar slimme ontwerpen en technologische oplossingen voor de gezondheidszorg neemt daarmee toe. Het Creative Care Lab ontwikkelt samen met gebruikers, kunstenaars en ontwerpers creatieve technologische toepassingen en relevante innovatieve concepten; in lokale samenwerkingsverbanden met AMSTA, Ouderencentrum Flesseman, VU, UvA en HvA. Maar ook door deelname aan het EU programma Ambient Assisted Living. Als artists-in-residence werkt Jennifer Canary samen met Pieter Jonker, hoogleraar vision based robotics TU Delft, aan het project Labyrinth Psychotica dat begrip voor psychotische aandoeningen moet vergroten. De Schotse kunstenaar Annie Cattrell werkt met Wiro Niessen van de Biomedical Imaging Groep Rotterdam aan verbetering van de medische visualisaties.

Overheid en maatschappij: "Beyond Open Data"

Door de ontwikkeling van de technologie van het internet en de steeds universelere beschikbaarheid en afhankelijkheid daarvan, kan de relatie tussen overheid en maatschappij op andere manieren worden vormgegeven. Dit geldt zowel voor de communicatie als voor de manier waarop de overheid haar diensten beschikbaar stelt. Ook neemt de intelligentie van de fysieke wereld om ons heen toe. Wat betekent (online) identiteit in een democratische netwerkmaatschappij? Hoe behoudt je controle over je eigen identiteit? De trend naar een toenemende afhankelijkheid van internet voor het maatschappelijke functioneren (breedband als fundamentele levensbehoefte) stelt meer eisen aan het daadwerkelijk goed en veilig functioneren van de diensten die via internet aangeboden worden. Via de reeds genoemde App wedstrijden heeft Waag Society Open Data mede op de Amsterdamse en nationale kaart gezet. Samen met onder meer Amsterdamse Innovatie Motor zijn we initiatiefnemer van Open Data Exchange en Amsterdam Smart City. Daarnaast participeren we in een drietal internationale consortia op het gebied van Open Data, met onder meer Future Everything, Foundation Internet Nouvelle Generation, Fraunhofer Gesellschaft, Forum Virum Helsinki en vele anderen.

3.5 Creatieve industrie

Waag Society is sinds 2004 betrokken geweest bij de planvorming voor het toenmalige sleutelgebied, nu Topgebied Creatieve industrie. Ze heeft een rol gespeeld bij de totstandkoming van beleid zowel in Amsterdam als landelijk en heeft met het mede oprichten van IIPcreate bijgedragen aan het organisatievermogen in de creatieve industrie. Waag Society draagt bij aan de ontwikkeling van een **minor Creative Research** in het kader van The Amsterdam Campus (TAC), één van de icoonprojecten van de Amsterdam Economic Board. Verder zijn we betrokken bij de totstandkoming van het Topinstituut Creatieve Industrie.

PhDO, platform voor onderzoek(ers) in de creatieve industrie

PhDO bestaat uit netwerkevents voor mensen uit de creatieve wereld en biedt een nieuw podium voor het presenteren van onderzoeksmethoden en -resultaten. De grondleggers zijn kunstenaar Arne Hendriks, Waag Society, NWO en IIP Create. In vier jaarlijkse bijeenkomsten komen ontwerpers en kunstenaars aan bod die door hun werkwijze inspiratie zijn voor anderen. Daarnaast presenteren zich relevante instituten die een plek bieden aan nieuwe onderzoekers. In 2011 kwamen onder meer NWO's PhD in the Arts en PhD in the Creative Industry, de UvA met haar Embedded Researchers en Het Instituut van Johan Wagenaar aan bod. Het PhDo programma zal de komende jaren uitgroeien tot de ontmoetingsplaats voor PhD in de kunsten.