

 **Waag Society**

2006

/Jaarverslag

© April 2007, Jaarverslag 2006 Stichting Waag Society

Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam, NL | T +31(0)20 5579898 | F +31(0)20 5579880 | E society@waag.org | <http://www.waag.org>
Redactie: Michelle 't Hart | Vormgeving: Ron Boonstra



Op dit werk is de Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen
Licentie Nederland 2.5 van toepassing.

De gebruiker mag:

- het werk kopiëren, verspreiden, tonen en op- en uitvoeren
- afgeleide werken maken

Onder de volgende voorwaarden:

Naamsvermelding. De gebruiker dient bij het werk de door de maker of de licentiegever aangegeven naam te vermelden.

Gelijk delen. Indien de gebruiker het werk bewerkt kan het daaruit ontstane werk uitsluitend krachtens dezelfde licentie als de onderhavige licentie worden verspreid.

Bij hergebruik of verspreiding dient de gebruiker de licentievoorwaarden van dit werk kenbaar te maken aan derden.

De gebruiker mag uitsluitend afstand doen van een of meerdere van deze voorwaarden met voorafgaande toestemming van de recht-hebbende.

Inhoud

Voorwoord door Marleen Stikker	4	Samenleving	32
Programma's en support activities	7	Creative Commons Nederland	33
Connected	7	Sarai-Waag Exchange Platform	34
Creative Learning	8	EU-India residencies	35
Locative Media	8	Cultureel Service Provider	36
Technology as Expression	9	Streamtime.org, geluids.net	36
Shared Narratives	9	Towards a Culture of Open Networks	37
Public Domain	10	Locative Media workshop in Delhi	38
Research & Dessimation (R2D)	10	In the Shade of the Commons	39
KeyWorx labs	11		
Communicatie	11	Onderwijs	40
		Platform ECS	41
PICNIC '06	12	Operatie Sigismund	42
Workshop 'Location Based Play' op PICNIC '06	14	Teylers Bètalab	43
Museumnacht 2006	15	Digitale Wichelroede	44
Waag Bazaar	16	Mobile Learning Game Kit (MLGK)	45
Lustrum Waag Society op 21 juni 2006	16	Monstermedia	46
		Van Frequentie 1550 tot Games Atelier	47
Zorg	17		
Self City	18	Publieksbereik	48
FRUX	19	Presentaties, lezingen en evenementen	48
Scottie	20	Waag Society in de pers 2006	55
Wisselkabinet	21	Kwantitatieve gegevens 2006	59
		Personeel in 2006	60
Cultuur	22		
Connected2	23		
i-MAP: See you in Walhalla	24		
CineGrid Amsterdam	25		
Anatomical Theatre Revisited	26		
Magpie: Mothership Report	27		
ScratchWorx	28		
Live performance tool	28		
CEBIT, ICT Kenniscongres, NIME 06 en Piksel06	29		
ParQ	30		
Publicatie RADICAL	31		
PhD Sher Doruff	31		
Europese prijzen	31		



Cultuur

Zorg

PAKHUIS DE ZWIJGER*

Onderwijs



Samenleving

Voorwoord door Marleen Stikker

Afgelopen jaar vierde Waag Society dat in 1996 tien jaar geleden de poorten van De Waag weer werden geopend. Ter gelegenheid daarvan is er op 21 juni de Waag Bazaar georganiseerd. Een mooie dag waar partners, bekenden en publiek kwamen kijken naar diverse projecten die Waag Society in de afgelopen jaren heeft gerealiseerd en om te luisteren naar debatten, interviews en gesprekken over bijvoorbeeld de 'kunst van het combineren'. Als iets de kern vormt van Waag Society is het wel deze 'Ars Combinatoire'. De missie is in al die jaren dan ook dezelfde gebleven: het bijeen brengen van de verbeelding, de maatschappelijke betrokkenheid en technologische innovatie. Waag Society heeft daarbij een unieke plek opgebouwd die nationaal en internationaal veel erkenning krijgt. Dat blijkt o.a. uit het winnen van de Erasmus

EuroMedia Sonderpreis, voor het samenbrengen van cultuur, wetenschap, educatie en techniek. En het toekennen van de oeuvreprijs Comenius Edu Media medaille door vernieuwende onderwijsprojecten te ontwikkelen waar technologie wordt gebruikt als instrumenten om leerlingen zich te leren uiten.

Naar aanleiding van het jubileum is met alle medewerkers een toekomstscenario workshop gehouden onder leiding van filosoof Huib Schwab. De socratische methode die daarbij wordt gehanteerd leverde nieuwe inzichten op over de inhoudelijke programma's, de organisatiestructuur en de werkmethode. Zo zijn er inmiddels nieuwe onderzoeksprogramma's in voorbereiding rond life science, art & genomics en duurzaamheid en is de onderzoeksmethodiek nader geëxpliciteerd.

Organisatie - een jaar van veranderingen

Het jubileumjaar was een jaar van bezinning en herpositionering. De fundamenteën voor de komende jaren zijn gelegd. Het aantal mensen dat bij Waag Society werkt is gestabiliseerd. Sommige mensen kregen andere ambities en hebben een baan elders gevonden.

De organisatie heeft nieuwe mensen aangetrokken met nieuwe ideeën, die de harde kern opnieuw uitdagen en enthousiasmeren.

De organisatiestructuur is vereenvoudigd. De functies, rollen en verantwoordelijkheden zijn beter gedefinieerd en de communicatielijnen zijn verkort. Dit is niet zonder slag of stoot gegaan, want ingesleten patronen verander je niet zo gemakkelijk.

Toch heeft dit alles geleid tot een

vorm van professionalisering waar Waag Society met name in de tweede helft van het jaar sterk van heeft kunnen profiteren. Prioriteiten, doelen en resultaten worden beter vastgesteld en makkelijker gerealiseerd.

In de tweede helft van 2006 is er ook een organisatie- en projectinformatiesysteem ingevoerd, dat verschillende oude systemen heeft vervangen en nieuwe informatie levert die veel beter aansluit bij de behoeften.

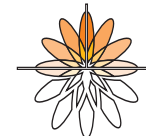
Organisatiestructuur

Waag Society onderscheidt vier groepen: het Lab, Programma, Operations en Support. Deze hebben ieder een eigen leidinggevende. Naast de Algemeen Directeur/bestuurder Marleen Stikker, is Klaas Hernamdt aangesteld als Managing Director.



ICTRegie

MultimediaN



FREEBAND

De Programma-groep is verantwoordelijk voor het ontwikkelen van projecten en de inbedding in de juiste context. De Operations-groep is verantwoordelijk voor een goede uitvoering van de projecten. Het Lab ontwikkelt, innoveert en levert input voor nieuwe programma's en projecten. De Support-groep ondersteunt al deze activiteiten.

Creative Research

De samenwerking met kennisinstellingen is in 2006 verder geïntensiveerd. Het onderzoeksprogramma GATE (Gaming Research for Training and Entertainment) is gehonoreerd uit de FES gelden. GATE is een onderzoeksprogramma naar games en simulatie dat is geïnitieerd door de Universiteit van Utrecht en TNO Defensie. In 2007 zal het programma daadwerkelijk van start gaan. Naast GATE participeert

Waag Society in het BSIK programma MultiMediaN en het Freeband-programma FRUX. Verslag over deze programma's is elders in dit jaarverslag opgenomen.

Er komen ook uit het bedrijfsleven onderzoeksopdrachten. Zo is voor een financiële instelling een onderzoeksopdracht uitgevoerd rond het vraagstuk van web 2.0 en banking. Dat heeft geresulteerd in de opstelling van een aantal scenario's waar het gedrag van gebruikers centraal staat.

Door de Universiteit van Amsterdam en Waag Society is in 2006 het initiatief genomen om te komen tot een instituut voor creatieve content en technologie. De besprekingen hebben geleid tot het onderzoeksprogramma Creative Content & Technology, waarin ook TNO, Philips en Universiteit Twente participeren.

Marleen Stikker heeft als lid van de adviesraad van ICT Regie, het regieorgaan dat beoogt de innovatiecyclus in Nederland te versnellen de bijzondere bijdrage in het ICT onderzoek vanuit de creatieve sector mede geagendeerd.

Creatieve industrie

Waag Society maakt zich al enige jaren sterk voor beleid rond de creatieve industrie. Dit jaar heeft zij de Kamer van Koophandel Amsterdam bijgestaan bij de samenstelling van het aandeel Creatieve industrie tijdens de nieuwjaarsborrel, is ze betrokken geweest bij de discussies rond *seed facilititeit* voor de creatieve industrie van Techno Partners en is betrokken geweest bij het vormen van een ICT Innovatie Platform voor de creatieve industrie.

Waag Society nam deel aan de door

het Ministerie van Economische Zaken georganiseerde beurzen en missie reizen naar Parijs, Tokyo en Shanghai en aan de missiereis van de stad Amsterdam die georganiseerd werd door Amsterdam Partners, ditmaal naar Berlijn.

Met het oprichten van het Mediagilde en de Cross Media Week/PICNIC heeft Waag Society een majeure bijdrage geleverd aan de internationale positionering van Amsterdam op het gebied van content en technologie.

Waag Society opereert nog steeds vanuit twee locaties, maar heeft het Industriegebouw, als dependance, ingeruild voor Pakhuis de Zwijger, een volwaardige tweede locatie.

- Marleen Stikker



Pakhuis de Zwijger en Mediagilde

Pakhuis de Zwijger

In september 2006 is de nieuwe locatie Pakhuis de Zwijger na een ingrijpende verbouwing opgeleverd. Voor het zover was hebben diverse medewerkers van Waag Society veel energie gestoken in de aanloop naar de opleverdatum. Een deel van de medewerkers, met name de ontwikkelaars, is verhuisd naar het nieuwe pand. Ook de onderwijsactiviteiten zijn naar Pakhuis de Zwijger verhuisd.

In Pakhuis de Zwijger zijn naast Waag Society en het Mediagilde (zie volgende item) ook de volgende organisaties actief: de Cultuurfabriek, die ook de programmering van de zaal doet, Salto Omroep Amsterdam en het Amsterdams Fonds voor de Kunst. Al binnen korte tijd stond de Pakhuis de Zwijger in 2006 op de culturele kaart van Amsterdam, mede dankzij

veel media-aandacht voor de opening en de attractieve programmering.

Waag Society heeft de aansluiting op de SURFnet6 infrastructuur, het (super)breedbandige research-netwerk, doorgetrokken van de Waag naar Pakhuis de Zwijger. Door de hoogwaardige interne infrastructuur zijn alle ruimtes, zalen en studio's in het pakhuis daardoor op een 10 Giga-bit-voorbereid netwerk aangesloten. De telefonie is volledig op Voice over IP (VoIP) gebaseerd.

De hosting-activiteiten die Waag Society in de afgelopen jaren heeft ontwikkeld zijn uitgebreid naar Pakhuis de Zwijger. Met SURFnet is een contract gesloten waarmee Waag Society als Cultureel Service Provider de breedband infrastructuur kan ontsluiten naar culturele instellingen, initiatieven en de creatieve sector.

Mediagilde

In 2006 is het Mediagilde van start gegaan. Stichting Mediagilde is gehuisvest in Pakhuis de Zwijger en biedt werkplaatsen aan mensen met ideeën voor creatieve en innovatieve producten en diensten. Waag Society heeft de basis gelegd voor de totstandkoming van het Mediagilde. Daarmee is de advisering en ondersteuning van creatieve techno starters geprofessionaliseerd.

Het Mediagilde biedt naast een werkplek een breed programma aan dat gericht is op ontwikkeling, praktische zakelijke kennis en ondernemerschap. Het fungeert als ontmoetingsplaats en netwerkomgeving. Kennisinstituten, grote ondernemingen en het MKB worden hier samengebracht met onderwijsinstellingen en kunstenaars. Zo kunnen nieuwe initiatieven ook

daadwerkelijk worden verwezenlijkt. In 2006 heeft het Mediagilde in opdracht van ICTRegie een Innovation Lab georganiseerd rond nieuwe toepassingen van breedband/HDTV. Het programma voor de gildeleden start in januari 2007.

Het Mediagilde is een zusterorganisatie van Waag Society en wordt ondersteund door de Gemeente Amsterdam en het Ministerie van Economische Zaken.

Mediagilde/Pakhuis de Zwijger

Piet Heinkade 179
1019 HC Amsterdam
T | +31 (0)20 788 44 00
F | +31 (0)20 788 44 01

<http://www.dezwijger.nl>
<http://www.mediagilde.nl>



Programma's en support activities

Waag Society werkt vanuit inhoudelijke programma's aan diverse projecten. Op de navolgende bladzijden staat een overzicht van zes programma's van 2006 en een beschrijving van de werkgebieden.

De programma's zijn: Connected, Creative Learning, Locative Media, Technology as Expression, Shared Narratives en Public Domain.

Deze inhoudelijke programma's worden ondersteund door drie support activiteiten, die ten dienste staan van de inhoudelijke programma's en Waag Society als geheel: Research & Dissemination, KeyWorx en Communicatie. De programmamanagers zijn Frank Kresin en wat betreft onderwijs Henk van Zeijts.

Elk programma heeft een of twee programmaleiders die verantwoordelijk

zijn voor het onderzoek binnen het programma. Zij bezitten expertise op de voor hen relevante gebieden, doen onderzoek naar de vraagstellingen binnen hun programma en ontwikkelen nieuwe projecten.



Connected Programma

Binnen het Connected-programma worden genetwerkte internationale activiteiten georganiseerd en onderzoek gedaan naar de dramaturgie van de virtuele performance.

Er worden performance-thema's onderzocht waarbij gebruik gemaakt wordt van theorieën over lichaam en geest en hun relatie tot technologie.

Het programma voor 2006-2008 is gericht op het debat, de uitvoering en ontwikkeling van genetwerkte performances, installaties en nieuwe technieken waarbij de aandacht uitgaat naar de dramaturgie en het (virtuele) lichaam. Connected werkt daarvoor samen met individuele kunstenaars, wetenschappers, technici en (inter)nationale organisaties om tot een vernieuwende programmering te komen. Het uitwisselen van kennis en ervaringen is hierbij cruciaal.

Binnen Connected zijn een aantal projecten gerealiseerd zoals: i-MAP, Mothership Report en KillerTV.

De programmaleider van het Connected-programma in 2006 was Floor van Spaendonck.

<http://connected.waag.org>
<http://www.waag.org/connected>



Creative Learning Programma

Het Creative Learning programma onderzoekt en ontwikkelt culturele leeromgevingen met nieuwe media-technologie. De thema's van het Creative Learning-programma in 2006 waren: Identiteit en Expressie, Mediawijsheid en Playful Learning.

Als onderdeel van het programma is eind 2006 het Creative Learning Lab opgericht, dat is gevestigd in Pakhuis de Zwijger. Het Creative Learning Lab is de ontmoetingsplek voor creatieve ontwikkelaars, het onderwijsveld, de culturele sector en de onderwijsmarkt. Voor iedereen die op zoek is naar kennis en ervaring over en onderzoek naar creatief gebruik van moderne media-technologie in educatie. In het Creative Learning Lab vinden workshops en trainingen voor bijscholing plaats en er kan worden geëxperimenteerd met innovatieve leefomgevingen, er kunnen

buitenschoolse activiteiten worden gedaan en er vinden bijeenkomsten plaats waarin actuele thema's worden besproken. Het Creative Learning Lab is ook aanspreekpunt voor het doen van onderzoek en ontwikkeling op het gebied van digitale media en creatief onderwijs.

De programmamanager van het Creative Learning programma is Henk van Zeijts, als programmaleider is in 2006 Rinske Hordijk in dienst getreden.

<http://www.waag.org/onderwijs>
<http://project.waag.org/expertise-centrum>

Locative Media Programma

De oorsprong van dit programma ligt bij het project Amsterdam Realtime. Eind 2002 werd de plaatsbepalingstechnologie GPS gecombineerd met realtime dataverkeer en een draagbaar apparaat. Mede dankzij de vele media-aandacht is dit een voor velen toonaangevend en inspirerend kunstproject geweest. Later volgden de ontwikkeling van Frequentie 1550, een mobiel educatief spel voor jongeren dat de middeleeuwen vermengt met de stad van vandaag, en eind 2005 het n8spel, dat deels voortborduurde op voor F1550 ontwikkelde software.

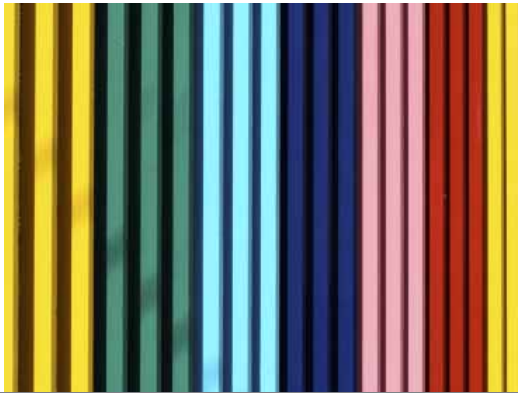
Inmiddels zijn locatie-gebaseerde interactieve media een serieus aandachtsg gebied geworden en is in 2006 een programma Locative Media gestart dat onderzoek en ontwikkeling op dit gebied stimuleert en regisseert. Locative Media concentreert zich op

vijf pijlers: psychogeografie, sociale structuren, tijd & geschiedenis, gaming en natuurlijk de (hardware-)technologische ontwikkelingen.

In 2006 zijn diverse projecten en workshops ontwikkeld zoals Mobile Learning Game Kit, ParQ, Digitale Wichelroede, Locationbased Play workshop, ELSE/WHERE:Mapping booklaunch, Sustainable Mobility workshop, Locative Media workshop bij Sarai in Delhi, en is een aantal partnerships opgestart voor projecten in 2007.

Dit programma wordt gecoördineerd door Ronald Lenz en Aske Hopman.

<http://www.waag.org/locativemedia>
<http://www.mobstuff.org>



Technology as Expression Programma

Binnen het programma Technology as Expression wordt op twee manieren onderzoek naar sensorische stimulatie en menselijk gedrag gedaan:

- Naar de relatie tussen de verschillende (niet-)expliciete waarnemingsmogelijkheden (bijvoorbeeld tussen aanraking en geluid of geluid en zicht).
- Naar de expressiviteitswaarde van gebaren en non-verbale communicatie middels slimme stoffen of objecten.

De centrale onderzoeksvraag hierbij is: hoe kan niet-expliciete communicatie (gebaren, tactiel, emotioneel) worden vastgelegd, verwerkt, overgebracht en verbeeld, en hoe kan dit bijdragen tot een persoonlijk geluk en duurzame affectie tussen mensen die in zich niet op dezelfde plaats of in dezelfde tijd bevinden.

Hoe verwerken we en reageren we op sensorische prikkelingen? Hoe gebruiken we ons lichaam om affectief te reageren en communiceren? Deze vragen zijn van essentieel belang voor het ontwerp en de productie van de toekomstige media- en communicatie applicaties, die zowel sociale als emotionele betrokkenheid mogelijk maken op individueel als op groepsniveau.

De toekomst van interaction design wordt mede bepaald door het begrip van de sensorische mogelijkheden. De dynamische relatie tussen waarneming en informatieverwerking is een belangrijk gebied voor onderzoek en ontwikkeling binnen de IT.

De projecten waarbij de bevindingen uit het programma worden toegepast zijn onder andere Self City en Scottie. Het programma wordt geleid door Jantine Huizenga en Tom Demeyer



Shared Narratives Programma

In 2006 is het programma Shared Narratives van start gegaan. Hoewel narrativiteit al geruime tijd een belangrijk aandachtspunt is binnen de projecten van Waag Society, zoals de Verhalentafel en het Register van de dag van gister, waren de activiteiten niet eerder gebundeld in een zelfstandig programma.

In eerdere narratieve projecten heeft Waag Society m.n. het empowerment van gebruikers en eigen producentenschap gestimuleerd, waarbij veelal de verbinding tussen het fysieke en het virtuele, en tussen het 'erkende' erfgoed en het persoonlijke erfgoed gezocht werd. Het programma Shared Narratives heeft in die lijn twee sporen gevolgd:

Bij het eerste onderdeel is onderzoek gedaan naar reeds ontwikkelde verhalende meubels door Waag Society

en externe narratieve projecten, Dit heeft geleid tot een vergrote inzet op interfacing, samenhang en ontsluiting van verhalen in het DAVA Wisselkabinet project.

Bij het tweede onderdeel zijn in projecten als Operatie Sigismund en Scottie een aantal onderzoeksvragen ingebracht, hoe op welke wijze verhalende structuren ingezet kunnen worden om betekenis te creëren. In het voorbeeld van Operatie Sigismund is het narratief scenario uitgewerkt tot basis voor de dramaturgie, de spelstructuur en de (educatieve) ervaring. In het voorbeeld van Scottie zijn de dagelijkse routines van gebruikers uitgewerkt als scenario en vormen zo de basis voor de handelingen die door de te ontwikkelen applicatie gefaciliteerd worden. De programmaleider van Shared Narratives is Dick van Dijk.



Public Domain Programma

Het programma Public Domain houdt zich bezig met intellectueel eigendomsrecht, auteursrecht en publicatiesystemen en de toegang tot kennis en informatie.

Het uitgangspunt hierbij is dat in een kennissamenleving de informatie voor iedereen toegankelijk zou moeten zijn.

Eindgebruikers zijn steeds vaker ook producenten van content. Het is daarom noodzakelijk om technische en inhoudelijke kennis zoveel mogelijk te delen in een daarvoor geschikte omgeving. Door het gebruik van Creative Commons licenties te stimuleren, wordt het mogelijk om, binnen het bestaande auteursrechtstelsel, content onder voorwaarden te verspreiden en hergebruiken, met toestemming van de maker(s).

Binnen Public Domain wordt de discussie gezocht en worden congressen, seminars en workshops georganiseerd rond de inhoudelijke thema's waar het programma zich op richt.

Het programma kijkt ook over de grenzen door samenwerkingsverbanden met organisaties in het buitenland, het verspreiden van publicaties en door het geven van presentaties en gastcolleges in binnen- en buitenland.

Het Public Domain-programma wordt uitgevoerd door Paul Keller.



Research & Dissemination (R2D) Support activity

Een belangrijke bijdrage aan de doelstelling van Waag Society om hard- en software applicaties te ontwikkelen komt vanuit de support activiteit Research en Dissemination (R2D).

In 2006 heeft een team van ontwikkelaars en gebruiksonderzoekers in het kader van deze support activiteit ervaringen uitgewisseld over de manieren waarop gebruikers op verschillende momenten in het ontwikkelproces betrokken worden (ook wel aangeduid als 'user centered design' of 'users-as-designers'). Behalve via een (periodiek) metagesprek vond deze uitwisseling plaats in de vorm van het schrijven van papers en het houden van evaluaties.

De samenwerking heeft geleid tot de ontwikkeling van een schema dat inzicht geeft in de inzet van gebrui-

kers in de verschillende fases van de projecten van Waag Society. Alsmede concrete aanbevelingen voor de toekomst.

Deze ontwikkelingen binnen de support activiteit R2D hebben ertoe geleid dat er een betere uitwisseling van kennis en methoden in- en extern kan plaatsvinden en een betere afstemming bij samenwerking met partners kan plaatsvinden.

<http://spresearch.waag.org>



KeyWorx labs Support activity

Binnen de support activity KeyWorx labs wordt het open source software platform KeyWorx verder ontwikkeld. KeyWorx labs wil ontwikkelaars met het platform handvatten bieden om multi-media applicaties te ontwikkelen die zich kenmerken door multi-channel interactie en (realtime) multi-user gedrag. KeyWorx applicaties hebben met elkaar gemeen dat ze hun gebruikers in staat wil stellen (gezamenlijk) multimediale content te creëren.

In 2006 heeft KeyWorx labs zich gericht op een drietal afzonderlijke KeyWorx edities: locative media, live en Creative Commons. De locative media editie stond in het teken van mobile projecten zoals Mobile Learning Game Kit en Digitale Wichelroede. De KeyWorx live editie richtte zich op het – via een browser – aansturen van

beeld, text en audio door meerdere gebruikers tegelijkertijd. Dit onderzoek werd gepresenteerd op Piksel 06 in Bergen, Noorwegen en NIME 06 in Parijs en gebruikt in het Space Between project. Ten slotte richtte de Creative Commons-editie van KeyWorx zich op zowel de ondersteuning van Creative Commons-licenties als de ondersteuning van media metadata standaarden zoals deze bijvoorbeeld in de erfgoed sector wordt ingezet.

<http://www.keyworx.org>
<http://www.waag.org/keyworx>



Communicatie Support activity

In juni 2006 is de nieuwe algemene website van Waag Society in gebruik genomen. De website, ontwikkeld door Grrr, is geheel gebouwd op KeyWorx, het open source software platform van Waag Society. Binnen de organisatie is de bouw ondersteund door twee ontwikkelaars. Sinds de ingebruikneming van de website mag deze zich verheugen in een groeiend aantal bezoekers.

Het Waag Society Magazine is in 2006 weer doorgezet en is gegroeid naar 850 vaste ontvangers. De rest van het magazine wordt gedistribueerd naar culturele plekken in Amsterdam en via evenementen, zowel in de Waag en de Zwijger als daarbuiten. De oplage is in 2006 verhoogd naar 2300 exemplaren. Tijdens de PICNIC-manifestatie zijn in september 1500 extra exemplaren verspreid.

Met de professionalisering van de organisatie is ook begonnen met de stroomlijning van de externe communicatie met betrekking tot de verschillende projecten en de positie van Waag Society in het algemeen.

Verder is Waag Society gestart met een blog, waar alle medewerkers gebruik van kunnen maken.

<http://www.waag.org>
<http://blog.waag.org>
<http://www.waag.org/magazine>



Picnic at Night

PICNIC '06

Eerste Cross Media Week

In het kielzog van Job Cohen trok in 2005 de Amsterdamse Creatieve Industrie naar de Amerikaanse Westkust om onze stad als vestigingsplaats voor nieuwe media en ICT-bedrijven te promoten. Eén ding heeft het zeker voortgebracht: de Cross Media Week, later herdoopt tot Picnic '06.

Marleen Stikker: "Een jaar eerder is voor het Innovatie Platform in kaart gebracht wat de sterkte is van de regio Amsterdam. De Creatieve Industrie en met name Nieuwe Media en ICT kwam daar als sterkte uit de bus. De regio Amsterdam heeft een interessante mix: de kennis over high tech en superbandbreedte die zich concentreert in de Watergraafsmeer, de contentindustrie in Hilversum en Amsterdam en een onafhankelijke en experimentele scene van hackers, kunstenaars, ontwerpers en performers. Al die gebie-

den zijn sterk internationaal gericht en hebben grote invloed op elkaar. Ze zijn alleen niet voldoende met elkaar in gesprek en we benutten de kansen van deze unieke combinatie niet voldoende. Onze conclusie was dat we deze werelden met elkaar in contact moeten brengen en internationaal moeten positioneren. De missiereis kwam op een goed moment. In die paar dagen is de overtuiging gegroeid dat we iets bijzonders in huis hebben en dat het evenement op brede steun kon rekenen. Zowel van de overheid als van het bedrijfsleven en de creatieve sector. Dat is ook gebleken, in korte tijd is het gelukt om een zeer onderscheidend programma samen te stellen en de financiële ondersteuning daarvoor te krijgen."

De programmering van Picnic '06 was in handen van Monique van Dussel-

dorp: "Het unieke aan het concept is dat het niet blijft hangen in het doelgroepdenken. We zijn er voor creatieven, kunstenaars maar ook voor het bedrijfsleven en beleidsmakers. Een belangrijk onderdeel van de week is het congres dat rond de 1000 deelnemers moet trekken. Het onderwerp is met opzet breed: media, entertainment en technologie. Wat voor betekenis heeft de zich explosief ontwikkelende technologie voor de entertainmentindustrie? En welke rol kan Amsterdam in die zo snel veranderende wereld spelen?"

Hoe was Waag Society betrokken bij Picnic '06?

Marleen Stikker: "Allereerst als initiatiefnemer. Dat past bij onze rol. Het leggen van nieuwe verbindingen en het uitwisselen van ideeën is waar het bij ons om draait. We doen dat oor-

ons eigen onderzoek en ontwikkeling, maar ook door mensen en organisaties met elkaar in gesprek te brengen. Daarnaast geven we invulling aan het publieksprogramma".

PICNIC '06

Data: 27 - 29 september 2006

Partners: Gemeente Amsterdam, Ministerie van Economische Zaken (overheid) en een groot aantal partners uit het bedrijfsleven.

Organisatie: Cross Media Week Foundation

Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam

Aantal bezoekers: 5.000

<http://www.picnic06.org>



A PICNIC TO

PICNIC '06

Avondvullend publieksprogramma Picnic at Night



Museumnacht



Performances, muziek, VJ's, mode, installaties en mediakunst: als afsluiting van de Amsterdamse cross media week PICNIC '06 vond er onder de titel Picnic at Night een groot en veelzijdig avond- en nachtprogramma plaats voor iedereen.

Het programma startte met OOGlive, een programma van Paradiso waarin creatieven en kunstenaars hun visie geven op het nieuws en de actualiteiten van de dag.

Centraal stond een enorme interface – ontworpen door Joes Koppers – die verschillende mediakanalen en live optredens gebruikte en samenbracht: van SMS tot print, van vooraf samengestelde presentaties tot live-streams, van beeldende kunstenaars tot podiumartiesten. Met medewerking van: Han Hoogerbrugge, Jean-Marc van Tol (Fokke & Sukke), Cut 'n Paste, Kessels

Kramer, Drifter, VJ Moto, SF&L, de Geuzen, PMPMPM, Jimpunk, Fucking Good Art, Kwasten met Gasten en vele anderen.

Gelijktijdig was er in het Machinegebouw de Machinima Salon van VIRMA. Machinima is een crossover tussen gaming, beeldende kunst en filmmaken. Sinds kort heeft Machinima de overstap gemaakt van hardcore gamers naar een breder publiek. In Nederland was er in de Machinima Salon voor het eerst ruime aandacht voor dit nieuwe fenomeen. Paul Marino legde uit wat Machinima is aan de hand van fraaie Machinima clips, Daniel van Gils presenteerde zijn nieuwe midi-machinima tool en de kick-off van de Machinima competitie (i.s.m. Holland Animatie Film Festival) vond er plaats.

Aansluitend vond vanaf 22.00 uur het

Nachtprogramma plaats, waarin alles werd samengebracht dat Amsterdam als (nieuwe-) mediastad uniek maakt. PIPS:lab gaf een speciaal en spectaculair optreden en presenteerde zijn installaties Radarfunk en Clipfanger, Het Riciotti Ensemble speelde muziek van legendarische Commodore 64-games. In de Cosplay Catwalk waren modellen verkleed als hun favoriete gamekarakter. Er waren VJ's (VJ Moto en SF&L) en DJ Phil Horneman (Wicked Jazz Sounds) verzorgde de muziek voor de dansvloer. Verder waren er artiesten uit het Ooglive-programma: een waarzegster voorspelde het nieuws van de volgende dag, Cut 'n Paste verstuurde wallpapers voor je mobiele telefoon en er werd een speciale newsounge ingericht. Verder was er de Symbolic Table, een tafel die te bespelen is als machinima jukebox. Kortom een geslaagd event!

Picnic at Night

Datum: 29 september 2006

Partners: PICNIC/Cross Media Foundation, Paradiso, Virma
Locatie: Westergasfabriek (Zuiveringshallen)
Bezoekers: 1.000 (uitverkocht)

<http://www.picnic06.org/picnicatnight>



Workshop 'Location Based Play' op PICNIC '06 Locative Media Workshop

Op 28 september organiseerde Waag Society/Locative Media samen met Ben Cheverny op de crossmediale week PICNIC '06 een workshop 'Location Based Play' over het oprukkende genre van gaming op en met locatie.

Waag Society was zelf een van de trendsetters op dit gebied met Frequentie 1550, een pilot in 2004 waarin GPS en mobiele GPRS/UMTS-internetmobieltjes gekoppeld werden om een multiplayer game te maken over (en in!) middeleeuws Amsterdam.

Tijdens de workshop werden naast onze eigen activiteiten vooral ook de expertise van game- en Flickr-ontwerper Cheverny ingezet om het publiek te enthousiasmeren voor dit jonge ontwikkelgebied. Na een presentatie van HP Labs' Josephine Reid over hun Mobile Bristol en Mediascape toolkit

toonden Greg Trefry en Mattia Romeo de kersverse resultaten van hun Come Out and Play-festival in New York.

Alle aanwezigen kregen daarna richtlijnen om in kleine groepen binnen beperkte tijd een denkoefening te doen in het maken van een locative game en deze concepten te presenteren.

Location Based Play Workshop

Datum: 28 september 2006
Locatie: Westergasfabriekterrein, Amsterdam
Deelnemers: ca. 100

Locative Media blog:
<http://www.mobstuff.org>

PICNIC:
<http://www.picnic06.org>



Museumnacht 2006 en Open Monumentendag

Sinds 2002 stelt Waag Society tijdens de Museumnacht (n8) begin november de deuren open voor het publiek. Daarmee is de Waag één van de weinige niet-musea die deelnemen aan dit jaarlijkse evenement.

Tijdens de Museumnachten wordt een speciale installatie gemaakt in het Theatrum Anatomicum en zijn soms ook enkele andere ruimten van het gebouw voor het publiek geopend. In 2005 werd het mobiele telefoonspel 'Maak een Acht in de Nacht' gespeeld.

In 2006 werd het Theatrum Anatomicum beheerst door de wodka mixende robot en DJ-machine van Richard Trevors, de Coolingshow. Tegelijkertijd maakte Radio Rietveld (www.radio-rietveld.nl), de Gideonsbende van Nederlands' invloedrijkste kunstaca-

demie, een intensief programma met interviews en reportages over Museumnacht-activiteiten elders in de stad. De activiteiten in de Waag waren te volgen via een live internet stream.

Verder aan de wand een greep uit de projecten van Waag Society, het Waag Museum, en de reproductie van Rembrandt's 'Anatomische Les van dr. Tulp', in het kader van het Rembrandtjaar.

Tijdens de Museumnacht bezochten tussen de 2500 en 3000 mensen de Waag.

De Open Monumentendag is een andere gelegenheid waarbij het grote publiek het gebouw kan komen bekijken. De grootste attractie op de Nieuwmarkt is natuurlijk het Theatrum Anatomicum, de achthoekige zaal bovenin de Waag die voor deze gelegenheid

opengaat voor het publiek. In de monumentale ruimte werden ruim twee eeuwen lang ter lering en vermaak misdadigers opengesneden door leden van het illustere chirurgijngilde. De indrukwekkende lichtkoepel wordt opgesierd door de familiewapens van invloedrijke Amsterdamse families.

Daarnaast zijn er regelmatig rondleidingen door het gebouw voor historische genootschappen en groepen studenten van kunstacademies. Ook kan het Theatrum worden gehuurd voor evenementen, lezingen en seminars die verwantschap hebben met die van Waag Society.

Museumnacht 2006

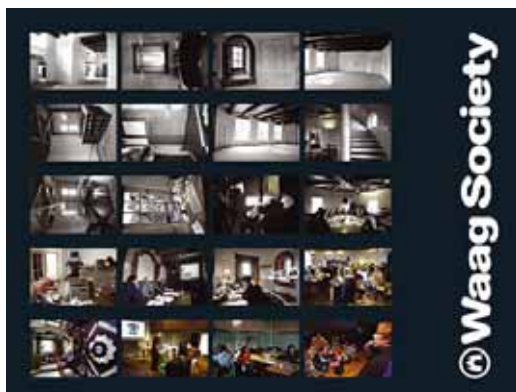
Datum: 4 november 2006
Locatie: Nieuwmarkt 4
Bezoekers: ca. 2.500

<http://www.waag.org/museumnacht>
<http://www.n8.nl>

Open Monumentendag 2006

Datum: 9 september 2006
Locatie: Nieuwmarkt 4
Bezoekers: ca. 500

<http://www.waag.org/theatrum>
<http://www.openmonumentendag.nl/>



Waag Bazaar

Lustrum Waag Society op 21 juni 2006

Het is een grijze en regenachtige ochtend als op 21 juni 2006 de Waag op de Nieuwmarkt in Amsterdam haar poorten voor het publiek opent. Het is tien jaar geleden dat na rommelige periode van leegstand en uiteenlopende plannen, de Waag in 1996 voor het publiek geopend werd. Op de begane grond een café-restaurant en daarboven de 'Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media', zoals Waag Society toen nog heette. De Maatschappij ging ook het gerestaureerde Theatrum Anatomicum beheren, zodat de snijzaal direct werd gekoppeld aan het digitale tijdperk.

Tijdens de bazaar is de zaal het toneel van gesprekken en debatten, uiteraard live te volgen op het internet. De onderwerpen hebben direct te maken met de Waag en haar huidige huurder: eerst een marathongesprek onder leiding van huisfilosoof Huib Schwab.

Vervolgens een debat over de ontwikkelingen op en rond de Nieuwmarkt van de afgelopen tien jaar onder leiding van Frenk van der Linden, en dan samen met de kersverse wethouder van Cultuur, Caroline Gehrels, een discussie over de creatieve ambities van Amsterdam. Een bomvolle zaal mengt zich in het levendige twistgesprek en dringt bij de wethouder aan op een grotere inzet van de gemeente voor de creatieve sector.

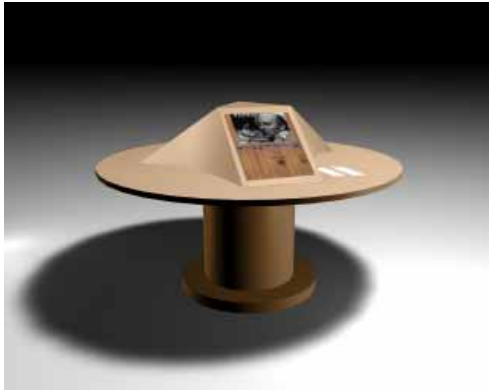
Een verdieping lager werkt de Animatiemachine (een project van Michaël van Eeden i.s.m. Waag Society) als een magneet op zowel jong en oud. Zonder noemenswaardige instructie maken de bezoekers aan de lopende band animatiefilmpjes, die behalve via het apparaat ook direct via internet te bekijken zijn. Of ze verdiepen zich in multimediameubel 'Register van de Dag van Gister', waar je voor

deze gelegenheid herinneringen aan de Nieuwmarkt in beeld, tekst of gesproken woord kwijt kan. Verder is de ruimte gevuld met overzichtspanelen van de belangrijkste projecten en draaien demonstratievideo's op diverse beeldschermen. Zo kan iedereen zien wat projecten als Pilotus of Frequentie 1550 inhouden en wat de samenwerking met het Centraal Museum of het Teylers Museum heeft opgeleverd.

Naarmate de dag vordert raakt deze verdieping steeds voller met geïnteresseerden. Het restaurant op de begane grond heeft een aantal bovenzaaltjes, die voor de gelegenheid in gebruik zijn genomen als kinderbioscoop en workshopruimte van 'lockpick'-vereniging Toool, dat zich bezighoudt met het openmaken van sloten zonder ze te beschadigen. Zonder sleutel welteverstaan, een oude hacker-traditie. De

grote benedenverdieping is uiteraard de meest toegankelijke ruimte van het restaurant. In de ochtend vond er al het traditionele ontbijt voor buurtbewoners plaats, in de middag vormen geluid en beeld de hoofdmoot. Naast stevige optredens kon je aan de slag met een echte VJ/DJ machine ScratchWorx of videotjes kijken aan de Verhalentafel. Ook genieten bezoekers later op de dag van een cocktail, gemixt door een wodka-robot, of een hapje uit de Sonic Kitchen, een smelteling tussen performance, keuken en digitale techniek. Voor de deur loopt robot MOBI van Graham Smith, die graag een praatje wil maken met passanten.

<http://lustrum.waag.org>
<http://www.waag.org/lustrum>



DAVA
Wisselkabinet

Domein Zorg

Onderzoek en ontwikkeling naar innovatieve genetwerkte toepassingen in de zorg

In de loop der jaren is Waag Society zich nadrukkelijker gaan bezighouden met technologie die kan worden toegepast in de zorgsector. Met name de ontwikkeling van de alomtegenwoordige kleine, draagbare en via het internet verbonden applicaties zorgen ervoor dat het werk in de zorg voor een deel geautomatiseerd kan worden, zonder dat het face-to-face contact eronder lijdt.

Integendeel: administratieve taken worden overgenomen door slimme personal digital assistants (PDA's) zodat er meer tijd overblijft voor de cliënt. Waag Society werkt aan specifieke communicatietoepassingen voor gehospitaliseerde cliënten. Apparaten die direct fysiek contact met familie of vrienden simuleren kunnen van grote betekenis zijn voor het genezingsproces.

Waag Society werkt aan een virtuele Snoezelkamer, bestaande uit een aantal onderling verbonden objecten die aan meervoudig gehandicapten een gevoel van welbevinden kunnen verschaffen. Daarnaast wordt er gewerkt in FRUX verband aan een applicatie die dementerenden mensen helpt om hun zorgbehoeften te expliciteren, en mantelzorgers in staat stelt om met de dementerende en andere mantelzorgers in contact te treden.

Projecten domein Zorg

In 2006:
FRUX
Wisselkabinet
Scottie
Self City

Eerder gerealiseerd:
Register van de Dag van Gister
Verhalentafel
Pilotus

<http://www.waag.org/zorg>



FRUX



Self City Nieuw initiatief voor het Speciaal Onderwijs

In het Speciaal Onderwijs cluster 4 zijn veel leerlingen zo sociaal-emotioneel en/of licht verstandelijk gehandicapt, dat zij niet in staat zijn om adequaat in een groep te functioneren. Eén van de doelen van het speciaal onderwijs is echter om deze jongeren weer naar regulier onderwijs of werk terug te leiden. Daartoe moeten deze leerlingen naast kennisoverdracht ook sociale vaardigheidstrainingen aangeboden krijgen. Het probleem is dat de beschikbare methoden voor sociale vaardigheidstraining niet geschikt zijn voor deze leerlingen. Deze trainingen zijn ontwikkeld om in groepen gegeven te worden. Maar juist cluster 4 leerlingen komen te snel en te vaak in conflict met hun omgeving om hiervan te kunnen profiteren.

Is het mogelijk een methode te ontwikkelen die de betreffende leerlin-

gen in staat stelt ander en adequater sociaal gedrag te gaan vertonen, zonder dat zij daartoe vanaf het begin in een groep moeten functioneren? Is ICT een geschikt medium om dit doel te bereiken? Zijn de principes van gaming toe te passen in het aanleren van nieuwe (sociaal wenselijke gedachte) rollen? Met deze vragen werd Waag Society benaderd door de initiatiefnemers van Self City:

Stichting Experimentele Werkplaatsen (SEW), RENN4: Regionaal Expertise Centrum Noord Nederland (cluster 4), de Van der Reeschool (RENN4) te Smilde en Prof.dr. H.J.M. Hermans, Em. Hoogleraar persoonlijkheidspsychologie aan de Radboud Universiteit te Nijmegen.

Het mag duidelijk zijn dat zowel leerlingen als leraren gebaat zullen zijn bij een succesvolle methode. De leer-

lingen omdat een dergelijke methode de kans op een regulier vervolgtraject vergroot. De leraren omdat zij daarmee een techniek in handen zullen krijgen waarmee een hardnekkige problematiek kan worden aangepakt. Het is uitdrukkelijk de bedoeling om leraren en leerlingen al in een vroeg stadium bij de ontwikkeling van de methode te betrekken, zodat vroegtijdig beoordeeld kan worden welke delen van de aanpak werken en welke niet.

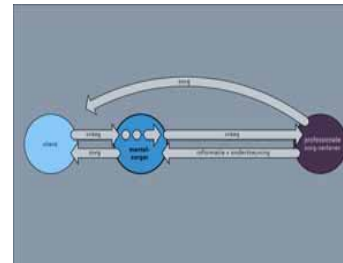
In de eerste fase van het project wordt er dan ook een testomgeving voor de leerlingen (in samenspraak met docenten) ingericht, waarbij in directe samenspraak met hen wordt gekeken of voor hen gemedieerde interactie inderdaad beter werkt dan een reëel rollenspel in een groep en op welke wijze de transfer naar real-life situaties zo naadloos mogelijk dient te verlopen.

Self City

Dit project is in 2006 van start gegaan.

Partners: SEW, RENN4, van der Reeschool en prof. dr. H.J.M. Hermans (Radboud Universiteit)

<http://www.waag.org/selfcity>



FRUX Freeband User eXperience

Omgevingsbewuste diensten passen zich automatisch aan de omgeving van de gebruiker, bijvoorbeeld de ruimte of plaats waar iemand zich bevindt, het tijdstip, of de fysiologische gesteldheid (hartritme en bloeddruk) van een persoon. Onderzoek wijst uit dat de sociale context van gebruikers een belangrijke determinant voor de informatiebehoefte en het welzijn van mensen. Mensen zijn echte sociale wezens. Verrassend genoeg is nog maar weinig bekend over hoe je sociale context informatie kunt gebruiken om 'slimme' mobiele diensten te ontwikkelen.

FRUX is onderdeel van het Freeband Communication Onderzoeksprogramma.

De sociale context is ook belangrijk voor het welzijn van mensen. Ziek zijn

is bijvoorbeeld niet een puur medisch proces, het omvat ook sociale en emotionele aspecten, die het verloop van de ziekte ten voordele of ten nadele kunnen beïnvloeden. Bijvoorbeeld, mensen die lijden aan Alzheimer, of dementie zijn in belangrijke mate afhankelijk zowel van zorgprofessionals als van familie en vrienden. Gezien de beperkingen in de cognitieve vaardigheden van deze patiënten en de zorgen die familie en vrienden zich doorgaans maken over het welzijn van de patiënt lijkt hier een kans weggelegd voor omgevingsbewuste groepsdiensten gericht op het bieden van sociale ondersteuning aan patiënten en hun directe omgeving. Zodat vrienden en familie zich minder zorgen hoeven maken en patiënten langer in hun thuisituatie verpleegt kunnen worden.

In het FRUX project wordt onderzoek

gedaan naar de mogelijkheden van dit soort diensten vanuit drie perspectieven:

- Het gebruikerperspectief: het creëren van betekenisvolle ervaringen
- Het aanbiederperspectief: het dynamisch bundelen van diensten
- Het technologieperspectief: we-centric applicaties en dienstplatformen

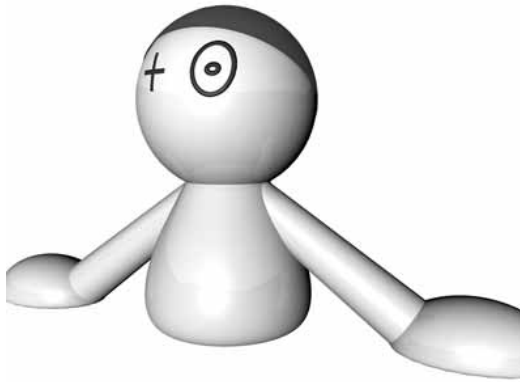
DEM-DISC is een digitale sociale kaart die gepersonaliseerde informatie biedt over zorg bij dementie. Deze toepassing moet mensen met dementie, mantelzorgers en professionele hulpverleners helpen hun weg te vinden in het doolhof van zorgvoorzieningen.

Waag Society ontwikkelt de DEM-DISC, interfaces en doet onderzoek naar de huidige dienstplatformen

waarin de gebruiker vaak centraal staat. Het platform wordt als het ware om de functionele eisen die individuele gebruikers stellen gebouwd. De uitdaging is nu om dit 'I-centric' perspectief te koppelen aan een groeps of te wel een 'We-centric' perspectief. Hoe ga je bijvoorbeeld om met dynamische en ad hoc groepsvorming? Wat betekent dit voor het beheer van gebruikersprofielen? En hoe breng je de sociale context van een gebruiker in kaart? Een ander vraagstuk is de afrekening van omgevingsbewuste dienstbundels.

FRUX

<http://www.freeband.nl>
<http://www.waag.org/frux>



Scottie Een Technology as Expression project

Non-verbale, impliciete communicatievormen zijn van wezenlijk belang voor het instandhouden van intieme relaties. Het project Scottie onderzoekt de mogelijkheden om, met behulp van informatie en communicatie technologie, virtuele nabijheid te creëren tussen langdurig afwezigen en hun primaire sociale groep.

De wijdverspreide technologieën voor communicatie op afstand, zoals SMS, chat, e-mail en telefoon, zijn minder geschikt als "vervanging" voor impliciete en tactiele real life communicatie binnen intieme relaties. Hoe kunnen kleine, vaak onbewuste uitingen van affectie en intimiteit zoals een aai over de bol van moeder, een goedkeurende blik maar ook een plagerij van zus op afstand worden gefaciliteerd door innovatieve media?

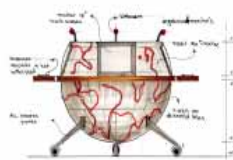
In eerste instantie worden in het project Scottie prototypes ontwikkeld voor kinderen tussen 13 en 15 jaar, die afwezig zijn door langdurig verblijf in het ziekenhuis. Contact met het zieke kind vindt nu met name plaats in de vorm van geplande, expliciete communicatie tijdens fysieke bezoeken. Hoe kan, naast de nieuwe rol van "zieke", de oude rollen van klasgenootje, broer en zoon behouden blijven? Hoe kan communicatie op afstand een meer persoonlijke, affectieve vorm krijgen? Hoe kan bij het vormgeven van deze communicatie gebruik gemaakt worden van dynamische omgevingsfactoren? Hoe kan communicatie minder expliciet en cognitief (tekst, geluid of beeld) en meer impliciet en affectief worden vormgegeven door bijvoorbeeld verandering van kleur, geluid, vorm, locatie of temperatuur?

In het project wordt in samenwerking met partners uit relevante sectoren onderzoek gedaan naar vernieuwende combinaties van smart materials, draadloze communicatietechnieken, wearables en sensortechnologie.

Scottie

Partners: VSB Fonds, Stichting Kinderpostzegels Nederland, Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (NAP), Parsons the new school for design, TNO, ICT & Beleid, Siemens Nederland, Leids Universitair Medisch Centrum

<http://www.waag.org/scottie>



Verhalentafel

Wisselkabinet Een Shared Narratives project

In het kader van het programma Shared Narratives is Waag Society in 2006 gestart met de ontwikkeling van het Wisselkabinet. In dit meubel voor het Zorgcentrum Dekelhem in Gieten, worden verhalen van ouderen gekoppeld aan film- en fotomateriaal van het Drents Audiovisueel Archief (DAVA). Op deze manier wordt de lokale geschiedenis op een persoonlijke manier in beeld gebracht.

Het Wisselkabinet maakt het mogelijk om lokaal en regionaal erfgoed op digitale wijze te presenteren, vast te leggen en te ontsluiten. Met de presentatie van bestaand historisch beeld- en geluidsmateriaal van DAVA worden onbekende herinneringen en verhalen van ouderen uitgelokt en samen met eigen materiaal als foto's en film opnieuw vastgelegd en voor derden toegankelijk gemaakt.

Het Wisselkabinet bestaat uit:

- Een meubel met daarin opnameapparatuur voor beeld en geluid;
- Een database die de input van de gebruikers opslaat en categoriseert;
- Een website die de input van gebruikers over het internet naar de database kan uploaden en tevens alle content kan ontsluiten;
- Een softwareapplicatie die voor de communicatie tussen bovenstaande elementen zorgt.
- De gebruiksvriendelijkheid voor de beoogde doelgroep ouderen staat bij het ontwerpproces voorop.

Waag Society levert onderzoeksexpertise, de softwareapplicatie en de contentwebsite.

In het voorjaar van 2007 zal de Drentse Wisselkabinet in gebruik worden genomen.

Wisselkabinet

Data: 2006-2007

Partners: Drents Archief, Waag Society, GGZ Drenthe en !Pet BV.

Locatie: Zorgcentrum Dekelhem in Gieten, Drenthe

<http://www.waag.org/dava>



Museumnacht

Domein Cultuur

Onderzoek naar en experiment met kunst en cultuur in genetwerkte omgevingen

Internetkunst heeft een stormachtige ontwikkeling doorgemaakt. Leidde het een aantal jaren geleden een marginaal bestaan, inmiddels is het aantal kunstenaars dat zich met het web bezighoudt niet te tellen en schieten de nieuwe media-galeries wereldwijd als paddestoelen uit de grond.

Waag Society is een van de pioniers van de Connected-LiveArt, waarin geëxperimenteerd wordt met genetwerkte kunst: bijvoorbeeld performances in twee verschillende ruimtes die via het internet worden verbonden.

Binnen het domein Cultuur worden de mogelijkheden en onmogelijkheden van dit concept onderzocht. Hiertoe is KeyWorx ontwikkeld, spe-

ciale software voor makers van genetwerkte kunst-toepassingen.

KeyWorx is inmiddels een open source-programma met een internationale gemeenschap van enthousiaste programmeurs die doorlopend aan de software werken. Het heeft ook een aanzienlijk bredere functionaliteit en toepasbaarheid gekregen.

Vrijwel alle Waag Society-toepassingen zijn gemaakt met KeyWorx, dat overigens doorgaans diep in de programmatuur zit verborgen en voor een leek onzichtbaar is.

Binnen het domein Cultuur wordt research gedaan, worden lezingen gegeven, exposities en publicaties verzorgd en is er een artist in residence-programma.

Projecten domein Cultuur

In 2006:
Connected2:
i-MAP
CineGrid
KillerTV
Museumnacht
parQ

Eerder gerealiseerd:
Connected LiveArt
Cyberspace Salvations
Corpus
Rietveld Schröderhuis online
LiveForm:TeleKinetics

<http://www.waag.org/cultuur>



Cinegrid



Connected2

More LiveArt en KillerTV HD streaming

Connected2 breidt culturele grenzen uit door genetwerkte internationale activiteiten te verdiepen met het onderzoek naar de dramaturgie van de virtuele performance. In 2003 is Waag Society het Connected-programma gestart om structureel aandacht te gaan besteden aan LiveArt, genetwerkte performances en installaties. Connected2 is een vervolg hierop; een culturele verkenning van het internet als medium voor performancekunst door middel van performances en debatten. Er worden performance-thema's onderzocht met gebruikmaking van theorieën over lichaam en geest en hun relatie tot technologie.

Het programma voor 2006 -2008 richt zich op het debat, de uitvoering en ontwikkeling van genetwerkte performances, installaties en nieuwe technieken waarbij de aandacht uitgaat

naar de dramaturgie en het lichaam.

In april 2006 heeft in het kader van de UvA-conferentie 'The Anatomical Theatre Revisited' een voorstelling plaatsgevonden van de Belgische theatergroep Crew.

In 2006 is verder onder meer het deelproject i-MAP met partners uit Bulgarije, Griekenland en Duitsland afgerond, alsook Mothership Report.

Met een workshop is de start gemaakt van Space Between, waarin studenten choreografie van de Theaterschool kennis maken met technische (on)mogelijkheden voor het realiseren van een performance. In mei/juni 2007 zal deze samenwerking resulteren in een daadwerkelijke performance. Een kader is neergezet met diverse seminars en lezingen.

Het Connected2-programma wordt mogelijk gemaakt door de samenwerking met vele nationale en internationale partners. Het uitwisselen van kennis en ervaringen is hierbij cruciaal.

Als onderdeel van Connected2 is in 2006 gestart met KillerTV, waarbij de streamingactiviteiten en faciliteiten vanuit het Theatrum Anatomicum flink worden uitgebreid. In 2006 is gestart met de bouw van een HD-studio en is het startschot gegeven voor een nieuwe website die meer interactie tussen de kijkers en de studio mogelijk maakt. Deze website zal begin 2007 online zijn. Ook hebben er een flink aantal uitzendingen plaatsgevonden op de woensdagavonden, met een gevarieerd aanbod aan lezingen. Een overzicht hiervan is opgenomen in het onderdeel Publiekpresentaties van dit jaarverslag.

Connected2

2006-2008

Partners: Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten, Dance Unlimited, Universiteit van Amsterdam, MultimediaN, Culture Lab UK, individuele kunstenaars

Eerder gerealiseerd:
Connected! LiveArt catalogus
Anatomics
LiveForm:TeleKinetics

<http://www.waag.org/connected>
<http://connected.waag.org>
<http://www.killertv.nl>



i-MAP: See you in Walhalla

Sofia, Amsterdam en Athene in een performance

i-MAP was een éénjarig Europees project bestaande uit een performance, vier workshops ter voorbereiding en vooral een samenwerking met Griekse, Bulgaarse en Duitse partners.

In april 2006 vonden de voorbereidende workshops plaats voor het samenwerkingproject. De intensieve samenwerking resulteerde uiteindelijk in een performance die plaatsvond op 14 september 2006 in Athene, Sofia en Amsterdam en droeg als titel 'See you in Walhalla'.

i-MAP's doel was bij te dragen aan het onderzoek en de analyse van nieuwe media-technologie bij performances. Door gezamenlijk te werken aan de performance in workshops ontstaat de dialoog en een kennis- en culturele uitwisseling.

In de performance werden videobeelden (eerder opgenomen straatbeelden uit Sofia, Amsterdam en Athene) en live webcambeelden gemixed door de performers die in de drie steden tegelijkertijd optraden.

Het project kwam tot stand met ondersteuning van het Culture 2000 programma en Hgis Cultuurgelden.

Het resultaat van de performance is opgenomen en kan worden gedownload van de website.

i-MAP

Data: april-september 2006

Partners:

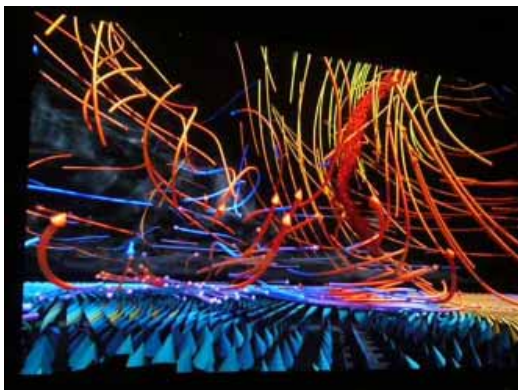
amorph.org (Griekenland)

InterSpace (Bulgarije)

InteraktionsLabor (Duitsland)

<http://connected.waag.org>

<http://www.amorph.org/imap>



CineGrid Amsterdam 4K projectie

Amsterdam is een knooppunt op het gebied van ICT, nieuwe media, cultuur en wetenschap. Deze bijzondere positie biedt een unieke mogelijkheid om deze sectoren met elkaar te verbinden voor de creatie van hoogwaardige digitale content. Waag Society zal in samenwerking met een aantal partners de eerste Europese node ontwikkelen van een wereldwijd innovatief netwerk waarmee aan Amsterdam een voorsprong wordt verschaft op het gebied van het ontwikkelen, vertonen en distribueren van super breedbandige content. CineGrid Amsterdam sluit aan bij een internationaal netwerk dat de ontwikkeling van deze testbeds ondersteunt. Momenteel zijn er wereldwijd slechts drie plekken waar dit is geïmplementeerd: twee in de VS en één in Japan. Amsterdam wordt met CineGrid Amsterdam de eerste Europese node in dit netwerk.

CineGrid Amsterdam dient vier doelen:

- Mogelijk maken van onderzoek, ontwikkeling en productie van ultrahoge kwaliteit, interactieve, digitale media via geavanceerde glasvezelnetwerken en grid-computing.
- Realiseren van internationale uitwisseling en kennisdeling.
- Kennisontwikkeling en training van digitale media professionals in de velden educatie, wetenschap, visualisatie en cultuur.
- Mogelijkheden verschaffen aan bestaande en nieuwe podia om te experimenteren met vertoning van films en multimedia met ongekeerde kwaliteit en snelheid.

CineGrid Amsterdam kent vier peilers:

- Infrastructuur: Het ontwikkelen en implementeren van een testbed, 10 Gb connectiviteit, een 4K projector,

een projectiescherm, opname- en montagefaciliteit en computerkracht.

- Platform: Het ontwikkelen van een applicatie- en productielaag waarmee contentcreatie en -beleving worden gefaciliteerd.
- Content: Het ontwikkelen van kwalitatief hoogwaardige digitale, interactieve content die gebruik maakt van de nieuwe mogelijkheden.
- Distributie: Het inrichten van een internationale distributielaag waarmee superbreedbandige content on-demand kan worden verspreid en vertoond.

CineGrid Amsterdam is ontstaan uit een grootschalige samenwerking van de sectoren ICT, wetenschap, cultuur en nieuwe media in de Noordvleugel. Het project legt nieuwe verbindingen en geeft een impuls aan de ontwikkeling



ScratchWorx

van expertise en content op het gebied van superbreedband, internettechnologie, digitale cinema, interactieve performance en mediadistributie.

Cinegrid

Infrastructuur en platform: Waag Society, Media Guild, SURFnet, UvA, SARA, ISOC, Nationale Computer Faciliteiten, Gridforum.

Productie en distributie: Waag Society, MediaGilde, IDFA, Motel Films, Holland Festival, Submarine, MTV Networks, Filmmuseum, Lost&Found, SURFnet, Salto, Rietveld Academie, Sandberg Academie, UvA.

CineGrid wordt gerealiseerd in Pakhuis de Zwijger.

<http://www.waag.org/cinegrid>



Anatomical Theatre Revisited

Performance Crash door Belgische groep Crew

Binnen het kader van Connected2 was in april 2006 de eerste bijdrage van Maaïke Bleecker, werkzaam bij de Universiteit van Amsterdam bij de School for Cultural Analysis. Haar onderzoek 'The Anatomical Theatre Revisited' richt zich op de relaties tussen theater, het lichaam en de anatomie. Voor haar onderzoek coördineerde zij een conferentie, workshop, een publicatie en voorstellingen. In de Waag vond een installatie plaats van de Belgische groep Crew, genaamd Crash.

Crash is een performance waarin lichaam en geest door technologie op een dwaalspoor worden gezet: wat neem je waar en wat is wel of niet gemanipuleerd door computers en camera's?

Het werk van Crew is experimenteel theater waarbij de leden eigen werk,

waarnemingen techniek en onderzoek inzetten. Hierdoor zijn simpele observaties de aanleiding en inspiratie voor subtiele performances, high-tech onderzoek en vernieuwingen op theatergebied.

In de voorstellingen van Crew worden mensen uit het publiek gevraagd om individueel deel te nemen. Maar plaatsnemen in de installatie vereist wel een overgave aan de zintuigen. En zo iets vraagt om wat voorbereiding. De toeschouwer wordt geblinddoekt waardoor het gevoel in je eigen lichaam te kruipen wordt versterkt. Ook kantelen de Crew-leden op een ingenieuze manier je lichaam wat ervoor zorgt dat de zintuigen ontregeld raken.

Via de koptelefoon die de proefpersoon/deelnemer op krijgt wordt er een verhaal verteld. Je wordt aange-

sproken met je voornaam en op een rustige manier vertrouwd gemaakt met het idioom van de performance.

Het omzetten van alledaagse waarnemingen naar een theaterperformance vindt bij Crew met grote precisie, wetenschappelijke testen en technieken plaats.

De toepassing en onderbouwing vanuit wetenschappelijk onderzoek (onder leiding van Kurt Vanhoutte, vast teamlid bij Crash) zorgt ervoor dat het ervaren en spelen met de waarneming van realiteit steeds verfijnder wordt.

Performance 'Crash'

Toneelgroep Crew van Eric Joris

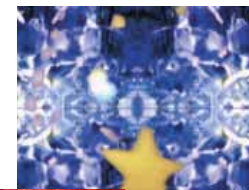
Locatie: Theatrum Anatomicum

Partner: Maaïke Bleecker, UvA

Bezoekers: ca. 30 per voorstelling

Artikel: 'Realiteit zien', interview met Eric Joris in Waag Society magazine nr. 4 mei 2006.

<http://www.crewonline.org>



Magpie: Mothership Report

Advies en ontwikkeling genetwerkte werken bij improvisatie

Magpie Music Dance Company is in 2006 gestart met genetwerkte improvisatie performances. Magpie had in het seizoen 2006 de bedoeling met beeldende kunstenaars te gaan samenwerken. MMDC optredens (improvisatie) creëren een interactief potentieel tussen de dansers, musici en het publiek. Om deze interactie te benadrukken wil MMDC beeldende kunstenaars er bij betrekken. Door te werken met beeldende kunst, krijgt het MMDC-collectief een verder handvat voor de live-performances. Materiaal en omgeving worden op onverwachte wijze gebruikt, en niets wordt afgesproken, bedacht of van tevoren vervaardigd. Zo wordt het begrip improvisatie verder uitgediept.

Magpie speelde diverse voorstellingen waarbij met een genetwerkte elementen werden ingebracht tijdens

de improvisatie. Waag Society-researcher Sher Doruff gaf aan de artistieke leiding adviezen over de netwerk-elementen.

De resultaten werden onder andere toegepast in de voorstelling Live Stream op 21 april in OT301. Daarnaast is artistiek leider Katie Duck verder gegaan met haar experimenten onder andere bij performances tijdens het Nagib experimental movement festival in Maribor, Slowakije.

De live stream van Mothership Report was te zien op 21 april 2006 in OT301 (Overtoom 301, Amsterdam).

Mothership Report

Magpie Music Dance Company

Magpie:

Muziek: Rozemarie Heggen (contrabass), Michael Moore (clarinet, alto sax) Mary Oliver (violin/viola), Colin McLean (electronics)
 Dans: Katie Duck, Vincent Cacialano, Justin Morrison, Eileen Standley, Sharon Smith, Makiko Ito
 Licht: Ellen Knops

<http://www.magpiemusicdance.com/>



Connected
LiveArt



ScratchWorx Live performance tool

ScratchWorx is een live performance tool voor jongeren. Met behulp van de multimediaconsole vertalen jongeren thema's waaraan ze werken in een mix van beeld en geluid. Hun eigen foto's, video's en muziek dienen als ingrediënten voor een performance die ze op de ScratchWorx-console mixen en live op groot scherm presenteren voor een publiek. ScratchWorx wordt sinds de tweede helft van 2005 ingezet in het onderwijs en bij culturele jongeren-events.

Waag Society heeft een begeleidend lesprogramma ontwikkeld dat leerlingen in staat stelt om bij te dragen aan de beeld- en muziekcultuur waarvan ze zelf onderdeel uitmaken. Aan de hand van een thema maken jongeren (12-18 jaar) beeld- en geluidsopnamen in hun directe omgeving. In diverse workshops leren de deelnemers

dit materiaal te gebruiken binnen een presentatie. Door selectie, samenwerking en interactie geven jongeren hun ideeën rond het gekozen thema vorm.

Afsluitend geven ze per groep van drie tot zes personen een performance voor publiek.

Overzicht events en workshops in 2006 waarbij de ScratchWorx-console is ingezet:

3 januari	Nieuwjaarsreceptie KvK (Haarlem)
9 januari	Expertisecentrum Hanzehogeschool (Groningen)
25 - 26 januari	Technisch College (TeC) West (Amsterdam)
30 - 31 januari	Etalagedagen Uit de Kunst (Arnhem)
8 februari	Meeting of the Minds (Den Haag)

10 - 11 april

ICT Kenniscongres/ Dizzizit (Amsterdam)

21 juni

10 jaar Waag (Amsterdam)

28 juni

Expose your talent, Powerzone (Amsterdam)

ScratchWorx 2006

Overzicht events: zie publiekbe-reik

Bezoekers: variërend van 100 tot 900 per locatie

<http://scratchworx.waag.org>
<http://www.waag.org/scratchworx>



CEBIT, ICT Kenniscongres, NIME 06 en Piksel06 Internationale en nationale beursaanwezigheid in het kader van MultiMediaN

In 2006 is Waag Society op diverse internationale en nationale beurzen en congressen aanwezig geweest. Op deze beurzen zijn de uitkomsten van research onder de aandacht gebracht, presentaties verzorgd van concepten, prototypen en software en netwerken uitgebreid.

In het voorjaar van 2006 is Waag Society aanwezig geweest op twee belangrijke beurzen voor ICT en Nieuwe Media: CeBIT in Hannover en het ICT Kenniscongres. CeBIT is de grootste IT beurs ter wereld. Meer dan 6.500 bedrijven en organisaties uit meer dan 60 landen waren er vertegenwoordigd. De beurs duurde acht dagen.

Doel van de beursaanwezigheid was de projecten van Waag Society onder de aandacht te brengen, netwerken uit te breiden en te zoeken naar nieuwe in-

ternationale partners voor bestaande en toekomstige projecten. Voor dit doel werden acht Engelstalige breedbeeld-video's in huis vervaardigd met audio-visuele presentaties van projecten en werden flyers uitgedeeld. Er was een continue personele bezetting van twee mensen op de stand.

Op het ICT Kenniscongres (in de RAI, Amsterdam op 11 en 12 april 2006) lag de nadruk op de presentatie van de multimediatool ScratchWorx in het jongerenprogramma DizzizIT.

NIME06 (New Interfaces for Musical Expression) was een conferentie bij IRCAM in Parijs. Op deze conferentie hebben Fokke de Jong en Lodewijk Loos het KeyWorx-platform gepresenteerd aan een interdisciplinair publiek van kunstenaars, wetenschappers en

technologie specialisten. De nadruk lag hierbij op de technische kant.

Van 12 tot 15 oktober 2006 is Fokke de Jong namens de Waag Society naar het Piksel06 (Festival for Free/Libre and Open Source Audiovisual software) festival in Bergen te Noorwegen gegaan. Piksel is een jaarlijks festival voor kunstenaars en software ontwikkelaars die met open source audiovisuele software werken. Het festival wordt georganiseerd door het Bergen Centre for Electronic Arts (BEK). Doel van de reis was om KeyWorx/Live te presenteren en vooral om van gedachten te wisselen met andere open source ontwikkelaars. Voor de presentatie is voortgeborduurd op de demo die op NIME06 is gehouden. Interessant was dat ditmaal veruit de meeste bezoekers gebruik maakten van LINUX. Dit bleek niet voor noemens-

waardige problemen te zorgen, afgezien van het feit dat LINUX gebruikers wat extra moeite moesten doen om de stream te bekijken. Keyworx/Live is er enthousiast ontvangen.

Alle genoemde beurspresentaties werden mede ondersteund door het MultiMediaN-programma. MultimediaN is een onderzoeksprogramma waarbij kennisinstellingen, bedrijven en maatschappelijke instellingen samenwerken aan de ontwikkeling van hoogwaardige multimedia toepassingen. De missie van MultimediaN is kennisontwikkeling en kennisopname van multimediatechnologie voor de informatie-intensieve en competitieve kennismaatschappij van de toekomst.



MLGK



ParQ Een Locative Media project

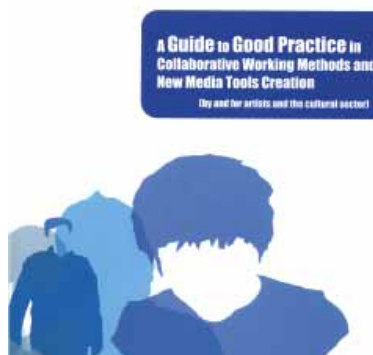
Het park is een plaats om te recreëren, een groen toevluchtsoord voor de stadsmens. Enerzijds is de anonimiteit van de stad er nog steeds voelbaar maar anderzijds zijn parkbezoekers meer ontspannen, opener voor contact met anderen, en in de stemming om mensen te kijken, na te denken, te genieten, te spelen. ParQ is bij deze mindset een natuurlijke bondgenoot. ParQ heeft als doel het collectieve geheugen van het park en het collectieve sociale netwerk van parkbezoekers te voeden en te stimuleren. Met behulp van een mobiele telefoon kan

de parkbezoeker media en verhalen – verbonden aan vaste locaties in het park – bekijken en wordt uitgenodigd deze verder uit te breiden door hierop te reageren. Het geheel aan verbonden media, verhalen en bezoekers is zowel op internet als 'live' te volgen op een groot scherm bij de ingang van het park.

Waag Society beoogt in de zomer van 2007 een pilot uit te voeren in het Westerpark en op het Westergasfabriek terrein.

ParQ

<http://www.waag.org/parq>
<http://project.waag.org/parq/>



Publicatie RADICAL
Guide to Good Practice

Begin 2006 is de eindpublicatie verschenen van het project RADICAL, Research Agendas Developed on Creative Arts Labs. De uitgave getiteld 'Guide to Good Practice' vormt de weerslag van een intensief traject waar kunstenaars, wetenschappers en technici onderzoek deden naar het maken van (met name performance) kunst met behulp van nieuwe media en het internet.

Het boek bevat onder andere essays, case-studies en een artikel van Sher Doruff van Waag Society over het open source software platform Key-Worx.

Het RADICAL-project is al in 2002 afgesloten. De uitgave is geredigeerd door Lizbeth Goodman and Katherine Milton en kan ook online gelezen worden.



Connected!
LiveArt



PhD Sher Doruff
The Trans Local Event

A Guide to Good Practice in Collaborative Working Methods and New Media Tools Creation

Partners: SMARTlab Centre, Central Saint Martins College of Art and Design, The London Institute (London), Ecole Supérieure de L'Image, Angoulême, (ESI France)

<http://www.phdiva.net/GoodPractice/>

Voor Waag Society medewerker Sher Doruff waren het begin 2006 spannende tijden. In maart leverde ze haar proefschrift in op de Central St Martins University in Londen en daarna was het afwachten wat haar hooggeleerde collega's ervan gingen zeggen.

De promovendusstructuur in de Angelsaksische wereld is anders dan de Rijnländse, maar wie naast de paranimfen (de twee in rokkostuum geklede assistenten van de promovendus) heeft gestaan, hoeft zich eigenlijk geen zorgen te maken. In het Verenigd Koninkrijk daarentegen wordt kritisch naar ieder proefschrift gekeken.

Doruff's promotie-onderzoek was genaamd 'The Trans Local Event and the Poly Rhythmic Diagram'. Op de 30ste mei 2006 verdedigde Sher haar dissertatie. En met succes.

Het onderzoek is online gepubliceerd en kan worden gedownload.



Europese prijzen
EduMedia en EuroMedia Awards

Op 22 juni 2006 vertrokken Waag Society's Henk van Zeijts en Saar van Kouswijk naar Wenen om daar twee Europese prijzen in ontvangst te nemen. Allereerst kreeg de afdeling Creative Learning een oeuvreprijs, de Comenius Edu Media medaille.

Creative Learning onderscheidt zich in Europa door vernieuwende onderwijsprojecten waar technologie wordt gebruikt als instrument om leerlingen te leren zich te uiten.

Daarnaast kreeg Waag Society de Erasmus EuroMedia Sonderpreis, voor het samenbrengen van cultuur, wetenschap, educatie en techniek.



**Sarai-Waag
Exchange**

Domein Samenleving E-cultuur en het publiek domein

Waag Society komt mede voort uit de Digitale Stad, een van de eerste openbare gemeenschappen op het internet in Nederland. Deze erfenis brengt betrokkenheid met zich mee met alle onderwerpen die te maken hebben met de maatschappelijke aspecten van internet.

Binnen het domein Samenleving houdt Waag Society zich bezig met onderwerpen als privacy, auteursrecht, vrijheid van informatievoorziening, de buitensluiting van kansarme groepen van communicatiemiddelen als het internet en het gebruik door NGO's (Non Governmental Organizations) van nieuwe media.

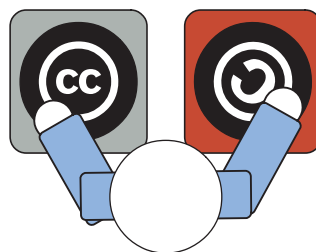
Dit gebeurt dit onder andere door het organiseren van debatten en conferenties en het vervaardigen van publicaties. Hieronder valt ook de nieuwe manier van omgaan met auteursrechten in het licensing-systeem Creative Commons en de samenwerking met met zusterorganisatie Sarai in India.

Projecten domein Samenleving

In 2006:
Creative Commons
CC cd en dvd
Towards a Culture of Open Networks
Sarai-Waag Exchange Platform
In the Shade of the Commons publicatie
Sensor-Census-Censor Conference

Eerder gerealiseerd:
DISC
Incommunicado Conference
World-Information.org

<http://www.waag.org/samenleving>



cc creative commons



Creative Commons Nederland

Sommige rechten voorbehouden

Doel van het project Creative Commons is het doen van onderzoek naar en het bevorderen van het gebruik van de Creative Commons-licenties in Nederland.

De focus van de activiteiten van Waag Society lag in 2006 op algemene voorlichting, internationale samenwerking en de muzieksector. Voor dit verslag willen wij deze drie aspecten van het project toelichten. Een compleet verslag van de activiteiten is op de website van Creative Commons Nederland terug te vinden.

In het kader van het Creative Commons project geeft Waag Society regelmatig presentaties over de toepassing van de licenties en daarmee verbonden auteursrechtelijke vraagstellingen. In 2006 hebben medewerkers van Waag Society meer dan 15 presentaties aan Universiteiten in het Hoger beroeps-

onderwijs, tijdens congressen en wetenschappelijke bijeenkomsten gehouden. In aanvulling hierop wordt de website van Creative Commons continu van relevante informatie voorzien en worden per e-mail binnen komende vragen beantwoordt of aan de andere projectpartners doorverwezen.

Sinds begin 2006 vinden er intensive gesprekken tussen Creative Commons en de collectieve rechterorganisaties BUMA en STEMRA plaats. Op dit moment is het voor leden van BUMA en STEMRA niet mogelijk om Creative Commons-licenties te gebruiken hoewel dit door velen van hun gewenst wordt. Inzet van de gesprekken is het vinden van een oplossing die het voor artiesten mogelijk maakt om binnen het lidmaatschap in een collectieve beheersorganisatie hun werk met gebruik van Creative Commons-licenties

te presenteren. In de tweede helft van 2006 heeft Creative Commons het opstarten van een pilotproject voorgesteld.

Op 13 december is tijdens de eerste Creative Commons Salon in de Melkweg de Creative Commons CD/DVD met werk van Nederlands talent dat gekozen heeft voor een Creative Commons licentie gepresenteerd. Uit de meer dan 130 inzendingen voor deze uitgave zijn onder andere Messier84 (winnaar 3Voor12 Plundert Musea) en We vs Death (finalist Grote Prijs van Nederland) geselecteerd en samen met de voor deze songs gemaakte muziekvideos op CD en DVD uitgebracht. Het resultaat is een voorbeeld van samenwerking op basis van Creative Commons-licenties en wordt als voorlichtings- en promotiemateriaal gebruikt.

Creative Commons Nederland heeft zich ook in 2006 voor betere samenwerking tussen de verschillende Creative Commons-projecten ingezet. Verder is Creative Commons Nederland een van de drijvende krachten achter de internationale werkgroep die zich met de relatie met collectieve beheersorganisaties bezig houdt. Als onderdeel van deze activiteiten heeft Creative Commons-presentaties op conferenties in onder meer Canada, Brazilië en Portugal gegeven.

Creative Commons Nederland is een samenwerking tussen Creative Commons International (CCi), het Instituut voor Informatierecht (IvIR), Nederland Kennisland en Waag Society.

<http://creativecommons.nl>



Residencies

Sarai-Waag Exchange Platform Samenwerking met India, Brazilië en Libanon

Het Sarai-Waag Exchange Platform is de opvolger van het Sarai-Waag Exchange programma waarin Waag Society en het media centrum Sarai/CSDS uit Nieuw Delhi van 1999 tot 2003 samen hebben gewerkt. Sinds begin 2005 is ook het Alternative Law Forum in Bangalore onderdeel van de Exchange Platform. In het begin van 2006 zijn ook een aantal Braziliaanse groepen onder de naam Des_Centro in het platform geïntegreerd.

In 2006 zijn deze contacten verder geïntensiveerd, onder meer door een bijdrage van Des_Centro aan de Internationale Creative Commons summit die in juni 2006 in Rio de Janeiro gehouden werd. Verder zijn er een aantal presentaties van Des_Centro in Europa gehouden (zoals onderdeel van vierde editie van de Wizzards of OS conferentie in Berlijn).

In tegenstelling tot de succesvolle samenwerking met India en Brazilië is de voor 2006 geplande uitbreiding van het Exchange Platform naar het Midden Oosten mislukt. Als gevolg van de oorlog tussen Israël en de Libanese Hezbollah hebben onze partners in Libanon hun activiteiten moeten staken. Door de veranderde politieke en economische situatie na beëindiging van de confrontatie bleek een hervatting van de samenwerking niet haalbaar.

Tijdens de 32 dagen durende oorlog hebben wij samen met de Libanese partners en de Amsterdamse organisatie streamtime.org een unieke live streaming event tussen Beirut en Amsterdam gerealiseerd. Op zaterdag 12 augustus is er een vier uur durende live uitzending met live audio en video bijdragen uit het Theatrum Anatomicum en uit een café in Beirut gerealiseerd.

De live bijdragen werden aangevuld door telefonische interviews uit Syrië, Bagdad en New York. De gehele uitzending is in vier delen op beirut.streamtime.org terug te zien.

Sarai-Waag Exchange Platform
1999-2006

<http://beirut.streamtime.org>
<http://sarai.waag.org>
<http://www.sarai.net>



Alternative
Law Forum

EU-India residencies

Te gast bij de Waag: Namita Malhotra en Vickram Crishna

In 2006 zijn er twee artists/writers in-residence vanuit Sarai bij Waag Society op bezoek geweest.

Vickram Crishna, ingenieur, journalist, kunstenaar en theoreticus, was in februari en maart te gast om een idee uit te werken om openlucht-events via een FM-radio zender versterkt uit te zenden. Om zijn project af te sluiten hield Vickram Crishna een verrassende presentatie door het gehele Waag gebouw. Deze presentatie was een prof of concept om zijn tijdens de residency ontwikkelde digitale geluidsinstallatie technologie tijdens een live performance (vier zich door het gebouw verplaatsende musici) te toetsen. Op basis van de tijdens zijn residency ontwikkelde technologie heeft Vickram Crishna in India in de tweede helft van het jaar performances met grotere ensembles gerealiseerd.

Namita Malhotra was als jurist betrokken bij de opzet van het 'Law and Media'-programma van het Alternative Law Forum in Bangalore (India). Ze was tot half juli te gast bij Waag Society om aan project met Creative Commons-licenties te werken. Ze heeft hiervoor onder andere samengewerkt met Maarten van Hoof en samen met Michiel van der Ros is er een eindpresentatie gegeven.

Namita Malhotra vertelde in Waag Society magazine tijdens haar verblijf het volgende over het project: "Creative Commons is een alternatief licentiesysteem dat weliswaar binnen het auteursrecht functioneert, maar andere voorwaarden stelt. Het auteursrecht zegt: 'alle rechten voorbehouden' en Creative Commons zegt 'sommige rechten voorbehouden'. Het is gericht op internetgebruikers

en -kunstenaars. Die kunnen hun werk deels beschikbaar maken voor hergebruik."

"Samen met het Lab van Waag Society en dan vooral met Michiel van der Ros hebben we een zoekmachine gebouwd voor media (foto's, filmpjes) die rechtenvrij te gebruiken zijn. Dan is er een applicatie waarmee je collages kunt maken op bestaande websites. Die kun je dus 'aanpassen' op jouw manier". Binnen dit kader heeft Malhotra zich voornamelijk beziggehouden met de juridische implicaties van het hergebruik van materiaal.

Namita Malhotra's en Vickram Crishna's residencies waren onderdeel van het project 'Towards a Culture of Open Networks'. Dit project werd mede mogelijk gemaakt door het EU-India Economic Cross Cultural Program van de

Europese Commissie.

EU-India residencies Project: Toward a Culture of Open Networks

Februari-maart 2006
Vickram Crishna:
<http://www.radiophony.com>

Juni-juli 2006
Namita Malhotra:
<http://www.altlawforum.org>



Cultureel Service Provider Van Gigaport naar SURFnet6

Na afronding van het project GigaPort in 2005 was 2006 een overgangsjaar voor de hosting activiteiten van Waag Society. In maart 2006 werd Waag Society als eerste Cultureel Service Provider (CSP) op het nieuwe SURFNET6 hoge snelheids netwerk van SURFNET aangesloten. Als CSP beschikt Waag Society niet alleen over een kwalitatief hoogwaardige internet aansluiting (en toegang tot het netwerk van alle Nederlandse Onderzoeksinstituten), maar kan op basis van deze aansluiting zelfstandig diensten voor andere culturele instellingen in Nederland aanbieden (V2_ is door SURFnet als andere CSP aangewezen). Het CSP model is door SURFnet gezamenlijk met V2_ en Waag Society op basis van de ervaringen uit het project Gigaport ontwikkeld. Uit dit project bleek dat bij een groeiend aantal culturele instellingen behoefte aan

hosting faciliteiten zonder een datalimiet bestaat. Ook is er bij culturele instellingen behoefte aan kennis over toepassingen van dit hoge snelheid breedband. Op deze behoefte gaat Waag Society ook in de toekomst inspelen. Zo is in het najaar van 2006 met de uitbreiding van de fysieke hosting capaciteiten begonnen. Pakhuis de Zwijger is via een eigen glasvezel verbinding aan het netwerk van Waag Society gekoppeld, en er is met de inrichting van een tweede serverruimte in Pakhuis de Zwijger begonnen. Onder de naam Culture Grid zal in 2007 verder worden gewerkt om de hosting-activiteiten van Waag Society in een aparte BV onder te brengen en de dienstverlening te professionaliseren.

<http://www.culturegrid.nl>

Streamtime.org, geluids.net: Servercapaciteit voor derden

Eén van de minder zichtbare activiteiten van Waag Society is het bieden van servercapaciteit aan de meest uiteenlopende initiatieven; van een netwerk om geluidsoverlast te meten (Geluids.net) tot internetsupport voor Irak.

Ondanks tegenslag en complicaties lukt het Streamtime de opgebouwde contacten in Irak te blijven ondersteunen en feitelijk te fungeren als hub tussen Iraakse bloggers in Irak zelf en daarbuiten.

Geluidsnet krijgt met regelmaat aandacht in de media voor het weergeven van de geluidsmeetpunten op het internet, waardoor de geluidsoverlast van Schiphol voor iedereen inzichtelijk wordt gemaakt.

De website, die wordt gehost door Waag Society, krijgt veel bezoekers

en verwerkt grote hoeveelheden data-traffic.

Streamtime Irak

<http://www.streamtime.org>

Geluidsnet

<http://www.geluids.net>



Sarai-Waag
Exchange



Towards a Culture of Open Networks Laatste jaar van het programma

Sinds maart 2003 voert Waag Society gezamenlijk met Public Netbase (Wenen) en Sarai/CSDS (Delhi) het project 'Towards a Culture of Open Networks' uit. Dit project werd ondersteund in het kader van het EU-India Economic Cross Cultural Programme van de Europese Unie. 2006 was het laatste jaar van dit project met een breed spectrum aan activiteiten. Waag Society ontving in het kader van dit project twee residents (zie pagina 31) en heeft in de tweede helft van het jaar de samenstelling van de afsluitende publicatie 'In the Shade of the Commons' gecoördineerd (zie pagina 35).

De titel van deze publicatie gaat terug op de 'Shades of the Commons' workshop die in mei 2006 bij Waag Society werd gehouden. Voor deze workshop kwamen 20 activisten en onderzoekers uit Europa en India bijeen om

tijdens twee dagen de verschillende facetten van de 'Commons' te onderzoeken. Wat zijn de overeenkomsten en verschillen tussen de witte commons (Creative Commons), de grijze commons (informele markten in ontwikkelingslanden) en de zwarte commons (internet file sharing platforms zoals *the pirate bay*).

Een van de uitkomsten van de discussies was een 'letter to the commons', die onder meer in 'The Shade of the Commons' gepubliceerd werd. Centraal staat de vraag of een licentie-systeem als Creative Commons dat in reactie op auteursrechtelijke regelingen in de VS en Europa ontstond, ook in ontwikkelingslanden zinvol zou zijn.

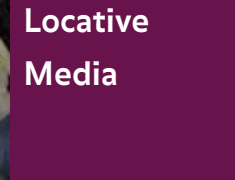
In november 2006 vond in Delhi de afsluitende conferentie van het project

plaats. Onder de titel 'Censor-Census-Sensor' werd drie dagen over het de geschiedenis van de informatie samenleving en de hiermee verbonden veranderingen van de rol van de staat en de controle over burgers gediscussieerd. Aansluitend op de conferentie werd door Waag Society een twee daagse hands on Locative Media workshop georganiseerd (zie pagina 32).

Project Towards a Culture of Open Networks

Towards a Culture of Open Networks is een samenwerkingsproject tussen Waag Society, t0/Netbase (Wenen) en Sarai/CSDS (Delhi). Het project is mogelijk gemaakt door het EU-India Economic Cross Cultural Programme van de Europese Commissie.

<http://www.delind.cec.eu.int/en/eco/eccp/eccp.htm>
<http://www.opencultures.net>
<http://www.t0.or.at>
<http://www.sarai.net>
http://media.opencultures.net/commons_letter.pdf



Locative Media workshop in Delhi December 2006

Begin december 2006 hield Waag Society een Locative Media workshop bij Sarai in Delhi, India. Gedurende twee dagen werkten twee groepen hun eigen locative media concept uit, niet alleen op papier, maar ook in het veld.

Met behulp een mobiele telefoon en GPS legden zij hun spoor online vast en annoteerde deze met video, foto en audio materiaal. De eerste groep probeerde in een kleine wijk, die kan worden beschouwd als een 'klein' Delhi, de 'mental maps' die mensen van verschillende sociale lagen hebben in kaart te brengen. Door met simpele vragen als 'waar kan ik groente of een spijkerbroek kopen' werd de groep soms in totaal verschillende richtingen gestuurd.

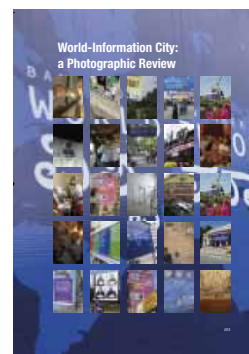
Alle ontmoetingen werden heimelijk op video vastgelegd en de tocht eindigde in het midden van de wijk bij de Delhi University.

De tweede groep probeerde de oude stadsmuur van 1850, die grotendeels verloren is gegaan weer tot leven te laten komen door deze met GPS te 'tekenen'.

Tijdens de 4 uur durende tocht langs de stadspoorten en laatste resten van de muur werden de verhalen van mensen die nog steeds langs de 'muur' leven vastgelegd.

Locative Media Workshop
4 en 5 december 2006

<http://blog.waag.org/?p=49>
<http://www.mobstuff.org>



Open Networks

In the Shade of the Commons

Gezamenlijke publicatie

In het kader van het project 'Towards a Culture of Open Networks' is eind 2006 het boek 'In the Shade of the Commons' verschenen bij Waag Society.

Het boek is een gezamenlijke inspanning van een groot aantal auteurs die tekstbijdragen hebben geleverd voor de uitgave.

Het boek bestaat uit drie grote delen: een algemeen inleidend deel met gezamenlijke verklaringen van de deelnemende partijen aan het project: Sarai in Delhi, t0/Netbase in Wenen en Waag Society.

Daarna volgt een overzicht van alle activiteiten in het samenhangende World Information City Bangalore, dat in november 2005 plaatsvond. Hierbij is ook een foto-overzicht te vinden in kleur.

Deel 3 is een theoretisch gedeelte met teksten rond het thema van open netwerken. Dit gedeelte is samengesteld door Geert Lovink.

Aan het boek werkten tal van auteurs mee uit Azië, Europa en Noord-Amerika. Het dient mede als afsluiting van het project binnen de EU-India Economic Cross Cultural Programme van de Europese Unie, dat deze publicatie mede mogelijk heeft gemaakt.

Het boek is op de website als lage resolutie pdf te downloaden en valt onder de CC-licentie 'Attribution-ShareAlike' (Naamsvermelding GelijkDelen) en kan onder die voorwaarden worden verspreid.

In the Shade of the Commons

ISBN: 978-90-806452-3-3

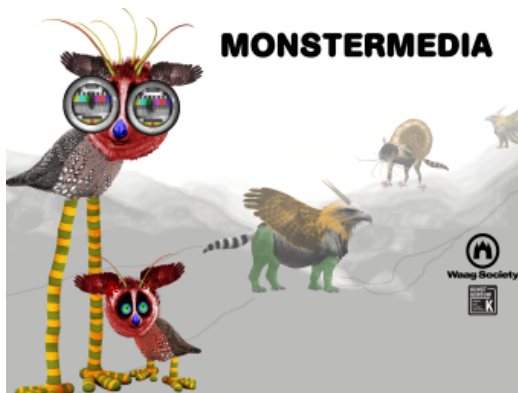
Uitgegeven: december 2006

176 pagina's, kleurenkatern van 16 pagina's

Gedrukt in India bij Impress

<http://www.waag.org/shade>

<http://www.opencultures.net>



Creative Learning Lab



Domein Onderwijs

Creatief leren met behulp van innovatieve technologie

Nederland wil innoveren om als kennis-economie toonaangevend te blijven in een globaliserende wereld. Om innoverend te denken en te opereren, moeten mensen toegang hebben tot hun creativiteit, zich bewust zijn van hun mogelijkheden als actoren in onze gemedialiseerde samenleving en in staat zijn om hun eigen mogelijkheden te ontplooien. Het onderwijs speelt hierin een belangrijke rol, maar de juiste methoden en middelen hiervoor zijn vaak nog onvoldoende bekend.

Er liggen kansen voor creatief gebruik van digitale media, bijvoorbeeld op het gebied van stimuleren van motivatie en het terugdringen van uitval van leerlingen. Hieraan kan worden gewerkt door het vergroten van de betrokkenheid van leerlingen bij het leerproces (onder andere door Gaming) en door talentontwikkeling breder

op te vatten dan binnen de schoolse context. Andere issues zijn het tekort aan bèta-uitstroom, het vergroten van mediawijsheid van docent en leerling, het vergroten van cultuurparticipatie van jongeren, het stimuleren van creatief en innovatief denken en het bestendigen (doorbraak, opschaling) van succesvolle nieuwe vormen van sociaal leren. Op deze thema's richten de activiteiten van Waag Society onder het domein onderwijs zich.

Projecten Domein Onderwijs

In 2006:
Platform ECS
Operatie Sigismund
Teylers Betalab
Digitale Wichelroede
MLGK
Monstermedia

Eerder gerealiseerd o.a.:
Frequentie 1550
Digitaal vertellen
ScratchWorx
Teylers Adventure
Gouden @penstaart
Kidseye

<http://www.waag.org/onderwijs>
<http://project.waag.org/expertisecentrum>



Platform ECS Educatie & Creatieve Sector

Dit jaar is het Platform Educatie & Creatieve Sector (ECS) opgericht. Dit is een uitbreiding van het Platform Educatie en Innovatieve Media dat in 2005 werd opgericht. Het Platform ECS bevordert kennisopbouw en kennisdeling rondom opschalingvraagstukken, versterkt bestaande en nieuwe verbindingen tussen het primair en middelbaar onderwijs (PO, VO, VMBO), de creatieve sector en het bedrijfsleven (uitgeverijen en andere commerciële aanbieders van diensten en content).

In multidisciplinaire bijeenkomsten (Studio's) worden aan de hand van good practices de knelpunten tot opschaling geïdentificeerd en geanalyseerd. Op een website worden pilots, prototypes en succesvolle producten aan het onderwijs en de onderwijsmarkt gepresenteerd (Etalage). De bevindingen worden daarnaast gepre-

senteerd tijdens een eindconferentie en voorgelegd aan het beleidsveld door middel van een Creatief Onderwijsmanifest.

Platform ECS

Partners: Kennisnet,
Groep Educatieve uitgeverijen,
Hogeschool voor de Kunsten
Utrecht, ICT-Office, Nederland
Breedbandland, V2_
Financiering: Creative Challenge
Call, eigen bijdrage partners

Locatie: Pakhuis de Zwijger, Piet
Heinkade 179, Amsterdam

[http://www.waag.org/
platformecs](http://www.waag.org/platformecs)



Operatie Sigismund in het Drents Archief

In samenwerking met het Drents Archief in Assen is in 2006 de ontwikkeling van Operatie Sigismund gestart. Operatie Sigismund is een spel dat zich afspeelt in de kelders van het Drents Archief. Het spel is bedoeld om leerlingen uit de groepen 7 en 8 van het Primair Onderwijs kennis te laten maken met het belang van een archief.

Het spel is geconcentreerd rond het persoonlijk archief van Sigismund van Heiden Reinestein. Dit archief bevat duizenden documenten die een mooi beeld geven van het leven in de 18e eeuw. Naast een grote hoeveelheid officiële documenten zijn dat gedichten, dagboeken en zelfs geheime codes voor het sturen van belangrijke berichten, zoals in die tijd gebruikelijk was aan het Hof.

Tijdens het spel worden de leerlingen geconfronteerd met problemen rond het beheer en behoud van archiefstukken en moeten zij een raadselachtige verdwijning oplossen. De oplossing is uitsluitend te vinden door de bronnen uit het archief van Sigismund van Heiden Reinestein te onderzoeken.

In 2006 zijn het concept, het spel scenario, het educatief ontwerp, de opdrachten, de vormgeving en de inrichting van de kelderruimtes ontwikkeld. In de verschillende stadia van ontwikkeling waren de leerlingen en docenten van drie lokale scholen betrokken.

Zij hebben ons feedback gegeven op initiële moodboards, uitgeschreven scenario's en voorbeeldopdrachten. Zij hebben ook meegedaan aan een fictieve doorloop van de kelderruimtes met op de grond getekende inrich-

tingselementen. In januari 2007 zullen deze scholen ook de applicatie en de content testen, wat ons in staat stelt de interactie tussen de virtuele, fysieke en inhoudelijke aansturing verder te optimaliseren.

Operatie Sigismund is bedoeld als het eerste onderdeel van de archivale leerlijn die door het Drents Archief is ontwikkeld. Doel van deze leerlijn is leerlingen drie maal in hun schoolloopbaan te laten kennismaken met doel en werkwijze van het archief.

Het project wordt financieel mogelijk gemaakt door de Mondriaan Stichting, Provincie Drenthe, VSB Fonds, Prins Bernhard Cultuurfonds en NOT Fonds. Vanaf voorjaar 2007 kunnen scholen het spel spelen.

Operatie Sigismund

Partner: Drents Archief
Locatie: kelders van het Drents Archief, Assen

<http://www.waag.org/operatiesigismund>



Teylers Bètalab in het voormalige observatorium van Teylers Museum

In navolging van 2002, toen Waag Society voor het Teylers Museum in Haarlem het educatieve computerspel Teylers Adventure heeft ontwikkeld, is in 2006 een tweede samenwerkingsproject gestart; in de loop van 2007 opent in het 19e-eeuwse observatorium in de museumtuin het Teylers Bètalab.

Op een speelse manier worden hier in groepsverband vier onderwerpen uit de natuurkunde inzichtelijk gemaakt, te weten: licht, geluid, elektriciteit en kracht. Hoofddoelgroep zijn kinderen uit de hoogste klas van de basisschool. Nevendoel is de belangstelling voor de natuurwetenschappen bij kinderen te stimuleren.

Het Bètalab bestaat feitelijk uit twee onderdelen; het lab zelf, waar proefjes worden gedaan, en software in zaal-i van het museum. In het lab werken de kinderen aan één van de vier

onderwerpen. In zaal-i zijn echter op elke computer alle onderwerpen beschikbaar.

De onderwerpen worden behandeld aan de hand van een replica; voor licht een kleurenschijf, voor geluid een fonograaf, voor kracht een dubbele kegel op hellende, uiteenwijkende richels en voor electriciteit de elektriseermachine van Wimshurst met Leidse flessen.

In zaal-i kunnen leerlingen zich verder verdiepen in een bepaald onderwerp of zichzelf voorbereiden op het onderwerp dat ze gaan doen in Bètalab, of juist kiezen voor één van de andere onderwerpen.

In het Bètalab-gebouw in de tuin zijn twee hoge en twee lage kasten geplaatst. In elke kast wordt één van de vier gekozen natuurkundige ver-

schijnselen behandeld. Ondanks dat de proefjes die in elke kast worden gedaan specifiek een verschijnsel behandelen, is de opbouw en methode van de kasten hetzelfde gehouden. In elke kast wordt een 'intelligent' begeleidend systeem verwerkt dat er voor zorgt dat de kinderen op een logische manier door het proces gaan. Aan het systeem wordt een touchscreen, luidsprekers en elektronica bevestigd. Voor het uitvoeren van de opdrachten zitten in de kasten laden met proefjes. Als spelelement kunnen voor goed uitgevoerde opdrachten punten worden verdiend. Iedere keer dat er punten worden verdiend zal dit een reactie veroorzaken in een 'energiedepot', waar ringen zullen oplichten in een kleur overeenkomend met de kleuren van de kasten.

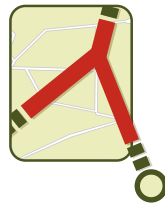
Als het 'energiedepot' gevuld is leidt dit tot een apotheose waarbij de op-

gebouwde energie 'vrijkomt' in de vorm van ontladingen van 'tesla-coils'. Dit is tevens het einde van het Bètalab-spel.

Teylers Bètalab

Partner: Teylers Museum
Locatie: Museumtuin van het Teylers Museum, Haarlem

<http://www.waag.org/teylersbetalab>
<http://www.teylersmuseum.nl>



Digitale Wichelroede



Digitale Wichelroede

Locatie-afhankelijke informatieservice voor educatief toerisme

Het Digitale Wichelroede project doet onderzoek naar manieren waarop recreanten landschap, cultuur en geschiedenis op locatie kunnen 'beleven'. Met behulp van mobiele technologie en GPS wordt onverwachte en onbekende cultuur-historische informatie in Nijevelt - een nieuwbouwwijk in de Vinexwijk Leidsche Rijn in Utrecht en de Grebbelinie toegankelijk gemaakt voor wandelaars en fietsers. Naast het volgen van thematische of gepersonaliseerde routes wordt de wandelaar of fietser ook geprikkeld een actieve rol aan te nemen. Tijdens de tocht is zij ook in staat zelfgemaakte media en verhalen op locatie achter te laten en wordt ze ook gestimuleerd om te gaan struinen en zich zo te laten verrassen door 'verborgen' cultuur-historische informatie.

Het Digitale Wichelroede project wordt mede mogelijk gemaakt door Ruimte voor Geo-Informatie (RGI) en Provincie Utrecht en wordt uitgevoerd door een consortium van partners.

Digitale Wichelroede

Partners: Alterra, DS, Galileo, Gemeente Utrecht, Kadaster TDN, KPN, Provincie Utrecht, Stichting Vernieuwing Gelderse Vallei, Waag Society en Wageningen Universiteit

<http://www.digitalewichelroede.nl>
<http://www.waag.org/digitalewichelroede>



mlgk
mobile learning game kit



Mobile Learning Game Kit (MLGK)

Een toolkit voor spelenderwijs leren

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

Doordat de gamekit mobiel en locatiegevoelig is, kan een hele stad als fysieke spelomgeving gebruikt worden. Dit project wil aantonen dat mobiele, locatiegevoelige technologie in

combinatie met city gaming formats leidt tot nieuwe, rijke, volwaardige en oorspronkelijke onderzoeks- en onderwijsresultaten. Samen met de partners UvA en MediaLab van de HvA wordt dit verder uitgewerkt.

Het Medialab en de UvA zorgen voor het initiële onderzoek naar de onderwijskundige mogelijkheden van gameprincipes en richtlijnen voor de MLGK. Waag Society werkt samen met de studenten van het Medialab het concept nader uit en ontwikkelt de MLGK. De UvA en het Medialab zullen de content ontwikkelen voor twee pilots. Eén pilot is voor de cursus 'Media archeologie' bij de UvA en de ander is voor het project 'Laaggeletterdheid in de kenniseconomie' van het Media Lab. De pilots en gebruikerstesten worden uitgevoerd door de UvA en MediaLab. Het is een tweejarig pro-

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

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

Mobile Learning Game Kit MLGK 2005-2008

Partners: Universiteit van Amsterdam, Hogeschool van Amsterdam (MediaLab Amsterdam)

<http://www.mlgk.nl>
<http://www.waag.org/mlgk>



Games
Atelier

Monstermedia

Online media-educatie voor groep 7/8

In februari 2006 is Monstermedia feestelijk gelanceerd in Zuid-Holland. In de verschillende media is aandacht besteed aan deze nieuwe applicatie (o.a. NRC Handelsblad, Vives, Computers op school, Parool).

Monstermedia is een online game over mediawijsheid, waarin kinderen leren over de geschiedenis en de invloed van media op onze samenleving en hun eigen rol daarin. De ontwikkeling van Monstermedia is gestart in 2005 naar een gezamenlijk gedragen idee van het Prins Bernhard Cultuurfonds Zuid-Holland, Kunstgebouw en Waag Society. Kunstgebouw was verantwoordelijk voor de begeleiding van dit project. De conceptuitwerking en de technische realisatie was in handen van Waag Society met medewerking van MediaMonks. Het project is tot stand gekomen met advies van leer-

krachten en leerlingen uit het basisonderwijs in Zuid-Holland. Het project is gefinancierd door het Prins Bernhard Cultuurfonds Zuid-Holland en het VSB Fonds.

Na de succesvolle introductie in Zuid-Holland is op 30 november 2006 bekend gemaakt dat Waag Society en Kunstgebouw voor de landelijke uitrol gaan samenwerken met KPN. KPN zal Monstermedia drie jaar lang aanbieden aan scholen in Nederland. 'Met de online oplossingen geven we scholen mogelijkheden voor nieuwe manieren van leren,' aldus Scheepbouwer van KPN tijdens die bekendmaking.

Monstermedia is, veelal in samenwerking met Kunstgebouw, gepresenteerd op diverse bijeenkomsten.

Een door Kunstgebouw uitgevoerde

kleinschalige evaluatie van het gebruik van de applicatie door scholen levert een positief beeld van de applicatie op. Uit het evaluatie verslag:

Alle leerkrachten vinden Monstermedia een goede aanvulling op en verrijking van het reguliere lesprogramma. Het onderwerp media-educatie vinden alle leerkrachten erg belangrijk. Eén school heeft veel tijd genomen om het onderwerp verder uit te diepen in kringgesprekken in de klas. Op deze school ontstonden er ook veel spontane gesprekken en discussies over media en de invloed daarvan. In eerste instantie zijn het spel en de punten belangrijk, maar in de loop van het spel en in de laatste lessen wordt de campagne belangrijk voor de kinderen. De laatste les leidde op deze school tot veel leuke gesprekken over media, boodschappen die je uitzendt en boodschappen die je ontvangt en hoe je daar mee om kunt gaan. De

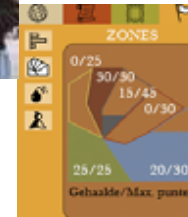
leerkracht van deze school geeft aan dat er aan het eind van het lesprogramma duidelijk een groter mediabewustzijn was bij de leerlingen.

Monstermedia

Oplevering: februari 2006

Partners: Kunstgebouw, Prins Bernhard Cultuurfonds Zuid-Holland

<http://www.monstermedia.nl>



Van Frequentie 1550 tot Games Atelier

Onderzoek en vervolg Mobile City Game

In 2006 zijn verschillende initiatieven gestart die voortkomen uit het in 2005 gespeelde spel Frequentie 1550. De initiatieven, Games Atelier en Frequentie Nu, hebben beide in 2006 ontwikkelingen doorgemaakt.

Onderzoek Frequentie 1550

Het mobiele geschiedenis stadsspel Frequentie 1550, dat in 2005 voor het eerst werd gespeeld, heeft in 2006 op verschillende manieren een vervolg gekregen. Er is een onderzoek gestart naar de leereffecten van het spel. Partners hierin zijn de universiteiten van Amsterdam (UvA) en Utrecht (UU). Zij doen onderzoek naar de kennisontwikkeling en het intrinsieke leerplezier van leerlingen. Om dit onderzoek te kunnen verrichten wordt het spel Frequentie 1550 verder ontwikkeld. Het spel is daarna ook door andere scholen te spelen.

Naar aanleiding van de vele vragen naar het breder toepassen van het concept van Frequentie 1550 is de ontwikkeling van een generiek toepasbare omgeving ingezet, waarmee leerlingen, studenten en docenten zelf soortgelijke spellen kunnen maken. In 2006 liep het in 2005 gestarte project Mobile Learning Game Kit, waarbinnen studenten van de UvA en HvA zelf educatieve, locatiegebaseerde spellen maken.

Eind 2006 werd de aanvraag voor het Games Atelier / Frequentie Nu gehonoreerd door de prijsvraag Maatschappelijke Sectoren en ICT. Daarmee kan de volgende stap worden gezet: het landelijk beschikbaar maken van deze tools voor het voortgezet onderwijs.

Het geheel aan lesmateriaal en de online mobiel onderwijs leeromgeving is

het Games Atelier. Binnen het Games Atelier maken Amsterdamse leerlingen het spel Frequentie Nu. Dit is een burgerschapsspel waarin de huidige stadsthema's centraal staan, zoals diversiteit, creativiteit en talentontwikkeling.

Games Atelier

Partners: Montessori Scholengemeenschap Amsterdam, Open Schoolgemeenschap Bijlmer, Dienst Maatschappelijke Ontwikkeling (DMO) Gemeente Amsterdam.

Onderzoek Frequentie 1550

Partners: Montessori Scholengemeenschap Amsterdam, Open Schoolgemeenschap Bijlmer, Universiteit Utrecht (IVLOS), Universiteit van Amsterdam (ILO), KPN.

<http://freq1550.waag.org>
<http://www.waag.org/frequentie>

Publieksbereik

Presentaties, lezingen en evenementen

In 2006 vonden op diverse locaties door Waag Society geïnitieerde en/of georganiseerde presentaties, lezingen en evenementen plaats.

Vanuit de diverse programma's en projecten werden hieraan bijdragen geleverd. Het Theatrum Anatomicum in de Waag als podium voor e-cultuur activiteiten is in 2006 uitgebreid met een HD stream studio. In het kader van KillerTV worden er hoogwaardige uitzendingen gemaakt die via internet worden uitgezonden. Naast de KillerTV uitzendingen stelt Waag Society organisaties in staat om de zaal te huren of stelt deze kosteloos beschikbaar; hierdoor maakt een groot en vaak ander publiek kennis met Waag Society.

In september is het PICNIC '06-evenement gehouden op het Westergasfabriek terrein in Amsterdam en vrijwel gelijktijdig is Pakhuis de Zwijger opengestaan, waar in diverse ruimtes de mogelijkheid bestaat het publiek te bereiken.

De publiekpresentaties in het navolgende overzicht volgen de programma's van Waag Society. Apart vermeld staan de uitzendingen van KillerTV en andere activiteiten vanuit het Theatrum Anatomicum en de presentaties gegeven door Marleen Stikker.

Programma Connected/ Floor van Spaendonck

Activiteit: Performance 'The Anatomical Theatre revisited'

In het kader van het onderzoek van de Nederlandse mediatheoretica Maaike Bleecker van de School for Cultural Analysis (UvA), een installatie van de Belgische theatergroep Crew.

Datum: 7 april 2006

Deelnemers: 45

Activiteit: i-MAP workshop

Vorbereidende workshop voor de performance in september.

Data: 5 - 9 juni 2006

Deelnemers: 12

Activiteit: i-MAP performance

i-MAP was een performance waaraan vier workshops ter voorbereiding vooraf gingen. De aandacht lag vooral op de samenwerking met Griekse, Bulgaarse en Duitse partners.

De performance vond op drie locaties tegelijkertijd plaats: in Athene, Sofia en Amsterdam en droeg als titel 'See you in Walhalla'.

i-MAP's doel was bij te dragen aan het onderzoek en de analyse van nieuwe media technologie bij performances. Door gezamenlijk te werken aan de performance in workshops ontstaat de dialoog, kennis - en culturele uitwisseling.

In de performance werden videobeelden (eerder opgenomen straatbeelden

uit Sofia, Amsterdam en Athene) met live webcambeelden gemixed door de performers die in de drie steden tegelijkertijd optraden.

Het project kwam tot stand met ondersteuning van het Culture 2000 programma en Hgis Cultuurgelden.

Datum: 14 september 2006

Bezoekers (A'dam): 40

<http://www.amorphy.org/imap/>

Programma Creative Learning/ Henk van Zeijts

Activiteit: Meeting of the Minds

Presentatie voor: Breedbandindustrie en onderwijsveld

Datum: 8 februari 2006

Locatie: Mondriaan College, Den Haag

Aantal bezoekers: 200

Waag Society participeerde, samen met Nederland Breedbandland en EPN, in de organisatie van 'Meeting of the Minds', een bijeenkomst voor het bedrijfsleven, het onderwijs en de culturele sector, waarin werd nagedacht over het onderwijs van de toekomst.

In een 5-tal voorbereidende sessies werden 4 scenario's ontwikkeld, gebaseerd op de variabelen individueel versus collectief en lokaal versus globaal. Deze scenario's werden door Waag Society uitgewerkt in vier klaslokalen van de toekomst. In deze klaslokalen traden de bezoekers binnen als leerlingen en ervoeren hoe het is

om, vanuit het betreffende scenario, vernieuwend onderwijs te krijgen.

<http://www.nbl.nl>

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

Activiteit: Conferentie The eMagic of Learning and Teaching

Presentatie Frequentie 1550 in het kader van een conferentie van de European School Project Association.

Datum: 9 - 12 maart 2006

Locatie: HvA, Amsterdam

Medewerker: Henk van Zeijts

Bezoekers: 40

<http://www.esp.uva.nl>

Activiteit: Seminar 'Leren en Games', NetOO

Presentatie over diverse game concepten en de rol van Waag Society voor Leden van Netwerk Ondernemende Onderwijskundigen.

Datum: 16 maart 2006

Locatie: Utrecht, NetOO

Medewerker: Henk van Zeijts

Bezoekers: 25

<http://www.netoo.nl>

Activiteit: Uitreiking ESEC Awards

Presentatie Creatief Learning en het project Frequentie 1550.

Datum: 22 en 23 juni 2006

Locatie: Wenen, Oostenrijk

Medewerkers: Henk van Zeijts en Saar van Kouswijk

Bezoekers: 100

De onderwijsactiviteiten van Waag

Society en daarvan het project Frequentie 1550 in het bijzonder werden in 2006 bekroond met respectievelijk de Erasmus EuroMedia Award en de Comenius Edumedia Award. Deze werden in Wenen uitgereikt door de European Society for Education and Communication (ESEC). Henk van Zeijts en Saar van Kouswijk namen de prijzen in ontvangst en presenteerden het gedachtegoed van Creative Learning en het project Frequentie 1550 aan de internationale aanwezigen.

Activiteit: Expertmeeting Gaming

Datum: 30 juni 2006

Locatie: Ministerie OCW, Den Haag

Bezoekers: 40

Waag Society gaf samen met Kennisnet/ICT op school een presentatie over de mogelijkheden van gaming voor het onderwijs, voor de directeurs van de directies van het departement Onderwijs van OCW.

Activiteit: Seminar over Computers en Onderwijs

Datum: 5 en 6 oktober 2006

Locatie: Stimul-it Curacao

Medewerker: Henk van Zeijts

Bezoekers: 90

Henk van Zeijts was uitgenodigd door Stimul-It om op het tweedaagse seminar over Computers en Onderwijs een presentatie te geven over jongerencultuur, digitale media, creativiteit en onderwijs en om een hands-on workshop te geven over Monstermedia. Henk bezocht in Willemstad verschillende scholen om te ondervinden hoe zij werken met computers. Hij bezocht enkele voorhoedescholen, zoals Albert

Schweizer en Ancilla Domini school. Deze verder in het denken over en toepassen van ICT in het onderwijs als de gemiddelde Nederlandse school. Op de Blenchi-school, een school voor speciaal onderwijs, wordt het onderwijs zelfs volledig individueel en op maat ingericht. Dit is alleen mogelijk door de enorme inzet van docenten en door het gebruik van computers. Helaas bleken de bezochte scholen niet echt representatief voor de gemiddelde Curaçaose school, die doorgaans te kampen heeft met zeer beperkte middelen. Ook de toegang tot internet is op Curacao nog een dure aangelegenheid, wat het gebruik door scholen ernstig belemmert.

<http://www.ictopcuracao.com>

Activiteit: Vliegende Hollanders

Science and Technology Summit

Regionaal Arrangement ondertekend Henk van Zeijts.

Datum: 15 november 2006

Locatie: Passenger Terminal A'dam

Aantal bezoekers: 40

Tijdens de op 15 november 2006, hebben diverse partijen in de zogenaamde Noordvleugel, waaronder Waag Society, een arrangement gesloten op het gebied van ICT en nieuwe media. Op de arbeidsmarkt dreigt een groot tekort dreigt aan goed opgeleide ICT-ers op alle opleidingsniveau en aan medewerkers met kennis en ervaring op het gebied van ICT vaardigheden. Met de ondertekening van het convenant spreken de partijen af om tot een actieprogramma onderwijs en arbeidsmarkt te komen, op het gebied van ICT & Nieuwe Media. Het conve-

nant is het resultaat van een aantal bijeenkomsten, geleid door Prof Walter Hoogland, en te downloaden via <http://www.deltapunt.nl>

Activiteit: SLO symposium Visuele Geletterdheid

Datum: 16 november 2006

Locatie: Utrecht

Bezoekers: 20

Activiteit: IenI conferentie

Datum: 23 november 2006

Bezoekers: 120

Activiteit: VeDoTech conferentie techniekonderwijs

Datum: 24 november 2006

Bezoekers: 140

Programma Locative Media/ Ronald Lenz en Aske Hopman

Activiteit: KvK dag Creatieve Industrie

Datum: 3 januari 2006

Locatie: TA, Waag Society

Bezoekers: 40

Activiteit: Bezoek CEBIT Hannover

Datum: 13/14 maart 2006

Locatie: Hannover, Duitsland

Activiteit: Sense of the City (Geotracing)

Datum: 21 april 2006

Locatie: Eindhoven

Activiteit: Boekpresentatie

Presentatie publicatie ELSE/WHERE: Mapping tijdens 'Playmobiel'

Datum: 10 juni 2006

Locatie: Arti et Amicitiae, Amsterdam
Het University of Minnesota Design Institute organiseerde in samenwerking met Waag Society's Locative Media programma de Europese lancering van het boek 'ELSE/WHERE: MAPPING'. Dit gebeurde in het Amsterdamse Arti et Amicitiae tijdens de opening van 'Playmobiel'. Op deze tentoonstelling bracht Cut-n-Paste projecten samen over kunst en mobiliteit, waaronder Amsterdam Realtime, een project van Waag Society met Esther Polak waarin eind 2002 Amsterdammers een sporenkaart van de stad produceerden. In het gelanceerde boek beschouwen diverse auteurs, waaronder Aske Hopman van Waag Society/LM hun kunstwerken en projecten rondom 'mapping'.

<http://www.elsewheremapping.com>

<http://www.playmobiel.net>

Activiteit: Workshop FutureSonic Festival (Geotracing)

Datum: 21/22 juli 2006

Locatie: Manchester, UK

Activiteit: Workshop Sustainable Mobility

Datum: 11 en 12 september 2006

Waag Society/Locative Media organiseerde met het Centrum voor Geoinformatie van de UR Wageningen voor het Europese onderzoeksconsortium GeoPKDD een tweedaagse workshop 'Knowledge discovery for sustainable mobility'. Internationale sprekers op het gebied van bewegingspatronen, geodata-privacy en tijd-ruimte modellen waaronder MIT's Carlo Ratti presenteerden in de Waag hun onder-

zoek en bediscussieerden met elkaar de volgende stappen voor het consortium. Namens Waag Society/LM toonde Aske Hopman de aanwezigen hoe mobiele data en locative media binnen de domeinen van kunst, cultuur en educatie zijn in te zetten.

Activiteit: Sense of Brainport (Geotracing)

Datum: 21 september 2006
Locatie: Eindhoven

Activiteit: Workshop Picnic Locative Media

Datum: 28 september 2006
Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam
Bezoekers: 100

Op 28 september organiseerde Waag Society/LM samen met Ben Cheverny op de crossmediale week PICNIC een workshop 'Location Based Play' over het oprukkende genre van gaming op en met locatie. Waag Society was zelf een van de trendsetters op dit gebied met Frequentie 1550, een pilot in 2004 waarin GPS en mobiele GPRS/UMTS-internetmobieltjes gekoppeld werden om een multiplayer game te maken over (en in!) middeleeuws Amsterdam. Tijdens de workshop werden naast onze eigen activiteiten vooral ook de expertise van game- en Flickr-ontwerper Cheverny ingezet om het publiek te enthousiasmeren voor dit jonge ontwikkelgebied. N a een presentatie van HP Labs' Josephine Reid over hun Mobile Bristol en Mediascape toolkit toonden Greg Trefry en Mattia Romeo de kersverse resultaten van hun Come Out and Play

festival in New York. Alle aanwezigen kregen daarna richtlijnen om in kleine groepen binnen beperkte tijd een denkoefening te doen in het maken van een locative game en deze concepten te presenteren.

<http://www.waag.org/picnicworkshop>
<http://www.picnic06.com>

Activiteit: Digitale Pioniers

Bekendmaking winnaars 2006, Bliin is één van de winnaars (Geotracing)
Datum: 21 oktober 2006

Activiteit: Workshop Bliin (Geotracing)
Datum: 20 november 2006

Activiteit: Locative media workshop bij Sarai

Datum: 30 november 2006
Locatie: Delhi, India
Deelnemers: 15

Programma Public Domain/ Paul Keller

Activiteit: Tussenpresentatie Vickram Chrishna (EU-India),

Datum: 15 februari 2006
Locatie: Waag Society
Bezoekers: 20

Activiteit: Eindpresentatie en performance Vickram Chrishna (EU-India)

Datum: 6 maart 2006
Locatie: Waag Society
Bezoekers: 35

Activiteit: Peer-to-peer (p2p) workshop (Creative Commons)

Datum: 17 maart 2006

Locatie: Felix Meritis, Amsterdam
Bezoekers: 120

Activiteit: Gastspreker

Bij 'De Electronische Eeuw' op Business News Radio - commentaar op de Adam Curry zaak
Datum: 23 maart 2006

Activiteit: Presentatie over Creative Commons Op de International Council of Authors of Dramatic, Literary and Audiovisual Works

Datum: 4 april 2006
Locatie: Lissabon, Portugal
Bezoekers: 60

Activiteit: EU-India Workshops

Data: 24 t/m 26 april 2006
Locatie: de Waag
Deelnemers: 20

Activiteit: Deelname aan het wetenschappelijke open content colloquium van de KNAW (Creative Commons), Amsterdam (geen presentatie)

Datum: 27 en 28 april 2006
Activiteit: College over CC-licenties aan de HHS (Creative Commons)
Datum: 9 mei 2006
Locatie: Den Haag
Bezoekers: 50

Activiteit Presentatie over Creative Commons en Collectief Rechten Beheer op de bijeenkomst van de Legal Comittee van de CISAC
Datum: 11 mei 2006
Locatie: Vancouver, Canada
Bezoekers: 25

Activiteit: Moderatie van de 'Shades of the Commons' avond in het TA (EU-India)

Datum: 18 mei 2006
Locatie: Theatrum Anatomicum
Bezoekers: 35

Activiteit: Presentatie 'Towards a Culture of Open Networks' op het OKNO festival 'Transmutations' (EU-India)

Datum: 26 mei 2006
Locatie: Brussel, België
Bezoekers: 45

Activiteit: Lunchpresentatie over Creative Commons bij HIVOS (Creative Commons)

Datum: 30 mei 2006
Locatie: Den Haag
Bezoekers: 15

Activiteit: College over CC licenties aan de UU (Centrum Intellectueel Eigendomsrecht) (Creative Commons)

Datum: 16 juni 2006
Locatie: Utrecht
Bezoekers: 55

Activiteit: Presentaties over de 'Curry Zaak' en Creative Commons en Collectief Rechtenbeheer op de iSummit 2006 (Creative Commons)

Datum: 23 juni 2006
Locatie: Rio de Janeiro, Brazilië
Bezoekers: 150

Activiteit: Conferentie
Deelnemer van de Nederlandse delegatie op de conferentie over 'European content and copyright policy' tijdens het Finse eu-raadsvoorzitter-

schap (Creative Commons).
 Datum: 13 juli 2006
 Locatie: Helsinki (geen presentatie)

Activiteit: Eindpresentatie Namita Malhotra (EU-India)
 Datum: 27 juli 2006
 Waag Society
 Bezoekers: 20



Activiteit: Streamtime Beirut, live streaming uitzending uit het TA met live bijdragen uit Beiroet (Public Domain)
 Datum: 12 augustus 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: A'dam: 25/Beirut: 45
 Luisteraars: 1000 (schatting)

Activiteit: Presentatie Open content licensing issues op de Wizards of OS 4 conferentie (Creative Commons)

Datum: 15 augustus 2006
 Locatie: Berlijn, Duitsland
 Bezoekers: 150

Activiteit: Twee ronde tafel gesprekken tijdens de congres 'Mediawijsheid' (Creative Commons)
 Datum: 12 oktober 2006
 Locatie: Pakhuis de Zwijger, A'dam
 Bezoekers: 12

Activiteit: Presentatie over Creative Commons op 'MyCreativity'
 Datum: 17 november 2006
 Locatie: club11, Amsterdam
 Bezoekers: 120

Activiteit: Opening 'Censor-Census-Sensor' Conferentie (EU-India)
 Datum: 30 november 2006
 Locatie: Delhi, India
 Bezoekers: 50

Activiteit: Moderatie Creative Commons Salon Amsterdam
 Datum: 13 december 2006
 Locatie: De Melkweg Amsterdam
 Bezoekers: 60

Activiteit: Boekbespreking 'Free Culture' bij Stichting ICTU (Creative Commons)
 Datum: 19 december 2006
 Locatie: Den Haag
 Bezoekers: 20

Activiteit: College over CC licenties aan de RUG (Creative Commons)
 Datum: 21 december 2006
 Locatie: Groningen
 Bezoekers: 25

Programma Research & Dissemination/ Sher Doruff

Activiteit: Project Synesthesia Soiree
 Presentatie over paper 'The Synesthesia Diagram in Translocal Performance'
 Datum: 27 februari 2006
 Locatie: UvA Amsterdam
 Bezoekers: 100

Activiteit: Conferentie SLSA
 Datum: 13-16 juni 2006
 Locatie: UvA Amsterdam
 Bezoekers: 250

Activiteit: Onderzoek Seminar
 Project Sarai Research Fellows Seminar
 Data: 20-27 augustus 2006
 Locatie: Sarai, New Delhi
 Bezoekers: 70

Activiteit: Presentatie over KeyWorx tijdens Performing Places Conference
 Data: 7-9 november 2006
 Locatie: Helsinki, Finland
 Bezoekers: 250

Programma Shared Narratives/ Dick van Dijk

Activiteit: Mobtagging workshop
 Locatie: Mediamatic, Amsterdam
 Datum: 6 maart 2006

Activiteit: Deelname Salon Muséologie
 Onderwerp: Het museum van de 21ste eeuw.
 Locatie: CBK, Amsterdam
 Datum: 9 juni 2006

Activiteit: Verhalen kabinet tijdens het Waag Lustrum

Datum: 21 juni 2006
 Hiervoor is een aparte website en een contextuele presentatie ontwikkeld :
<http://test.waag.org/waagregister/home.php>

Activiteit: besloten workshop
 Locatie: Rijksmuseum, Amsterdam
 'Mobiele Museum Concepten'
 Datum: 14 juli 2006

Activiteit: ICN workshop over narrative structure/erfgoed
 'Community of Practice', besloten internationale workshop voor het Instituut Collectie Nederland (ICN)
 Datum: 15 september 2006
 Bezoekers: 12

Activiteit: Gastcollege
 Gastcollege Digital Storytelling voor 3e jaars studenten van de Reinwardt Academie en Hogeschool van Amsterdam (in kader van het minor 'eCultuur')
 Datum: 12 oktober 2006
 Locatie: Waag Society (TA)
 Bezoekers: 25

Activiteit: Bijeenkomst 'De funfactor bij ICT in Wonen, Zorg en Welzijn'.
 Op de bijeenkomst stond de vraag centraal hoe je het spel/plezier-element kunt inzetten om mensen over drempels heen kunt helpen. Twee verschillende initiatieven illustreren de mogelijkheden en condities om de inzet van ICT in wonen, zorg en welzijn leuker, spannender en gemakkelijker te maken.

Datum: 10 oktober 2006
Locatie: Waag Society (TA)
Bezoekers: 25
<http://www.ictinwzw.nl>

Activiteit: Cinekid Expert meeting.
Deze bijeenkomst onderzoekt hoe Pygmalion 2007 en soortgelijke initiatieven waarbinnen nieuwe media-projecten ontwikkeld worden de sector vooruit kunnen helpen. Tijdens de sessie zal onder meer worden ingegaan op de creatieve interactie tussen schrijvers enerzijds en technische experts en ontwerpers anderzijds.
Datum: 28 oktober 2006
Locatie: Cinekid, Amsterdam
Bezoekers: 40
<http://www.cinekid.nl>

Activiteit: Cinekid Mixed Media Mixed Realities.
Seminar rond relatie fysieke en virtuele werkelijkheid. Steeds meer medialabs, kunstenaars en onderwijskundigen ontwikkelen games en tools voor kinderen waarbij de verbinding tussen de virtuele en de fysieke wereld een belangrijke rol speelt. Met innovatieve concepten en nieuwe mediatechnologieën wordt het medialandschap opnieuw gedefinieerd. In dit seminar worden nieuwe projecten uit binnen- en buitenland gepresenteerd.
Project: Operatie Sigismund
Datum: 27 oktober 2006
Locatie: Cinekid festival, Amsterdam
Bezoekers: 100
<http://www.cinekid.nl>

Theatrum Anatomicum/KillerTV

Activiteit: workshop streaming voor Willem de Kooning Academie & TU Eindhoven
Datum: 2 februari 2006
Deelnemers: 15
Bezoekers: 40



Activiteit: Rob & de Rebellen met 'Het einde van Nederland'.
Op 22 februari 2006 hebben Rob en de Rebellen de eerste stap gezet in een reeks naar het einde van Nederland. Geld is onlosmakelijk verbonden met die stap: de waarde van geld, het vertrouwen in geld, het uiterlijk van geld, de relatie met geld, de devaluatie van geld, belasting en de legitimatie van de rechtstaat. En wat is er überhaupt over van de Nederlandse identiteit nu het belangrijkste element, de Nederlandse gulden, er uit is verdwenen? Rob van Kranenburg en zijn rebelse redactieteam wisselden in een razend tempo korte interviews, videofragmenten en consumentenvragen met elkaar af. De avond was ingedeeld in drie aktes waarin het publiek een belangrijke rol speelt.
Datum: 22 februari 2006

Bezoekers: 50

Activiteit: Cyberasia lezingen in samenwerking met het Azië-instituut, IIAS.
Cyberasia: een serie van drie seminars, waarin Aziatische activisten, academici en industriële pioniers samenkwamen om van gedachten te wisselen over de stand van zaken ten aanzien van het gebruik van nieuwe technologie, op het vlak van politiek, religieus en spel. Samen vormen zij een afspiegeling van de internetontwikkelingen in Azië. De drie seminars hadden elk hun eigen focus, 29 maart op de politiek, 18 april op religie en fundamentalisme en die van 10 mei op games.
Data: 29 maart, 18 april, 4 mei 2006
Bezoekers: ca. 45 per avond



Activiteit: Eduardo Navas presents
Datum 29 juni 2006
Bezoekers: 20

Activiteit: Rob en de Rebellen met 'Het Einde van Nederland'.
Het 'einde van het Nederlands' was een hele aflevering over taal. Over indianen talen en Nederlands in

Suriname, Over praten met computers en luisteren naar tags, Over esperanto en vertaalmodules, Het groene en het witte boekje en natuurlijk de link tussen taal en nationale identiteit.
Datum: 31 mei 2006
Bezoekers: 50

Activiteit: 'Realcore' lezing door Sergio Messina.
Sergio Messina, internet-porno onderzoeker en befaamd publicist gaf op 23 augustus uitgebreid inzage in zijn research-project en ging in op vragen uit het publiek. Messina is de uitvinder van de term 'Realcore'. Hij sprak in de Waag over DIY (do-it-yourself) pornografie online. Individuen creëren door middel van systemen als Myspace en webcams hun eigen pornobeleving, ongehinderd door de fantasie van de commercie.
Datum: 23 augustus 2006
Bezoekers: 45



Activiteit: Rembrandt-avond.
Lloyd Time on Monday's in de Waag: rondom de tentoonstelling Rembrandt: Death, Dissection & Doctors in het Lloyd Hotel, spraken een medisch historicus, een patholoog-anatoom en

een kunsthistoricus over de Anatomische Les van Dr. Tulp.

Datum: 9 oktober 2006

Bezoekers: 45



Activiteit: Norman Klein sprak over zijn laatste project 'The Imaginary Twentieth Century'.

Klein ging in op de toekomst van steden, van special effects tot politieke narrativiteit en de crisis in Amerika. De basis van zijn presentatie wordt gelegd in zijn boek 'The Vatican to Vegas' en de meer recente publicatie en opvolger; 'Freud in Coney Island and other tales'.

Datum: 19 oktober 2006

Bezoekers: 30

Activiteit: Streaming workshop door Carleton Cinema en Media studies program (USA).

Datum: 25 oktober 2006

Deelnemers: 30

Activiteit: Verkiezingen 2006.

Wat betekent de verkiezingsuitslag voor Amsterdam? Daar ging het programma over dat de Balie, Salto en Waag Society op 22 november op internet en TV uit hebben gezonden.

In de Balie maakte HappyChaos een afwisselend programma waarin jongeren de hoofdrol speelden (voor het complete programma: <http://www.happychaos.nl>) en tegelijkertijd komen in het Theatrum Anatomicum van de Waag Amsterdammers aan het woord en wordt de uitslag bijgehouden door Spunkers Cas van Kleef en Sanne Hettema. Publicist Reinder Rustema onderhoudt contact met de Balie en lokale TV-coryfee en gewone man pur sang Rob Zwetsloot praat de avond aan elkaar. Hij belt met politici die de uitslag viëren of zich staan te verbijten op de verkiezingsavond van hun partij, interviewt vogels van diverse pluimage en praat met reporter Reinder Rustema in de Balie. Ook kunnen kijkers rechtstreeks vragen stellen aan Rob of een van zijn gasten. Verder stond in de Waag een van de Nedap stemcomputers waar in de rest van het land mee werd gestemd en kwam de actiegroep wijvertrouwenstem-computersniet.nl de stand van zaken rond hun succesverhaal uit de doeken doen.

Datum: 22 november 2006

Deelnemers: 45

Activiteit: Think global, act local

Een avond waarin onder leiding van Oostenrijks/Servische kunstenaar Alexander Nicolic over videoprojecten op wereldschaal de revu passeren o.a. SlumTV in Belgrado en de projecten van Lucrezia Cippitelli in Cuba. Cippitelli liet nieuw werk zien en Nicolic de resultaten van het zojuist voltooide SuperCamp-project in samenwerking met de WdKA. Ook waren Nicolic en van

Spaendonck te gast bij het World Summit orum van de Verenigde Naties.

Datum: 29 november 2006

Bezoekers: 45

Activiteit: Resfest

Het internationale VJ en videofestival op 1, 2 en 3 december in Rotterdam en op 8 en 9 december in Amsterdam was woensdag 6 december te zien bij KillerTV. Aneta Leshnikova van Resfest introduceerde het festival en liet stukken zien uit het shorts programma onder de titel Fear and Trembling. Aansluitend interviewde ze Geert van de Wetering (eindredacteur) over de documentaire over clipmaker Chris Milk die eerder bij Picabia (VPRO) te zien was.

Datum: 6 december 2006

Bezoekers: 15



Activiteit: Willem de Kooning Academie

Geen kunstacademie in Nederland besteedt zo veel en vaak aandacht aan nieuwe media en video als de Willem de Kooning academie in Rotterdam. Onder leiding van docent en NRC-journalist/regisseur Ine Poppe verzorgden 2de jaars studenten een KillerTV-HD-uitzending.

Datum: 13 december 2006

Deelnemers: 30

Activiteit: Michel Bauwens over P2P

Michel Bauwens gaf een voordracht over de activiteiten van de P2P foundation. Peer-to-peer (P2P) is het systeem waarbij iedere gebruiker materiaal beschikbaar stelt aan de andere gebruikers van het systeem, zoals bijvoorbeeld Kazaa en Limewire. Het grote voordeel is dat de capaciteit van het internet volledig gebruikt wordt in plaats van het overbelasten van enkele kanalen. een voordracht over de activiteiten van de P2P foundation.

Datum: 19 december 2006

Bezoekers: 45

Overige presentaties, bijeenkomsten en evenementen in het Theatrum Anatomicum

Activiteit: SPIN Awards jurering

Datum: 7-10 maart 2006

Deelnemers: 12 per avond

<http://spinawards.nl>

Activiteit: Poëzie en internet

In samenwerking met het Fonds voor de Letteren zijn dichters uitnodigd om hun werk digitaal te verbeelden. Op deze avond werden de resultaten getoond.

Datum: 17 mei 2006

Bezoekers: 50

<http://connect.waag.org>

Activiteit: Digitale Pioniers Academie

Datum: 17 juni 2006

Deelnemers: 40

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

Activiteit: *Lustrum Waag Society*
 Datum: 21 juni 2006
 Bezoekers: 400
<http://lustrum.waag.org>

Activiteit: *Oprichting 'Wij vertrouwen stemcomputers niet'*
 Datum: 11 juli 2006
 Bezoekers: 35
<http://www.wijvertrouwenstemcomputersniet.nl>

Activiteit: *Debat toekomst museum Ons' lieve heer op solder*
 Datum: 2 september 2006
 Bezoekers: 60
<http://www.museumamstelkring.nl/>

Activiteit: *Open Monumentendag*
 Datum: 10 september 2006
 Bezoekers: 500
<http://www.openmonumentendag.nl>

Activiteit: *Lost & Found*
 Datum: 15 september 2006
 Bezoekers: 70
<http://www.lost.nl>

Activiteit: *Rondleiding Picnic*
 Datum: 27 september 2006
 Bezoekers: 25
<http://www.picnic06.nl/>

Activiteit: *Blender conferentie*
 Data: 20 - 22 oktober 2006
 Bezoekers: 150
<http://www.blender.org/>

Activiteit: *Museumnacht 2006*
 Datum: 4 november 2006
 Bezoekers: 1500
<http://www.n8.nl/>



Presentaties Marleen Stikker

Activiteit: *Presentatie Creatieve Industrie op de nieuwjaarsreceptie van de Kamer van Koophandel*
 Datum: 3 januari 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: 800

Activiteit: *Presentatie Blended Learning (UvA)*
 Datum: 20 januari 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: 100

Activiteit: *Forum / debat D66*
 Datum: 22 januari 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: 50

Activiteit: *Meeting of the Minds - NBL*
 Datum: 8 februari 2006
 Locatie: Den Haag
 Bezoekers: 500

Activiteit: *Festival der Bestuurskunde 3.0*
 Datum: 16 februari 2006
 Locatie: Den Haag
 Bezoekers: 200

Activiteit: *Ronde Tafelgesprek Creatieve Industrie Eindhoven*
 Datum: 23 februari 2006
 Locatie: Eindhoven
 Bezoekers: 30

Activiteit: *Nieuwe Media Pieken in de Delta*
 Datum: 21 maart 2006
 Locatie: Almere
 Bezoekers: 200

Activiteit: *ICT Kenniscongres - voorzitter sessie Creatieve Industrie*
 Datum: 11 april 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: 400

Activiteit: *Ronde Tafelconferentie ICT en de Creatieve Industrie*
 Datum: 22 juni 2006
 Locatie: Utrecht
 Bezoekers: 20

Activiteit: *Presentatie discussiebijeenkomst Mediabeleid 2007-2010*
 Datum: 15 september 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: 30

Activiteit: *Presentatie Picnic '06*
 Datum: 26 september 2006
 Locatie: Westergasfabriek, A'dam
 Bezoekers: 700

Activiteit: *Presentatie 'Cultureel Ondernemerschap' - Werkgevers Kunst en Cultuur*
 Datum: 9 oktober 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: 30

Activiteit: *Presentatie 'Ontwikkelingen in de Creatieve Industrie' - Forum voor Wetenschap en techniek*
 Datum: 14 december 2006
 Locatie: Amsterdam
 Bezoekers: 60



Waag Society Magazine, het mei-nummer van 2006

Waag Society in de pers 2006

Creative Commons

- Skrien, 31.01.2006, 'Machinima'
- PC Active, 28.02.2006, 'Archive.org, Digitaal Alexandrië of anti-Google?'
- Financial Times, 30.01.2006, 'Google is putting its own freedoms at risk in China'
- Gelderlander, 31.01.2006, 'Blaffend Hert over creative commons'
- Informatie Professional, 28.02.2006, 'Repositories op zoek naar content: het charmeoffensief' door Marijke Verstappen
- P/F magazine voor Fotografie en Imaging, 28.02.2006, 'Publicatierecht en fotografie'
- Ode, 31.03.2006, 'Als bezit ballast is', door Juud Eijsvogel
- Broadcast magazine, 17.02.2006, 'Exploding television: de betekenis van het 'oude' medium; Het recht van en op beeld', door Dorothee Verdaasdonk
- ProAudio+Video, 31.03.2006, 'Buma/Stemra wil meer flexibiliteit gaan bieden'
- Het Financieel Dagblad, 28.03.2006, 'Het is altijd hetzelfde liedje', door Bert van Dijk
- Geo Info, 31.03.2006, 'GIS-bestand Nieuwe Kaart van Nederland vrij beschikbaar'
- C'T Magazine voor computertechniek, 30.04.2006, 'Kort nieuws over het boek The Complete FreeBSD gratis via internet te bekijken.'
- NRC next, 08.05.2006, 'Copyright voor kunstenaars; Creative Commons

- licentie versimpelt auteursrecht op internet' door Elda Dorren
- NRC Handelsblad, 08.05.2006, 'Copyright voor kunstenaars; Creative Commons licentie versimpelt auteursrecht op internet' door Elda Dorren
- Automatiserings Gids, 19.05.2006, 'Holland Open wil doorpakken' (over DISC, open source)
- Broadcast magazine, 26.05.2007, 'De Publieke Omroep en user generated content: Programmamaker wordt informatiegids', door Thomas Giger
- Reclameweek, 01.06.2007, Commentaar: 'De laatste nog ongegoogelde dingetjes', door Martin Pyper
- De Journalist, 16.06.2006, 'Creative Commons: gewenst hergebruik'
- International Herald Tribune, 25.06.2006, 'A high-wire feat for Beatles music', by Allen Kozian
- International Herald Tribune, 27.06.2006, 'Flexible copyright to nurture a creative milieu', by Larry Rohter
- Nederlandse Staatscourant, 06.07.2006, 'Exploitatie octrooien problematisch'
- Kamerkrant ed. Zuid Limburg, 07.07.2006, 'Ook webpublicaties zijn beschermd'
- Dealer Info, 07.07.2006, 'Wat is Web 2.0, Nieuwe hype of echt de volgende generatie webapplicaties?'
- Dealer Info, 07.07.2006, 'Creative commons: creatieve vrijheid?'
- C'T Magazine voor computertechniek, 31.08.2006, 'Het gemak van de kopie'

- Clickx Magazine, 25.07.2006, 'Creëer je eigen videoblog; Zin in een vloggetje?' door Toon van Daele
- PC Consument, 31.08.2006, 'De PC Consument versus... auteursrecht op internet'
- C'T Magazine voor computertechniek, 30.09.2006, 'Eerste bètaversie van Firefox 2 verschenen'
- Automatiserings Gids, 18.08.2006, 'Brooklyn browser: Netneutraliteit', door Peter Verkooijen
- Het Parool, PS van de week, 02.09.2006, 'Item in Mix'
- Nederlandse Staatscourant, 13.09.2006, 'Licenties op maat'
- Nederlandse Staatscourant, 13.09.2006, 'Belang van het creatieve individu neemt toe'
- IK kennis-economisch magazine, 30.09.2006, 'Een virtuele bibliotheek in een echt gebouw'
- Linux magazine, 30.09.2006, 'Linux in Hollywood: Open source en de filmindustrie', door Flip Vervloesem
- Het Parool, PS van de week, 07.10.2006, 'Aankondiging in 'Mix'
- Emerge, 31.10.2006, 'in 'Overload, rubriek over bronnen': 'Markt van 1001 niches, Chris Andersons boek over The long tail'
- Ode, 31.10.2006, 'Cameron Sinclair introduceert huizenbouw voor iedereen', door Paul Schmelzer
- Maasstad City West, 04.10.2006, 'Indie-rocker Solaire: Boyband, met een

- twist' (op Creative Commons cd)'
- Dealer Info, 20.10.2006, 'De Januskop van de rechtsstaat. De rechtsorde in Cyberspace en ons virtuele bestaan'
- Video & Audio Report, 30.11.2006, 'Elephants Dream hd dvd. Van Open source naar open content'
- Trouw, 07.12.2006, 'Aankondiging Creative Commons Salon 13 december 2006'

Frequentie 1550

- Het Parool, 10.11.2006, 'Prijs EZ voor educatief spel Frequentie 1550'

GATE/game research

- Telecombrief, 14.04.2006, '10 miljoen voor game research'
- Computable, 07.07.2006, 'Game-onderzoek breekt door'. 'De verwachtingen zijn zo hoog dat we moeten waken voor een hype'
- Forum, 03.08.2006, 'Het is geen spelletje'
- Video & Audio report, 30.11.2006, 'Video verhoogt de belevingswaarde. Serious Gaming'

KillerTV live streaming

- De Echo Amsterdam Centrum, 22.11.2006, 'Verkiezingen'
- Telecombrief, 24.11.2006, 'SURFnet honoreert HDTV-voorstellen'

Locative media

- Geo Info, 30.11.2006, 'Atlas op internet gevoed door ervaringen en

belevingen stadbewoners. Mapping the City'

Lustrum Waag Bazaar 21.06.2006

- Het Parool, 22.06.2006, 'Creatieven mopperen. Sector wil dat gemeente ontwikkelingsbedrijf begint', door Michiel Couzy met foto lustrumviering door Klaas Fopma.'
- Het Parool, 17.06.2006, 'Tip in de agenda: Waag lustrumviering 21 juni'

Mediagilde

- Automatiseringsgids, 14.04.2006, 'Nederland moet meer doen met ICT'
- Automatiseringsgids, 14.04.2006, 'ICT Regie richt Innovatielab op'

Meeting of the Minds

- Nederland Breedbandland, 31.03.2006, 'Meeting of the Minds'
- Het Onderwijsblad, 04.03.2006, 'Praten over ICT in het onderwijs. 'Een beetje hip doen', door Arno Kersten

Monstermedia

- NRC Handelsblad, 08.02.2006, 'Game maakt mediabewust'
- Vives, 30.06.2006, 'Spelen in het medialandschap', door Margreet van den Berg
- Customer Contact magazine, 30.09.2006, 'Evaluaties', door Sandra Touw, projectleider Monstermedia
- COS Computers op school, 30.09.2006, 'Evaluaties', door Sandra Touw, projectleider Monstermedia
- Het Parool, 30.11.2006, 'Nog drie

jaar gratis internet op school' over samenwerking met KPN en landelijke versie Monstermedia'

- COS Computers op school, 31.12.2006, 'Opnieuw gratis internet door KPN'
- Telecombrief, 15.12.2006, 'KPN biedt scholen 3 jaar gratis internet'

Museumn8

- Noordhollands Dagblad, 6 edities, 26.10.2006, 'Dansen, zingen, genieten tijdens Museumnacht', door Sonja de Jong

Operatie Sigismund

- Dedemvaartse Courant/Meppeler Courant, 27.10.2006, 'Drents Archief geeft goede voorbeeld'
- Oostermoer-Noordenveld, 01.11.2006, 'Drents Archief geeft goed voorbeeld met Sigismund'

Pakhuis de Zwijger

- Stedenbouw, 28.02.2006, 'Pakhuis wordt cool'
- Het Parool, 19.05.2006, 'De Zwijger, de droom van André van Stigt komt uit', door Bert Steinmetz
- Gooi- en Eemlander, 3 edities, 27.05.2006, 'Oefenruimte Herman Brood wordt cultuurhuis. Pakhuis de Zwijger is gered'
- Leids Dagblad, 27.05.2006, 'Oud pakhuis nu cultuurtempel'
- Echo Amsterdam, 4 edities, 31.05.2006, 'Nieuw cultureel centrum in A'dam', door Witse Schmidt
- Amsterdam Stadsblad, 6 edities, 31.05.2006, 'De Zwijger zal weer spreken'

- Diemer Courant, 31.05.2006, 'De Zwijger zal weer spreken'
- NRC Handelsblad, 26.09.2006, 'Pakhuis wordt cultuurcentrum'
- Het Parool, 26.09.2006, 'Frenk is een broedplaats. Pakhuis de Zwijger bruist voortaan 24 uur per dag', door Frenk der Nederlanden
- RTV Noord Holland, 27.09.2006, 'Televisie-item in het Nieuws over opening Pakhuis de Zwijger'
- De Volkskrant, 27.09.2006, 'Nieuw creatief bolwerk De Zwijger open'
- Skrien, 31.10.2006, 'Dagboek Joeri Bleumer, 'Een totaal andere beleving van film'

Picnic '06 in de Nederlandse media

- Het Parool, 22.02.2006, 'Amsterdam subsidieert week voor 'creatieven'. Evenement voor multimediabedrijven in Westergasfabriek'
- Het Parool, 13.06.2006, 'Financiën rond voor creatieve week. Amsterdamse Cross Media Week krijgt 1,8 miljoen van overheid en bedrijven', door Michiel Couzy
- D-Zone, 30.06.2006, 'Cross Media Week'
- Ymerce Weblog, 13.06.2006, 'PICNIC '06: Cross Media Week'
- Marketing facts, 15.06.2006, 'PICNIC '06 krijgt invulling'
- PR Newswire, 15.06.2006, 'Grote internationale creatieve ondernemers spreken tijdens Cross Media Week in Amsterdam'
- FrankWatching, 16.06.2006, 'Internationale creatieve ondernemers bij PICNIC '06'
- Virtueel Platform, 16.06.2006, 'Grote internationale creatieve onder-

nemers spreken tijdens Cross Media Week in Amsterdam'

- Admanager.nl, 16.06.2006, 'Cross Media Week programma bijna ingevuld'
- Bond van Adverteerders (BVA), 29.06.2006, 'Cross Media Week eind.09.in Amsterdam'
- Internationaal Ondernemen, 7.07.2006, 'PICNIC'06: Cross Media Week, 27 t/m 29.09.2006',
- Interimic, 20.07.2006, 'PICNIC '06; Cross Media Week'
- Geodan, 27.07.2006, 'PICNIC '06'
- Digitaal Inlichtingenwerk Zeeuwse Bibliotheek weblog, 02.08.2006, 'PICNIC'06: Het absolute droomcongres'
- Hotspot blog, 02.08.2006, 'FON oprichter komt spreken op Cross Media Week'
- Cross Media Forum weblog, 03.08.2006, 'Actieve bijdrage aan PICNIC '06 nationaal en internationaal'
- Highprofile.nl, 03.08.2006, 'PICNIC '06 Cross Media Week Amsterdam'
- Communicatiecoach.com, 04.08.2006, 'Uitgebreid programma PICNIC'06'
- Dutchcowboys.nl, 04.08.2006, 'PICNIC '06 Update (1)'
- Dutchcowboys.nl, 21.08.2006, 'Cross Media Week start met digitale picknick'
- Admanager.nl, 22.08.2006, 'MTV Networks op zoek naar digitaal talent'
- Crossmedialog.nl, MTV Networks op zoek naar digitaal talent'
- Molblog, 23.08.2006, 'Cross Media is here to stay'

- Design.nl, 23.08.2006, 'Digital Scout MTV'
- Het Parool, 25.08.2006, 'Amsterdam steunt multimediaweek', door Michiel Couzy
- Usarchy.com, 28.08.2006, 'Cross Media Week PICNIC '06: een voorproefje'
- Bright.nl, 29.08.2006, 'Sex, drugs & cross media op PICNIC '06'
- Admanager.nl, 29.08.2006, 'PICNIC '06 maakt reclame!'
- Marketing Facts, 29.08.2006, 'Cross Media Week PICNIC '06: een ontmoetingsplek'
- Het Financieel Dagblad, 14.09.2006, 'Networking met De Mol, Pixar en MTV', door Jan Kees Kokke
- Moblog.nl, 18.09.2006, 'Gastbloggers deze week: Bas Verhart en Marleen Stikker'
- Marketing Facts, 18.09.2006, 'Workshop Chatbots tijdens PICNIC '06'
- FlashFocus, 19.09.2006, 'PICNIC '06: Cross Media Week'
- LAGroup.nl, 21.09.2006, 'PICNIC '06'
- FEM Business, 22.09.2006, 'Creative Boom'
- Het Parool, PS van de week, 23.09.2006, 'Meer megabytes, het mediaklimaat van Amsterdam', door Michiel Couzy
- Het Parool, 23.09.2006, 'Een tweede leven bij Second Life'
- Molblog, 23.09.2006, 'Memory Loss'
- Marketingfacts, 26.09.2006, 'PICNIC '06 Vandaag begonnen!'
- Nu Zakelijk/ z.nu.nl, 26.09.2006, 'Amsterdamse Cross Media Week PICNIC '06 uitverkocht'

- Digitaal Inlichtingen werk, Zeeuwse Bibliotheek weblog, 26.09.2006, 'PICNIC '06 Cross Media Week, met een open geest naar een open evenement'
- Het Parool, 28.09.2006, 'Picnic06: Hier is zoveel ruimte voor creatieven', door Michiel Couzy

In de media tijdens het event:

- Usarchy.com, 27.09.2006, 'Live @ PICNIC '06: Cities as Digital Communities'
- De Nieuwe Reporter, 27.09.2006, 'PICNIC dag 1: Europese variant Archive.org van start'
- Bright, 27.09.2006, 'Cross PICNIC Guide'
- Sanoma Uitgevers, 27, 28 en 29.09.2006, 'PICNIC '06 Online'
- z.nu.nl, 27.09.2006, 'Amsterdamse Cross Media Week PICNIC '06 uitverkocht'
- Admanager.nl, 27.09.2006, 'Amsterdamse Cross Media Week PICNIC '06 uitverkocht'
- Marketingfacts, 27.09.2006, 'PICNIC '06 - Eerste dag nog erg rustig'
- Adfoblog, 27.09.2006, 'Adfoblog doet live verslag'
- Molblog, 27.09.2006, 'PICNIC en de lancering van de Cross Media Award'
- Molblog, 27.09.2006, 'PICNIC '06: Hier.nl, het nieuws van Ilse'
- Usarchy.com, 27.09.2006, 'Op naar PICNIC! (Cross Media Week)'
- De Nieuwe Reporter, 28.09.2006, 'PICNIC '06 dag 2: De toekomst, samen gaan we knallen'
- Emerce Minutes, 28.09.2006, '(PICNIC '06) Wisdom Workers gezocht'
- e-knip.nl, 28.09.2006, 'Test umts-in-

- terviews Planet Multimedia'
- z.nu.nl, 28.09.2006, 'PICNIC Amsterdam nog tot 2011'
- Planet.nl, 28.09.2006, 'Gillmor: we missen de reputaties nog'
- Planet.nl, 28.09.2006, 'PICNIC Amsterdam nog tot 2011'
- Marketingfacts, 28.09.2006, 'PICNIC '06 - Het Creatieve Proces'
- FEM Business, 28.09.2006, 'Congres PICNIC: grasmaaien en dan De Mol'
- Emerce, 28.09.2006, 'Re:set 11: John Thackara en Joseph Jaffe wijzen de weg'
- Adfoblog, 28.09.2006, 'PICNIC '06: techniek als aanjager van creativiteit'
- Adfoblog, 28.09.2006, 'PICNIC: Balenende en andere video streams'
- Adfoblog, 28.09.2006, 'PICNIC: Ilse viert nieuwe huisstijl en hier.nl'
- Communicatiecoach.com, 29.09.2006, 'PICNIC '06: TV blijft en consument wordt producent'
- De Nieuwe Reporter, 29.09.2006, 'PICNIC '06 dag 3: Het medium is niet langer belangrijk'
- Emerce minutes, 29.09.2006, '(PICNIC '06) Van den Ende investeert in fruitlounge'
- Planet.nl, 29.09.2006, 'MTV: meer, breder en vooral creatiever'
- Planet.nl, 29.09.2006, 'UPC zet in op de rode knop'
- Het Parool, 29.09.2006, 'Internet zal TV niet vervagen'
- Marketingfacts, 29.09.2006, 'Live @ PICNIC: People's Media'
- Marketingfacts, 29.09.2006, 'Ook zo'n behoefte aan vitamine 'C?'
- Marketingfacts, 29.09.2006, 'Peil de stemming van je partner'

- Marketingfacts, 29.09.2006, 'Cross Media is geen buzz maar een must'
- Adfoblog, 29.09.2006, 'PICNIC '06: Ik walg van de term Creatieve Industrie'
- Molblog, 29.09.2006, 'PICNIC: De trends van Reinier Evers'
- Emerce, 29.09.2006, 'Burgerjournalistiek nog niet onder controle'
- Emerce, 29.09.2006, 'De Mol: televisie blijft centraal staan'
- Emerce Minutes, 29.09.2006, '(PICNIC '06) 'Geen MySpace, maar eigen communities'

Na afloop van het event:

- De Volkskrant, 30.09.2006, 'We willen altijd met elkaar in verbinding staan'
- Marketingfacts, 30.09.2006, 'Terugblik op PICNIC '06'
- Resultblog, 30.09.2006, 'DM Marktplaats en PICNIC '06: Wat een verschil!'
- Blueace, 30.09.2006, 'PICNIC '06, dag 3: dromen in breedband'
- Cirocco.nl, 30.09.2006, 'PICNIC '06, dag 1,2 en 3'
- Marketing-podcast.nl, 01.10.2006, 'Podcast: John de Mol spreekt'
- Marketingfacts, 01.10.2006, 'Van monoloog naar dialoog'
- Marketingfacts, 01.10.2006, 'Second Life: het tweede leven van virtual reality'
- E-Knip, 02.10.2006, 'Commotie om Second Life'
- Emerce, 02.10.2006, 'MTV zet rode knop in'
- Emerce, 02.10.2006, 'Telegraaf en IDG in investeringsfonds Ilse'
- Adfoblog, 02.10.2006, 'Machinima is

pas echt Cross Media'

- The Valley Weblog, 02.10.2006, 'PICNIC '06: creativity is king, and storylling the way to sell it'
- Result weblog, 03.10.2006, 'UPC introduceert de 'Red Button' op PICNIC '06'
- Marketing Tribune, 03.10.2006, 'KLM stapt uit het vliegtuig'
- Accountingweb.nl, 03.10.2006, 'KPMG: weinig grip op Royalty's over online content'
- Broadband TV Nieuws, 04.10.2006, 'PICNIC '06, 'oude en nieuwe media kruisen in Amsterdam'
- Admanager.nl, 04.10.2006, 'Meer dan 5000 bezoekers op PICNIC '06'
- Adfoblog.nl, 04.10.2006, 'PICNIC '06 trekt vijfduizend bezoekers'
- MD Weekly, 05.10.2006, 'Virtuele wereld is zeer interessant voor marketeers'
- De Groene Amsterdammer, 05.10.2006, 'PICNIC '06'
- DutchCowboys.nl, 06.10.2006, 'PICNIC '06 is Nederland nu al ontgroeid'
- Creatie, 30.09.2006, 'Picnic 2006'
- Adformatie, 05.10.2006, 'Amsterdam is even 'creative capital'', door Jeroen Mirck
- Tijdschrift voor Multimedia, 31.10.2006, 'Crossmediaweek voor herhaling vatbaar. Picnic06 groot succes', door Raymond Janssen
- Tijdschrift voor Multimedia, 31.10.2006, 'Goed gevoel bij Picnic '06'

ScratchWorx

- De Volkskrant, 21.09.2006, 'De warme klank van de Commodore', door

Jeroen Junte

Verhalentafel

- Bossche Omroep op Zondag, 03.01.2006, 'Bewoners van de Annenborch kregen Verhalentafel. Liedjes, journaals en filmpjes uit 'grootmoeders tijd''
- Stentor Veluws Dagblad ed Veluwe West, 17.01.2006, 'Vroeger beheerst Verhalentafel', door Mieneke Braakman
- Stentor Veluws Dagblad ed Veluwe Noord, 17.01.2006, 'Verhalentafel laat herinneringen herleven'', door Mieneke Braakman
- Dagblad van het Noorden, 23.01.2006, 'Herinneringen ophalen bij Verhalentafel', door Gert Brouwer
- Het Streekblad, 18.01.2006, 'In het verleden ligt het heden', door Fred Ootjers
- Dagblad van het Noorden, 24.01.2006, 'Geheugen leeft op door beelden van toen', door Frank van Hebel
- Toren, 19.01.2006, 'Multimediatafel voor Zonnelied'
- Dagblad van het Noorden, 02.02.2006, 'Wim Sonneveld zingt voor bewoners Solwerd'
- Gelderlander Achterhoek, 08.02.2006, 'Maak van blokhut natuurhut'
- Eemslander, 08.02.2006, 'Verhalentafel van Dow voor Solwerd'
- Brabants Dagblad, 22.02.2006, 'Verhalen van vroeger op modern touchscreen', door Mieke Boelen
- ZuidwestNieuws, 22.02.2006, 'Senioren uit Moerwijk gezocht!'

- Stadskranted.Deventer, 24.02.2006, 'Polokkaers duikt verleden in met oud-vrijwilligers'
- Brabants Dagblad ed. Oss, 07.03.2006, 'Nieuwe digitale 'Verhalentafel' voor Huize Katwijk'
- AD Haagse Courant, 17.03.2006, 'Om de tafel voor de historie van Moerwijk', door Esther van Andel
- Maassluise Courant de Schakel, 08.03.2006, 'De Vrienden brengen al 25 jaar 'muziek' in huis!'
- Actief, 15.03.2006, 'Verhalentafel officieel in gebruik'
- Maassluise Courant de Schakel, 15.03.2006, '25-jarig jubileum van de vereniging Vrienden van Drie-maasstedehave'
- Gooi- en Eembode ed. Bussum, 04.05.2006, 'Verhalen Indische mensen over komt naar Nederland op website. Verhalenvanger kleurt Nederlandse geschiedenis'
- BN de Stem, 09.06.2006, 'Verzamelen rond de Verhalentafel'
- De stad Amersfoort, 02.06.2006, 'Nijenstede houdt vierdaagse. Ouderen verzorgingshuis enthousiast'
- ProvincialeZeeuwseCrt., 12.06.2006, 'Verhalentafel voorouders in Hulst', door Jeanette Vergouwen
- ZuidwestNieuws, 14.06.2006, 'Uniek boekje met luister-cd over Moerwijk'
- Zeeuwsch Vlaams Advertentieblad, 21.06.2006, 'Verhalentafel in De Lieve: moderne vorm van hersengymnastiek'
- Etten-Leurse Bode, 06.09.2006, 'Deel opbrengst lekkere hapjes en drankjes voor 'verhalentafel'
- Provinciale Zeeuwse Crt. ed. Walche-

ren, 22.09.2006, 'Oude foto's leveren hele verhalen op', door Miriam van den Broek

- ZuidwestNieuws, 20.09.2006, 'Op-roep aan ouderen in Moerwijk'
- Maassluise Courant de Schakel, 11.10.2006, 'Historie opnieuw beleven?'
- Maastad Schiedam, 11.10.2006, 'Bazaar voor verhalentafel'
- Denkbeeld, 31.10.2006, 'Een cursus over levensverhalen voor mantelzorgers. Verweven levens'
- AD Rotterdams Dagblad ed. Waterweg, 09.11.2006, 'Inzamelingsactie voor Verhalentafel'
- BN de Stem ed. Etten-Leur, 10.11.2006, 'Lekker Etten-Leur' levert Verhalentafel op'
- HavenloodsMaaskoerier, 01.11.2006, 'Najaarsmarkt DrieMaashave'
- Etten-Leurse Bode, 12.11.2006, 'Verhalentafel voor bewoners van 'Het Anbarg'
- Witte Weekblad ed. Uithoorn, 07.12.2006, 'Sinterklaas erg gecharmeerd van Verhalentafel én van het Hoge Heem'
- Leids Nieuwsblad ed. vrijdagkrant, 15.12.2006, 'Lions Club verdeelt 12.000 euro''

Virtueel Platform

- De Volkskrant, 02.02.2006, 'Televisie als kunstvorm. Slechts een doorgeefluik'

Waag Society/Marleen Stikker

- Het Parool, 01.02.2006, 'Digitale geschiedenis. Themakanalen kijken naar heden, verleden en toekomst van internet', door Bart van Zoelen

- VPRO Gids, 03.02.2006, 'Internet 2.0'
- Chief Information Officer, 30.04.2006, 'Officiële opening' over TINE 2006'
- Dealer Info, 14.04.2006, 'TINE 2006: alle ICT-thema's in huis'
- Echo Amsterdam Centrum, 03.05.2006, 'Lintje voor 45 Amsterdammers', Marleen Stikker Ridder in de Orde van Oranje Nassau'
- Amsterdam Stadsblad, 03.05.2006, 'Lintje voor 45 Amsterdammers', Marleen Stikker Ridder in de Orde van Oranje Nassau'
- Het Parool, 17.06.2006, 'Internet nog niet voorbij', door Michiel Couzy
- Echo Amsterdam Centrum, 12.07.2006, 'Europese prijzen voor Waag'
- Het Parool, PS van de week, 23.09.2006, 'Mijn Amsterdam', door Marleen Stikker
- Metro ed. Amsterdam, 26.09.2006, 'De Zwijger: Van koelhuis tot culturele bestemming'
- De Volkskrant, 19.10.2006, 'De opwaardering van kunstenaars in de Creatieve industrie. Zakkervullers? Moneymakers', door Merlijn Schoonenboom
- FD Persoonlijk, 04.11.2006, 'De kunst van het combineren'
- De Volkskrant, 21.11.2006, 'in Dinsdagprofiel: Rob Gongrijp: Buitenbeentje dat nooit nette manager kon worden', door Michael Persson
- Het Parool, 01.12.2006, 'Eerste misie van creatieven naar Berlijn. Contracten met compagnons al gesloten', door Ton Damen
- De Volkskrant, 14.12.2006, 'SCP: Cultuur steeds meer gedigitaliseerd'

Kwantitatieve gegevens 2006

(A) Instituten

Websites

In juni 2006 is de nieuwe website van Waag Society in gebruik genomen (www.waag.org). Door de verbeterde toegankelijkheid zijn de bezoekerscijfers van de website het laatste halfjaar sterk gestegen. Daarnaast bleven ook de diverse projectsites veel bezoekers trekken.

Publieksevenementen

De grootste publiekstrekker in 2006 was PICNIC '06 evenement met 5000 bezoekers. Voor PICNIC werd ook de oplage van Waag Society Magazine eenmalig met 1500 exemplaren verhoogd. Daarnaast kwamen veel bezoekers af op de open dag op 21 juni voor de viering van 10 jaar Waag Society, de Waag Bazaar; de opening van Pakhuis de Zwijger op 26 september en de Museumnacht op 4 november. Deze evenementen kregen ook veel aandacht in de media.

Uiteraard waren er in 2006 ook weer tal van workshops, lezingen en uitendingen vanuit het Theatrum Anatomicum van de Waag, onder de noemer KillerTV. Deze zijn apart opgenomen in het overzicht. Naast het magazine werd eind 2006 ook een boek gepubliceerd als eindpublicatie van het EU-India project 'Towards a Culture of Open Networks'.

Overzicht bezoekerscijfers

	<i>Aantal</i>	<i>Fysieke bezoekers/ oplage</i>	<i>Virtuele bezoekers internet</i>
Evenementen			
Theatrum Anatomicum (connectmedia.waag.org)	31	3.495	91.880
Congressen (PICNIC) Waag Society	1	5.000	
Presentaties			
Extern	69	7.126	1.000
Waag Society website (www.waag.org)	1		155.335
Projectsites (project.waag.org)	23		364.515
Creative Commons Nederland website (creativecommons.nl)	1		212.903
Sarai-Waag Exchange website (www.sarai.net)	1		306.416
<i>Drukwerk:</i>			
Projectinformatie	15	14.200	
Publicaties	5	9.350	
Totaal	147	39.171	1.132.049

Personeel in 2006

Raad van Toezicht

- Tanja Cuppen (Rabobank Nederland)
- Caroline Gehrels (managing director Berenschot Communicatie) tot 01.04.07
- Job Hengeveld (jurist)
- Johan van Wamelen (management consultant Ordina Nederland)
- Robert Zwijnenberg (Faculty of Art, Universiteit Leiden) per 01.06.07

Raad van Advies Expertisecentrum

- Peter van Dorp (consultant Van Dorp Consultancy)
- Martien Kuitenbrouwer (hoofd projecten en implementatie afd. Welzijn en Onderwijs, Gemeente Amsterdam/Stadsdeel Geuzenveld Sloterveer)
- 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)

Personeel in vaste dienst per

31-12-2006

- Bas van Abel
- Fierman Baarspul
- Lipika Bansal
- Sterrin Beekman
- Ron van den Berg

- Ron Boonstra
- Remy Bouwhuis
- Jan van Bruggen
- Henk Buursen
- Willy Collewyn
- Tom Demeyer
- Sher Doruff
- Dick van Dijk
- Ramon Govaars
- Michelle 't Hart
- Klaas Hernamdt
- Maarten van Hoof
- Sander Hooreman
- Aske Hopman
- Rinske Hordijk
- Janine Huizenga
- Fokke de Jong
- Jan-Kees van Kampen
- Paul Keller
- Kristel Kerstens
- Frank Kresin
- Ronald Lenz
- Jelmer Lesterhuis
- Sanna Leupen
- Lodewijk Loos
- Paulien Melis
- Sam Nemeth
- Andrew Ottevanger
- Lerice Roosenhoff
- Michiel van der Ros
- Alex Schaub
- Martijn van Seventer
- Floor van Spaendonck
- Marleen Stikker
- Sven Strack
- Bart Tunnissen
- Robbert Woltering
- Henk van Zeijts

Freelancers

- Just van den Broecke
- Michaël van Eeden
- Lenneke van der Groot
- Nancy Mauro-Flude
- Arjen Keesmaat
- Rob van Kranenburg
- Joes Koppers
- Okke de Koninck
- Edo Paulus
- Patrice Riemens
- Nique Sanders
- Jasmijn Snoijink
- Nicole Vervat
- Ton van der Zandt

Stagiaires

- Serge Berkman
- Thijs de Boer
- Bart Gloudemans
- Heleen van der Klink
- Eelco Los
- Hicham Mimouni
- Willem Daan Poppe
- Joël Weltevrede

Oproepkrachten

- Maaïke Muntinga
- Mila van der Weide

Artists-in-residence

- Vickram Crishna
- Namita Malhotra

Uit dienst

- Maria Heesen
- Marcel de Jong
- Saar van Kouswijk

- Charles Lofton
- Marco Meijer
- Mariken Mengels
- Dirk van Oosterbosch
- Ralph de Rijke
- Margreet Riphagen
- Remco Schmieman
- Antoine van de Ven
- Björn Wijers

Mediagilde

- Andrew Bullen
- Dennis Prins
- Margreet Riphagen
- Robbert Woltering