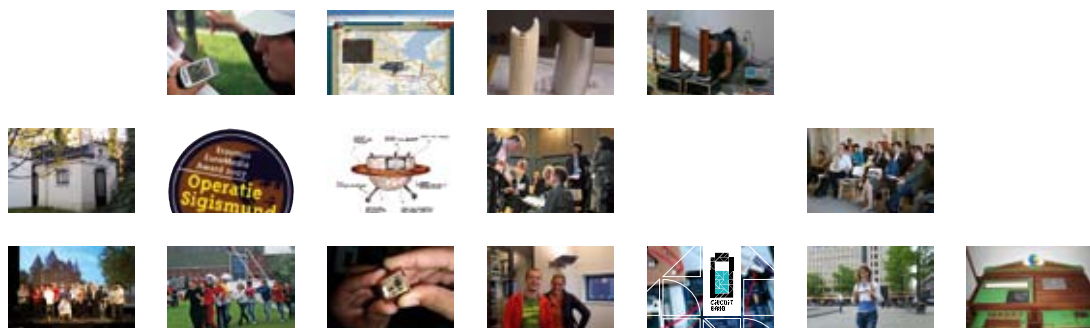
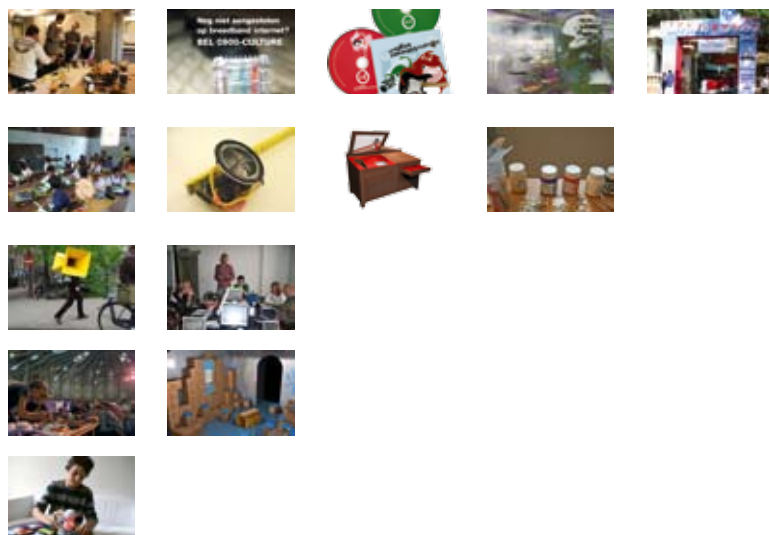




Jaarverslag 2007

© **Waag Society**





Jaarverslag 2007

Jaarverslag 2007
Stichting Waag Society

Redactie: Klaas Hernamdt (inleiding), Ron Boonstra (projecten),
Michelle 't Hart (publieksbereik)

Vormgeving: Ron Boonstra

© 2008, Waag Society

Nieuwmarkt 4
1012 CR Amsterdam
T +31 (0)20 5579898
F +31 (0)20 5579880
E society@waag.org
www.waag.org



Op dit werk is de Creative Commons Naamsvermelding-
GelijkDelen Licentie Nederland 3.0 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.

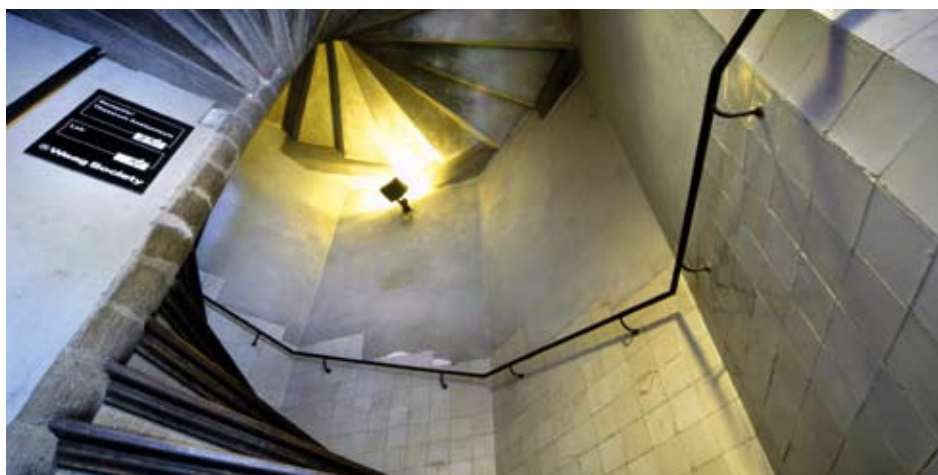
Gelijk delen. Indien de gebruiker het werk bewerkt kan het daaruit ontstane werk
uitsluitend krachtens dezelfde licentie als de onderhavige licentie worden verspreid.

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 rechthebbende.

Inhoudsopgave

Inleiding			
2007: een oogstjaar	5	Operatie Sigismund	56
Domeinen en programma's	11	Pedagogical Faultlines	60
		PICNIC'07	62
		PICNIC fotoimpressie	64
Projecten in 2007		PICNIC Jr seminar en workspace	66
CineGrid @ Holland Festival 2007	14	Platform ECS	68
CineGrid @ PICNIC'07	15	Samsam	69
Circuit Band workshop	16	Sarai-Waag Exchange Platform	70
Come Out & Play Festival 2007	18	Scottie	73
Creative Commons in 2007	19	Scottie seminar	77
Creative Learning Lab	22	ScratchWorx Contest	78
Culture Grid	26	Self City	79
Cyberspace Salvations symposium	27	Sentient Creatures	82
Designdag	30	7scenes	84
Digitale Wichelroede	31	Space Between Laboratorium	85
FabLab @ Pakhuis de Zwijger	32	Teylers Bètalab	86
FabLab Cares	34	Waag Society Magazine	90
Frequentie 1550 opnieuw gespeeld	36	Wisselkabinet	92
Frequentie 1550 in beeld	38	De Zingende Stad	96
Freeband FRUX	40		
Games Atelier	41	Publieksbereik	
In2TV/KwLive streaming applicatie	42	Kwantitatieve gegevens	
Jij en je Wijk	43	Personeel	
KillerTV	44	Presentaties, lezingen en	
Metabiosis residency	48	evenementen	98
Mobile Learning Game Kit	49	Communicatie en publiciteit	
MobileMath	50	in 2007	110
Mobile Music Workshop 2007	52	Kwantitatieve gegevens 2007	111
Museumnacht 2007	54	Waag Society in de pers 2007	112
Oil of the 21st Century	55	Personeel in 2007	119





*Trappenhuis van de Waag op de Nieuwmarkt in Amsterdam
(foto: Klaas Fopma)*

2007: een oogstjaar

‘Creatieve technologie voor culturele en maatschappelijke innovatie’, zo luidt de missie van Waag Society. In veel opzichten is 2007 een oogstjaar gebleken, zowel in kwantiteit als in kwaliteit, en hebben we onze missie duidelijk naar voren kunnen brengen. Wij willen hier graag alvast een paar hoogtepunten in de schijnwerpers zetten. Alle projecten staan in het volgende hoofdstuk op alfabetische volgorde gerangschikt.

Al vroeg in het jaar werd in Gieten (Drente) het eerste Wisselkabinet geplaatst bij het zorgcentrum Dekelhem. Het Wisselkabinet is een meubel waar ouderen hun verhaal kunnen toevoegen aan bestaand audiovisueel materiaal van het Drents Audio Visueel Archief. Het project borduurt voort op een eerder meubel voor ouderen, de Verhalentafel, maar voegt een nieuw spelelement toe aan de interface en de mogelijkheid om eigen media (tekst, geluid, beeld) te koppelen aan het gepresenteerde materiaal. De nieuwe multimediatafel werd onder veel belangstelling in maart geopend.

In de eerste helft van het jaar werd het prijswinnende mobiele stadsspel Frequentie 1550 opnieuw gespeeld door tien schoolklassen uit Amsterdam. In dit locatiegebaseerde spel leren kinderen spelenderwijs over de geschiedenis van Amsterdam in 1550. Hieraan werd een onderzoek naar de leereffecten gekoppeld. Dit onderzoek toonde het leereffect van deze vernieuwende onderwijsvorm aan: op de kennistoets scoorden de deelnemers aan Frequentie 1550 significant hoger dan leerlingen die dezelfde lesstof op traditionele wijze kregen aangeboden. Dit gegeven vormde een extra

stimulus om verder te gaan met het ontwikkelen van educatieve spellen met gebruikmaking van mobiele telefoontechnologie, ook wel *serious gaming* genoemd. In het Games Atelier gingen docenten, leerlingen en de experts van Waag Society aan de slag om dit speltype verder te ontwikkelen. Het doel is om de technologie in 2008 aan het onderwijs in heel Nederland te kunnen aanbieden.

In juni kon het publiek in Pakhuis de Zwijger voor het eerst kennismaken met 4K technologie. Het internationale consortium CineGrid maakte dit mogelijk in samenwerking met het Holland Festival. De uitvoering *Era la Notte* door sopraan Anna Caterina Antonacci kon op waarheidsgetrouwe wijze op verschillende locaties tegelijkertijd en achteraf bekeken en beluisterd worden in de hoogst beschikbare digitale kwaliteit. Een unieke belevenis; nog niet eerder werd deze technologie op deze schaal toegepast.

In de tweede helft van het jaar werd het zorgproject Scottie gepresenteerd. Met Scottie kan op een niet-verbale manier op afstand worden gecommuniceerd tussen langdurig afwezigen en hun geliefden thuis. Vanuit de zorgsector, maar ook uit de ICT-hoek is positief gereageerd op het prototype, dat gebruik maakt van trillingen en kleuren. Het project bracht een stroom media-aandacht op gang.

Eind september werd het FabLab in Pakhuis de Zwijger geopend. Een FabLab is een werkplaats voorzien van een aantal moderne computergestuurde productiemachines. Hiermee kunnen mensen vanuit de



Kinderen testen Operatie Sigismund in het Drents Archief in Assen (foto's: J. Bender).



virtuele, schermgebaseerde wereld weer teruggaan naar de fysieke verwezenlijking van ontwerpen, ideeën en prototypes. Waag Society heeft samen met Mediamatic en FabLab Nederland dit concept van het MIT naar Nederland gehaald.

Het project Operatie Sigismund, een samenwerking met het Drents Archief, mocht in Wenen de Erasmus EuroMedia Medal ontvangen, een Europese educatieve prijs. In Operatie Sigismund kunnen kinderen uit de hoogste klassen van het basisonderwijs kennismaken met de taken van een archief in een spel, opgesteld in de kelders van het Drents Archief in Assen. We zijn verheugd dat onze rol ook op internationaal niveau steeds beter begrepen wordt.

De rol van Waag Society bij het cross media festival PICNIC, eind september op het Westergasfabriekterrein, was in 2007 veel nadrukkelijker dan bij de eerste editie in 2006. PICNIC trok ongeveer 9.000 bezoekers; een groot deel van de bezoekers zal op een of andere manier met de inbreng van Waag Society zijn geconfronteerd.

Het Creative Learning Lab organiseerde in 2007 voor het eerst PICNIC Jr op de openingsdagen voor de driedaagse conferentie. PICNIC Jr bood jongeren én docenten de mogelijkheid van creatieve technologie te leren kennen, zowel bekende als onbekende tools voor persoonlijke expressie en gezamenlijke interactie. Het doel van PICNIC Jr was om docenten te inspireren creatieve technologie in te zetten in het leerproces en om jonge mensen zelf de mogelijkheden ervan te laten ontdekken.

Tijdens PICNIC'07 vond het Come Out & Play Festival plaats, zowel op het festivalterrein als in de binnenstad van Amsterdam. Het jaar ervoor veranderde

dit festival New York City al in één grote speeltuin, toen gedurende een weekend honderden spelers op diverse plaatsen in de stad meer dan 25 verschillende zogenaamde *street games* speelden. Hierbij komen creativiteit, mensen, technologie en spel op een zeer bijzondere manier samen. Deelname aan de spelen was gratis en voor iedereen toegankelijk. Enkele honderden mensen maakte van deze mogelijkheid gebruik.

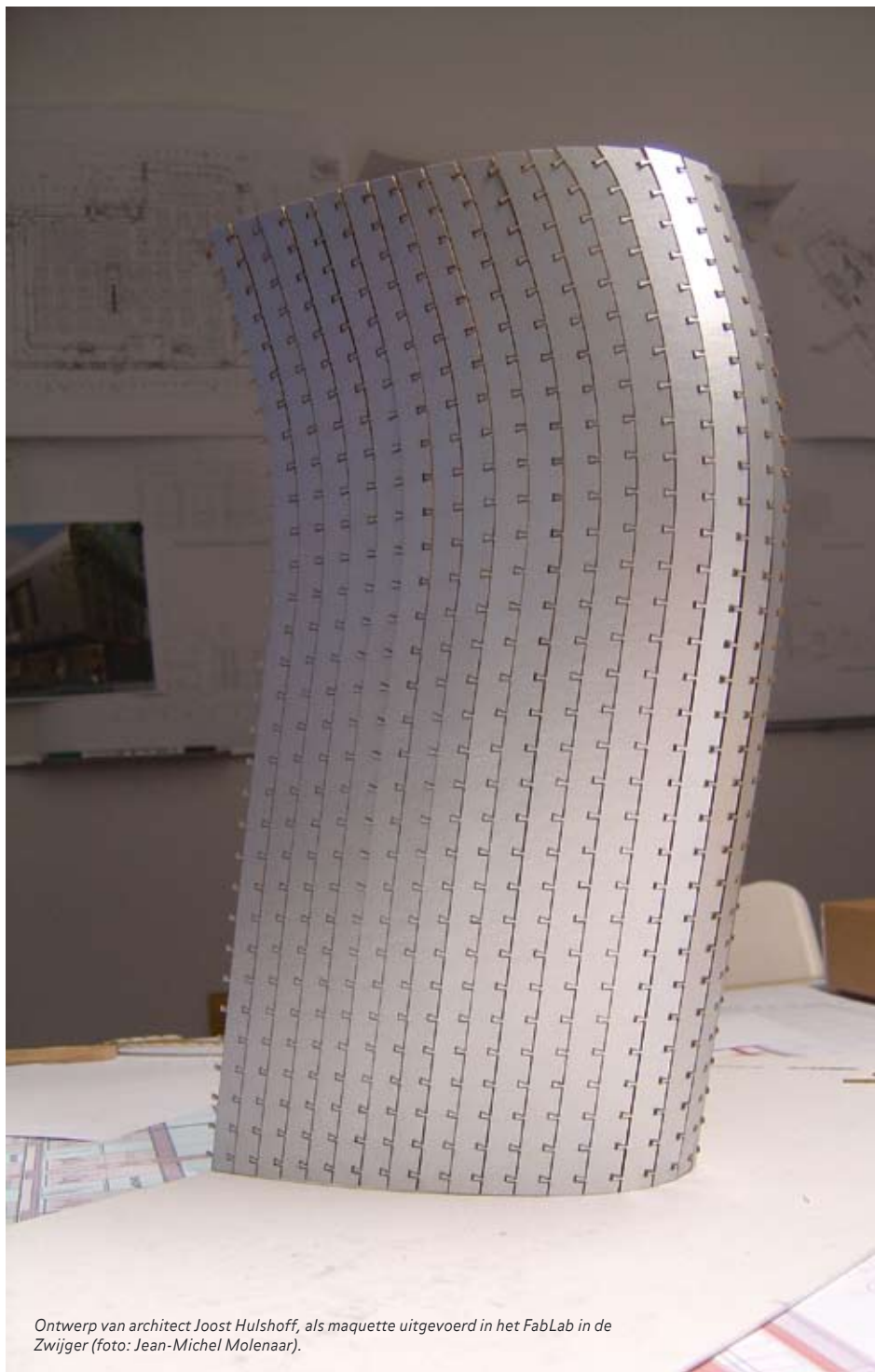
Creative Research

Waag Society werkt volgens de methode van *Creative Research*. Creative Research is experimenteel, interdisciplinair onderzoek. Gebruikers, creatieven en kunstenaars staan centraal en hebben een grote invloed op het eindresultaat: *Users as Designers*. Creative Research leidt tot toepassingen die nauw aansluiten bij de behoeften en mogelijkheden van gebruikers en is verwant aan *participatory design*, *rapid prototyping*, *practice based research* en *tinkering*. De rol van Creative Research is in al onze projecten terug te vinden.

ICT Innovatie Platform

Creatieve Industrie

In mei 2007 is het ICT Innovatie Platform Creatieve Industrie (IIP CREATE) opgericht en gepresenteerd op het ICTDelta congres. Waag Society en ICTRegie hebben samen met onder andere Philips Research, Universiteit Utrecht, TNO ICT en de Universiteit van Amsterdam het initiatief genomen tot de oprichting van IIP CREATE. Met dit initiatief worden de creatieve sector, wetenschap en industrie op een structurele basis aan elkaar verbonden. Weliswaar blinkt Nederland internationaal uit als gidsland op gebieden als creatief design, nieuwe media technologie en de ontwikkeling van content, maar laten we ook kansen liggen doordat er nog te beperkt wordt samengewerkt op regionaal, laat staan



Ontwerp van architect Joost Hulshoff, als maquette uitgevoerd in het FabLab in de Zwijger (foto: Jean-Michel Molenaar).

landelijk schaalniveau. De doelstelling is om te komen tot een landelijk ecosysteem dat partijen in staat stelt om kennis te delen, nieuwe activiteiten te ontplooiën en consortia te vormen. Voorbeelden van mogelijke thema's zijn *gaming*, *social software*, artificiële intelligentie, *intelligent stage*, *personal heritage*, *crossmedia*, *wearables*, *ambient technologie*, *virtual worlds* en interfaces.

GATE

In september 2007 is het onderzoeksprogramma GATE (Gaming Research for Training and Entertainment) van start gegaan. GATE wordt uitgevoerd door een consortium van acht partners: Universiteit Utrecht, TNO Defensie, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, Universiteit Twente, Technische Universiteit Delft, Nederland Breedbandland, Thales en Waag Society.

GATE onderzoekt de mogelijkheden om virtuele werelden te creëren met een zodanige mate van realisme, belevingswaarde, interactiviteit en intelligent gedrag dat nieuwe generaties trainingsvormen en entertainment mogelijk worden. De artistieke kant en de *fun factor* worden hier nadrukkelijk in meegenomen. In december 2007 presenteerde Waag Society het eerste onderdeel van GATE onder de naam Meshy, waarin drie artists-in-residence werkten aan Metabiosis, een verzameling werken over digitaal leven en autonome creatieprocessen. Een aantal kleine apparaten, waarin het digitale en het virtuele een eigen lichaam krijgen en tastbaar worden, maken geluiden en luisteren naar elkaar.

Organisatie

In 2007 is het aantal FTE's (fulltime-equivalent) in de organisatie gestegen van gemiddeld 39 naar 43, waarbij de verschillende posities en rollen beter ingevuld zijn door

ervaren en getalenteerde mensen. Hiermee is het nog beter mogelijk om in te spelen op kansen en ontwikkelingen in de wereld om ons heen. Ook is er meer dan voorheen gebruik gemaakt van freelancers, terwijl er ook meer stageplaatsen konden worden aangeboden.

Financiële positie

Waag Society heeft in het verleden investeringen gedaan en risico's moeten nemen om zich de plek te verwerven, waar we nu, na 11 jaar, staan. Dat leidde in de afgelopen jaren tot een negatief eigen vermogen. De doelstelling was om deze trend om te buigen en om in uiterlijk 2008 weer helemaal ingelopen te zijn. Daarvoor was 2007 een cruciaal jaar. In de jaren ervoor is het fundament gelegd door een organisatiewijziging en een andere bedrijfsvoering.

Dat leidde ertoe dat in 2007 het negatief eigen vermogen een flink stuk is ingelopen, door een positief resultaat van 151.906 euro, boven de doelstelling van 135.000. Hoewel dat tot tevredenheid stemt, is de klus daarmee nog niet geheel geklaard en blijft dit ook in 2008 de aandacht houden.

2007 was een boeiend jaar, waarin, zoals in dit verslag getoond wordt, veel is bereikt. En waarin de sleutelrol voor de kunsten en creativiteit nog sterker naar voren is gekomen. Juist op de maatschappelijke gebieden, wetenschap, economie en internationale samenwerking, waar Waag Society een belangrijke rol speelt om te innoveren en te verbinden.

Om de inhoudelijke en technische expertise verder te bundelen worden de programma's, waar vanuit gewerkt wordt, omgevormd naar ateliers. Daarnaast zal duurzaamheid een onderdeel gaan vormen binnen deze systematiek.



Het vrijwel volledige personeel, met stagiaires en freelancers, tijdens een zeiltochtje begin september 2007.



Deelnemers aan het opnieuw gespeelde mobiele spel Frequentie 1550 in juni 2007.

Domeinen en programma's

De activiteiten van Waag Society zijn georganiseerd in vier maatschappelijke domeinen: Zorg, Cultuur, Samenleving en Onderwijs.

De verschillende projecten waar Waag Society aan werkt vallen onder één of meerdere domeinen. De domeinen worden in onze uitingen aangeduid met de volgende kleuren:



Daarnaast kende Waag Society in 2007 de volgende zes inhoudelijke (onderzoeks)programma's:

- Connected:
genetwerkte performances en installaties;
- Creative Learning:
culturele leeromgevingen met nieuwe media-technologie ontwikkelen;
- Locative Media:
locatie-gebaseerde interactieve media;
- Technology as Expression:
sensorische stimulatie en menselijk gedrag;
- Shared Narratives:
interfacing en ontsluiting van verhalen en persoonlijk erfgoed;
- Public Domain:
intellectueel eigendomsrecht, auteursrecht en toegang tot kennis en informatie.

Bij elk project in dit jaarverslag is, waar van toepassing, het bijbehorende domein en programma vermeld. De programma's werden in 2007 voor het laatst gehanteerd. In 2008 worden deze vervangen door de meer praktisch gerichte *ateliers*.

De voorlopige indeling van de ateliers is: *Collaborative* (voor genetwerkte, interactieve toepassingen), *Sensitive* (voor sensitieve, tactiele omgevingen en objecten), *Locative* (voor nieuwe, verrijkte relaties tussen mens en locatie) en *Narrative* (voor het vertellen van verhalen met behulp van technologie). De ateliers en domeinen worden in de loop van 2008 mogelijk verder ingevuld met de onderwerpen *Bio-Art* en *Sustainability*.

Het programma Creative Learning zal worden opgenomen in de expertise binnen het Creative Learning Lab, terwijl het programma Public Domain geen speciale focus meer zal krijgen naast de bestaande en voortgezette activiteiten vallend binnen het domein Samenleving.

In 2007 werden voor het eerst ook personen gekoppeld aan de vier domeinen, die verantwoordelijk zijn voor de verdere uitbouw en ontwikkeling van de activiteiten. Voor het domein Zorg is dat Sabine Wildevuur, voor Cultuur Lucas Evers, wat betreft Samenleving Rob van Kranenburg en voor Onderwijs Rinske Hordijk. De eerste drie mensen zijn in 2007 voor de organisatie komen werken.

Ter ondersteuning van de programma's kent Waag Society gebruikersonderzoekers, een afdeling communicatie en een secretariaat.



Het 'orakel' of energiedepot, het centrale onderdeel in Teylers Bètalab, dat middels licht de vorderingen aangeeft en oplicht als het spel ten einde is.



Projecten in 2007

CineGrid @ Holland Festival 2007

CineGrid is een wereldwijd innovatief netwerk, dat zich ten doel heeft gesteld om kwalitatief zeer hoogwaardige digitale media over glasvezelnetwerken te distribueren. In samenwerking met het Holland Festival organiseerde het consortium in juni 2007 een opname en vertoning van de uitvoering 'Era la Notte' met sopraan Anna Caterina Antonacci.

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 heeft de ambitie om met CineGrid Amsterdam de eerste Europese node te worden van het CineGrid-netwerk, waarmee Amsterdam een voorsprong krijgt op het gebied van het ontwikkelen, vertonen en distribueren van super-breedbandige content. Het initiatief hiertoe is genomen door SURFnet, SARA, de Universiteit van Amsterdam en Waag Society. Er wordt samengewerkt met een groot aantal culturele en andere partijen, waaronder het Holland Festival, Filmmuseum, IDFA en het Nationaal Instituut voor Beeld en Geluid.

CineGrid Amsterdam sluit aan bij een internationaal netwerk dat de ontwikkeling van deze testbeds ondersteunt. Tot dusver waren er wereldwijd slechts drie plekken waar dit is geïmplementeerd: twee in de VS en één in Japan. Alleen met een hoogwaardig glasvezelnetwerk is het mogelijk om de grote hoeveelheden data te transporteren die bij deze technologie wordt gebruikt.

Aangezien Pakhuis de Zwijger in Amsterdam is aangesloten op het glasvezelnetwerk SURFnet6, is dat de ideale locatie om dit project te realiseren. Daar komen content en technologie bij elkaar én is er een geschikte zaal met moderne voorzieningen.

De samenwerking met het Holland Festival bood een unieke kans voor een experiment in het opnemen van een voorstelling, de data te verzenden via een breedbandverbinding en vervolgens te projecteren in een zeer hoge beeld- en geluidskwaliteit. Speciaal voor deze gelegenheid werd een glasvezelkabel getrokken tussen het Muziekgebouw aan het IJ en Pakhuis de Zwijger. Wetenschappers uit Japan, de Verenigde Staten en Nederland waren geruime tijd bezig met de voorbereidingen voor de opnamen. De voorstelling in Pakhuis de Zwijger werd toegelicht en ingeleid door de diverse partijen in het project. Van de voorbereiding werd een videoverslag gemaakt, dat op de website kan worden bekeken.

In de voorstelling van 'Era la Notte' vertolkte Anna Caterina Antonacci werken van Monteverdi, Strozzi en Giramo, tegen een decor van vele brandende kaarsen. Dit gegeven vormde een extra uitdaging voor het opnameteam. Dit was de eerste keer dat een dergelijke omvangrijke filmopname in deze kwaliteit (afgekort 4K, naar de beeldbreedte van 4096 pixels) werd gemaakt. Een gebeurtenis van wereldformaat.

waag.org/cinegridhf



Het CineGrid team dat de voorstelling in het kader van het Holland Festival mogelijk maakte: een internationaal gezelschap uit Japan, de Verenigde Staten en Nederland. Op de achtergrond 4K-opnamen van de Waag in Amsterdam.

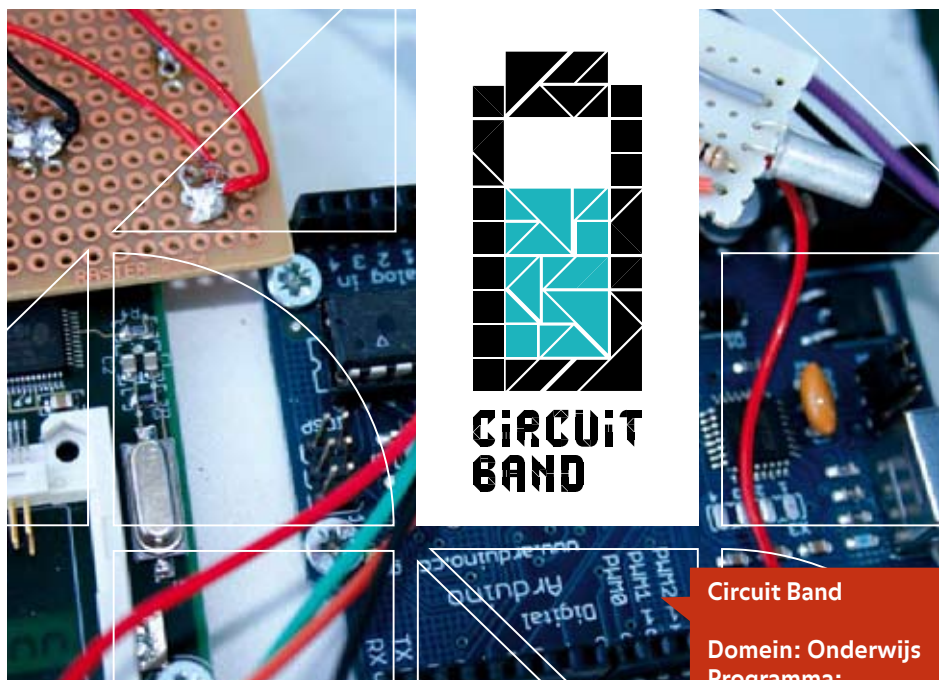
CineGrid Amsterdam

**Domein: Cultuur
Programma: Connected2
Locatie: Pakhuis de Zwijger**

waag.org/cinegrid

CineGrid @ PICNIC'07

Tijdens het internationale cross media festival en conferentie PICNIC'07 werd de voorstelling 'Era la Notte' door de CineGrid-organisatie op 26 september opnieuw vertoond aan een groot publiek op het Westergasfabriekterrein in Amsterdam, aangevuld met materiaal gemaakt door Wypke Janette Walen van het Sandberg Instituut in samenwerking met kunstenaar Jaap Drupsteen. De mogelijkheden van 4K-technologie werden toegelicht door diverse sprekers, waaronder Laurin Herr (CineGrid.org), Tom Defanti (University of California San Diego), Naohisa Ohta (KEIO University Japan), Cees de Laat (UvA), Jacques van Veen (Holland Festival), Sandra den Hamer (Filmmuseum), Kees Reyninks (CinemaNet) en Marleen Stikker (Waag Society). Naast vertoning en toelichting vond een partnerevent plaats met twee paneldiscussies over nieuwe vormen van productie, distributie en business-modellen.



Circuit Band workshop

Circuit Band

Domein: Onderwijs
Programma:
Creative Learning

waag.org/circuitband

In 2007 zijn een aantal Circuit Band workshops gehouden. In een Circuit Band workshop gaan de deelnemers aan de slag met eenvoudige technologie in bestaande apparaten om daarmee zelf een muziekinstrument te maken, gezamenlijk een optreden uit te denken en dit optreden als band uit te voeren.

De eerste Circuit Band workshop werd gehouden in Pakhuis de Zwijger tijdens de Uitmarkt in augustus 2007. Daarna werden er workshops gehouden op PICNIC tijdens PICNIC Jr. Het doel van de workshop is om de deelnemers kennis te laten maken met de inzet van technologie binnen een creatieve context.

Technieken die in de workshops worden ingezet zijn bijvoorbeeld *circuit bending*,

tinkering en *physical computing*.

Met *circuit bending* kan je via simpele veranderingen aan het elektronisch circuit, nieuwe geluiden toveren uit je batterij aangedreven speelgoed, synthesizertjes en gitaarpedalen.

Tinkering betekent letterlijk knoeien/frutselen. Met tinkering wordt hier bedoeld het proces van het ontdekken van de werking van apparaten, het aanpassen van de werking van deze apparaten en vervolgens deze apparaten in een nieuwe/andere context plaatsen.

Physical computing is het ontwikkelen van prototypen met behulp van sensoren en actuatoren in combinatie met een microprocessor die mogelijk communiceert met een computer.

COME OUT & PLAY! FREE!



Come Out & Play Festival

Domein: Cultuur

Locatie: Westergasfabriek
en Nieuwmarkt A'dam

waag.org/picnic07

Come Out & Play Festival 2007

In het New Yorkse streetgames festival Come Out & Play draait het om actiespellen in de publieke ruimte, al dan niet met moderne technologie. Het jaarlijkse festival startte in 2006 en veranderde New York twee dagen lang in een grote speeltuin, waar honderden spelers op straat allerlei manieren de straat onveilig maakten. In 2007 kwam het festival op verzoek van Waag Society naar Amsterdam tijdens PICNIC'07.

Op 28 en 29 september, de laatste dagen van het PICNIC'07 festival, konden de bezoekers in en rond de Spiegeltent op het Westergasfabriekterrein aan diverse spellen deelnemen. De tweede dag was Come Out & Play aanwezig op de Nieuwmarkt in Amsterdam. Ter aankondiging werd voorafgaand aan Come Out & Play op de Nieuwmarkt een commercial opgenomen, die werd verspreid via YouTube. In de commercial wordt één van de spellen, *Human Snake*, uitgebeeld.

De spellen op Come Out & Play waren heel divers. Een korte rondgang:

- *3001*
Muzikale interactie met mobiele telefoons en een groot scherm.
- *Bocce Drift*
Een variant op het klassieke balspel.
- *Censorsh***
Een tweedaags spel waarin het draait om censuur en het vinden van aanwijzingen.
- *Can You See Me Now?*
Wordt tegelijkertijd online en op straat gespeeld tegen virtuele spelers van Blast Theory.
- *CollecTic*
Met een PSP op zoek naar WiFi-hotspots om punten te verzamelen.
- *CounterSquirt*
Een snel spel met waterpistooltjes!
- *de Pong*
Het aloude Pong-spel van de Atari ingezet in een nieuwe *Augmented Reality*-variant, waarin architectuur als achtergrond dient.
- *FUSE INVASION*
Met de mobiele telefoon objecten verzamelen die op stadmeubilair zijn aangebracht.
- *Human Snake*
Een hilarische, levensgrote versie van het bekende PC en mobiele spelletje.
- *Lumenatio*
Zoveel mogelijk foto's verzamelen van nummers op de achterhoofden van spelers.
- *Manila*
Geheim agent spelen in een race tegen de klok.
- *Navball*
Twee teams van 11 spelers spelen een balspel met behulp van GPS.
- *OMMRPG*
Een puzzelspel, dat gespeeld wordt met lasers en spiegels.
- *People Watching*
Verhalen ontdekken op straat.
- *Safari*
Drie teams moeten zien te overleven in een survivalgame.
- *Snap-Shot-City*
Op fotojacht in de stad.
- *TAH II*
Samenwerken om een mysterie op te lossen en uiteindelijk de code te kraken.
- *The Target*
Mobiele telefoon in de aanslag om de gangster op te sporen die is ontsnapt uit de gevangenis.

Op Flickr zijn diverse foto's te vinden van het festival en de spellen, ge-tagged met 'coap2007'.

Creative Commons in 2007



Begin 2007 verscheen een eerste cd+dvd Van Creative Commons Nederland, met muziek, videoclips en de korte animatiefilm 'Elephants Dream'. Uiteraard werden alle werken op de cd+dvd uitgebracht onder een Creative Commons licentie. In een door Job, Joris en Marieke vormgegeven omslag werd deze multimediatproductie gratis ter beschikking gesteld, met als doel het promoten van de Creative Commons Licenties onder muzikanten en videomakers en mede om te laten zien wat de mogelijkheden zijn van de verschillende licenties.

De verschijning van de cd+dvd kreeg veel aandacht in de media, zo verscheen er een voorpagina-artikel op de veelbekeken (nieuws)website Nu.nl. Op de cd met staan 13 songs onder CC-licentie. Van zeven nummers staat op de dvd ook een videoclip. Alles is van Nederlandse bodem.

In juni 2007 werd voor de derde maal de driedaagse iCommons conferentie georganiseerd, ditmaal in Dubrovnik in Kroatië. Op deze conferentie komen de wereldwijde Creative

Commons instellingen bij elkaar om stand van zaken door te nemen en de toekomstvisie te bepalen.

Op 23 augustus startten Creative Commons Nederland en Buma/Stemra een pilot om muzikanten meer keuzevrijheid te bieden in de wijze van verspreiding van hun werken via internet. Binnen deze pilot is het mogelijk om Buma/Stemra vergoedingen te laten innen voor commercieel gebruik van muzikaal werk, en tegelijkertijd delen van het



Beeld van de website vivalacreacion.nl met het te remixen werk van Eboman voor de contest op 27 september 2007 tijdens PICNIC'07.

repertoire ter promotie aanbieden onder Creative Commons Licenties voor niet-commercieel gebruik.

In deze regeling kunnen bij Buma/Stemra aangesloten muzikanten (en muzikanten die zich alsnog bij Buma/Stemra willen aansluiten) onder bepaalde voorwaarden gebruik maken van Creative Commons Licenties. Het gaat hierbij om de drie Creative Commons Licenties die

alleen niet-commercieel gebruik van de gelicenseerde werken toestaan. De rechten voor commercieel gebruik van deze werken blijven bij Buma/Stemra, zodat Buma/Stemra ook voor deze werken vergoedingen voor commercieel gebruik kan blijven innen.

De pilot kwam tegemoet aan de wensen van muzikanten die lid waren van Buma/Stemra, maar door de beperkingen van het lidmaatschap tot

dusver geen mogelijk hadden gebruik te maken van Creative Commons Licenties. De pilotfase duurt een jaar, waarna door beide partijen zal worden bekeken in welke vorm de regeling kan worden voortgezet. De samenwerking tussen Buma/Stemra en Creative Commons Nederland was een wereldprimeur. Collectieve rechtenbeheerorganisaties in andere landen boden de mogelijkheid van de combinatie van commercieel en niet-commercieel licenseren nog niet aan.

In september organiseerde CC Nederland samen met XS4ALL een derde CC-Salon, de *Creative Money Salon*, tijdens PICNIC'07, voorafgaand aan ¡Viva la Creacion!, een feest gewijd aan *remix culture*.



Cory Doctorow tijdens de Creative Money Salon voorafgaand aan ¡Viva la Creacion! georganiseerd door Creative Commons Nederland en XS4ALL. (foto: Anne Helmond).

Er werd gesproken over de vraag hoe de hedendaagse makers van culturele werken flexibel met hun auteursrecht kunnen omgaan, maar toch geld kunnen blijven verdienen in het kader van de pilot met Buma/Stemra, Cory Doctorow – activist, schrijver, blogger – gaf daarop commentaar vanuit het perspectief van de Amerikaanse muziekindustrie, MySpace- en Sellaband-sterren werden geïnterviewd die later die avond optraden en Jeroen Hoffs aka Eboman vertelde meer over de remix contest die was verbonden aan ¡Viva La Creacion!

De manifestatie vond plaats op 27 september in het Machinegebouw op het Westergasfabriekterrein.

In december werd de vijfde verjaardag gevierd van Creative Commons met een wereldwijde party en werden in San Francisco twee nieuwe projecten van Creative Commons aangekondigd: CC+ (Creative Commons plus) en CC0 (Creative Commons Zero). Creative Commons plus is een uitbreiding van de bestaande Creative Commons Licenties met aanvullende metadata. CC+ vormt in eerste instantie een aanvulling voor de Creative Commons Licenties die alleen niet commercieel gebruik vrij (gratis) toestaan. In tegenstelling tot CC+ verkeert Creative Commons Zero nog in het conceptstadium. CC0 geeft juist aan dat er geen exclusieve rechten aan een werk verbonden zijn.

Daarnaast werden er door het jaar heen diverse workshops en lezingen gehouden, zoals bijvoorbeeld bij Hogeschool INHOLLAND, Rijksuniversiteit Groningen (RUG), het Conservatorium Maastricht, Universiteit Utrecht en de Hogeschool van Amsterdam. Alle informatie is terug te vinden op de website.

creativecommons.nl

Creative Learning Lab



Creative Learning Lab

Domein: Onderwijs
Locatie: Pakhuis de Zwijger

waag.org/onderwijs

Creative Learning Lab

"Het Creative Learning Lab zet zich in voor een innovatief onderwijsklimaat in Nederland. Op de eerste plaats door periodiek mensen samen te brengen uit het onderwijs, de creatieve mediasector, de cultuursector en de onderwijsmarkt. Zo worden ideeën uitgewisseld en nieuwe vormen van samenwerking geïnitieerd. Daarnaast geven we diverse trainingen aan docenten en schoolmanagement. Verder doen we aan onderzoek en ontwikkeling van innovatieve onderwijsvormen."

- Henk van Zeijts, in Waag Society magazine # 6





Het Creative Learning Lab (CL Lab) komt niet uit de lucht vallen. Van Zeijts: "Waag Society doet al sinds 1996 onderzoek naar de creatieve en culturele mogelijkheden van nieuwe technologieën voor het onderwijs. Bekende projecten die we hebben ontwikkeld zijn bijvoorbeeld: Demi Dubbels Teletijdmachine, de Gouden @penstaart, KidsEye, Teylers Adventure, Frequentie 1550, ScratchWorx en Monstermedia. Binnen al deze projecten werden en worden nieuwe concepten bedacht, ontwikkeld en in de praktijk getoetst."

De onderwijsactiviteiten van Waag Society zijn niet onopgemerkt gebleven. In 2001 benoemde het Ministerie van OCW Waag Society tot Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT. "Deze rol biedt ons de gelegenheid om scholen te laten zien wat creativiteit en nieuwe technologie het onderwijs te bieden hebben. Daar is nog steeds grote behoefte aan. Scholen zijn er in de praktijk nog weinig mee bezig. Maar als ze zien wat er

mogelijk is en wat de resultaten zijn, zijn ze erg geïnteresseerd. Inmiddels doen we binnen Waag Society zo veel op onderwijsgebied dat een eigen, eenduidig gezicht voor al die activiteiten gewenst is. Dat gezicht is het Creative Learning Lab", aldus Van Zeijts.

Het CL Lab organiseerde in 2007 vier Creative Learning Studio's (28 februari, 12 april, 5 en 12 september) in het kader van het Platform Educatie & Creatieve Sector. De doelstelling van het Platform ECS is het bijeenbrengen van relevante partijen in het onderwijs, innovatiebelemmeringen wegnemen, kansen benutten en nieuwe samenwerkingsverbanden creëren om zo succesvolle prototypes te kunnen opschalen, zodat alle leerlingen ervan kunnen profiteren en Nederland zich verzekert van innovatievermogen voor nu en de toekomst. Het Platform ECS is een samenwerkingsproject met Kennisnet, de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, ICT-Office en de Gezamenlijke Educatieve Uitgeverijen.

Een belangrijke manifestatie voor het CL Lab was de organisatie van Picnic Jr tijdens het cross media festival PICNIC'07 in september. Picnic Jr bestond uit twee delen: een seminar rond het thema creatieve technologie en onderwijs, en workshops voor jongeren in de Gashouder op het Westergasfabriekterrein. Op het seminar lag de focus op de volgende vragen:

In de middag werden de deelnemers verdeeld over drie parallelsessies waar zij zich van tevoren voor hadden opgegeven:

1. Creatieve Tools en Innovatie in het onderwijs; Opschaling (georganiseerd i.s.m. Platform Educatie en Creatieve Sector)
2. Breedbandige toepassingen en onderwijs (georganiseerd i.s.m.



1. Wat kunnen nieuwe technologieën en creatieve toepassingen betekenen voor het onderwijs van nu en de toekomst?
2. Hoe kun je jongeren door inzicht in beroepsperspectieven binnen de creatieve industrie stimuleren om een bètagelerichte studiekeuze te maken?

De ochtend werd geopend met drie plenaire keynote sprekers. George Parker gaf de kick-off: "Ervaringen uit het verleden geven geen garantie...", daarna volgde Willem Jan Renger van de HKU die uiteenzette hoe jongeren hun intensieve omgang en confrontatie met media heeft geleid tot nieuwe vormen van geletterdheid. Huub Nelis maakte een uitgebreide analyse van de jongerencultuur en het gebruik van nieuwe media daarin.

BOA / Gemeente Amsterdam)

3. Creatief bèta onderwijs en de creatieve industrie als beroepsveld (georganiseerd i.s.m. Platform Bèta en Techniek)

Het seminar sloot af met de plenaire presentatie van de Picnic Jr Innovation Labs voor een professionele jury. Welke succesvolle formats voor aansprekende educatieve content zijn er ontwikkeld door de multidisciplinaire teams? Ziet de jury potentie in een van deze formats en zijn vertegenwoordigers uit het bedrijfsleven bereid deze ontwikkeling financieel te adopteren.

Uitgebreide informatie over de workshops voor jongeren is te vinden onder Picnic Jr in dit jaarverslag.

creativelearninglab.org

Contact

Kijk op www.culturegrid.nl voor meer informatie

OF BEL 0900-CULTURE
2 8 5 8 8 7 3



Speciaal voor culturele instellingen en initiatieven

Musea, kunstenaars, galeries, ateliers, archieven, theaters, hoe langer hoe meer culturele initiatieven gebruiken breedband internet om hun werk te ontsluiten. Vaak zijn er drempels: kennis en financiën. Deze worden nu weggenomen door het aanbod van Culture Grid, Nederland's eerste Cultureel Service Provider.

Internet Community Sectorgericht
Breedband **Live** Cultuur **Ontsluiten** Web 3.0

Betaalbaar **Community** **Cultuur**
Delen **Internet** **streamen** Web 2.0

Wist u dat de cultuursector aan de basis heeft gestaan van het internet in Nederland?

De Digitale Stad is voor honderdduizenden mensen en veel organisaties de eerste ontmoeting met het internet geweest. Er werd geëxperimenteerd met nieuwe mogelijkheden. Meer dan tien jaar later is het nog steeds de creatieve sector die de motor is achter nieuwe ontwikkelingen. Door het aanbieden van streaming content en andere vormen van bandbreedtecontent worden nieuwe eisen gesteld aan internet providers. Culturaanbieders hebben daarbij speciale wensen. Om aan die wensen tegemoet te komen is er nu het Culture Grid.

Culture Grid is een Cultureel Service Provider die kennis en toegang biedt tot breedband internet zonder datalimiet, in geheel Nederland.

CULTURE GRID
cultural service provider



Wat bieden we aan?

Kennis

Meer dan tien jaar ervaring met nieuwe media projecten, exclusief voor de culturele sector.

Co-locatie

Hang uw eigen server in onze rekken, en we sluiten u aan op 1GB per seconde voor 60 euro per maand, zonder datalimiet.

Webhosting

Vanaf 25 euro per jaar uw website online.

Gebouwaansluitingen op glasvezel

Culture Grid helpt u bij het aansluiten van uw gebouw op het modernste glasnetwerk van SURFnet.

Streaming content

Culture Grid kan uw voorstellingen of projecten live op internet streamen, en een redactieslag verzorgen. Deze content kan later als video-on-demand aangeboden worden.

Culture Grid

Begin 2007 is Culture Grid gestart, een gezamenlijke activiteit van Waag Society, Mediagilde en V2 in Rotterdam. Culture Grid biedt culturele instellingen en initiatieven toegang tot breedband internet en kennis over de mogelijkheden ervan. Culture Grid is door SURFnet benoemd tot Cultureel Service Provider en kan hierdoor culturele instellingen in geheel Nederland een goedkope aansluiting of toegang bieden op het moderne glasvezelnetwerk.

Culture Grid is een samenwerking van partijen die al jaren actief zijn op het gebied van breedbandtoepassingen in de culturele sector. De kennis dateert tot de oprichting van Nederlands' eerste service provider, De Digitale Stad. Deze kennis omvat ondermeer *streaming, video on demand, hosting* van websites en applicaties, het ontsluiten van archieven, het ontsluiten van live voorstellingen op internet en televisie, het hosten van applicaties op hoge bandbreedte netwerken, en het bouwen van (experimentele) innovatieve websites.

De reden voor het aanbod van Culture Grid is tweeledig:

- De culturele sector stelt andere en aparte eisen aan breedbandtoepassingen, die de gebruikelijke commerciële partijen niet bezitten.
- Culture Grid verdeelt de kosten van haar kennis over meerdere partijen, en biedt tegelijkertijd het zeer goedkope SURFnet aan. De financiële drempel die in de culturele sector immer heerst, wordt hiermee aanzienlijk verlaagd.

Bijkomend voordeel van Culture Grid is dat alle aangesloten

culturele instellingen met elkaar in aanraking komen en hiermee een netwerk creëren waarin kennis en toepassingen gedeeld worden.

In 2007 is de eerste website voor Culture Grid gemaakt waarop alle mogelijkheden en voorwaarden online zijn gezet. Daarnaast zijn brochures en posters ingezet om Culture Grid bekend te maken bij culturele instellingen. Culture Grid kwam in 2007 in het nieuws met de hosting van Geluidsnet, een netwerk van meetpunten van vliegtuiglawaai bij burgers en de ondersteuning van de eerste vertoning van CineGrid (zie aldaar). In 2007 maakten 27 organisaties gebruik van de diensten van Culture Grid.

www.culturegrid.nl



Een van de posters voor Culture Grid.



Cyberspace Salvations symposium

Cyberspace Salvations

Domein: Cultuur

Programma: Connected2

Locatie: Pakhuis de Zwijger

waag.org/

cyberspacesalvations

Op drie avonden in april, mei en juni 2007 vond in Pakhuis de Zwijger het tweede symposium Cyberspace Salvations plaats, dat als titel 'Science fiction Science faction' droeg, georganiseerd door Waag Society, XS4ALL en het Cyberspace Salvations team*. Het thema van deze tweede reeks was de wederzijdse beïnvloeding van science fiction en de ontwikkeling van computertechnologie ('science faction'). De serie werd live gestreamd via zowel Killertv.nl als XS4ALL.

Als eerste gast was op 21 maart science fiction schrijver Bruce Sterling (USA) uitgenodigd. Sterling wordt gezien als een van de grondleggers van het cyberpunk-subgenre in de science fiction. Na zijn lezing ging de schrijver in op vragen van prof. Peter Pels, antropologisch onderzoeker aan de Universiteit Leiden. De avond werd

gemodereerd door Sally Wyatt.

De tweede avond op 11 april was ingeruimd voor twee schrijvers, Rudy Rucker (USA) en R.U. Sirius (USA), die een gezamenlijke lezing gaven. Rudy Rucker stond, evenals Bruce Sterling, aan de wieg van de cyberpunk beweging. Hij is zowel

een computer-wetenschapper als science fiction schrijver. R.U. Sirious is de schrijversnaam van Ben Goffman, schrijver, musicus, columnist en tv-persoonlijkheid. Beide auteurs zijn bekend van het

aan een gesprek of presentatie. Alle drie de gasten zijn bekend van hun ontwerpen voor virtuele werelden. Damer is een specialist op het gebied van *avatars*, 2D- en 3D-representaties, die ondermeer werkte voor de NASA aan



De tweetalige flyer voor de drie avonden van 'Science fiction Science faction'. De flyer werd verspreid in een oplage van 3000 stuks, verdeeld over de organiserende partijen.

cyberpunk tijdschrift *Mondo 2000 Magazine*, waarvan Sirius van 1989 tot 1993 hoofdredacteur was. De moderator voor deze avond was Giselinde Kuipers (Sociologie & Antropologie, Universiteit van Amsterdam).

Derde in de reeks, op 2 mei, waren de ontwerpers Bruce Damer (Canada), Brenda Laurel (USA) en Galen Brandt (USA), waarbij de laatste twee virtueel aanwezig waren middels de zogenaamde 'Presence Chair', waarop via een live stream personen direct kunnen deelnemen

toekomstmodellen voor de ruimtevaart. Brenda Laurel is ontwerpster, schrijver en onderzoekster. Haar werk is gericht op de mens-computer interactie. Galen R. Brandt is een schrijver, spreker, musicus en *cyberperformer* gespecialiseerd in *virtual reality* systemen als kunstwerk. Moderator op deze avond was Christian van 't Hof (Rathenau Instituut). Op alle drie de avonden was de grote zaal in Pakhuis de Zwijger goed gevuld met een enthousiast publiek. Naar schatting 900 mensen bezochten de drie avonden.

www.cyberspacesalvations.nl

* *Cyberspace Salvations* is een samenwerkingsverband tussen Universiteit Leiden, de Erasmus Universiteit Rotterdam en de Amsterdam School for Social science



Triku de Jager



Paul-Pietro Mercurios



Kiem lam



Cyberspace fan



Merle



Stijn Windig



Dennis Beckers



Cyberspace fan

Een avond in de Zwijger...

Deel van een fotoreportage zoals eerder gepubliceerd in Waag Society magazine toont een aantal van de bezoekers aan de avond 'Science fiction Science faction' in Pakhuis de Zwijger (foto's: Paulien Melis).



Jean Hellwig



Cyberspace fan



Ron Smits



Dhr. Rijke



Cyberspace fan



Dhr. v.d. Kleijn



Mewr. Rossini



Gerard van Duijnhoven

Designdag

Op 17 oktober 2007 werd in Pakhuis de Zwijger voor alle medewerkers van Waag Society een Designdag georganiseerd met gebruikmaking van het in het gebouw aanwezige FabLab. Doel van de dag was het in de praktijk toetsen van de beginselen van rapid prototyping, zoals ook toegepast binnen bestaande projecten.

Designdag

Domein: Zorg
Programma: Technology as expression

waag.org/sensitive

Een groot deel van het personeel nam deel aan de dag, ook degenen die zich in hun functie normaal gesproken niet met design bezighouden. De dag werd begeleid door *Studio Sophisti*, gespecialiseerd in productontwerp en -ontwikkeling.

De deelnemers werden verdeeld in groepen van zes personen. Er was keuze uit twee mogelijkheden:

- Maak een concept voor een (elektronisch) muziekinstrument dat een langdurig zieke zou kunnen helpen (gekozen was voor een jongen met een gebroken been), maak een prototype en presenteer dit.
- Maak een concept voor een interactief spel voor een kind van 4-6 jaar, maak hiervan een prototype en presenteer dit.

Voor beide uitvoeringen gold dat het een interactief concept moest zijn en dat het prototype gebruik moest maken van een of meerdere sensoren en/of RFID-chips. Elke groep had daartoe een computer ter beschikking uitgerust met de applicatie Max/MSP voor de programmering van de electronica en een deelnemer met kennis op dit gebied. Waar nodig werden de groepen bijgestaan door de externe begeleiders. De machines van het FabLab stonden ter beschikking om de prototypen te fabriceren. Aan het eind van de dag presenteerde iedere groep het resultaat.





Digitale Wichelroede

Domein: Cultuur
Programma: Locative Media

[waag.org/
digitalewichelroede](http://waag.org/digitalewichelroede)

Digitale Wichelroede

Het Digitale Wichelroede project richt zich op het beschikbaar maken van onverwachte en onbekende cultuurhistorische informatie, waartoe geo-informatie de drager is. Het ontdekken gebeurt via geselecteerde gebieden en (deels) voorgedefinieerde routes, waarbij een applicatie - de digitale wichelroede - wordt gebruikt.

De Digitale Wichelroede maakt gebruik van een *smartphone* met GPS locatiebepaling, waarmee de gebruiker cultuurhistorische informatie kan blootleggen. Deze informatie komt uit boeken, databases, maar ook van historische verenigingen en van mensen uit de streek. Alle informatie wordt gekoppeld aan specifieke plekken in een bepaald gebied en vastgepind op een digitale geografische kaart.

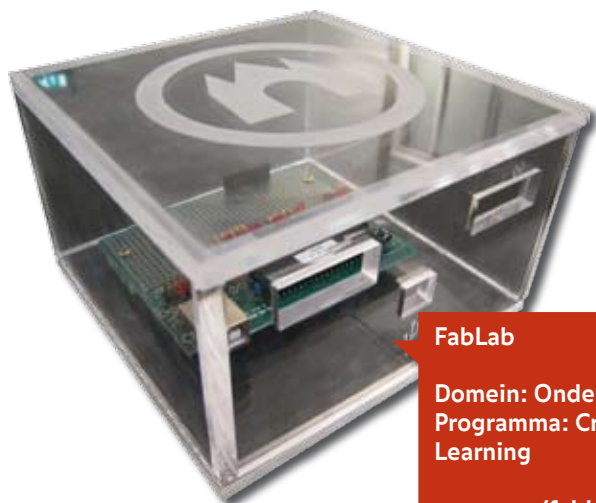
De resultaten van een eerste onderzoek

werden opgetekend in een rapport waarin onder meer de bruikbaarheid van het systeem om kennis digitaal op te slaan, de interface, de ordening van informatie, het onderscheid tussen passief en actief gebruik met het oog op gebruiksgemak, -plezier en -intensiteit werden geëvalueerd.

In een volgende fase kwam een gebruikersonderzoek met de eerste tests in het veld tot stand. Hierbij konden de techniek in de praktijk worden getest op de Grebbelinie in Utrecht. Hierbij bleek dat de dekking van het netwerk nog niet optimaal was en er een verdere ontwikkeling noodzakelijk was.

De Digitale Wichelroede wordt ontwikkeld door een consortium van partners met ondermeer de Universiteit Wageningen, de Provincie Utrecht en Ruimte voor Geo-informatie.

FabLab @ Pakhuis de Zwijger



FabLab

Domein: Onderwijs
Programma: Creative Learning

waag.org/fablab



design
create
share

open
FabLab
elke di.
en do.

10:00-16:30

Samen met Mediamatic en FabLab Nederland heeft Waag Society van augustus tot november op proef twee FabLabs geopend, naar een model van het MIT in de Verenigde Staten. In het FabLab dat was opgesteld in Pakhuis de Zwijger zijn workshops gehouden met studenten uit het hoger onderwijs en scholieren van het voortgezet- en basisonderwijs. Daarnaast was dit FabLab iedere dinsdag en donderdag open voor het publiek.

Een FabLab is een werkplaats met een basisuitrusting van drie computergestuurde apparaten: een lasercutter (snijapparaat voor o.a. kunststoffen, hout, karton), een vinylcutter (voor het uitsnijden van letters en vormen) en een 3D-freesmachine.



design
create
share

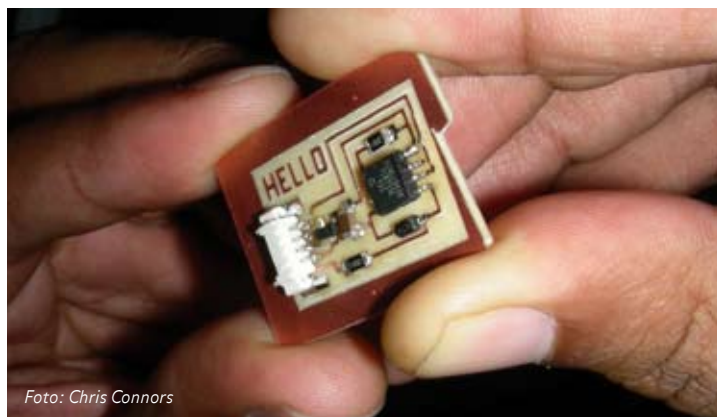


Foto: Chris Connors

waag.org/fablab
fablab.nl



Voor Waag Society is het belang van een FabLab driedelig:

- Ten eerste kan middels een FabLab het techniekonderwijs een impuls krijgen. Waag Society wil daarvoor interessante workshopformats ontwikkelen.
- Ten tweede wil Waag Society het voor de prototype-ontwikkeling gebruiken: voor eigen projecten en voor anderen die gebruik willen maken van het lab.
- Tot slot sluit het FabLab-concept het rijtje van *open source*, *open content* (Creative Commons) met de *open hardware* uitgangspunten.

Het idee achter FabLab vindt zijn oorsprong bij het Massachusetts Institute of Technology (MIT)/Center for Bits and Atoms in de Verenigde Staten. Daar werd in 2002 de noodzaak ingezien om de digitale revolutie handen en voeten te geven en meer mensen toegang te geven tot het maken van elektronica en elektronische apparatuur. In een FabLab zijn in principe alle gereedschappen voorhanden om dat idee ook daadwerkelijk in praktijk te brengen.

Neil Gershenfeld, directeur van het Center voor Bits and Atoms, was de bedenker van het eerste FabLab in Boston en schreef het boek FAB. In dit boek voorzagt hij een toekomst waarin apparaten, of onderdelen ervan, thuis gefabriceerd kunnen worden en dat de machines die daarvoor nodig zijn net zozeer gemeengoed zullen worden als op dit moment kleurenprinters dat zijn. Een PC groeit daarbij uit tot een PF, een *Personal Fabricator*.

Inmiddels staan over de hele wereld FabLabs opgesteld, van Noorwegen, Costa Rica, Ghana en Zuid-Afrika tot India. FabLabs in ontwikkelingslanden worden voornamelijk zeer praktisch ingezet, voor het vervaardigen van objecten die gebruikt kunnen worden

binnen de lokale gemeenschap. In Zuid-Afrika worden de gebruikers gestimuleerd om hun ideeën om te zetten naar kleine bedrijfjes, geholpen door microkredieten. Een FabLab kan in principe overal worden opgezet en is bij uitstek geschikt om voor educatieve doeleinden gebruikt te worden, waar ook ter wereld. Een belangrijke element binnen het netwerk van FabLabs is standaardisatie van de machines en software en de uitwisseling van kennis. Zo kan een ontwerp dat in Noorwegen is bedacht en uitgevoerd met dezelfde apparaten ook in Kenia worden gemaakt.

Het FabLab bij Mediamatic stond opgesteld vlakbij de drukbezochte tentoonstelling El Hema. Hierdoor hebben veel mensen kunnen kennismaken met dit FabLab.

Het FabLab in Pakhuis de Zwijger had in de persoon van Jean-Michel Molenaar een gedreven begeleider, die groepen en individuele bezoekers begeleidde. Iedereen die geïnteresseerd was om iets te maken in het FabLab kon een afspraak maken via de online agenda. Daarnaast zijn er workshops met diverse groepen studenten en leerlingen gehouden onder professionele begeleiding door Studio Sophisti. Doel hiervan was te onderzoeken hoe een FabLab in Nederland in het onderwijs ingezet kan worden.

Tijdens het verblijf van de *artists-in-residence* Aymeric Mansoux en Marloes de Valk hebben zij, net als veel andere kunstenaars, dankbaar gebruik gemaakt van het FabLab voor het vervaardigen van objecten voor het kunstproject Metabiosis. Het FabLab is ook ingezet tijdens PICNIC in september en de Museumnacht begin november.

Na de proefperiode is Jean-Michel Molenaar samen met Bas van

Abel naar het FabLab Bootcamp in Noorwegen gereisd, waar een intensieve training en uitwisseling plaatsvond met (toekomstige) FabLab managers uit alle windstreken.

Al tijdens de proefperiode in Amsterdam kwamen er vele initiatieven tot ontplooiing om ook op andere plaatsen in Nederland FabLabs op te zetten. In en Haag werd een derde FabLab geopend. Het streven is om het FabLab in Pakhuis de Zwijger in 2008 een permanente plek te geven binnen Waag Society, waarbij het ook ingezet kan worden binnen projecten.

Het FabLab-initiatief werd gesponsord door de Amsterdam Innovatie Motor, Syntens, het Regionaal TechnoCentrum Amsterdam, de Dienst Maatschappelijke Ontwikkeling Gemeente Amsterdam en de leveranciers van de FabLab machines: Epilog, Roland en Plotdesign.



Schoolkinderen halen inspiratie uit een eerder uitgevoerd ontwerp van Chandra Brooks (foto: Jean-Michel Molenaar).



Een FabLab project van kunstenaar Chandra Brooks met gegraveerde spiegels (foto: Jean-Michel Molenaar).

FabLab Cares

Het FabLab is ook gebruikt tijdens het Scottie seminar op 1 november 2007, om met studenten van diverse designopleidingen in korte tijd een aantal prototypen te maken van sensorische toepassingen voor de gezondheidszorg, waarvan het project Scottie ook een voorbeeld is. Aan het eind van de dag demonstreerden ze hun prototypes op het seminar, waarna een panel van experts hun concepten heeft beoordeeld en beloond. Een van de winnende concepten wordt in het FabLab doorontwikkeld.



Architect Joost Hulshof werkte met de lasercutter van het FabLab in de Zwijger aan een schaalmodel van een nieuw ontwerp voor Hoog Katerijne in Utrecht (foto: Jean-Michel Molenaar).

Frequentie 1550 opnieuw gespeeld

Frequentie 1550

Domein: Onderwijs
Programma: Locative
Media

waag.org/frequentie



Frequentie 1550 is een mobiel stadsspel dat gebruik maakt van GPS en UMTS-technologie om leerlingen in de basisvorming van de HAVO de geschiedenis actief te laten beleven in plaats van passief te laten ondergaan. Doel van Frequentie 1550 is dat leerlingen in het kader van het vak geschiedenis kennis maken met de Middeleeuwse stad. In 2007 werd het spel opnieuw gespeeld door 10 schoolklassen en werd er onderzoek gedaan naar het effect op de leerresultaten.

De pilotversie van Frequentie 1550 werd in 2004-2005 ontwikkeld en begin 2005 werd het mobiele spel voor het eerst gespeeld. Het spel werd ontwikkeld samen met het IVKO, een Montessori-school in Amsterdam, het Gemeentearchief en KPN Mobile. In het spel komen de spelers door een merkwaardige fout in het netwerk in contact met de schout in het laat-middeleeuwse Amsterdam van 1550. In het spel moeten ze als pelgrims burgerschapsrechten zien te verdienen door het goed uitvoeren van diverse opdrachten.

In het spel is er sprake van een hoofdkwartier en spelers op straat. Op het hoofdkwartier zitten de spelers achter de computer waarmee de spelers op straat live kunnen worden gevolgd op een webapplicatie die in *realtime* de positie van de teams op een kaart weergeeft. Aanwijzingen kunnen worden doorgegeven met een mobiele telefoon. De spelers op straat werken met een mobiele telefoon uitgerust met UMTS en een GPS-module. Zij hebben diverse spelmogelijkheden om punten te vergaren en andere teams dwars te zitten. De opdrachten kunnen bestaan uit het sturen van antwoorden in de vorm van tekst, het maken van foto's of video's en het uitbeelden van situaties of uitdrukkingen.

De reacties in 2005 waren bijzonder positief, zowel binnen de betrokken school als binnen de eigen organisatie. Ook kreeg de pilot veel aandacht in de media. Besloten werd om Frequentie 1550 daarom opnieuw op de agenda te zetten in 2006/2007. Waag Society en haar partners uit het onderwijsveld zijn aan de slag gegaan met de verbeteringen in techniek, interactie en educatief concept. Hierbij is gekeken naar de sterke en zwakkere kanten van het eerste pilot-project.

Het spel werd in juni 2007 in een verbeterde vorm met 10 schoolklassen van het Montessori Scholengemeenschap Amsterdam en de Openbare School Bijlmer opnieuw gespeeld. Zo kon men opnieuw groepjes scholieren door Amsterdam zien lopen, navigerend met mobiele telefoons. Ze losten vragen en problemen over het verleden op met hedendaagse techniek en maakten op hun beurt zelf geschiedenis. Om inzicht te krijgen in de effecten op de leerresultaten, werd door de Universiteit Utrecht (Ivlos) en de Universiteit van Amsterdam (ILO) onderzoek gedaan. Uit het onderzoeksrapport blijkt dat de scholieren die meededen aan het mobiele spel significant hoger scoorden op de kennistoets dan de leerlingen die dezelfde lesstof alleen op de traditionele manier kregen aangeboden in de klas.

In het Waag Society Magazine nr. 8 stond een fotoreportage van een van de teams op straat tijdens de speeldagen, die hier integraal is overgenomen op de volgende pagina's. Ze geven een goed beeld van de intensiteit waarmee de scholieren het spel speelden.

frequentie1550.nl

Frequentie 1550 in beeld

(Foto's: Ron Boonstra)



Een opdracht voor deze locatie komt binnen. Het team concentreert zich op de boodschap.



Bij de Oude Kerk moet de uitdrukking 'zich in een netelige situatie bevinden' worden uitgebeeld, wat nog niet zo eenvoudig is...



Volgende locatie is de Dam in de rivier de Amstel. Even verwarring, welke kant op te gaan? De Damstraat lijkt in ieder geval een goede keuze.



Gevonden! Nu nog een goed plekje vinden om de video te maken en de multiple choice vragen te beantwoorden.

Onverstoorbaar zit een pijprokende buitenlandse gast met laptop en webcam door te werken terwijl de kinderen opnamen maken op de Dam.



Foto's worden gemaakt en opgestuurd aan Head Quarters, voordat aan de volgende opdracht wordt begonnen.



Even schuilen voor de regen. Mooi moment voor overleg.



Freeband FRUX

Binnen het FRUX-programma wordt door een consortium van partijen onderzoek gedaan naar de mogelijkheden van omgevingsbewuste diensten. 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.

Onderdeel van het FRUX programma is de ontwikkeling van DEM-DISC. Dit 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. De gebruiker is het uitgangspunt van DEM-DISC. DEM-DISC wordt ontwikkeld door VU Medisch Centrum, Waag Society, Telematica Instituut, Vrije Universiteit, Ericsson, TNO en TU Delft.

In 2007 is door een team van ontwikkelaars binnen Waag Society gewerkt aan de achterkant van de diverse applicaties (de Mantelzorg- en Domein expert-interfaces) en is er tweemaal een beperkt testtraject doorlopen (*small scale test*) met VUmc. Hiervoor werd een aparte testomgeving opgezet. Binnen dit traject zijn de applicaties gereedgemaakt voor de eerste pilot met gebruikers. Op dit punt is het ontwikkeltraject overgedragen aan Lucent Technologies. Op de website van het project is een film te zien over de ontwikkeling van DEM-DISC, waarin een aantal direct betrokkenen wordt geïnterviewd.

www.freeband.nl



Bijeenkomst van de stakeholders in het project in het Theatrum Anatomicum van de Waag.



Webinterface van DEM-DISC

FRUX

**Domein: Zorg
Programma: Technology as
expression**

waag.org/frux

Games Atelier

Binnen Games Atelier wordt het concept van het mobiele spel Frequentie 1550 breder toepasbaar gemaakt, door een omgeving te creëren waarin scholieren, studenten en docenten zelf soortgelijke spellen kunnen maken, spelen en bekijken. Doel is om deze omgeving uiteindelijk landelijk beschikbaar te maken voor alle scholen in het voortgezet onderwijs. In de eerste fase werken vijf Amsterdamse scholen, de gemeente Amsterdam en Waag Society aan het project.



Games Atelier

Domein: Onderwijs
Programma: Locative Media

waag.org/gamesatelier

Na de ervaringen met Frequentie 1550 en Mobile Learning Game Kit, een samenwerking van de UvA, HvA en Waag Society op het gebied van educatieve, locatie-gebaseerde spellen is eind 2006 het startsein gegeven voor Games Atelier, waarin de ervaringen worden gebundeld voor een opschaling van de spelomgeving. Hiervoor is het traject gescheiden in het ontwikkelen van een nieuw softwareplatform waarin de spellen gemaakt kunnen worden gebruikmakend van de nieuwste mobiele technieken, en de ontwikkeling van de content van de spellen.

Voor de opschaling van de software is in september 2007 een nieuwe werkmaatschappij van Waag Products gestart onder de naam *7scenes*, waarin de ontwikkeling en de vormgeving van zowel de achterkant als voorkant van

de applicatie zijn samengebracht.

Onder de werktitel 'Frequentie Nu' werd het accent binnen de content verlegd naar modern burgerschap, jeugdcultuur en culturele identiteit. Samen met docenten van de betrokken scholen werden in 2007 *game templates* gemaakt, waaraan de scholieren een persoonlijke invulling kunnen geven. Tussen de scholen is een competitie gestart voor scholieren voor het maken van nieuwe spellen.

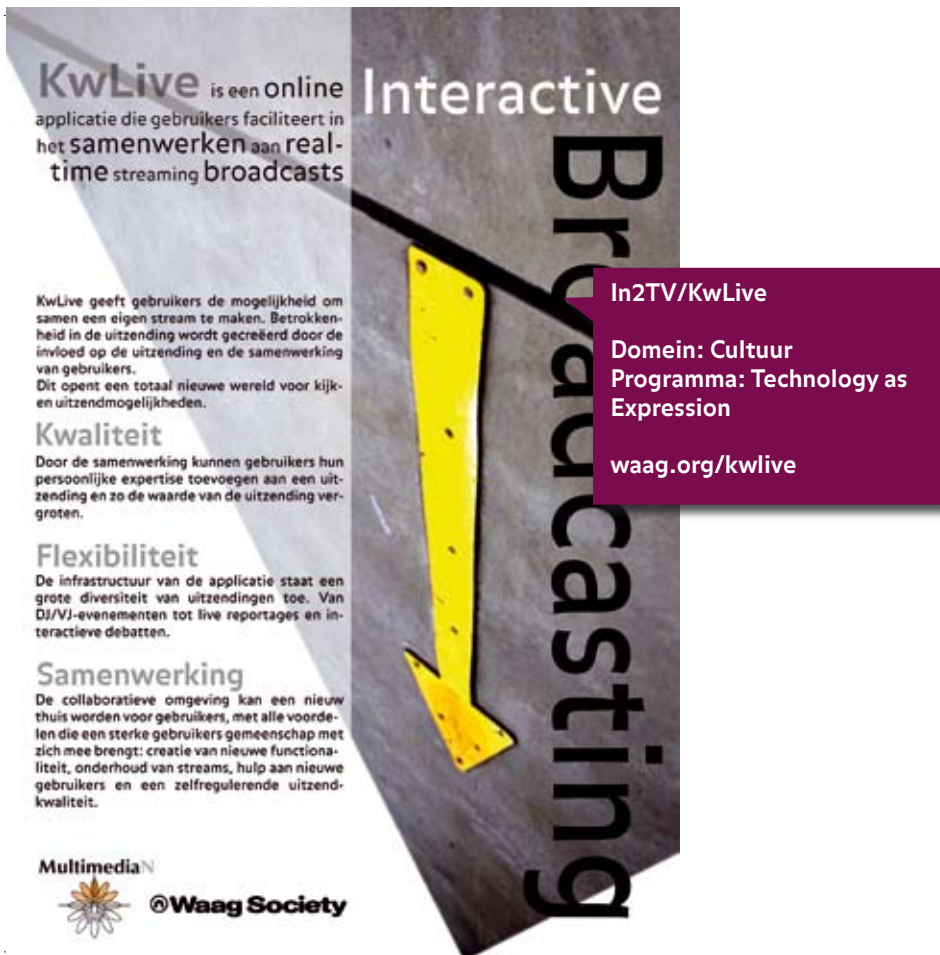
gamesatelier.nl

In2TV/KwLive streaming applicatie

Een interactieve applicatie, die het mogelijk maakt dat op meerdere locaties tegelijk door verschillende mensen gezamenlijk een internetstream kan worden bewerkt. Waag Society ontwikkelde deze applicatie samen met studenten van de TU/e (Eindhoven) onder de (werk)titel In2TV/KwLive. De toepassing werd gemaakt in het kader van het MultimediaN-programma, dat innovatieve toepassingen op multimediategebied stimuleert.

Op 18 april 2007 werd de eerste testuitzending gemaakt met deze applicatie gemaakt tijdens een KillerTV-avond. Op 18 juli 2007 werd de applicatie gepresenteerd tijdens de 'Golden Demo'-dag van MultimediaN in wetenschapscentrum Nemo in Amsterdam.

killertv.nl



KwLive is een online applicatie die gebruikers faciliteert in het samenwerken aan real-time streaming broadcasts

Interactive Broadcasting

KwLive geeft gebruikers de mogelijkheid om samen een eigen stream te maken. Betrokkenheid in de uitzending wordt gecreëerd door de invloed op de uitzending en de samenwerking van gebruikers. Dit opent een totaal nieuwe wereld voor kijk- en uitzendmogelijkheden.

Kwaliteit
Door de samenwerking kunnen gebruikers hun persoonlijke expertise toevoegen aan een uitzending en zo de waarde van de uitzending vergroten.

Flexibiliteit
De infrastructuur van de applicatie staat een grote diversiteit van uitzendingen toe. Van DJ/VJ-evenementen tot live reportages en interactieve debatten.

Samenwerking
De collaboratieve omgeving kan een nieuw thuis worden voor gebruikers, met alle voordelen die een sterke gebruikers gemeenschap met zich mee brengt: creatie van nieuwe functionaliteit, onderhoud van streams, hulp aan nieuwe gebruikers en een zelfregulerende uitzendkwaliteit.

In2TV/KwLive
Domein: Cultuur
Programma: Technology as Expression
waag.org/kwlive

MultimediaN
 **Waag Society**

Jij en je Wijk

Op 6 november 2007 vond de kick-off plaats van het project Jij en je Wijk. Jongeren zullen op een actieve manier de wijk rondom hun school onder de loep nemen; er werd gestart met een pilot op de BOE-school (Basisschool Oostelijke Eilanden) en bij de naschoolse opvang van Villa Kadijken in Amsterdam.

Jij en je Wijk is een innovatief project op het gebied van omgevingsonderwijs. Het richt zich op jongeren in de leeftijd van 11 tot en met 14 jaar oud. Jij en je Wijk wordt uitgevoerd op basisscholen binnen de reguliere lesuren (of als onderdeel van de naschoolse opvang) en in de eerste twee klassen van het voortgezet onderwijs. Waag Society bouwde de website. Het project wordt georganiseerd door de afdeling Buurt en School van IJsterk (voorheen de stichting Welzijn Binnenstad en Westerpark) in Amsterdam.

De pilots worden begeleid door de redactie van Jij en je Wijk, door studenten van Talent INHOLLAND die het leerwerkbedrijf Amsterdam Jong Persbureau onder hun hoede hebben,

en door de naschoolse opvang van Villa Kadijken. De resultaten zijn te bekijken op de website. Wat hebben jongeren onderzocht? Welke artikelen hebben ze geschreven? En welke foto's hebben ze gemaakt? Dan zien we de wijk door de ogen van de jongeren.

Het doel van Jij en je Wijk is jongeren een kans te geven om zich uit te spreken. Over wat er in hun omgeving gebeurt, en welke rol zij daarin spelen. Het project wil jongeren een actieve rol laten spelen in de samenleving en zich uit te drukken op een creatieve manier. Zo krijgen zij het gevoel dat ze meetellen en serieus worden genomen.

De foto's en teksten die jongeren verzamelen komen op de website te staan. Ook zijn ze één keer per maand in een huis-aan-huisblad te zien. Deze reportages dragen bij aan de trots en het zelfvertrouwen van de jongeren. Op haar beurt leest de buurt niet alleen over zichzelf, maar leert zij ook de belevingswereld van jongeren kennen.

www.jijenjewijk.nl



Jij en je wijk

Domein: Onderwijs
Programma: Creative
Learning

waag.org/jijenjewijk

KillerTV

KillerTV brengt interactieve televisie op het internet. Tijdens de rechtstreekse uitzendingen is het mogelijk te reageren via de website. Ook kan eigen materiaal aan de uitzending worden toegevoegd. In 2007 verzorgde KillerTV 22 uitzendingen vanuit de Waag en Pakhuis de Zwijger.

KillerTV is een testbed, een streaming-laboratorium, wat inhoudt dat de site doorlopend in ontwikkeling is. Inhoud en technologie wordt beschouwd als onlosmakelijk verbonden. Geïnteresseerden worden op de hoogte gehouden van experimenten en de mogelijkheden van het streaming-kanaal via de site en een nieuwsbrief. KillerTV zendt lezingen, discussies en talkshows uit over wat inmiddels eCultuur is gaan heten. Alle series komen tot stand in samenwerking met partners uit de academische wereld, het bedrijfsleven of kunst en cultuur.

De uitzendingen van 2007 op een rij:

► **10 januari: Erik van Zuylen**

Cineast Erik van Zuylen over Hans Richter, kunstenaar, avantgardist en filmmaker (1888-1976).

► **17 januari: Hive Networks**

Een lezing van Vladimir Grafov van *Hive wares* (open source software platform voor 'mesh' netwerken), niet te verwarren met Hyves. Grafov is een van de grondleggers van dit platform, samen met Alexei Blinov en Ciron Edwards van Raylab.

► **24 januari: Park TV**

Jurering en prijsuitreiking van de beste inzendingen voor de wedstrijd Pocketmovies; filmpjes gemaakt met de mobiele telefoon voor het project 'Mobilereporters' van Park 4dtv.

► **3 februari: De avonturen van Rintje**
Kindervoorstelling van Sieb Posthuma.

► **10 februari: Oil of the 21st Century**

Een voorbereidende avond voor het project 'The Oil of the 21st Century, Perspectives on Intellectual Property' over intellectueel eigendomsrecht in de 21e eeuw, o.l.v. Paul Keller, hoofd programma Public Domain. Een project van Bootlab, i.s.m. Sarai en The Thing.

► **18 februari: Cyberspace Salvations 1**

► **21 maart: Cyberspace Salvations 2**

► **11 april: Cyberspace Salvations 3**

Over het symposium Cyberspace Salvations is een apart hoofdstuk opgenomen in dit jaarverslag.





SENTIENT CREATURES lectures 2007



► 4 april: Conceptual Paradise

Vertoning van de gelijknamige film van Stefan Römer, met een inleiding van de maker.

► 18 april: In2TV/KwLive

Een experimentele uitzending. Vanaf verschillende locaties werd er live samengewerkt aan een directe videoreactie op het gesprek in het Theatrum.

Tijdens deze primeur waren te gast: streaming programmeurs Lodewijk Loos en Michiel van der Ros over Keyworx en hun applicatie, projectleider Martijn van Seunter over MultiMediaN, Ronald van Tienhoven - Technische Universiteit Eindhoven, Annet Dekker - hoofd tentoonstellingen en artlab bij het Nederlands Instituut voor Mediakunst in Amsterdam en Peter Mertens - connectiviteits- en streaming expert, Sandberg, Park TV.

► 9 mei: Literatuur in de nieuwe media

Voor de derde achtereenvolgende keer presenteerden acht schrijvers en nieuwe media ontwikkelaars een literair werk voor op het (beeld)schermdat zij gezamenlijk maakten. Georganiseerd in samenwerking met het Fonds voor de Letteren.

► 10 mei: Sentient Creatures 1

► 23 mei: Sentient Creatures 2

► 6 juni: Sentient Creatures 3

► 20 juni: Sentient Creatures 4

Over de serie lezingen Sentient Creatures is een apart hoofdstuk opgenomen in dit jaarverslag. Deze serie is een vervolg op de succesvolle lezingencyclus over robotica die in 2005 in het Theatrum Anatomicum werd gehouden.

► 26/27 oktober: Publieke Ongemakken

Een tweedaagse workshop over stedelijke openbare voorzieningen getiteld 'A Public Inconvenience', georganiseerd door Fattoria Mediale en Waag Society.

► 31 oktober: <TAGGED>

Waag Society organiseerde in samenwerking met de Universiteit van Tilburg een themadag over *Ambient Intelligence*, met workshops en 's avonds een talkshow over jongeren en de invloed die Ambient Intelligence op hun leven uitoefent.

► 1 november: Scottie seminar

Zie voor deze uitzending het hoofdstuk over het project Scottie. De uitzending 's avonds was een vervolg op het seminar en de workshops overdag.

► **14 november: Stick to the Grid**

In *Stick to the Grid* een talkshow over wat het internet en andere nieuwe communicatie-technologie en de democratie elkaar te bieden hebben. Wat voegen de nieuwe media toe aan het arsenaal dat wordt ingezet om de kloof tussen burger en politiek te slechten? En hoe kan de *Civil Society* gebruik maken van digitale media om haar issues onder de aandacht te brengen? Maar ook: wat voor een democratie zijn we met behulp van die nieuwe media aan het bouwen? Hierover gingen Jan-Kees de Jager (CDA-staatssecretaris van Financiën), Rop Gonggrijp (wilvertrouwenstemcomputersniet.nl/Cryptophone), en Sanne Groot Koerkamp (Spunk) met elkaar in debat, ingeleid door Tonie van Ringelstein (internet-journalist) en gemodereerd door Marleen Stikker.



► **26 november: Steal this Film II**

Vertoning van het vervolg op de film 'Steal this Film', over piraterij op het net, mediadistributie en genetwerkte creativiteit. De film onderzoekt de historische achtergrond van *filesharing* en *peer-productie*. Presentatie Paul Keller en een introductie door Jamie King, met na afloop een vraag en antwoord-sessie.



► **29 november: The Future of Sexuality**

Een avond georganiseerd door de Club of Amsterdam in het kader van de gelijknamige conferentie.

► **19 december: Meshy**

Deze uitzending was een presentatie ter afsluiting van de *residency* van Aymeric Mansoux, Marloes de Valk en Tom Schouten waarin zij werkten aan Meshy. Zie hiervoor het hoofdstuk 'Metabiosis residency' in dit jaarverslag.

KillerTV

Domein: Cultuur
Programma: Connected

waag.org/killertv

killertv.nl

Meshy

**Domein: Cultuur
Programma: Technology as
Expression**

waag.org/meshy



*Mal voor de onderdelen van Meshy, gemaakt door
Marloes de Valk in het FabLab in Pakhuis de Zwijger.*

Metabiosis residency

Van 1 oktober tot 21 december 2007 waren drie artists-in-residence te gast bij Waag Society. Aymeric Mansoux, Marloes de Valk en Tom Schouten ontwikkelden een installatie met de naam Meshy als onderdeel van veelomvattende Metabiosis project, een verzameling werken over digitaal leven en autonome creatieprocessen.

De drie kunstenaars maken deel uit van het team GOTO10. GOTO10 is een collectief van internationale kunstenaars en programmeurs dat zich bezighoudt met Free/Libre/Open Source Software (FLOSS) en digitale kunsten. GOTO10 richt zich op het ondersteunen en ontwikkelen van digitale kunstprojecten en hulpmiddelen voor artistieke creatie en is actief in het vage grensgebied tussen software programmering en kunst. GOTO10 is actief op servers, IRC-kanalen, mailinglijsten en streams.

Tijdens hun verblijf hebben ze gewerkt aan Meshy, een interactieve installatie die de volgende stap vormt in het project Metabiosis, een verzameling werken over digitaal leven en autonome creatieprocessen. Een aantal kleine apparaten, waarin het digitale en het virtuele een eigen lichaam krijgen en tastbaar worden, maken geluiden en luisteren naar elkaar. Euforische herrie en het zachte gefluister van een mislukte communicatie klinken door de ruimte waarin ze leven. Je kunt ze bezoeken, afluisteren, storen of deelnemen aan hun gesprekken.

Meshy is een experiment en een spel voor mensen die nieuwsgierig zijn naar de mogelijkheden van op zichzelf staande processen, generatieve systemen en kunstmatig leven.



De binnenkant van een Meshy-module: chip met luidspreker.

Meshy is parallel aan het GATE-programma ontwikkeld. Met het GATE-programma moet Nederland op de kaart gezet worden als een internationale topspeler op het gebied van game research voor trainingssimulatie en entertainment. Naast onderzoek richt dit programma zich op kennisoverdracht naar MKB-bedrijven en het uitvoeren van pilots die de potentie van *serious gaming* zullen tonen. Beide projecten inspireren en informeren elkaar over de concepten van bemiddeling en interactie van mensen door middel van apparaten.

Voor de kunstenaars vormt onderzoek een fundamenteel deel van de productie. Een van de belangrijkste aspecten van hun onderzoek is het bestuderen van de fantasieën die mensen hebben over machines en apparaten, hoe ze denken dat dingen werken, wat ze zich voorstellen dat er binnenin die kastjes gebeurt. Voor het uitvoeren van het project hebben de kunstenaars gebruik kunnen maken van het FabLab in Pakhuis de Zwijger. Op 19 december gaven de kunstenaars een afsluitende presentatie.

metabiosis.goto10.org

Mobile Learning Game Kit



Spelers aan de slag met MLGK tijdens PICNIC '07.

Mobile Learning Game Kit (MLGK) is een toolkit voor spelenderwijs leren die opgezet is in samenwerking met de Universiteit van Amsterdam en de Hogeschool van Amsterdam. De applicatie bestaat uit een website waarop de games van specifieke inhoud kunnen worden voorzien, toegesneden op specifieke cursussen en op de behoeftes, niveau en capaciteiten van specifieke doelgroepen.

Gebruikers gaan aan de hand van gerichte opdrachten naar bepaalde plekken in de stad, en verzamelen daar ter plekke gegevens die in de vorm van foto's, video's, interviews en dergelijke worden vastgelegd, en zoeken via het internet aanvullende



MLGK

Domein: Onderwijs
Programma: Locative Media

waag.org/mlgk

informatie uit digitale archieven, documenten, verzamelingen. De applicatie werd in september 2007 in de praktijk getest tijdens workshops 'Make a mobile game' op PICNIC Jr.

mlgk.nl

MobileMath

Onder scholieren heerst er een negatieve beeldvorming ten aanzien van bètavakken. Wiskunde is bijvoorbeeld saai en droog, hoor je op het schoolplein. Om deze negatieve beeldvorming te beïnvloeden heeft Waag Society samen met het Freudenthal Instituut MobileMath ontwikkeld. Mobile Math is een mobiel stadspel over wiskunde waarin scholieren wiskundige inzichten en thema's leren doorgronden en toepassen.

Binnen MobileMath is het de bedoeling om zoveel mogelijk punten te halen binnen de gestelde tijd. Scholieren kunnen punten scoren door vierhoeken, rechthoeken en parallellogrammen te (de)construeren in het speelveld rondom de school. Dit speelveld is een leeg vlak losgekoppeld van de elementen in de fysieke omgeving en is daardoor locatie-onafhankelijk: het kan overal 'neergelegd' worden.

Naast de ontwikkeling van een goed begrip van vierhoekconstructies loont het voor spelers om eerst goed de kaart te bestuderen en te relateren aan hun positie en omgeving. Welk gebied is te belopen, waar moeten en kunnen we wel en niet komen om een juiste figuur te maken en hoe lang doen we daar over? Na het spel is de kaart waarop gespeeld is online beschikbaar (via EduGIS) om in te zetten voor klassikale reflectie of om te kunnen tonen aan ouders, vrienden et cetera.

In het onderwijs is behoefte aan nieuwe onderwijsvormen die nauwer aansluiten bij de 'digital lifestyle' van scholieren. Dit wordt met name ervaren in onderwijssettings waar men uitgaat van competentiegericht leren. Een spelvorm



Mobile Math

Domein: Onderwijs
Programma: Locative Media

waag.org/mobilemath

is dan een geschikte onderwijsvorm die scholieren in staat stelt in een contextrijke omgeving ontdekkingen te laten doen. Inzet van deze exploratieve city-game is een nieuwe, uitdagende en eigentijdse onderwijsvorm te bieden. Scholieren spelen een actieve rol in het spelen van de game en gebruiken daarbij de communicatieve en creatieve mogelijkheden van mobiele technologieën en internet.

Met de ontwikkeling van MobileMath onderzoeken we hoe een moderne, mobiele en sociale spelvorm kan bijdragen aan het leerproces, aan het vergroten van de intrinsieke motivatie en een actieve houding van jongeren ten aanzien van hun leerproces. MobileMath is een uitbreiding van het EduGIS portaal en wordt mede gesubsidieerd door het innovatieprogramma Ruimte voor Geo-Informatie (RGI).

mobilemath.nl

Mobile Music Workshop 2007



De vierde internationale Mobile Music Workshop werd van 6-8 mei 2007 bij STEIM en Waag Society in Amsterdam gehouden. Het event combineert muziek met mobiele technologie in vele workshops, presentaties, lezingen en sessies op straat.

De Mobile Music Workshop brengt jaarlijks een internationaal gezelschap bijeen op het gebied van mobiele technologie variërend van geluidskunstenaars tot programmeurs. Met de nieuwste mogelijkheden op het gebied van internet, mobiele netwerken en *context-awareness* komen er steeds meer mogelijkheden voor maken, beluisteren en delen van muziek. Om de muziekbeleving en -ontwikkeling nog verder te stimuleren en nieuwe vormen van interactie te bedenken met locatieve media wordt deze workshop georganiseerd.

Er was een uitgebreid en gevarieerd programma opgesteld, waarbij in en rond de Waag onder andere de volgende activiteiten werden georganiseerd: een

workshop gericht op het werken met de Arduino-chip en *physical computing*, een keynote door Régine Debatty (van de blog *we-make-money-not art*), een lezing over Creative Commons door Paul Keller, een Keyworx Live workshop en een Geotracing *locative media* workshop.

**mobilemusicworkshop.org
mobilemusicworkshop.blogspot.com**

Mobile Music Workshop

**Domein: Cultuur
Programma: Meerdere**

**waag.org/
mobilemusicworkshop**



Bas van Abel tijdens de workshop Arduino en physical computing.



Mobile Music Workshop op straat.



Museumnacht 2007



Een team van medewerkers staat klaar aan de deur om de bezoekers te ontvangen.

Museumnacht

Domein: Cultuur

[waag.org/
museumnacht](http://waag.org/museumnacht)

De Museumnacht is een jaarlijks terugkerend publieksevenement, waarbij Waag Society zich, als een van de weinige niet-musea, kan presenteren aan een groot publiek. Op zaterdagnacht 3 november 2007 opende de Waag, samen met 41 andere locaties, zijn deuren en trok daarmee 1350 bezoekers.

Voor deze editie was gekozen om de Waag Society-projecten ScratchWorx en FabLab te belichten. De ScratchConsole stond centraal opgesteld in het Theatrum Anatomicum, waarmee het publiek aan de slag mocht gaan om een DJ/VJ-voorstelling te maken. Als onderdeel van het FabLab was de lasercutter overgekomen. Hiermee zijn gedurende de nacht ter plekke talloze cocktailstampers naar eigen design van de bezoekers gemaakt. Ook de dj's waren van eigen bodem deze avond. De cocktails kwamen van NixMixMee.



Het tijdelijke FabLab voor de Museumnacht



ScratchWorx in het midden van de zaal en volop in de belangstelling.

n8.nl

Oil of the 21st Century



“Intellectual Property is the oil of the 21st century” is een citaat van Mark Getty, bestuursvoorzitter van Getty Images, een van de grootste bezitters van intellectueel eigendom. Deze uitspraak werpt een nieuw licht op de huidige conflicten rond auteursrechten, patenten en handelsmerken. Het is niet alleen een directe oorlogsverklaring, het illustreert ook goed de conceptuele verwarring onder de houders van rechten wanneer zij hun nieuwe eigendom proberen te omschrijven.

Het project ‘The Oil of the 21st Century’ kreeg in de loop van 2007 vorm. Drie publieke debatten, in Amsterdam, Delhi en New York fungeerden als introductie van het project. Een aantal sprekers bespraken de belangrijkste vragen en hielpen mee om te bepalen

welke nieuwe concepten, conflicten en tegenstellingen zouden worden behandeld tijdens de ‘Oil of the 21st Century’-conferentie die van 26-28 oktober 2007 in Berlijn werd gehouden.

‘The Oil of the 21st Century’ is een project van Bootlab (Berlijn), gebaseerd op een concept van Partner gegen Berlin, geproduceerd in samenwerking met Sarai (Delhi), The Thing (New York) en Waag Society (Amsterdam), mede mogelijk gemaakt door de German Federal Cultural Foundation.

oil21.org

Operatie Sigismund





In 2007 is Operatie Sigismund in het Drents Archief in Assen van start gegaan. In dit multimediale spel maken leerlingen uit groep 7 en 8 van het basisonderwijs kennis met het belang van een archief: behoud en beheer. Het concept, de vormgeving en de inrichting van de ruimte is ontwikkeld door Waag Society in samenwerking met het Drents Archief. Het project werd in september beloond met een Europese prijs: de Erasmus EuroMedia Medal 2007 van de ESEC (European Society for Education and Communication).

Bronnen uit het archief van Sigismund van Heiden Reinestein, die in de geschiedenis van Drenthe een opvallende rol heeft gespeeld, vormen de basis van deze digitale leeromgeving. Ze geven leerlingen een kijkje in het leven in Drenthe in de achttiende eeuw en aan het stadhouderlijk Hof in Den Haag. In het spel komen de leerlingen in aanraking met tal van facetten die een rol spelen bij het behoud van erfgoed in een archief, zoals bijvoorbeeld inktvraat.

Leerlingen die voor Operatie Sigismund de kelders van het Drents Archief bezoeken, horen het volgende verhaal: 'Het Drents Archief beschikt over een fragment uit een historisch dagboek. Het grootste deel van het dagboek ontbreekt echter. De tekst in het dagboekfragment luidt: "Als kamerheer van de Prins van Oranje ben ik op de hoogte van zijn doen en laten. De Prins van Oranje is naar Engeland gevlucht! De tegenstanders worden te invloedrijk. De Prins heeft mij zoals gebruikelijk in onzekere tijden zijn zegel toevertrouwd, zoals gewoonlijk draag ik het zegel..." Hierna ontbreekt de verdere tekst.'

De leerlingen krijgen de opdracht dit uit te zoeken. Zij moeten daarvoor in groepjes verschillende bronnen

uit het archief van Sigismund onderzoeken. Elke opdracht geeft nieuwe aanwijzingen en alle puzzelstukjes samen leveren uiteindelijk de ontknoping.

Op 24 mei werd tijdens een feestelijk symposium in Assen het erfgoed educatie project Operatie Sigismund gepresenteerd. Doel van het symposium was het project en het (ontwikkel)proces te presenteren aan de uitgenodigde erfgoedinstellingen: welke keuzen hebben de partners Drents Archief en Waag Society gemaakt, hoe is financiering gevonden en hoe is het avontuur tot stand gekomen? Daarbij werd een eerste exemplaar van het bijbehorende boekje ('Operatie Sigismund. Beheer en behoud in een digitale leeromgeving') gepresenteerd, waarin het project uitgebreid staat beschreven. Op de website van het Drents Archief is een filmpje te zien dat een indruk geeft van het spel.

Op 8 september werd een nieuwe tentoonstelling over heer Sigismund geopend in het Drents Archief. Op de volgende pagina's wordt een impressie gegeven van het project aan de hand van ontwerpen en foto's.

Het project werd financieel mogelijk gemaakt door de Mondriaan Stichting, Provincie Drenthe, VSB Fonds, Prins Bernhard Cultuurfonds, NOT Fonds en Stichting Telematica Drenthe.

drentsarchief.nl

Operatie Sigismund

**Domein: Onderwijs
Programma: Creative
Learning, Shared Narratives**

waag.org/sigismund



Boven: ontwerp voor een van de ruimtes en het beeldmerk dat in alle ruimtes is aangebracht.

Rechts: foto's van de inrichting.

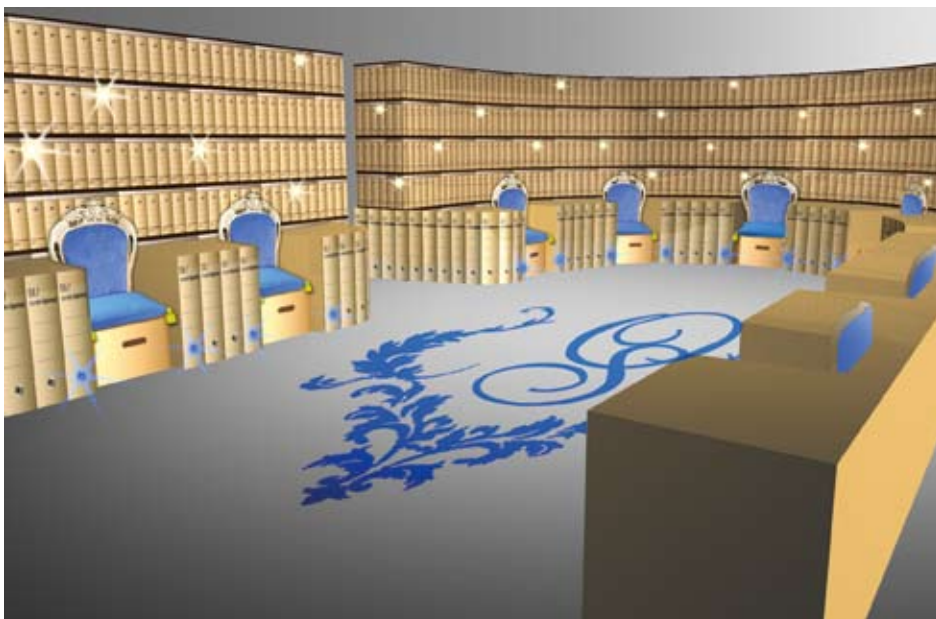




Boven: het ontwerp voor de zogenaamde docuscanner, voorzien van een RFID-lezer die mappen herkent als deze op de scanner worden gelegd.

Links: heer Sigismund van Heiden Reinestein.

Onder: het ontwerp voor de grote ruimte met archiefdozen, waarin zich een deel van het spel afspeelt.



Pedagogical Faultlines

Pedagogical Faultlines was een tweedaagse conferentie met workshops georganiseerd door Waag Society, Sarai en het Instituut voor Network Cultures, eind september 2007 in Pakhuis de Zwijger.

Doel van deze conferentie was een internationale uitwisseling van high-level kennis en ervaring met nieuwe concepten en ideeën over leren. De conferentie droeg als thema 'uitdagingen binnen de hedendaags pedagogie', waaronder het gebruik van nieuwe media, maar ook institutionele en culturele vraagstukken. De conferentie vond plaats in een informele setting met een beperkt aantal deelnemers. Een internationaal gezelschap van sprekers uit India (Sarai, ALF), Brazilië en Nederland nam aan de conferentie deel.

Tijdens de conferentie hebben de deelnemers getracht antwoorden te formuleren op vragen die waren onderverdeeld in vier thema's van educatieve stijlen:

► **Buiten-institutionele pedagogie**

Wat voor alternatieve modellen zijn er als je de bestaande onderwijsmodellen van de hand wijst?

► **Nieuwe bronnen van kennis**

Van blogs tot wikis tot sociale netwerken... Hoe beoordelen wij deze sociale gereedschappen vanuit de optiek van de kritische pedagogiek?

► **Sociale kennis en de professionele praktijk**

Hoe gaan we om met het spanningsveld tussen de sociale kennis die uit projecten komt en de professionele aanspraken en vereisten?



Pedagogical Faultlines

**Domein: Samenleving en
Onderwijs
Programma: Creative Learning**

waag.org/faultlines

► **Internationale uitwisseling**

Hoe gemakkelijk het ook lijkt, hoe effectief is het eigenlijk om software uit te wisselen, educatief materiaal te vertalen en over te brengen naar een andere sociale context?

Voor de conferentie is een programma gedrukt, waarin per spreker en onderwerp een korte toelichting werd gegeven. Ook is een speciale blog ingericht voor de bijdragen van de deelnemers aan de conferentie.

De conferentie werd ondersteund door Kennisnet (ICT op school), SICA en het Ministerie van Buitenlandse Zaken.

faultlines.waag.org



Rechts: Henk van Zeijts van Waag Society probeert een laptop uit van het OLPC project, One Laptop Per Child, dat kinderen in ontwikkelingslanden van deze computers wil voorzien.



Deelnemers en sprekers op de Pedagogical Faultlines conferentie. De foto's zijn gepubliceerd op <http://www.flickr.com/groups/faultlines/pool>. Deze foto's zijn van Frank Kresin.



PICNIC'07

PICNIC'07, de tweede cross media week, speelde zich af van 24 tot 29 september 2007 op het Westergasfabriekterrein in Amsterdam. De conferentie en alle daaromheen georganiseerde events trokken ongeveer 9000 bezoekers, waarvan zo'n 4000 professionals. Daarmee is PICNIC uitgegroeid tot een toonaangevende manifestatie, die Amsterdam en omgeving op de kaart zet als het centrum voor de creatieve industrie in Europa.

Voor de editie van 2007 waren drie thema's gekozen: *feel*, *make* en *play*. Het hart van PICNIC'07 wordt gevormd door de driedaagse conferentie, met ook dit jaar weer een reeks van spraakmakende sprekers uit binnen- en buitenland. Een compleet overzicht is te vinden op de website van PICNIC, waar alle sprekers in een video-overzicht zijn opgenomen.

De grote kracht van PICNIC ligt in het feit dat het mensen uit zeer uiteenlopende disciplines bijeenbrengt. Dit kunnen creatieven zijn, kunstenaars, ondernemers, experts op het gebied van innovatie en technologie, hackers of media professionals uit de reclame- en marketingwereld. Een dagelijks onderdeel van de conferentie was de UPC *daily talkshow*. Op zowel de eerste als laatste dag waren de initiatiefnemers van PICNIC, Marleen Stikker en Bas Verhart te gast in het panel van sprekers dat de dag afrondde.

Een apart onderdeel vormde de PICNIC *Green Challenge*. Deze prijs, beschikbaar gesteld door de Postcodeloterij, ging naar het innovatieve duurzame energie-concept Qurrent, van bedenker Igor Kluin. De prijs werd uitgereikt door Richard Branson.

PICNIC Academy bood een aantal lezingen en master classes aan studenten van verschillende studierichtingen in (nieuwe) media. Naast de conferentie bood PICNIC nog tal van andere partners events en specials, met workshops, demo sessies, mini-seminars, lezingen, presentaties et cetera. Waag Society was betrokken bij de programmering van een aantal afzonderlijke onderdelen van PICNIC'07:

PICNIC at Night bood op vier avonden een afwisselend programma tot middernacht met muziek, mediakunst en ander entertainment. De publieksprogrammering was in handen van Ramon Govaars van Waag Society.

PICNIC Jr was gericht op het onderwijs en jongeren, met een seminar en een dag vol workshops in de Gashouder, georganiseerd door het Creative Learning Lab van Waag Society. Hierover is een apart hoofdstuk opgenomen in dit jaarverslag.

PICNIC Specials waren vijf vrij toegankelijke manifestaties, waarvan Waag Society betrokken was bij de eerste twee te weten: Day of the Media Labs, georganiseerd door zusterorganisatie Mediagilde en CineGrid (zie hiervoor het afzonderlijke hoofdstuk over dit project).

Come Out & Play bood twee dagen lang allerlei spelen aan op het festivalterrein, al dan niet met inzet van (mobiele) technologie. Ook aan dit festival, overgekomen uit New York op uitnodiging van Waag Society, is een apart hoofdstuk in dit jaarverslag gewijd.

picnicnetwork.org



Het thema feel, make, play kwam ook terug in de keuze van 20 kunstenaars die waren uitgenodigd om een bijdrage te leveren aan PICNIC. Deze bijdragen waren op verschillende locaties op het festivalterrein te zien.

PICNIC fotoimpressie



Overzichtsfoto Zuiveringshal Oost. De foto's op deze pagina's zijn van Rosa Menkman, die als workshopbegeleider betrokken was bij PICNIC Jr.



Spiegeltent op het buitenterrein.



Elektronisch speelgoed gebruikt voor de workshop Circuit Band.



PICNIC Jr seminar en workspace

PICNIC Jr

Domein: Onderwijs
Programma: Creative
Learning

waag.org/picnicjr



Foto: Rosa Menkman

Het Creative Learning Lab organiseerde PICNIC Jr tijdens de cross media week PICNIC'07, op 24 en 25 september. PICNIC Jr bestond uit twee delen: een seminar over creatieve technologie en onderwijs en de Creative Workspace, een verscheidenheid aan workshops voor jongeren in de Gashouder.

PICNIC Jr bood jongeren en leraren de mogelijkheid creatieve technologie te leren kennen, zowel bekende als onbekende tools voor persoonlijke expressie en gezamenlijke interactie. Het doel van PICNIC Jr was om leraren te inspireren creatieve technologie in te zetten in het leerproces en om jonge mensen zelf de mogelijkheden ervan te laten ontdekken.

► **PICNIC Jr Seminar**

Creative Technology and Education

Het seminar bracht professionals uit de creatieve industrie, onderzoekers, scholen, ICT-bedrijven en educatieve uitgeverij bij elkaar. Doel was om de wensen en mogelijkheden van (breedband) technologie voor het onderwijs te evalueren, om te inspireren, kennis te delen en nieuwe samenwerkingsverbanden te leggen. Na een opening door Henk van Zeijts van Waag Society, spraken George Parker (Corporate Magician) over creativiteit, Huub Nelis (Youngworks) over jongerencultuur en Willem-Jan Renger (HKU) over creativiteit, technologie en onderwijs.

In de middag konden vier verschillende themalijnen worden gevolgd: van project naar klaslokaal, creatief bètaonderwijs, voorbeelden van creatieve online tools en een debat over de kwaliteit van kindercontent door Mijn Kind Online. Daarnaast waren er presentaties van diverse projecten gericht op jongeren op de projectenmarkt.

► **PICNIC Jr Workspace**

Tijdens PICNIC Jr werden interactieve workshops gehouden met 14-18 jarigen. Zij hadden de mogelijkheid hun digitale creatieve vaardigheden uit te breiden, te werken met geluid en beeld of hun eigen games en presentaties te maken. Waag Society organiseerde de volgende workshops:

- **Circuit Band:** zelf muziekinstrumenten maken van bestaande huishoudelijke apparaten, een band formeren en optreden.
- **ScratchWorx:** onder professionele begeleiding een live DJ-VJ performance maken.
- **Make a mobile game:** een spel ontwikkelen met GPS en mobiele telefoons en op de computer de opdrachten ontwikkelen.
- **Een FabLab,** waar met de aanwezige machines en computers electronica kon worden ontworpen en gemaakt.

De overige workshops van de samenwerkende partijen waren: IJsfontein: laat van je horen! Gebruik je mobiel, Hyves, een flyer, buttons, camera en/of YouTube om je boodschap over te brengen.

Muziekwerkplaats: je eigen muziekstuk maken als mp3 opnemen

Digital Playground: experimenteren met digitale media, camera's en video-editing.

One-take videoworkshop, een videoboodschap in één keer opnemen, onder professionele begeleiding.

Alle activiteiten op PICNIC Jr werden vastgelegd op een blog.

picnicjr.waag.org

Platform ECS

Het Platform Educatie & Creatieve Sector brengt partijen in de onderwijssector bij elkaar om goede innovatieve lesmethoden te identificeren, op te schalen en te implementeren in het onderwijs.

In 2007 organiseerde het Platform ECS een aantal bijeenkomsten, een seminar en diverse forumdiscussies met betrokkenen uit het onderwijs, de ICT-sector, de creatieve sector en de educatieve uitgeverij. Voor het platform werd een aparte website ingericht.

Iedereen is het erover eens dat, als Nederland in de voorhoede wil blijven op mondiaal niveau, we moeten blijven innoveren. Daarvoor is het zaak creatieve, flexibel denkende mensen op te leiden. De bron van het vermogen tot innovatie ligt immers in het onderwijs. In de praktijk zijn de onderwijsmethoden daar nog onvoldoende op ingericht.

Juist op die vernieuwende onderwijsmethoden loopt het nu vaak stuk. Het onderwijs ontwikkelt soms zelf leermethoden, maar kan ze niet op grote schaal implementeren. Ook de creatieve industrie ontwikkelt hoogwaardig educatieve toepassingen. Maar ook zij komen vaak niet tot opschaling. Uitgeverijen hebben wel mogelijkheden tot opschaling, maar kunnen vanuit hun marktpositie niet radicaal innoveren. Waarom weten deze partijen elkaar niet te vinden? Dat is precies het probleem dat het Platform ECS oplost door alle relevante partijen bij elkaar te brengen.

Nederland heeft een groot potentieel op het gebied van creativiteit. Omdat dat potentieel nog niet ten volle wordt benut, schreef de overheid de *Creative Challenge Call* uit, een



Screenshot van de website.

Platform ECS

**Domein: Onderwijs
Programma: Creative
Learning**

www.waag.org/platformecs

oproep aan bedrijven en instellingen in Nederland om met initiatieven te komen. Het Platform ECS is een van de gehonoreerde initiatieven.

Platform ECS is een samenwerking van Kennisnet, de HKU, ICT Office, de gezamenlijke Educatieve Uitgeverijen, Nederland Breedbandland en Creative Challenge Call.

www.plecs.nl

Samsam

Samsam is een gratis tijdschrift over ontwikkelingssamenwerking voor kinderen van 9 tot 14 jaar. Het wordt verspreid in scholen door het NCDO (Nationale Commissie voor Internationale Samenwerking en Duurzame Ontwikkeling). Waag Society startte in 2007 met de ontwikkeling van een nieuwe website voor samsam.



Screenshot van de nieuwe website in het ontwerpstudio.

Een van de doelen van de nieuwe website is dat kinderen zich kunnen inleven in het alledaagse leven van een kind in een ontwikkelingsland. De website moet de kinderen bewust maken van hun wereldburgerschap en beter aansluiten bij hun beleavingswereld dan de bestaande website.

Om dat te bereiken werd een concept ontwikkeld, waarbij de kinderen in de rol van reporter een web-expeditie kunnen maken naar een van de themalanden. Daarnaast kunnen kinderen op de website op zoek gaan naar informatie voor een werkstuk op school en deze op eenvoudige wijze zelf afdrucken met behulp van een 'werkstuk-generator'. Voor leraren zal er op een eenvoudige manier ondersteunend materiaal

te vinden zijn dat aansluit bij de kerndoelen en geïnteresseerden kunnen het archief en de algemene informatie bekijken, die aansluit bij de behandelde onderwerpen in het tijdschrift.

Het tijdschrift Samsam is opgericht in 1975 en wordt uitgegeven door het NCDO in Amsterdam in opdracht van het Ministerie van Buitenlandse Zaken. De nieuwe website zal naar verwachting in 2008 worden gelanceerd.

samsam.net

Samsam

**Domein: Samenleving
Programma: Shared
Narratives**

waag.org/samsam

Sarai-Waag Exchange Platform



Waag Society heeft al sinds 1999 een samenwerkingsverband met het mediacentrum Sarai/CSDS in New Delhi en het Alternative Law Forum (ALF) in Bangalore in India. In 2006 is ook het Braziliaanse Des-Centro in het platform geïntegreerd. In 2007 was de belangrijkste uitwerking van de samenwerking de gezamenlijke conferentie 'Pedagogical Faultlines' in Amsterdam, waarop gesproken werd over alternatieve vormen van onderwijs.

Aan deze tweedaagse conferentie, die eind september plaatsvond, is een apart hoofdstuk gewijd in dit jaarverslag. Aan de conferentie namen 40 medewerkers uit de samenwerkende organisaties deel.

In december 2007 bracht Lipika Bansal van Waag Society een bezoek aan India en Sarai. Op uitnodiging van de Comet Media Foundation (Mumbai) bezocht zij namens Waag Society verschillende organisaties en zag wat een aantal (ICT-) projecten tot stand hebben gebracht. Haar bezoek vond tegelijkertijd plaats

met het 'Bal Vividha', een festival waar alternatieve benaderingen binnen het onderwijs worden belicht. Het festival brengt pedagogen, onderwijzers, NGO's en professionals uit de media in een feestelijke omgeving bij elkaar.

De reportage van haar bezoek voor het Waag Society Magazine nemen wij hier over.

Analfabetisme is in India een groot probleem. De ruim één miljard inwoners spreken samen ongeveer 1600 talen. 52% van de vrouwen en 30% van de mannen is analfabeet. Van de 94% kinderen die naar school gaat kan slechts 40% lezen als ze met school klaar zijn. De regering in India stimuleert daarom de introductie van computers op scholen om meer kinderen te leren lezen en schrijven. Er worden verschillende computerprojecten opgezet in de arme delen van steden en kleine dorpen. Ook op scholen (waar soms geen potlood te vinden is) worden projecten begonnen.



In november 2007 zijn daar een aantal pilots gestart. Gerecyclede computers worden voorzien van open source-software.

Kinderen kunnen binnen twee weken omgaan met deze computers. Ze spelen spelletjes, luisteren muziek en bekijken filmpjes. Maar de software op deze computers is in de Engelse taal. De meeste kinderen zijn het Engels niet of nauwelijks machtig. Je kunt je hier bij afvragen wat je met computers kunt doen aan alfabetisme. Wat gemist wordt is lokale content in de eigen taal. Maar de inzet van computers stimuleert kinderen wel om naar school te komen en met de computers te leren. Een ander voorbeeld daarvan is het project One Laptop Per Child (OLPC).

In het dorp Khairat, dat ongeveer 40 km van Mumbai ligt, is in november 2007 een OLPC-project gestart. Sinds de start van het project is het aantal leerlingen op school aanzienlijk gestegen. De kinderen leren nu

basisvaardigheden met de laptops. Op lange termijn is ook hier de wens om educatieve software aan te bieden in de lokale taal. In Amerika worden daarom momenteel keyboards en software in Devanagri-taal ontwikkeld.

Er worden niet alleen computers ingezet om mensen in India te helpen. Ook andere mogelijkheden worden aangeboden. Een voorbeeld daarvan is FabLab India. Het FabLab is vier jaar geleden geopend en is onderdeel van Vigyan Ashram. Dit is een opleidingsinstituut waar studenten landbouw en techniek kunnen studeren. Het FabLab is volledig gericht op de bruikbaarheid van alle beperkingen in de lokale gemeenschap. Studenten komen uit alle delen van India, dus wanneer ze terug gaan naar hun dorp kunnen ze kleine ondernemingen starten en *self-reliant* leven. Ze leren bijvoorbeeld huizen bouwen die bestendig zijn tegen cyclonen en aardbevingen, ze koken op biogas en pompen hun water op met behulp van een fiets.



Kinderen in Khairat: de school heeft geen schoolmeubilair, maar de kinderen hebben wel de beschikking over laptops van het OLPC-project.



Wat het opmerkelijke is van dit FabLab zijn de technologieën die hier worden ontworpen. In dit FabLab worden duurzame producten ontworpen die noodzakelijk zijn in het dorp vanwege het tekort aan stroom, andere hulpbronnen en technologieën. Ze hebben bijvoorbeeld een waterboiler-alarm gemaakt. Als het water 55°C is, is het warm genoeg om te douchen. Hierdoor wordt gas gespaard. Verder wordt met behulp van zonnepanelen (als er stroom is) alles geladen, als de stroom uitvalt, schakelt iedereen over op led-lampen en lantaarntjes. Ze hebben gehoorapparaten voor ouderen gemaakt en verder bieden ze mensen uit de omgeving de mogelijkheid om hun ideeën in het FabLab uit te werken.



Lantaarntjes met LED-verlichting, gemaakt in het lokale FabLab.

sarai.net

Scottie





Scottie
Domein: Zorg
Programma: Technology
as Expression

waag.org/scottie

Het project van Waag Society dat in 2007 waarschijnlijk de meeste aandacht in de media heeft gekregen was Scottie. Het project Scottie onderzoekt de mogelijkheden om, met behulp van informatie- en communicatietechnologie, virtuele nabijheid te creëren tussen langdurig afwezigen en hun primaire sociale groep.

In 2007 werd de ontwikkeling van Scottie van concept naar prototype voortgezet, resulterend in een eerste model dat getest kon worden op de doelgroep. Op 1 november 2007 werd een seminar over het project gehouden in Pakhuis de Zwijger onder de naam 'Knuffelen op afstand' en tegelijkertijd gingen studenten aan de slag in het FabLab om meer innovatieve zorgconcepten te bedenken en uit te voeren.

Non-verbale, impliciete communicatievormen zijn van wezenlijk belang voor het onderhouden van persoonlijke relaties. 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 persoonlijke 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 jongeren tussen 13 en 15 jaar, die afwezig zijn door langdurig verblijf in het ziekenhuis.

In Nederland worden de meeste zieke kinderen thuis behandeld. De kinderen die voor langere tijd in het ziekenhuis moeten blijven hebben meestal kanker of ernstige hartklachten en de behandeling die ze moeten ondergaan is erg zwaar. Door hun ziekte en hun verblijf in het ziekenhuis verandert hun hele leven. Hun relatie met vrienden en familie verandert en ze maken niet meer deel uit van hun gewone dagelijkse routine. De communicatie met hun sociale netwerk wordt ineens heel gepland. 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?

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

Wat is een Scottie?

Scotties zijn kunststof 'poppetjes' die boodschappen zenden en ontvangen. Kinderen die langdurig in het ziekenhuis liggen kunnen via Scottie communiceren met dierbaren op afstand. Een kind in het ziekenhuis en een persoon uit zijn of haar omgeving hebben elk een Scottie. Het doel van Scottie is het bieden van continuïteit aan betrokkenen, om het isolement van een ziekenhuis opname weg te nemen, de bestaande sociale relaties in stand te houden en zo het herstelproces te versterken en latere reïntegratie makkelijker te maken. De nadruk ligt daarbij op affectieve, emotionele communicatie.

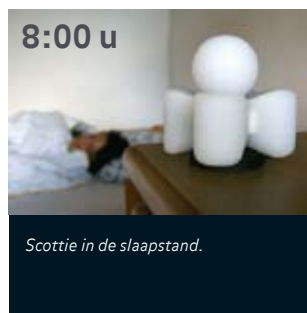
Met Scottie kunnen de gebruikers die op verschillende manieren non-verbale boodschappen naar elkaar verzenden: via trillingen en door het verzenden van een kleur. Als beide hun Scottie tegelijkertijd vasthouden, beginnen ze zachtjes

te trillen, ze kunnen zo elkaars aanwezigheid op afstand ervaren.

Het is ook mogelijk om kleuren naar het hoofdje van de andere Scottie sturen. Dit gebeurt door de 'kleurenkiezer' in de voet van de Scottie boven een gekleurd vlak te houden en in de Scottie te knijpen. Dan gaat het hoofdje van de andere Scottie in die kleur licht geven. Er zit een matje met een kleurencirkel bij Scottie dat gebruikt kan worden om de kleuren uit te kiezen.

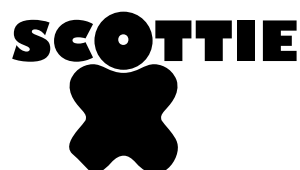
Waag Society betreft de gebruikers graag vanaf een vroeg stadium in de productontwikkeling om te kijken of de bedachte werkingsprincipes ook echt aansluiten bij de behoeften van de gebruikers.

Het prototype kan gezien worden als een eerste stap tot een product met uitgebreide functionaliteit. Met dit prototype zullen testen gedaan worden om te evalueren of de manier van berichtjes sturen goed werkt, en waar aanknopingspunten voor verbetering liggen. Aan het eind van 2007 zijn de eerste stappen ondernomen om door middel van sponsoring een verdere ontwikkeling van Scottie mogelijk te maken.



...een dag uit het leven met...

Knuffelen op afstand, seminar ICT-toepassingen in de zorg
 Donderdag 1 november 2007, workshop van 9:00 - 15:00 uur,
 lezingen 13:00 - 17:30 uur.
 Locatie: Pakhuis de Zwijger, Piet Heinkade 179,
 1019 HC Amsterdam



Scottie seminar

Op 1 november 2007 werd het Scottie seminar Knuffelen op afstand georganiseerd in Pakhuis de Zwijger. Tijdens het seminar werd het eerste prototype van Scottie gedemonstreerd. Daarnaast werd de ontwerpcontext belicht vanuit de zorgsector, de ontwerpwereld en uiteraard door de makers zelf.

Daarnaast ontwikkelden designstudenten in een pressure cooker parallel aan het seminar nog meer vernieuwende, 'sensorische' prototypes, die aan het eind van de dag gepresenteerd en beoordeeld werden.

Het programma bestond uit:

- Een introductie 'Het belang van innovatie in de zorg', door Marleen Stikker, directeur Waag Society, met aansluitend een presentatie van het project Paro de Zeehond. De reacties van bewoners van het Leo Polakhuis in Amsterdam op Paro de Zeehond, in vergelijking tot andere ICT-toepassingen, door Jasper Klapwijk, Manager Communicatie van Woonzorg Nederland.
- Een lezing '*Affective computing* in de zorg': aansprekende voorbeelden van ICT projecten gericht op affectieve communicatie in de zorg, verzorgd door Caroline Hummels, Associate Professor Faculteit Industrial Design van de TU Eindhoven.
- Een demonstratie van Scottie: de resultaten van het project en een demonstratie van het prototype door het ontwikkelteam van Waag Society.

De middag stond in het teken van de 'FabLab Cares' (zie ook bij het hoofdstuk FabLab), met een discussie

onder leiding van Marleen Stikker over de beoordelingscriteria van innovatieve zorgprojecten, presentaties van de prototypes van studenten uit de FabLab workshop, de beoordeling van de prototypes door een panel van experts en tot slot de prijsuitreiking voor het beste prototype.

's Avonds werd er dieper ingegaan op de diverse aspecten van het project tijdens een uitzending van KillerTV.



ScratchWorx Contest

Begin 2007 werd de ScratchWorx Contest georganiseerd, een samenwerking tussen B&A Groep en Waag Society, op initiatief van de Gemeente Amsterdam, afdeling Economische Zaken. De voorbereidende workshops werden gehouden in Pakhuis de Zwijger, de finale was op het grote podium, gewonnen door het team van het Hermann Wesselink College uit Amsterdam.

De afdeling Economische Zaken (EZ) van de gemeente Amsterdam voorziet een tekort aan beroepspotentieel in de ICT-sector. Het project 'ICT & Nieuwe media, iets voor jou?' maakte de verschillende beroepsmogelijkheden in de ICT & Nieuwe media sector zichtbaar en liet jongeren op een innovatieve en aansprekende wijze kennis maken met de ontwikkelingen en mogelijkheden binnen deze sectoren. De ScratchWorx Contest vormde een onderdeel van de campagne.

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 daarbij als ingrediënten voor een performance die ze op de ScratchConsole mixen en live op groot scherm presenteren voor een publiek.

Voor de Contest was een wedstrijdvorm rond ScratchWorx ontwikkeld met het doel om jongeren te stimuleren een ICT-gerelateerde studiekeuze te maken. Het ging hierbij om de hogerejaars havo en vwo scholieren en vierdejaars vmbo scholieren. De contest bestond uit de volgende onderdelen:

ScratchWorx Contest

**Domein: Onderwijs
Programma: Creative Learning**

waag.org/scratchworxcontest

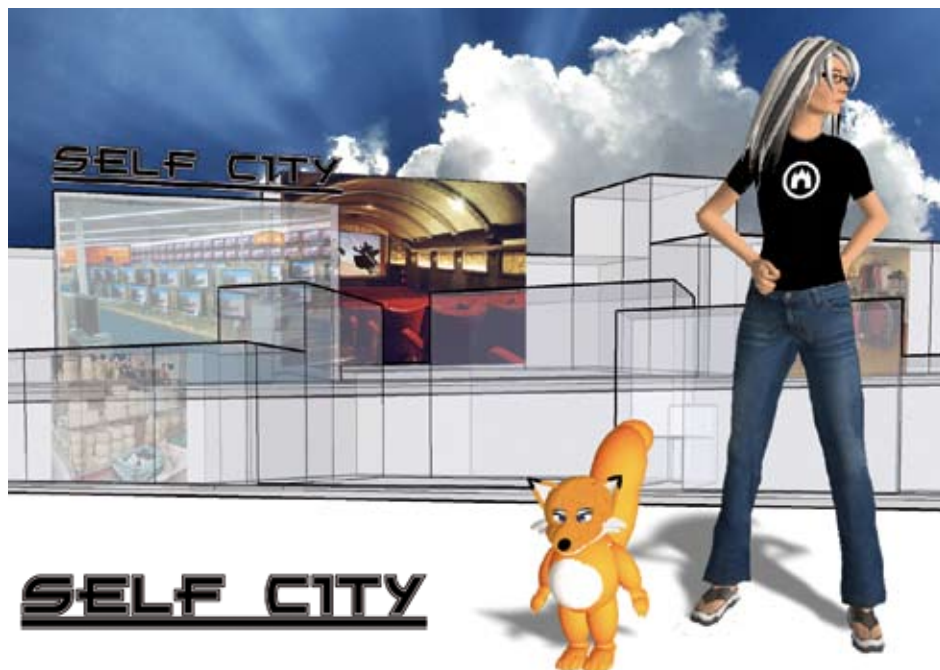
- kennismakingsworkshops;
- trainingen op locatie (in Pakhuis De Zwijger);
- finale op een groot podium.

Per onderdeel werden jongeren geselecteerd die door mochten naar het volgende onderdeel. In de finale streden acht groepen om de ScratchWorx Award 2007. De finale en prijsuitreiking viel samen met de T-Oscar Awards, een prijs voor de beste innovatieve technologie bedacht op scholen.

scratchworx.waag.org



Self City



Het project Self City is opgezet rond de vraag of het mogelijk is een methode te ontwikkelen die de leerlingen van het Speciaal Onderwijs Cluster 4 in staat stelt ander sociaal gedrag te gaan vertonen, zonder dat zij daartoe vanaf het begin in een groep moeten functioneren. Cluster 4 onderwijs is bedoeld voor zeer moeilijk opvoedbare kinderen en langdurig zieke kinderen zonder een lichamelijke handicap.

RENN4 (Regionaal Expertise Centrum Noord Nederland), de Van der Reeschool (RENN4) te Smilde, de Stichting Experimentele Werkplaatsen (SEW) en Waag Society hebben een prototype van een online spel ontwikkeld.

In deze eerste fase heeft Waag Society samen met de partners en docenten een testomgeving in Second Life Teen

ontwikkeld om de geschiktheid van een simulatie game als medium te onderzoeken. Second Life Teen is net als Second Life een online, sociale 3D wereld, maar dan afgesloten voor volwassenen. Hoewel niet specifiek voor dit doel ontwikkeld kent Second Life verschillende elementen die bij uitstek bruikbaar zijn voor het beoogde simulatie spel:

- de mogelijkheid een eigen spelfiguur (avatar) te creëren;
- de mogelijkheid om een specifieke, gecontroleerde omgeving te creëren;
- de mogelijkheid om specifieke handelingen voor te programmeren;
- de mogelijkheid gebruikersgedrag/communicatie te loggen.

Self City is een simulatie van de alledaagse werkelijkheid van jongeren. In het spel kunnen jongeren online



Een screenshot uit de Second Life testomgeving van Self City.

rondlopen in de virtuele stad 'Self City'. De centrale opdracht is eenvoudig: zorg dat je naar de bioscoop kunt gaan. Onderweg komen de jongeren in allerlei moeilijke sociale situaties terecht. Een portier van de gamehal doet bijvoorbeeld lastig, of de caissière van de bioscoop houdt je tegen omdat je te jong bent. De situaties zorgen ervoor dat de speler leert hoe hij hierop zou moeten inspelen. Dat kan sociaal gezien soms nog knap lastig zijn, zo moet je bijvoorbeeld je excuses aanbieden aan een irritant persoon.

De jongere speelt met een avatar die lijkt op de speler zelf en krijgt onderweg gezelschap van een daemon, een alter-ego (in dit geval een diertje) dat advies geeft in conflictsituaties. De daemon schiet te hulp als er een probleem ontstaat; bijvoorbeeld als de jongere kwaad wordt en iemand slaat, legt de daemon alternatieve handelingen voor. Naarmate de speler verder komt in het spel geeft de daemon minder advies en kan de speler er zelf voor kiezen om advies te vragen.

In het Speciaal Onderwijs Cluster 4 krijgen jongeren naast het gebruikelijke onderwijs ook sociale

vaardigheidstraining aangeboden. Cluster 4-jongeren zijn sociaal-emotioneel beperkt door uiteenlopende oorzaken als ADHD, PDD Nos en verwaarlozing. Ze vertonen vaak stereotiep gedrag en vinden het moeilijk om verschillende rollen aan te nemen. Hierdoor komen ze in sociaal complexe situaties snel in conflict. Een probleem in de huidige praktijk van sociale vaardigheidstrainingen is dat deze in groepsverband worden gegeven. Weinig cluster 4-jongeren hebben hier echter baat bij omdat ze juist in een groep zeer slecht functioneren. Zodoende is het idee voor een game als trainingsvorm ontstaan. Jongeren kunnen in een computerspel een virtuele groep vormen zonder dat ze dit ervaren als 'echte' groep. Bovendien spelen de jongeren al veel computerspellen en kunnen hier relatief lang hun aandacht bij houden. Extern onderzoek signaleert dat ook jongeren met concentratieproblemen zich langdurig kunnen concentreren op het spelen van games.

Het is echter de vraag of jongeren in de werkelijkheid kunnen toepassen wat ze in de virtuele wereld geleerd hebben. Hünnefeld stelt dat jongeren "kennis

niet generaliseren, en derhalve niet in staat zijn om het geleerde ook buiten de training toe te passen. Daartoe zou eigenlijk een permanente coach, iemand die altijd op cruciale momenten kan ingrijpen, noodzakelijk zijn". Het idee van de permanente coach werd opgenomen in de conceptontwikkeling.

In zes testsessies met leerlingen van de Van der Reeschool is gekeken of deze gemedieerde vorm van interactie beter werkt dan een reëel rollenspel. De virtuele mensen waarmee de jongeren op straat interacteren zijn tijdens de pilot bestuurd door docenten en ontwikkelaars. De ervaring die is opgedaan tijdens de ontwikkeling van Self City en het observeren van de spelende jongeren heeft geleid tot de volgende bevindingen:

- De jongeren kunnen prima overweg met het spel. Ze hebben het navigeren en praten snel door en vinden de omgeving herkenbaar genoeg om aan te kunnen relateren. Het spel biedt voldoende uitdaging en complexiteit om de jongeren geboeid te houden. Bepaalde objecten in het spel hadden meer aandacht dan andere. Zo had de enige auto in het spel feitelijk geen functie in de scenario's, maar wel een duidelijke aantrekkingskracht (op jongens en meisjes). De optie om te vliegen had een duidelijke toegevoegde waarde voor de jongeren, zonder het gevoel van realisme te verstoren. De rol van de daemon werd vervuld door een figuur dat eruit zag als een vos. De vos was in deze rol geloofwaardig (genoeg), ook voor de leerling die uitriep nog nooit een vos op twee poten te hebben gezien;
- De jongeren zien de avatar niet direct als verlengstuk van zichzelf maar ze gebruiken in het spel wel hun gebruikelijke handelingsstrategie. In een aantal gevallen is het gelukt om voorkeursgedrag van

de leerlingen uit te lokken en vervolgens te corrigeren. Duidelijk is dat de uitdaging (complexiteit) voor de leerling hoog mag zijn;

- De jongeren herkennen de daemon als 'buddy', maar om echt effectief te zijn moet hij een actievere rol krijgen. Soms leek de leerling door de invloed van de daemon van toon te veranderen. Het is echter in dit stadium nog niet mogelijk een uitspraak te doen over de vraag of jongeren een leercurve in sociale interactie doormaken.

Er is voldoende aanleiding om door te gaan met de ontwikkeling van Self City. De verwachting dat een spel als Self City bijdraagt aan de sociale vaardigheden van de spelers in de werkelijkheid, wordt gevoed door verschillende publicaties, zoals recent onderzoek naar Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) waarin gesteld wordt dat spelers via deze spellen onder andere vaardigheden ontwikkelen zoals procesmatig denken en conflicthantering, vaardigheden die ook meegenomen worden buiten de zogenoemde magische cirkel van het spel.

In een tweede fase van het project zal de game verder worden uitgewerkt zodat nader onderzoek kan worden gedaan naar de leereffecten en de transfer van de leerervaring in de virtuele wereld naar de werkelijkheid.

Het volledige onderzoeksrapport is te downloaden op de website van Waag Society.

Self City

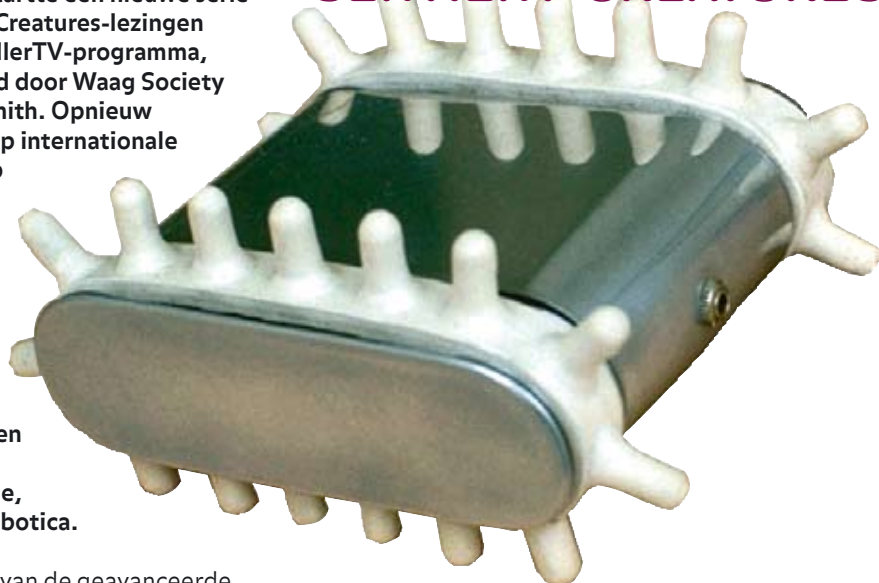
**Domein: Zorg
Programma: Shared
Narratives**

waag.org/selfcity

Sentient Creatures

In mei 2007 startte een nieuwe serie van Sentient Creatures-lezingen binnen het KillerTV-programma, georganiseerd door Waag Society en Graham Smith. Opnieuw ging een groep internationale sprekers in op nieuwste

SENTIENT CREATURES



**ontwikkelingen
in de kunst
en technologie,
internet en robotica.**

Door gebruik van de geavanceerde telepresence-technologie konden enkele sprekers die zich elders bevonden, aanwezig zijn door middel van projectie op een speciaal ontworpen videoconferentie-stoel: de Telepresence Chair. Deze manier van communiceren maakt gebruik innovatieve webtoepassingen waardoor de menselijke aanwezigheid (op afstand) bijna tastbaar wordt. Het internetpubliek kon de lezingen volgen via de live stream.

Afb. 'Tickle', © Driessens en Verstappen

Sentient Creatures

**Domein: Cultuur
Programma: Connected**

waag.org/sentient

In 2003 werd eerste Sentient Creatures-serie georganiseerd, als onderdeel van het Connected programma, dat zich met name richtte op het maken van genetwerkte live performances. De serie bracht een internationale groep van kunstenaars en wetenschappers samen (waaronder Joe Davis, Norman White, Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz, Theo Jansen, Catherine Richards en Jaron Lanier) waarvan het werk een sterke invloed heeft gehad op de

ontwikkeling van technologie en kunst. De tweede serie bracht opnieuw een reeks uiteenlopende kunstenaars, wetenschappers en theoretici waarvan het werk een weerslag is van de huidige trends binnen de technologische kunstvormen.

Alle uitzendingen zijn te vinden in het archief van de website.

killertv.nl

06.06.07

Simone Jones

De Canadese Simone Jones was assistent Professor van 2000 tot 2003 aan de Universiteit van Carnegie Mellon bij de vakgroep Robotica, zij is lid van de nieuwe generatie robot-kunstenaars. Jones heeft zich op unieke wijze met kinetische en robot-objecten bezig gehouden. Haar werk gaat op speelse wijze om met structurele integriteit waardoor het een sterk emotioneel karakter krijgt. Mechanisch sluitende bloemen en schakelgroepen bevestigd aan boomtakken verlenen het werk een organisch-mechanische esthetiek.

WAAR? Alle lezingen werden gehouden in het Theatrum Anatomicum van de Waag op de Nieuwmarkt in Amsterdam

10.05.07

STREAM? De lezingen werden live uitgezonden op internet. De website gaf ook de mogelijkheid om te reageren op de uitzending of zelf materiaal toe te voegen.

NotNot

Het Nederlandse robot-kunst duo Driessens en Verstappen hebben diverse typen complexe robot-beelden en -installaties gemaakt die een relatie aangaan met de kijker. In Tickle Salon ligt de bezoeker op een bed terwijl een robot het lichaam scant en dan contactpunten aan het lichaam toekent waarna het lichaam geprikkeld wordt door de machine. Het lichaam komt in contact met de machine die subtiele aandacht geeft en tegelijkertijd worden er concepten van meta-creativiteit, biologie en kunstmatige intelligentie op het lichaam losgelaten. Met humor en intelligentie betreft dit duo de mens in de experimenten op het gebied van kunst en wetenschap.

20.06.07

Jim Ruxton

Jim Ruxton is een van de grondleggers en huidig directeur van de Subtle Technologies-conferentie, die al tien jaar in mei in Toronto, Canada wordt georganiseerd. Hierdoor is hij in staat een uniek perspectief te bieden op de rol die kunst en wetenschap spelen in de perceptie van elkaar. Ruxton is zowel een geschoold elektrisch ingenieur als een vooraanstaand internationaal media kunstenaar, die zich actief inzet om de banden tussen kunst en wetenschap te versterken. In zijn lezing liet hij verschillende voorbeelden zien die zijn werk in zijn beide gebieden het beste illustreren.

23.05.07

Jos de Mul

Jos de Mul is hoogleraar wijsgerige antropologie aan de Erasmus Universiteit Rotterdam. De Mul publiceert regelmatig in de NRC over de filosofie van informatie- en communicatietechnologie. Zijn boek Cyberspace Odyssey heeft de Socrates-prijs voor de beste filosofische publicatie in 2003 gewonnen.

TAAL? De meeste lezingen waren in het Engels zijn.

7scenes

In 2007 werd de ervaring, opgedaan met de diverse locatie media projecten binnen het programma Locative Media, gebruikt om een nieuw softwareplatform te realiseren, dat de basis kan vormen voor toekomstige initiatieven, ook van derden. Dit werd 7scenes, waarvan de ontwikkeling plaatsvindt binnen een werkmaatschappij van Waag Products, zodat een verdere opschaling kan worden gerealiseerd.

Met projecten als Amsterdam Realtime (2003), Frequentie 1550 (2005), Mobile Learning Game Kit (2006) en de Digitale Wichelroede (2007) is een grote rijkdom aan kennis en ervaring opgebouwd binnen de organisatie op het gebied van locatie en educatieve media. Hierbij wordt gebruik gemaakt van GPS voor de plaatsbepaling en mobiele technologie, internet (o.a. Google Maps) en serverapplicaties voor het verzamelen, tonen en verrijken van media en/of data. De basistechnologie voor de hier genoemde eerdere projecten bestond uit een aangepaste versie van Keyworx, een binnen Waag Society ontwikkeld softwareplatform. Een nieuw opgezet ontwikkelteam is in de tweede helft van 2007 aan de slag gegaan om het platform in een verbeterde vorm verder uit te bouwen, waarbij alle aspecten, zoals design, technologie en toepasbaarheid werden geïntegreerd.

7scenes kan voor vele doeleinden worden ingezet. Het geeft mensen de mogelijkheid om locaties in de stad te koppelen aan foto's, videobeelden, geluiden en teksten. Bovendien kunnen ze daar opdrachten aan verbinden zodat er games ontstaan die kunnen worden gespeeld door anderen, een



Screenshot van de interface van 7scenes.

select gezelschap of juist iedereen. Zo wordt de stad een speelveld. Een open speelveld waar iedereen voor iedereen een route kan uitzetten. 7scenes kan overal ter wereld gespeeld worden en is inzetbaar voor erfgoedprojecten, educatieve doeleinden, voor culturele of toeristische informatie of puur als game. Een paar voorbeelden daarvan zijn:

- Volg het levensverhaal van een bekende schilder.
- Stadssurvival: leer de stadswijken kennen aan de hand van jongeren.
- Cultuurroutes: volg de architectuurroute, de designroute of de fashionroute
- Een persoonlijke route: de plek waar je elkaar hebt ontmoet, de huizen waar je hebt gewoond, de restaurants die je bezoekt, et cetera.

Culturele instellingen, gemeenten en andere organisaties kunnen met 7scenes hun archieven ontsluiten door ze in verhalende vorm te koppelen aan stads- of landschappelijke locaties. De 7scenes technologie zal ook worden ingezet binnen het educatieve gamesproject Games Atelier en in de loop van 2008 beschikbaar komen voor andere partijen.

7scenes.nl

Space Between Laboratorium

Van 25 mei tot 2 juni 2007 werden in de Beeldmedia Studio van De Theaterschool van de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten (AHK), in de Waag en op straat diverse workshops gehouden met nieuwe technologie onder de titel 'Space Between'. De labs waren bedoeld voor studenten van de AHK, de HKU en diverse genodigden.

Space Between

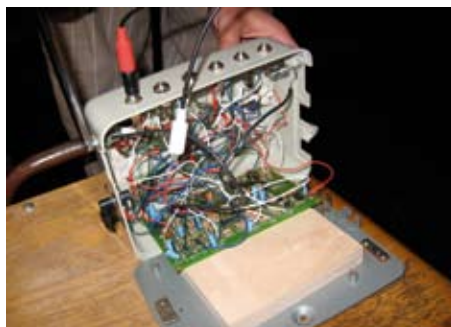
**Domein: Cultuur
Programma: Connected**

waag.org/spacebetween

Space Between was een intensief achtdaags programma, gericht op de relatie tussen kunstenaar, uitvoerende en toeschouwer en de gebouwde omgeving, tijd en ruimte. Het 'laboratorium' werd mede verzorgd door kunstenaars Michelle Teran (bekend van onder andere het project LifeForm:TeleKinetics) en Sher Doruff, met een speciale gastlezing door Eric Kluitenberg (de Balie) op 26 mei met als thema 'Hybrid Space'. Een team van medewerkers van Waag Society hielp bij de technische realisatie van de workshops met studenten.

In de workshops werd onder andere gewerkt met GPS-data voor het bedenken en maken van voorstellingen, draadloze Arduino-chipsets voor het aansturen van apparatuur en interactieve hd-streaming technieken. Extra technische ondersteuning kwam van het Dance Unlimited-team van kunstenaars Nancy Mauro Flude.

Zaterdag 2 juni was er een installatie/performance, waarbij mensen met GPS-telefoons op de Nieuwmarkt liepen. In de theaterzaal werden de binnenkomende plaatjes en geluiden live bewerkt op verschillende schermen, de theaterlichten werden beïnvloed en ventilatoren gingen aan afhankelijk van waar de mensen zich op de Nieuwmarkt bevonden.



Teylers Bètalab



In de tuin van het Teylers Museum in Haarlem staat een klein gebouwtje, een voormalig observatorium. Nadat de renovatie van het gebouwtje was voltooid, heeft een team van Waag Society in 2007 hard gewerkt om er het Teylers Bètalab in te richten, waar kinderen op een speelse manier kunnen kennismaken met onderwerpen uit de natuurkunde .



In het bètalab draait het om: licht, geluid, elektriciteit en kracht. De hoofddoelgroep zijn kinderen uit de hoogste klas van de basisschool. Nevendoel is de belangstelling voor de natuurwetenschappen bij kinderen 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 elektriciteit 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 het Bètalab, of juist kiezen voor één van de andere onderwerpen.

In het Bètalab-gebouw zijn twee hoge en twee lage kasten geplaatst. In elke kast wordt één van de vier gekozen natuurkundige verschijnselen 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 begeleidend systeem verwerkt dat er voor zal zorgen 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.

De apotheose van het ongeveer driekwartier in beslag nemende spel gaat gepaard met ontladingen van zogenaamde Tesla-coils (spoelen), waarin de opgebouwde energie in vrijkomt. Voor de installatie van de Tesla-coils in het Bètalab is de hulp ingeroepen van een specialist op dit gebied, Rene Wassenburg. Het juist afstellen van de spoelen is essentieel.

Op de volgende pagina's worden zowel de ontwerpen als het resultaat van de vier kasten met proefjes getoond.



Rene Wassenburg aan het werk aan de Tesla-coils.

Teylers Bètalab

Domein: Onderwijs

Programma: Creative Learning

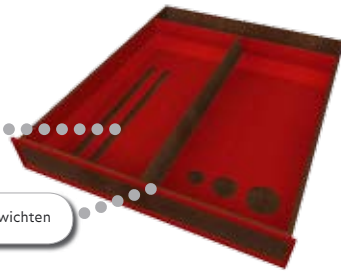
waag.org/Betalab

Kracht



verhoging voor
hefboomconstructie

uitsparing voor gewichten



Elektriciteit

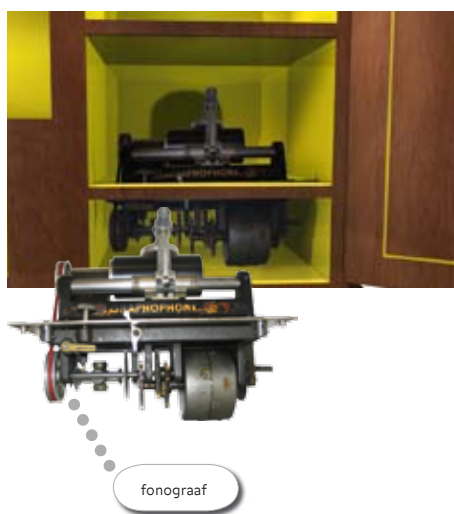


lade

Licht



Geluid



Waag Society Magazine

© **Waag Society** /magazine
JANUARI/JANUARY 2007



Teylers Bètalab

Een dag uit de Zwijger in beeld
Met Plazes de wereld over
KillerTV brengt HDTV

TEYLERS BÈTALAB · OPERATION SIGISMUND · PLAZES · CREATIVE LEARNING · KILLER TV IN HD QUALITY

© **Waag Society** /magazine
MEI/MAY 2007



Wisselkabinet

Een Fab Lab om dingen te maken
Sentient Creatures op herhaling
Verslag Cyberspace Salvations

EXCHANGE CABINET · NEW SERIES OF SENTIENT CREATURES LECTURES · CINEGRID · WHAT IS A FAB LAB?

In 2007 verscheen viermaal het Waag Society Magazine, in januari, mei, september en december. Het magazine informeert over projecten van Waag Society, de mensen bij Waag Society en geeft aandacht aan gerelateerde onderwerpen van buiten de organisatie.

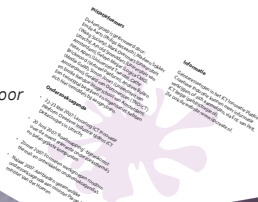
Met enige regelmaat worden gastschrijvers gevraagd voor een column of artikel in het magazine. Zo schreef Alice de Koning in het januarinummer een artikel over het Creative Learning Lab en Monique van Dusseldorp een column. In het septembernummer, een speciale Engelstalige uitgave in een hogere oplage voor PICNIC'07, werden twee grote artikelen geschreven door gastredacteur Laura Martz. Dit nummer stond vooral in het teken van het Locative Media-programma van Waag Society en besteedde uiteraard veel aandacht aan PICNIC'07. Het decembernummer bevatte een artikel van Dennis Beckers over het seminar

rond Scottie en de eerste bijdrage van Cas Gijzen van de blog ECOCOOL, die nieuwe technologische toepassingen op duurzaam energiegebied toont. Sinds de start van het magazine, in 2005, is het aantal binnenlandse abonnees, die het tijdschrift per post ontvangen, bijna verdubbeld. Daarnaast wordt het in Amsterdam naar diverse cultuurcentra gedistribueerd. Om voldoende exemplaren over te houden voor losse verspreiding op symposia en congressen, is de oplage stapsgewijs verhoogd van 2000 naar 2500 exemplaren.

waag.org/magazine

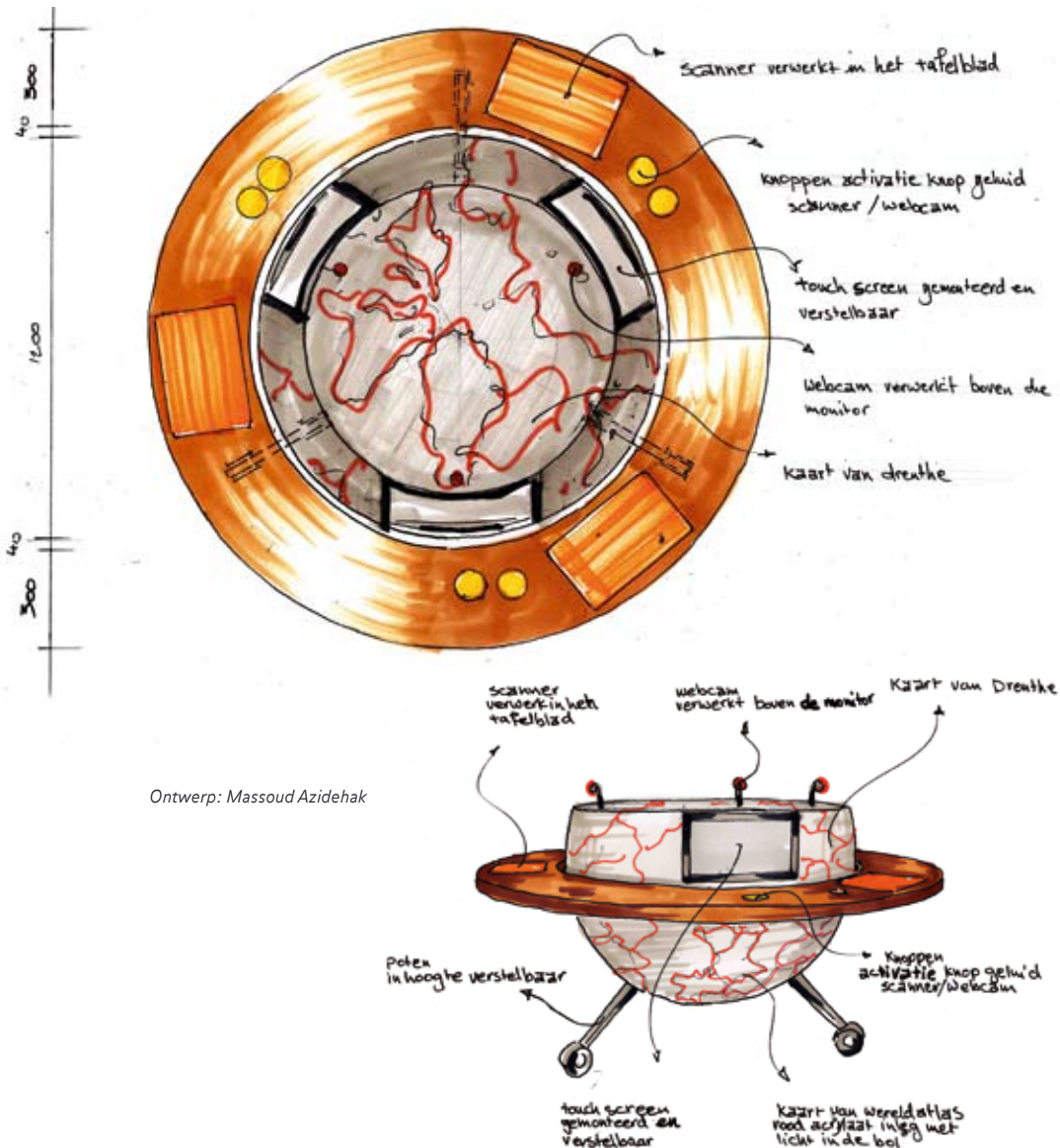


Voor de abonnees van het magazine worden regelmatig uitingen toegevoegd, zoals flyers voor evenementen of projecten.
Boven: de omslagen van de vier magazines in 2007.



Wisselkabinet

Samen met het Drents Archief, GGZ Drenthe en !Pet BV heeft Waag Society eind maart 2007 het Wisselkabinet in zorgcentrum Dekelhem in Gieten geopend. Het is een bijzonder en gebruiksvriendelijk meubel voor ouderen geworden. Het gaat zowel inhoudelijk als technologisch een paar stappen verder dan de Verhalentafel, waarvan er inmiddels meer dan 50 in ouderencentra staan opgesteld.



Ontwerp: Massoud Azidehak

Hoe blijft het vertellen van verhalen een natuurlijk proces tussen mensen? En hoe kan technologie hierbij helpen om verhalen vast te leggen? Om antwoord te krijgen op deze vragen is Waag Society in 2006 begonnen met het voortraject van het Wisselkabinet. Stagiair Willem Daan Poppe, student van de Willem de Kooning Academie, heeft in het voortraject onderzoek gedaan met ouderen. Zijn onderzoeksvraag luidde: Hoe wisselen ouderen verhalen met elkaar uit en welke interfaces kunnen hierbij helpen? Daarnaast formuleerde hij de vraag in hoeverre een bordspel een bijdrage kan leveren aan de structurering van het vertellen van verhalen en het vastleggen ervan. Hij probeerde met behulp van bijvoorbeeld Monopoly® erachter te komen welke methode het meest geschikt was. Het bijzondere aan het onderzoek was dat er geen gebruik gemaakt werd van computers.

Van onderzoek naar ontwerp

Na het afronden van het onderzoek zijn de resultaten vertaald naar een eerste ontwerp in vorm van een tafel. In de loop van het traject is dit ontwerp verder ingevuld zodat het aansluit bij de generatie. Het is een meubel geworden met extra dimensies.

In het meubel zitten drie beeldschermen, opname-apparatuur, camera's, een scanner en een aantal knoppen. De verhalen en commentaren bevinden zich op een server van Waag Society. De computer is helemaal in het meubel weggewerkt, om een drempel bij de gebruikers weg te nemen. Het meubel nodigt mensen uit om zelf historische informatie toe te voegen. De deelnemers die plaatsnemen aan het meubel zien op een touchscreen (aanraakbeeldscherm) een soort bordspel dat doet denken aan Monopoly®. Langs de rand zijn foto's,

thema's en jaartallen zichtbaar. Met een draai aan een pijl komen ook de spelers hier in beeld en kan het verhalen vertellen beginnen.

De software van het meubel is op zo'n manier ontworpen dat het als framework kan dienen bij toekomstige projecten. Er is gebruik gemaakt van KeyWorx voor het archief van verhalen en commentaren. De website koppelt naar dezelfde database. Er is een Arduino-chip gebruikt voor de communicatie tussen de elektronica en de computer. Door de zelf ontwikkelde Mediabox-applicatie kunnen de camera's en scanner worden uitgelezen. Al deze signalen komen samen in de centrale applicatie. Deze is ontwikkeld in Flash en zorgt voor de uiteindelijke interface die de gebruikers op het beeldscherm te zien krijgen.

Eén van de verschillen met de Verhalentafel (een eerder project met ouderen en een genetwerkte tafel van Waag Society) is de interactiviteit. De bediening verloopt volledig via een aantal simpele knoppen en touchscreens. Alleen in speciaal georganiseerde sessies wordt een muis en een toetsenbord uit de kast gehaald, zodat eigen foto's gescand en van beschrijvingen voorzien kunnen worden. Een ander belangrijk verschil is dat het Wisselkabinet is afgestemd op de lokale omgeving. Het Drents Archief heeft voor dit meubel een speciale selectie gemaakt met archiefmateriaal uit het dorpje Gieten, waar het eerste Wisselkabinet een plaats heeft gekregen. De ruimte waarin het Wisselkabinet staat is aangekleed met diverse doeken en afbeeldingen, er hangt mooie verlichting en er staan vijf pc's met internetverbinding, deze ruimte is dus helemaal belevingsgericht. De medewerkers van het zorgcentrum krijgen allemaal bijscholing in de

belevingsgerichte zorg. Het is mede dankzij het Wisselkabinet dat dit een van de speerpunten van het zorgcentrum is geworden. Met het Wisselkabinet kunnen medewerkers zich beter inleven in de ouderen. Daarnaast kan men de bewoners blijven activeren en motiveren. De vrijwilligers die vanaf het begin betrokken zijn geweest bij het project vertellen nu ook met veel enthousiasme over het project in hun omgeving.

Op zaterdag 31 maart werd een speciale open dag georganiseerd in het zorgcentrum om het Wisselkabinet op feestelijke wijze in gebruik te nemen. Er waren diverse sprekers uitgenodigd, waaronder hoofdredacteur van het tv-programma 'Andere tijden', Ad van Liempt. Tijdens zijn presentatie heeft hij unieke beelden vertoond over vroeger en ook toegezegd deze beelden aan het Wisselkabinet toe te zullen voegen.

Het Wisselkabinet is een stap naar de interactieve benadering voor het registreren van lokaal erfgoed. Het biedt voor het Drents Archief de mogelijkheid om op locatie informatie, verhalen, foto's en andere anekdotes te verzamelen. Op deze wijze wordt het archief dus nog toegankelijker. Het Drents Archief heeft toegezegd dat alle foto's onder een Creative Commons-licentie komen te vallen. Er kwamen naast de bewoners en buurtbewoners ongeveer 120 gasten op de opening af. Ook waren vertegenwoordigers van gemeenten en Tweede Kamerlid voor de PvdA Agnes Wolberd te gast. Er zijn al een paar groepen teruggekomen om op een rustig moment aan het Wisselkabinet plaats te kunnen nemen.

Er is alle vertrouwen in dat het project slaagt en dat in de toekomst meer zorgcentra een Wisselkabinet in gebruik nemen.

Alie Vonk, directeur van Dekelhem:
"Het is ontroerend te zien hoe mensen reageren op de beelden van vroeger. De contacten met Waag Society waren zeer positief; jonge mensen die zich echt interesseren in ouderen en hun beleving. Ze maken nieuwe technieken bruikbaar voor de doelgroep".

Wisselkabinet

Domein: Zorg

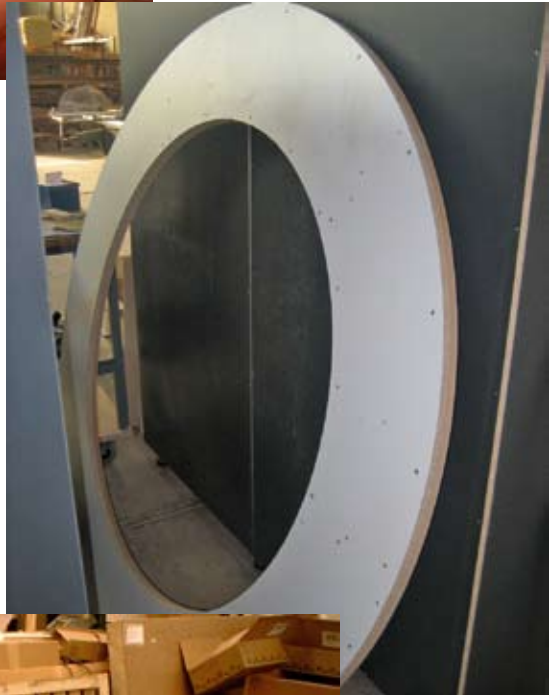
Programma: Shared Narratives

waag.org/wisselkabinet





Boven: Willem Daan Poppe doet vooronderzoek met gebruikers; rechts: uitgezaagd tafelblad; onder: de tafel in de werkplaats (foto's: Bas van Abel).



De Zingende Stad

De Zingende Stad is een vocaal, interactief multimediaal kunstwerk. Een programma waarmee kinderen, hun ouders, jongeren, toeristen - eigenlijk iedereen - zijn alledaagse omgeving van een virtuele klank-handtekening kan voorzien.

De Zingende Stad is bedacht door Yo! Opera Werkplaats en Waag Society. In 2007 is de eerste pilot van start gegaan in de Utrechtse wijk Ondiep. De Zingende Stad maakt gebruik van de technologie van 7scenes. Op de website van de Zingende Stad worden de zogenaamde 'zangsporen' verzameld. De zangsporen kunnen worden gemaakt met een mobiele telefoon of achter de computer.

Voor de pilot is de hulp ingeroepen van de leerlingen van de openbare basisschool De Rietendakschool uit de Utrechtse wijk Ondiep. Leerlingen en leerkrachten gaan samen met zangers, componisten en ICT'er in 2008 de creatieve mogelijkheden verkennen van De Zingende Stad. Tijdens het Yo Opera! festival begin november 2007 was hiervan al een voorproefje te zien; kinderen van groep 3 en 4 hebben de weg van school naar huis vastgelegd.

Na de pilot in Utrecht worden in Rotterdam (Rotterdamse Operadagen) en Arnhem (Glokalisering) soortgelijke projecten uitgevoerd, eind 2008 is het workshopmodel uitgetest en digitaal, met handleiding, beschikbaar. Vanaf 2009 is De Zingende Stad voor alle basisscholen van Nederland beschikbaar.

De Zingende Stad is er niet alleen voor scholen. Iedereen met een mobiele telefoon met GPS en zin om te zingen



kan er uiteindelijk een bijdrage aan leveren; op eigen houtje of als onderdeel van een cultureel evenement of tentoonstelling. Doelstelling is om De Zingende Stad eind 2008 te kunnen lanceren als een breed inzetbaar kunstproject, waarmee scholen maar ook andere gebruikers op creatieve manier, in hun eigen sociaal geografische omgeving aan de slag kunnen.

zingendestad.nl

Zingende Stad

Domein: Cultuur

Programma: Creative Learning

waag.org/zingendestad

Publieksbereik
Kwantitatieve gegevens
Personeel

Presentaties, lezingen en evenementen

In 2007 vonden op diverse locaties door Waag Society geïnitieerde en/of georganiseerde presentaties, lezingen, workshops en evenementen plaats.

Door de tweede locatie in Pakhuis de Zwijger werd het mogelijk om meer mensen te verwelkomen voor lezingen, workshops en evenementen. De ingebruikname van het FabLab vergrootte het aanbod aan workshops voor verschillende doelgroepen.

De publiekspresentaties in het hierna gepresenteerde overzicht volgen de programma's van Waag Society. Apart vermeld staan de uitzendingen van KillerTV, overige presentaties en bijeenkomsten en de (externe) presentaties gegeven door Marleen Stikker.

Programma Connected/ Floor van Spaendonck, Lucas Evers, Frank Kresin

Datum: 18 januari 2007
Activiteit: **CineGrid workshop**
Locatie: SARA, Amsterdam
Medewerker(s): Tom Demeyer,
Marleen Stikker, Frank Kresin
Bezoekers: 25

Datum: 20 juni 2007
Activiteit: **CineGrid presentatie:** live stream in 4K van Amsterdam naar San Diego van de opera Era la Notte tijdens het Holland Festival.
Locatie: Muziekgebouw aan 't IJ, Amsterdam; San Diego, VS
Medewerker(s): Frank Kresin, Henk Buursen
Bezoekers: 800 (Muziekgebouw aan 't IJ)

Datum: 22 juni 2007
Activiteit: **CineGrid presentatie**
Era la Notte
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Frank Kresin,
Marleen Stikker, Tom Demeyer
Bezoekers: 150

Datum: 26 september 2007
Activiteit: **CineGrid presentatie** tijdens PICNIC'07
Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam
Medewerker(s): Frank Kresin,
Lucas Evers, Tom Demeyer
Bezoekers: 400

Datum: 28 september 2007
Activiteit: **CineGrid Exchange** bijeenkomst
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Frank Kresin,
Tom Demeyer
Bezoekers: 15

Datum: 4 december 2007
Activiteit: **Presentatie CineGrid** tijdens CineGrid Event
Locatie: UCSD, San Diego, VS
Medewerker(s): Frank Kresin,
Tom Demeyer
Bezoekers: 150

Programma Creative Learning/ Rinske Hordijk, Henk van Zeijts

Datum: 25 januari 2007
Activiteit: **GPS Symposium GoXchange**
Tijdens dit symposium over GPS toepassingen binnen sport en recreatie presenteerde Henk van Zeijts het project Frequentie 1550. Erica Terpstra gaf tijdens dit symposium het officiële startsein voor uitwisselingsite voor sport en GPS: GoXchange.
Locatie: Landgoed 't Loo (Oldebroek, Gelderland)
Medewerker(s): Henk van Zeijts
Bezoekers: 100

Datum: 30 januari 2007
Activiteit: **Meeting of the Minds**
Tijdens dit symposium over breedbandtoepassingen binnen onderwijs, zorg en bedrijfsleven presenteerde Rinske Hordijk ScratchWorx en andere Creative Learningprojecten in de projectenmarkt.
Locatie: Lucent Danstheater, Den Haag
Medewerker(s): Rinske Hordijk
Bezoekers: 500

Datum: 28 februari 2007
Activiteit: **Platform Educatie en Creatieve Sector**
Expertmeeting, met als onderwerp nieuwe samenwerkingsvormen en opschalingsmodellen.
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Karien Stroucken
Bezoekers: 15

Datum: 15 maart 2007
Activiteit: **Docentendag SIZO**
'Aantrekkelijk Onderwijs'
Presentatie aan het regionale onderwijsveld over Creative Learning Lab en ScratchWorx.
Locatie: ID College, Zoetermeer
Medewerker(s): Rinske Hordijk
Bezoekers: 200

Datum: 19 maart 2007
Activiteit: **Workshops Teleac/NOT**
Gaming en de Canon
Locatie: Hilversum
Medewerker(s): Rinske Hordijk
Bezoekers: 15

Datum: 19 maart 2007
Activiteit: **Deelname jury T-Oscar Awards**
en Finale ScratchWorx Contest 2007
Locatie: Pakhuis de Zwijger, grote zaal
Medewerker(s): Ramon Govaars
Bezoekers: 100

Datum: 21 maart 2007
Activiteit: **Demosessie - Breedband toepassingen basisonderwijs**
In opdracht van Breedbandnetwerk

Onderwijs Amsterdam (BOA)
Locatie: Creative Learning Lab, Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Rinske Hordijk
Bezoekers: 15

Datum: 27 maart 2007
Activiteit: **Innovatium**
Presentatie aan het hoger onderwijs veld over locatie-gebaseerde onderwijstoepassingen: Frequentie 1550, MLGK en Games Atelier.
Locatie: Passagiersterminal, Amsterdam
Medewerkers: Henk van Zeijts, Frank Kresin
Bezoekers: 100

Datum: 11 april 2007
Activiteit: **Platform Educatie en Creatieve Sector**, een expertmeeting, met als onderwerp: perspectieven op innoveren, onbenutte kansen, doelen en innovatiebelemmeringen
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Bezoekers: 20

Datum: 13 april 2007
Activiteit: **Vereniging Associatie Jeugdzorg**
Presentatie over jongerencultuur en digitale media, in samenwerking met Mijn Kind Online. De avond van 13 april 2007 is Marleen Stikker hierover in debat gegaan met de Vereniging Associatie Jeugdzorg.
Locatie: Pakhuis de Zwijger en Passengers Terminal Amsterdam.
Medewerker(s): Henk van Zeijts
Bezoekers: 40

Datum: 18 april 2007
Activiteit: **UNZIP IV:** Kunsteducatie & Nieuwe Media
Lezing over de mogelijkheden van Monstermedia in kunst- en cultuureducatie door Rinske Hordijk en Sandra Touw (Kunstgebouw).
Locatie: ICO, Centrum voor Kunst & Cultuur, Assen

Medewerker(s): Rinske Hordijk
Bezoekers: 50

Datum: 10 mei 2007

Activiteit: **Demosessie - Breedband toepassingen basisonderwijs**

In opdracht van PABO EHvA
Locatie: Creative Learning Lab,
Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Rinske Hordijk
Bezoekers: 15

Datum: 24 mei 2007

Activiteit: **Girls can play the Game!**

Door VHTO Studium Generale
georganiseerd door de VHTO en IBM
Nederland om meer vrouwen en meisjes
te interesseren voor ICT en Gaming.
Locatie: IBM, Amsterdam
Medewerker(s): Rinske Hordijk,
Marieke Hochstenbach
Bezoekers: 100

Datum: 31 mei 2007

Activiteit: **Studiedag Media Connection**

Studiedag over de inzet van digitale
media t.b.v. kunst- en cultuuronderwijs
Locatie: Film en Televisie Academie,
Amsterdam
Medewerker(s): Henk van Zeijts
Bezoekers: 100

Datum: 25 augustus 2007

Activiteit: **Circuit Band** op de Uitmarkt

Locatie: Amsterdam
Medewerker(s): Hein Wils, Bas van Abel
Bezoekers: 40

Datum: 12 september 2007

Activiteit: **Platform Educatie en Creatieve Sector**

Expertmeeting, met als onderwerp
digitale media in het onderwijs:
innovatiekansen en -belemmeringen
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Bezoekers: 20

Datum: 15/16 september 2007

Activiteit: **PICNIC Jr Innovation Labs**
Inspiratiesessie over web

2.0 voor het onderwijs

Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Karien Stroucken,
Henk van Zeijts
Bezoekers: 20

Datum: 24 September 2007

Activiteit: **PICNIC Jr Seminar** Creatieve
Technologie in het onderwijs -
Congres over Technologie en Onderwijs
georganiseerd door CLLab, met
Henk van Zeijts als moderator.
Locatie: Westerboulevard,
Westerunie, Amsterdam
Medewerker(s): Henk van Zeijts
Bezoekers: 100

Datum: 24/25 september 2007

Activiteit: **4 FabLab workshops:**
telefoonverklikkers maken.
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Kristel Kerstens
Bezoekers: Scholieren VMBO,
20 per workshop

Datum: 24/25 september 2007

Activiteit: **PICNIC Jr Workspace**
7 workshops, waaronder
Games Atelier, Circuitband, en
ScratchWorx van Waag Society.
Locatie: Gashouder,
Westergasfabriek, Amsterdam
Medewerker(s): Marieke Hochtenbach,
Paulien Melis, Kristel Kerstens,
Lipika Bansal, Roman Tol
Bezoekers: 500

Datum: 16 oktober 2007

Activiteit: **Gastcollege**
Universiteit Utrecht
Gastcollege in het kader van het
college Het Actuele Debat
Locatie: Universiteit Utrecht
Medewerker(s): Henk van Zeijts
Bezoekers: 100

Datum: 24 oktober 2007

Activiteit: **FabLab workshop HAVO/
VWO docenten:** bruggen ontwerpen.
Locatie: Pakhuis de Zwijger

Medewerker(s): Kristel Kerstens
Bezoekers: 10

Datum: 24&25 oktober 2007
Activiteit: **Deelname aan beurs**
eChallenges 2007
Locatie: Den Haag
Medewerker(s): Frank Kresin,
Henk van Zeijts, Marleen Stikker
Bezoekers: 500 (per dag)

Datum: 24/25 oktober 2007
Activiteit: **eChallenges Conferentie**
Presentatie van (het onderzoek naar)
Frequentie 1550 aan de hand van
ingezonden en gepubliceerd artikel,
i.s.m. ILO (UvA) en Joost Raessens (UvU)
Locatie: Den Haag
Medewerker(s): Henk van Zeijts
Bezoekers: 20

Datum: 21 november 2007
Activiteit: **FabLab workshop VMBO**
boten ontwerpen
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Kristel Kerstens
Bezoekers: 10

Datum: 5 oktober 2007
Activiteit: **Presentatie bij**
Virtual Learning event
Locatie: Thessaloniki, Griekenland
Medewerker(s): Frank Kresin
Bezoekers: 25

Datum: 6 november 2007
Activiteit: **FabLab workshop VMBO**
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Kristel Kerstens
Bezoekers: 15

Datum: 14 november 2007
Activiteit: **Presentatie over**
Mobile Learning tijdens de
SURF Onderwijsdagen
Locatie: Jaarbeurs Utrecht
Medewerker(s): Frank Kresin,
Marieke Hochstenbach
Bezoekers: 40
Datum: 14 november 2007

Activiteit: **SURF onderwijsdagen**
Presentatie over locatiegebaseerde
spellen, 7scenes
Locatie: Jaarbeurs Utrecht
Medewerker(s): Frank Kresin,
Marieke Hochstenbach
Bezoekers: 40

Datum: 28 november 2007
Activiteit: **FabLab workshop HAVO/VWO**
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Kristel Kerstens
Bezoekers: 15

Datum: 28 november 2007
Activiteit: **FabLab workshop HAVO/VWO**
profielwerkstukken
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Kristel Kerstens
Bezoekers: 20

Datum: 28 november 2007
Activiteit: **FabLab workshop PO**
naambordjes maken
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Ron Boonstra,
Kristel Kerstens
Bezoekers: 10

Programma Locative Media/ Ronald Lenz

Datum: 11 januari 2007
Activiteit: **Locative Media presentatie**
Locatie: Gemeente Amsterdam
Medewerker(s): Ronald Lenz
Aanwezigen: 60

Datum: 16 januari 2007
Activiteit: **Locative Media workshop**
voor de Gemeente Amsterdam
Locatie: Theatrum Anatomicum,
Waag, Nieuwmarkt, Amsterdam
Medewerker(s): Dick van Dijk,
Maarten van Hoof, Ronald Lenz
Bezoekers: 6

Datum: 31 maart 2007
Activiteit: **Playing the Urban,**

MLGK presentatie
Locatie: Universiteit van Amsterdam
Medewerker(s): Ronald Lenz
Aanwezigen: 100

Datum: 16 april 2007
Activiteit: **Locative Media workshop**
op het Lowlands festival
Locatie: Festivalterrein Biddinghuizen
Medewerker(s): Ronald Lenz
Aanwezigen: 45

Datum: 6 en 7 mei 2007
Activiteit: **Mobile Music Workshop**
Locatie: STEIM en Waag Society
Medewerker(s): Ronald Lenz
Aanwezigen: 75

Datum: 25 mei- 2 juni 2007
Activiteit: **Space Between Laboratorium**
Locatie: Amsterdamse Hogeschool
v.d. Kunst, Waag Society,
Nieuwmarkt en omgeving
Medewerker(s): Michelle Teran, Sher
Doruff, Lodewijk Loos, Fokke de Jong,
Bas van Abel, Ronald Lenz
Aanwezigen: 35

Datum: 26 juli- 28 juli 2007
Activiteit: **Streetlab @**
Westergasfabriek, workshop
Locative Media
Locatie: Westergasterrein
Medewerker(s): Ronald Lenz
Aanwezigen: 100

**Programma Public Domain/
Paul Keller, Lucas Evers,
Rob van Kranenburg**

Datum: 26 januari 2007
Activiteit: **Presentatie voor de
Vereniging voor Auteursrecht,**
Amsterdam over Creative Commons
in Nederland en het gebruik
van alternatieve licenties
Locatie: Amsterdam
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 70

Datum: 28 januari 2007
Activiteit: **Lezing Creative Commons,**
'some rights reserved')
Locatie: Club transmediale, Berlijn
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 40

Datum: 10 februari 2007
Activiteit: **Oil of the 21st Century** een
KillerTV uitzending over intellectueel
eigendom in de 21e eeuw.
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 15

Datum: 2 maart 2007
Activiteit: **Creative Commons in the
Netherlands** lezing bij de Creative
Commons Greece conferentie
Locatie: Athene, Griekenland
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 50

Datum: 14 maart 2007
Activiteit: **Lezing Creative
Commons licenties voor musici**
Locatie: Pop en Media, Leeuwarden
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 25

Datum: 12 april 2007
Activiteit: **Workshop Creative Commons**
licenties voor overheidsinformatie
Locatie: Waag Society, Amsterdam
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 30

Datum: 3 mei 2007
Activiteit: **Creative Commons lezing**
Locatie: Mediagilde Amsterdam
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 20

Datum: 14 juni 2007
Activiteit: **Localizing version 3.0**
iSummit 2007 (alle Creative Commons
initiatieven ter wereld bijeen)
Locatie: Dubrovnik, Kroatië
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 70

Datum: 14 juni 2007
Activiteit: **Lezing Creative Commons**
and collective rights management
Locatie: Dubrovnik, Kroatië
Medewerker(s): Paul Keller
Bezoekers: 70

Datum: 20 september 2007
Activiteit: **Wikimedia workshop** met
Creative Commons bij Kennisnet
Locatie: Zoetermeer
Medewerker(s): Lucas Evers
Bezoekers: 20

Datum: 21/22 september 2007
Activiteit: **Pedagogical Faultlines**,
conferentie over alternatieven
in het onderwijs
Medewerker(s): Lipika Bansal
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Bezoekers: 40 (beide dagen)

Datum: 27 september 2007
Activiteit: **Creative Money Salon** in
samenwerking met XS4ALL en Creative
Commons, tijdens PICNIC'07
Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam
Medewerker(s): Lucas Evers
Bezoekers: 300

Datum: 3 oktober 2007
Activiteit: **Gastles over Publiek Domein**
Locatie: Post-St. Joost Breda
Medewerker(s): Rob van Kranenburg
Bezoekers: 10

Datum: 5 oktober 2007
Activiteit: **Presentatie Publiek Domein**
tijdens de Conference One on One
Locatie: Gent, België
Medewerker(s): Rob van Kranenburg
Bezoekers: 400

Datum: 16 november 2007
Activiteit: **FabLab met Jean Noël**
Montagné, Hive Networks, en
studenten van de TU/e Eindhoven
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Rob van Kranenburg
Bezoekers: 15

Datum: 19 en 20 oktober 2007
Activiteit: **Recalling RFID**
Locatie: De Balie, Amsterdam
Medewerker(s): Rob van Kranenburg
Bezoekers: 200

Datum: 26/27 oktober 2007
Activiteit: **A Public**
Inconvenience, workshop in
samenwerking met Fattoria Mediale
en tevens KillerTV-uitzending
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Lucas Evers
Bezoekers: 20

Datum: 7 november 2007
Activiteit: **Presentatie tijdens**
Common Purpose bijeenkomst
voor Docters van Leeuwen
Locatie: De Koppeling,
Amsterdam
Medewerker(s): Frank Kresin
Bezoekers: 30

Datum: 19 december 2007
Activiteit: **Eerste vergadering**
RFID Network
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Rob van Kranenburg,
Tom Demeyer, Henk Buursen
Bezoekers: 25

Datum: 19 december 2007
Activiteit: **Deelname**
RFID Consortium DIFR
Locatie: Theatrum Anatomicum,
Waag, Nieuwmarkt, Amsterdam
Medewerker(s): Frank Kresin,
Peter Fekkes
Bezoekers: 15

Programma Technology as Expression **Janine Huizenga/Tom Demeyer**

Datum: 11 januari 2007
Activiteit: **Presentatie Scottie**, en
concepten voor een Snoezelkamer op
het Congres GGZ en nieuwe media.
Locatie: Van Nelle, Rotterdam

Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 60

Datum: 21 september 2007
Activiteit: **Presentatie Trimbos Instituut**
Het Trimbos Instituut deed een onderzoek naar De Verhalentafel.
Op deze dag werd het rapport gepresenteerd met de bevindingen.
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Maike Bisseling
Bezoekers: 30

Datum: 1 november 2007
Activiteit: **Scottie seminar**, lezingen en workshops in het FabLab met designstudenten n.a.v. het project Scottie.
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Astrid Lubsen, Bas van Abel, Janine Huizenga Jahay
Bezoekers: 60

Datum: 2 november 2007
Activiteit: **Presentatie bij Philips Research**, Hans van Gageldonk
Locatie: Philips, Eindhoven
Medewerker(s): Frank Kresin, Sabine Wildevuur
Bezoekers: 25

Programma Shared Narratives/ Dick van Dijk

Datum: 23 januari 2007
Activiteit: **Literatuur in de nieuwe media**, Seminar (besloten) i.s.m. het Fonds voor de Letteren
Locatie: Pakhuis de Zwijger in Amsterdam
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 30

Datum: 24 januari 2007
Activiteit: **Presentatie crossmedialiteit**, Teleac
Locatie: Hilversum
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 30

Datum: 6 februari 2007
Activiteit: **Workshop Beagle**
Locatie: Amsterdam
Medewerker(s): Dick van Dijk, Janine Huizinga
Bezoekers: 20

Datum: 13 maart 2007
Activiteit: **Presentatie** voor SKOR/Zon-mw
Locatie: Zon-mw, Den Haag
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 50

Datum: 12 april 2007
Activiteit: **Presentatie Museum and the web**
Locatie: San Fransisco
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 200

Datum: 9 mei 2007
Activiteit: **Literatuur in de nieuwe media**
Vier schrijvers en vier nieuwe media ontwikkelaars laten hun creaties zien, i.s.m. het Fonds voor de Letteren.
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 70

Datum: 24 mei 2007
Activiteit: **Conferentie Operatie Sigismund**
Locatie: Drents Archief, Assen
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 40

Datum: 8 juni 2007
Activiteit: **Presentatie Virtual Reality symposium**
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 25

Datum: 21 juni 2007
Activiteit: **HCI Conferentie**
Locatie: Eindhoven
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 10
Datum: 7 september 2007

Activiteit: **Opening Operatie Sigismund**

Locatie: Drents Archief, Assen
Medewerker(s): Frank Kresin, Betty Bonn, Astrid Lubsen, Tom Demeyer
Bezoekers: 100

Datum: 26 september 2007

Activiteit: **Day of the medialabs**

lezing op PICNIC'07
Locatie: Westergasterrein, Amsterdam
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 100

Datum: 21 november 2007

Activiteit: **Conferentie
Games als wetenschap**

Locatie: Utrecht
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 200

Datum: 28 november 2007

Activiteit: **Perspresentatie Self City**

Locatie: Beilen
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 40

Datum: 19 december 2007

Activiteit: **Inspiratiedag**

Mijn Droomschool
Locatie: Dordrecht
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 30

Datum: 20 december 2007

Activiteit: **Gastcollege
Reinwardt Academie**

Locatie: Amsterdam
Medewerker(s): Dick van Dijk
Bezoekers: 20

**eCulture - KillerTV/
Hein Wils, Lucas Evers**

Datum: 10 januari 2007

Activiteit: **Erik van Zuylen,**
over Hans Richter

Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 30

Datum: 17 januari 2007

Activiteit: **Hive Networks,**
met Vladimir Grafov

Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 30

Datum: 24 januari 2007

Activiteit: **Park TV**

Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 40

Datum: 3 februari 2007

Activiteit: **De Avonturen van
Rintje**, met Sieb Posthuma.

Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Sam Nemeth
Bezoekers: 50 kinderen

Datum: 18 februari 2007

Activiteit: **Science Fiction Science**

Faction, met Bruce Sterling,
onderdeel van het Cyberspace
Salvations symposium
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 400

Datum: 21 maart 2007

Activiteit: **Science Fiction Science**

Faction, met Rudy Rucker en
R.U. Serious, onderdeel van het
Cyberspace Salvations symposium
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 300

Datum: 18 februari 2007

Activiteit: **Science Fiction Science**

Faction, met Bruce Damer, Brenda
Laurel en Galen Brandt, onderdeel van
het Cyberspace Salvations symposium
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 300

Datum: 4 april 2007

Activiteit: **Conceptual Paradise,**
filmvertoning van Stefan Römer

Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 25

Datum: 18 april 2007
Activiteit: **Streaming experiment**,
met In2TV/KwLive software
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Lodewijk Loos,
Tom Demeyer, Michiel van der Ros,
Sam Nemeth
Bezoekers: 25

Datum: 10 mei 2007
Activiteit: **Sentient Creatures**,
met robot-kunst duo Driesens
en Verstappen (NotNot)
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 50

Datum: 23 mei 2007
Activiteit: **Sentient Creatures**,
met hoogleraar Jos de Mul
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 50

Datum: 6 juni 2007
Activiteit: **Sentient Creatures**, met
kunstenares Simone Jones
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 50

Datum: 10 mei 2007
Activiteit: **Sentient Creatures**,
met Jim Ruxton
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Hein Wils, Sam Nemeth
Bezoekers: 50
Datum: 31 oktober 2007

Activiteit: **<TAGGED>**, themadag
over *Ambient Intelligence* i.s.m.
Universiteit van Tilburg
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Lucas Evers,
Sam Nemeth
Bezoekers: 50

Datum: 14 november 2007
Activiteit: **Stick to the Grid**, talkshow
over internet en nieuwe media met
staatssecretaris Jan-Kees de Jager,
Rob Gonggrijp en Sanne Groot
Koerkamp in een KillerTV uitzending
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Marleen Stikker
Bezoekers: 50

Datum: 26 november 2007
Activiteit: **Steal this Film II**, Nederlandse
première van de gelijknamige film,
met een introductie van Jamie King.
Presentatie: Paul Keller
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Lucas Evers
Bezoekers: 50

Datum: 29 november 2007
Activiteit: **The Future of Sexuality**, een
avond georganiseerd door de Club of
Amsterdam
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Lucas Evers
Bezoekers: 50

Datum: 19 december 2007
Activiteit: **Presentatie Meshy** door
artists in residence Aymeric Mansoux,
Marloes de Valk en Tom Schouten in
het kader van hun Metabiosis-project.
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Lucas Evers
Bezoekers: 50

Overige presentaties, bijeenkomsten en evenementen

Datum: 12 januari 2007
Activiteit: **Lost&Found**
Lost&Found is een avond voor
'verdwaald' beeld en geluid onder
redactie van Julia van Mourik, Constant
Dullaart en Lernert Engelberts.
Deze bijeenkomsten worden sinds
1999 in het Theatrum van de Waag
gehouden, met steun van Waag
Society, Mondriaan Stichting en het

Amsterdams Fonds voor de Kunst.
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Alex Schaub,
Fierman Baarspul
Bezoekers: 90

Datum: 6 februari 2007
Activiteit: **Ontvangst
delegatie Zuid-Afrika**
Locatie: Waag, Nieuwmarkt, Amsterdam
Medewerker(s): Bart Tunnissen
Bezoekers: 10

Datum: 2 maart 2007
Activiteit: **Lost&Found**
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Alex Schaub,
Fierman Baarspul
Bezoekers: 90

Datum: 19 maart 2007
Activiteit: **Bezoek professor Von Ahn**
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): 10 personen
Bezoekers: 25

Datum: 11 mei 2007
Activiteit: **Lost&Found**
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Alex Schaub,
Fierman Baarspul
Bezoekers: 90

Datum: 11 mei 2007
Activiteit: **Tafel van 50**
Professionals uit cultuur, bedrijfsleven,
onderwijs, wetenschap en media
gaan met elkaar in gesprek over
ambities, samenwerking en
maatschappelijke vraagstukken.
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): 10
Bezoekers: 50

Datum: 6 juli 2007
Activiteit: **Lost&Found**
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Alex Schaub,
Fierman Baarspul
Bezoekers: 90

Datum: 4 september 2007
Activiteit: **Presentatie
PICNIC'07 buzz event**
Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam
Medewerker(s): Marleen Stikker
Bezoekers: 250

Datum: 4 september 2007
Activiteit: **Deelname Stuurgroep
Westerpark**
Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam
Medewerker(s): Frank Kresin
Bezoekers: 8

Datum: 10 september 2007
Activiteit: **Presentatie creatieve industrie**
Amsterdam aan Duits consulaat
Locatie: Waag, Nieuwmarkt, Amsterdam
Medewerker(s): Bart Tunnissen
Bezoekers: 10

Datum: 14 september 2007
Activiteit: **Lost&Found**
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Alex Schaub,
Fierman Baarspul
Bezoekers: 90

Datum: 24 september 2007
Activiteit: **Overdracht
Gouden @penstaart**
De organisatie van de jaarlijkse wedstrijd
voor de beste website voor kinderen
wordt overgedragen aan de Stichting
Mijn Kind Online tijdens PICNIC'07.
Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam
Medewerker(s): Frank Kresin,
Henk van Zeijts
Bezoekers: 150

Datum: 25 september 2007
Activiteit: **Creative tour PICNIC**
Locatie: In de binnenstad van
Amsterdam en in de Waag
Medewerker(s): Bart
Tunnissen, Frank Kresin
Bezoekers: 75

Datum: 25 september 2007
Activiteit: **Deelname Day of the**

Medialabs

Locatie: Westergasfabriek
Medewerker(s): Frank Kresin
Bezoekers: 25

Datum: 28 september 2007

Activiteit: **Deelname & presentatie tijdens Living Labs**
bijeenkomst Westergas BV
Locatie: Westergasfabriek
Medewerker(s): Frank Kresin
Bezoekers: 75

Datum: 28 en 29 september 2007

Activiteit: **Come Out & Play Festival 2007** tijdens PICNIC'07
Diverse *streetgames* werden gespeeld op de twee spellocaties
Locatie: Westergasfabriek en Nieuwmarkt, Amsterdam
Medewerker(s): Aske Hopman, Gijs Determeijer, Ramon Govaars
Bezoekers: ca. 400

Datum: 2 oktober 2007

Activiteit: **Tafel van 50**
Professionals uit cultuur, bedrijfsleven, onderwijs, wetenschap en media gaan met elkaar in gesprek over ambities, samenwerking en maatschappelijke vraagstukken.
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): 10
Bezoekers: 50

Datum: 5 oktober 2007

Activiteit: **Lost&Found**
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Alex Schaub
Bezoekers: 90

Datum: 12 oktober 2007

Activiteit: **Bijeenkomst IIP CREATE**
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Marleen Stikker, Frank Kresin
Bezoekers: 75

Datum: 31 oktober 2007

Activiteit: **Gastles aan de UvA,**

Kunstmatige Intelligentie

Locatie: UvA, Amsterdam
Medewerker(s): Frank Kresin, Lipika Bansal
Bezoekers: 25

Datum: 1 november 2007

Activiteit: **Presentatie aan de Nederlandse ambassade** in Duitsland over de creatieve industrie
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): Bart Tunnissen
Bezoekers: 6

Datum: 20 november 2007

Activiteit: **Tafel van 50**
Locatie: Pakhuis de Zwijger
Medewerker(s): 10
Bezoekers: 50

Datum: 29 november 2007

Activiteit: **Deelname Telematica-**evenement diensteninnovatie
Locatie: WTC, Amsterdam
Medewerker(s): Frank Kresin
Bezoekers: 150

Datum: 30 november 2007

Activiteit: **Lost&Found**
Locatie: Theatrum Anatomicum
Medewerker(s): Alex Schaub, Fierman Baarspul
Bezoekers: 90

Datum: 18 december 2007

Activiteit: **Deelname bijeenkomst IIP CREATE**
Locatie: Logica CMG, Amstelveen
Medewerker(s): Frank, Marleen
Bezoekers: 75

Datum: 17 december 2007

Activiteit: **Deelname bijeenkomst** 7e Kaderprogramma, Senter Novem
Locatie: Zoetermeer
Medewerker(s): Frank Kresin
Bezoekers: 15

Presentaties Marleen Stikker

Datum: 17 januari 2007

Activiteit: **Presentatie Creative Industrie**

Locatie: Hilversum/Amsterdam

Bezoekers: 100

Datum: 2 februari 2007

Activiteit: **Mediadebat** met

Carolien Gehrels

Locatie: De Balie

Bezoekers: 150

Datum: 14 februari 2007

Activiteit: **Presentatie kick-off PICNIC'07**

Locatie: Burgemeesterswoning A'dam

Bezoekers: 100

Datum: 22 maart 2007

Activiteit: **Creatieve stad netwerk**

Locatie: Stedelijk Museum

Bezoekers: 100

Datum: 11 april 2007

Activiteit: **Media-educatie NOS**

Locatie: Hilversum

Bezoekers: 50

Datum: 14 mei 2007

Activiteit: **Presentatie PICNIC'07 launch**

Locatie: Westergasfabriek, Amsterdam

Bezoekers: 200

Datum: 23/24 mei 2007

Activiteit: **Presentatie ICT-Delta**

Locatie: Jaarbeurs Utrecht

Bezoekers: 500 (per dag)

Datum: 6 juni 2007

Activiteit: **Presentatie Geodan,**

Playing the Globe

Locatie: Amsterdam

Bezoekers: 165

Datum: 6 juni 2007

Activiteit: **Jaarcongres Matching
Cultuur en Economie**

Locatie: De Doelen, Rotterdam

Bezoekers: 400

Datum: 11 juni 2007

Activiteit: **Bijeenkomst**

Groeierscampagne ABN-AMRO

Locatie: Amsterdam

Bezoekers: 40

Datum: 12 juni 2007

Activiteit: **Nieuwe Coalitie,**

Stuurbaarheid en innovatie

Locatie: Kamer van Koophandel,

Amsterdam

Bezoekers: 50

Datum: 18 juni 2007

Activiteit: **AR'dam**, samenwerking

Amsterdamse en Rotterdamse

kunstinstellingen

Locatie: Muziekgebouw aan 't IJ,

Amsterdam

Bezoekers: 75

Datum: 19 juni 2007

Activiteit: **Expertbijeenkomst**

Erfgoed Nederland

Locatie: Erfgoedhuis Amsterdam

Bezoekers: 25

Datum: 26 juni 2007

Activiteit: **Jurylid** bij de pitch voor

creatieve mediabedrijven

Locatie: Immovator, Hilversum

Bezoekers: 50

Datum: 29 juni 2007

Activiteit: **'Pieken in de Delta';**

presentatie over PICNIC, crossmedia

potentie regio Amsterdam

Locatie: Economische Zaken, Utrecht

Bezoekers: 30

Datum: 26 september 2007

Activiteit: **Opening PICNIC Academy**

Locatie: Westergasterrein

Bezoekers: 150

Datum: 26 en 28 september 2007

Activiteit: **PICNIC Live** talkshow

Locatie: Westergasterrein

Bezoekers: 200

Communicatie en publiciteit in 2007

De website van Waag Society heeft zich sinds de ingebruikname in 2006 in een aanzienlijke toename van het aantal (unieke) bezoekers mogen verheugen. Ook het bezoek aan de blog (in gebruik sinds eind 2006) en de gezamenlijke projectsites vertonen een stijgende lijn.

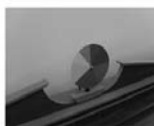
Het aantal lezers van Waag Society Magazine is in 2007 ook gegroeid. Totaal werden 12.100 magazines gedrukt. Voor PICNIC'07 is er een special van het Waag Society Magazine verschenen. Voor deze special heeft Laura Martz het gastredacteurschap gevoerd. Er werden 5.000 exemplaren van dit nummer gedrukt en verspreid. Rond projecten en evenementen als Scottie, Circuitband, PICNIC en de presentatie van de artists in residence verschenen er flyers.

In 2007 heeft de afdeling communicatie een bijdrage geleverd aan diverse beurzen en seminars. Op 22 en 23 mei was Waag Society aanwezig bij het ICT Delta Congres in de Jaarbeurs Utrecht. Daar werd een aantal projecten gepresenteerd en lanceerde Marleen Stikker het Innovatieplatform IIP CREATE. Tijdens de Golden Demo dag georganiseerd door MultimediaN in science center Nemo op 18 juli werd het project IN2TV/KwLive door ontwikkelaar Lodewijk Loos en hoofd technologie Tom Demeyer gepresenteerd. Op de Uitmarkt (25 en 26 augustus) deelde Waag Society een stand met Amsterdams Fonds voor de Kunst, Cultuurfabriek en Mediagilde. Frank Kresin, Henk van Zeijts en directeur Marleen Stikker vertegenwoordigden Waag Society tijdens eChallenges in Den Haag op 23 en 24 oktober 2007.

 **Waag Society**



virtual learning experience



waag.org/teylersbetalab



Voor deze externe activiteiten is presentatiemateriaal gemaakt in vorm van tien banieren (waarvan er hier een is afgebeeld). In september werd er een bijdrage geleverd aan een buurtfeest rond de Nieuwmarkt. Kinderen mochten meedoen aan een speciaal gemaakte speurtocht rond en in het gebouw. Ook werd de site voor de Nieuwmarktbuurt vernieuwd in de vorm van een blog.

Kwantitatieve gegevens 2007

Overzicht bezoekerscijfers

	<i>Aantal</i>	<i>Fysieke bezoekers/ oplage</i>	<i>Virtuele bezoekers (internet)</i>
Theatrum Anatomicum en Pakhuis de Zwijger	58	5.237	59.506
Congressen/seminars Waag Society	3	9.140	
Presentaties en lezingen extern	86	9.378	
Waag Society website (www.waag.org)	1		320.819
Projectsites (project.waag.org)	27		535.715
Blog (blog.waag.org)	1		61.670
<i>Drukwerk:</i>			
Projectinformatie	12	16.200	
Magazines	4	12.100	
Totaal	192	52.055	977.710*

** In de totaalcijfers van 2006 waren ook de websites van Creative Commons Nederland en Sarai opgenomen. Deze worden inmiddels extern gehost en zijn derhalve in het overzicht van 2007 niet opgenomen.*

PICNIC trok in 2007 bijna het dubbele aantal bezoekers van 2006: 9.000.

Daarnaast hebben lezingen in de grote zaal van Pakhuis de Zwijger, het aldaar op de derde etage opgestelde het FabLab en de Museumnacht een ruim publiek en veel aandacht in de media gekregen. De meeste aandacht van de

media ging in 2007 uit naar de projecten Scottie, Frequentie 1550 en het FabLab.

De totaalcijfers van 2007 laten een stijging van 30% zien wat betreft het aantal activiteiten en van 32% in het aantal fysieke bezoekers. Het aantal virtuele bezoekers op de websites is met 64% toegenomen in 2007.

Waag Society in de pers 2007

Cinegrid

- Proaudio, 03.09.2007, 'CineGrid experiment met transatlantische streaming geslaagd'.

Creative Commons

- Emerce, 11.01.2007, 'In de Mix'.
- Emerce, 11.01.2007, 'De ware internetrevolutie', door Yuri van Geest.
- NRC, 16.01.2007, 'Cultureel erfgoed mag niet achter slot en grendel', door Herbert Blankesteijn, Foto's Roger Cremers.
- Computer! Totaal, 22.01.2007, 'Bekijk het maar!'.
- NRC Next, 26.01.2007, 'iTunes en iPod zijn te sterke combinatie', door Elske Schouten.
- De Pers, 26.01.2007, 'Gratis DVD'.
- Geo-Info, 31.01.2007, 'Vrijgeven van overheids (geo-)informatie'.
- Focus, 07.02.2007, 'Auteursrecht heroverwogen door internet', door Hans Herman.
- Int. Herald Tribute, 31.01.2007, 'Securing artists pay', door Victoria Shannon.
- Informatie Professional, 28.02.2007, 'Informatieprofessionals hebben een rol in kenniseconomie', door Bas Savenije.
- Focus, 09.03.2007, 'Rectificatie' Focus 09.03.2007.
- NRC Next, 14.03.2007, 'NRC Next 1 Jaar'.
- NRC Next, 15.03.2007, 'Nu op NRC.nl'.
- NRC Next, 15.03.2007, 'Remixen tot in het oneindige'.
- NRC Next, 19.03.2007, '1 jaar feestwinkel'.
- Int. Herald Tribute, 19.03.2007, 'Gilberto Gil and the politics of music', door Larry Rohter'.
- NRC Next, 20.03.2007, 'NRC Next 1 Jaar'.
- Vives, 21.03.2007, 'Leren in de 21e eeuw; Uitdagend, interactief en samen!', door Bob Hofman.
- Financial Times, 16.03.2007, 'Rocks in the web's safe harbours', door James Boyle.
- Ik Kenniseconomie, 23.03.2007, 'De sociale interneteconomie van Web 2.0', door Dany Jacobs.
- NRC Next, 23.03.2007, 'Straks op NRC.nl'.
- C'T Magazine, 29.03.2007, 'De nieuwe MP3.com'.
- Emerce, 31.03.2007, 'FAQ Open source'.
- Informatie Professional, 12.04.2007, 'SRU en OpenSearch'.
- Adformatie, 17.04.2007, 'Common names'.
- IM-Identity, 24.04.2007, 'Inschrijven Noff'.
- PC Active, 24.04.2007, 'Gratis boeken op het web, door Branco Collin.
- Netopus, 25.04.2007, 'Gratis boeken op het web, door Branco Collin.
- Financial Times, 02.05.2007, 'Election 2.0'.
- Computer! Totaal, 10.05.2007, 'Computer!Totaal DVD 17'.
- Dossier Rendement, 01.06.2007, 'Auteursrecht op het internet'.
- Int. Herald Tribute, 13.06.2007, 'Does digital file sharing render copyrights obsolete'.
- Nieuwe Revu, 27.06.2007, 'Liever geen platencontract', door Robert Heeg en Phillipus Zandstra.
- Geo Informatie, 27.06.2007, 'Nieuwe kaart van Nederland'.
- Maasstad de Noord plus 10 andere edities, 02.07.2007, 'Trekken aan een dode giraffe'.
- Ik Kenniseconomie, 09-07-2007, 'De digitale bibliotheek moet zijn rol opeisen' door Erik Brouwer.
- Nle Nieuw Israel, 01.08.2007, 'Nobel op internet'.
- Gis-Magazine, 10.08.2007, 'Holland open software conferentie over open geodata', door Robin Wevers.
- Int. Herald Tribune, 14.08.2007,

- 'Reading the fine print on e-books', door Peter Wayner.
 - Nederlandse Staatscourant, 17.08.2007, 'Culturele diversiteit in Europa bedreigd'.
 - NRC Next, 24.08.2007, 'Buma/Stemra komt met weblicenties voor artiesten'.
 - Echo Amsterdam, 24.08.2007, 'Stad op poten'.
 - NRC Handelsblad, 24.08.2007, 'Buma/Stemra opent deur voor nieuw systeem'.
 - DAG, 28.08.2007, 'Verkoop je Flickr foto's'.
 - Dealer Info, 06.09.2007, 'Buma/Stemra experimenteert met Creative Commons-licenties'.
 - NRC Next, 06.09.2007, 'Webcinema'.
 - Gis-Magazine, 11.09.2007, 'De ruimtelijke toekomst van Nederland nu ook in Open GIS', door Guido van de Heuve'.
 - Office-Rendement, 14.09.2007, 'Gebruik van licenties onder voorwaarden'.
 - Linux Magazine, 21.09.2007, 'Buma/Stemra doet Creative Commons'.
 - Emerce, 24.09.2007, 'Beste blogs'.
 - Geo-Informatie, 24.09.2007, 'Vrijgeven van overheidsdata: belemmeringen en maatregelen'.
 - Ik Kennisecomie, 27.09.2007, 'NVB 2.0: One giant leap for mankind'.
 - Int. Herald Tribute, 02.10.2007, 'Stagnation wins again'.
 - Bright, 11.10.2007, 'Doe-het-zelf iPod flash'.
 - Niw Nieuw Israel, 19.10.2007, 'Weinbergers web van verbondenheid' door Laura den Edel.
 - NRC Next, 21.11.2007, 'Best lastig, legaal en eerlijk bloggen', door Marie-Jose Klaver.
 - NRC Handelsblad, 22.11.2007, 'Legaal en eerlijk bloggen is ingewikkeld', door Marie-Jose Klaver.
 - Computer Idee, 26.11.2007, 'Gebruik van beeld en animaties'.
 - Telecombrief, 29.11.2007, 'Moeizame opmars van het digitale boek'.
 - Informatie-Professional, 07.12.2007, 'Gezellig informatief in De Reehorst'.
 - Informatie-Professional, 07.12.2007, 'Publiceren via open access in het hoger onderwijs'.
 - De Groninger stadskrant, 10.12.2007 'Groningse wint bibliotheek'.
 - NRC next, 25.12.2007, 'Creative Commons'.
 - Rendement, 27.12.2007 'Gewoon een kwestie van knippen en plakken'.
- Digitale Wichelroede**
- Woudenberger, 03.07.2007, 'Proefpersonen gezocht voor test met slim navigatieapparaat'.
- FabLab**
- Trouw, 22.08.2007, 'Hollandse HEMA op z'n Arabisch'.
 - Bright, 22.08.2007, 'Eerste Nederlandse FabLab komt in Amsterdam'.
 - Reclameweek, 28.08.2007, 'Absolutely FabLab'.
 - NRC Next, 03.09.2007, 'Iedereen zijn eigen digitale thuisfabriekje'.
 - DAG, 04.09.2007, 'Dinsdag Designdag'.
 - NRC Next, 21.09.2007, 'Vooruit, nog één keer El Hema'.
 - Dzone, 31.10.2007, 'Een Hema-boterletter is wel van amandelen en roomboter'.
 - Het Financieel Dagblad, 05.11.2007, 'Iedereen Leonardo da Vinci'.
 - Automatisering Gids, 16.11.2007, 'Digitale bloemen'.
 - VPRO, in samenwerking met Bright, 12.01.2008, 'In de ban van het ding' (televisie en internet).
- Frequentie 1550**
- GIS-MAGAZINE, 31.08.2007, 'De kunst van Geo-innovatie', door Remko Takken.
 - PRODUCT, 30.09.2007, 'Games en virtuele werelden', door Marieke Hoppenbrouwers.
 - SP!TS, 05.06.2007, 'Onderdeel van levensecht spel', door Dennis Mons.

Games Atelier

- TVM Tijdschrift, 30.04.2007, 'Serious gaming schreeuwt om multimediale content'.
- Intermediair, 18.05.2007, 'Serieuze spelletjes'.
- Digital movie, 30.06.2007, 'Serious gaming'.
- Vives, 31.12.2007, 'Gamen wordt serieus op school', Mark Souwer, Jacomien de Jong'.

KillerTV (agendavermeldingen)

- NRC NEXT, 21.03.2007, 'Lezingen Science Fiction Science Faction'.
- NRC NEXT, 11.04.2007, 'Lezingen Science Fiction Science Faction 2'.
- Parool, 24.01.2007, Theatrum Anatomicum.
- PS van de week, 27.01.2007, Theatrum Anatomicum.
- Trouw, 15.03.2007
- Uitkrant, 03.04.2007, 'Lezingen Science Fiction Science Faction'.
- Uitkrant, 28.02.2007, 'Lezingen Science Fiction Science Faction'.
- Uitkrant, 31.03.2007, 'Lezingen Science Fiction Science Faction'.

Operatie Sigismund

- Dedemsvaartse Courant, 18.05.2007, 'Onderwijsproject Drents Archief'.
- Meppeler Courant, 18.05.2007, 'Onderwijsproject Drents Archief'.
- Hoogeteense Courant, 21.05.2007, 'Tanja Klip opent symposium over Operatie Sigismund'.
- Gezinsblad Assen, 23.05.2007, 'Operatie Sigismund'.
- Krant van Hoogeteen, 09.10.2007, 'Archievendag in het teken van wonen'.
- Gezinsblad Assen, 10.10.2007, 'Wonen op stand'.
- Dagblad van het Noorden, 20.10.2007, 'Schoolproject Drents Archief wint prijs'.
- Hoogeteense Courant, 24.10.2007, 'Bijzondere nacht voor winnaar prijsvraag'.
- Gezinsblad Assen, 24.10.2007,

'Internationale prijs voor Archief'.

- Gezinsblad Assen, 24.10.2007, 'Archievendag winnaar wint overnachting op stand'.

PICNIC '07

- Kamerkrant, 01.06.2007, 'Subsidies voor kansrijke projecten'.
- Adformatie, 26.06.2007, 'PICNIC Green Challenge'.
- Memory Magazine, 26.06.2007, 'Picknicken in september'.
- TVM Tijdschrift, 28.06.2007, 'PICNIC '07 launch: event op zichzelf'.
- Windows Vista, 28.06.2007, 'Saampjes buiten spelen'.
- De Telegraaf, 09.07.2007, 'Half miljoen voor beste milieuplan'.
- Adformatie, 11.07.2007, 'Wekelijkse digitale update'.
- Publish, 19.07.2007, 'Events in augustus en september'.
- Reclameweek, 28.08.2007, 'PICNIC'07 op groen'.
- Het Financieele Dagblad, 21.08.2007, 'Creatievelingen moeten groen hip zien te maken', door Vincent Andriessen.
- Broadcast Magazine, 23.08.2007, 'Agenda'.
- Reclameweek, 28.08.2007, 'Absolutely FabLab'.
- Sprout, 29.08.2007, 'PICNIC'07'.
- Reclameweek, 04.09.2007, 'Bijzondere eenden in de bijt', door Bart Remmers.
- Broadcast Magazine, 05.09.2007, 'PICNIC'07'.
- Marketing Tribune, 05.09.2007, 'De creatieve hoofdstad', door Luuk Ros.
- Reclameweek, 12.09.2007, 'De sterrenkast van PICNIC'07'.
- TNO Magazine, 12.09.2007, 'TNO organiseert workshop tijdens PICNIC'07'.
- NRC Next, 19.09.2007, 'Netwerker en Twitteraar', door Marie Jose Klaver.
- Broadcast Magazine, 19.09.2007, 'Agenda'.
- Reclameweek, 20.09.2007, 'PICNIC at night'.
- Reclameweek, 20.09.2007,

- 'Cohen stunt met tweewieler'.
- Metro, 24.09.2007, 'Buitenspelen met games festival Come Out & Play', door Sofie Vermooten'.
- Emmerce, 24.09.2007, 'Agenda'.
- NRC Next, 25.09.2007, 'PICNIC festival'.
- Het Financieele Dagblad, 25.09.2007, 'Multimediale picknick waar je kunt flirten per mobiel'.
- Metro, 25.09.2007, 'Virgin-topman Branson naar Amsterdamse Picnic'.
- PS van de Week, 25.09.2007, 'Agenda'.
- PS van de Week, 25.09.2007, 'Agenda'.
- NRC Next, 26.09.2007, 'PICNIC at Night'.
- Reclameweek, 26.09.2007, 'Dutch technology on top'.
- Reclameweek, 26.09.2007, 'PICNIC gaat internationaal'.
- Parool, 27.09.2007, 'Agenda'.
- De Pers, 27.09.2007, 'Weird science ontmoet beeld en geluid'.
- Metro, 28.09.2007, 'Branson naar Amsterdam'.
- Management Team, 28.09.2007, 'Netwerkteam creëert hip evenement', door Peter Lankhuysen.
- DAG, 28.09.2007, 'Chillen met Woody'.
- DAG, 28.09.2007, 'Na het netwerken even yoga'en met Woody' door Hans Pieter van Stein Callenfeis.
- DAG, 28.09.2007, 'Multimediaspektakel'.
- VIVA, 28.09.2007, 'Buitenspelen?'.
- PS van de Week, 02.10.2007, 'Agenda'.
- Volkskrant banen, 02.10.2007, 'Crossmediaal verdwalen'.
- De Morgen, 04.10.2007, 'Creatief en crossmediaal picknicken in Nederland'.
- De Groene Amsterdammer, 04.10.2007, 'De derde plaats'.
- Misset Horeca, 05.10.2007, 'Refreshing Sounds'.
- Intermediair, 11.10.2007, 'Scripties onder de hamer'.
- Watch, 15.10.2007, 'Welkom in the age of excellence'.
- Reclameweek, 18.10.2007, 'Alfred wint commercial review'.

- Reclameweek, 18.10.2007, 'Gooische vrouwen grijpen Commercial Review'.
- Reclameweek, 18.10.2007, 'Andy en Apeldoorn close finish', door Bart Remmers.
- Marketing Tribune, 22.10.2007, 'Make me nicer'.
- Marketing Tribune, 22.10.2007, 'De nieuwe nominaties zijn bekend'.
- Reclameweek, 26.10.2007, 'Brug tussen oud en nieuw', door Bart Remmers.
- Het Financieele Dagblad, 05.11.2007, 'Iedereen Leonardo da Vinci', door Roy van Dalm.
- Informatie Professional, 08.11.2007, 'Serienummer Nationale bibliotheekkaart is uit te lezen'.
- Informatie Professional, 08.11.2007, 'PICNIC Cross Media Week biedt coole kruisbestuiving'.
- DZone, 26.11.2007, 'Clash over de gevolgen van de webcultuur'.
- Adformatie, 07.12.2007, 'Amateurs versus echte autoriteiten'.

ScratchWorx Contest

- Metro editie Amsterdam, 17.04.2007, T-Oscar Awards.

Scottie

- DAG, 01.08.2007, 'Knuffelen op afstand'.
- Nederlands Dagblad, 01.08.2007, 'Knuffelen op afstand'.
- Metro, 01.08.2007, 'Scottie bezorgt heuse 'knuffels' op afstand'.
- Parool, 02.08.2007, 'Draadloos knuffelen met ziek via Scottie'.
- Friesch Dagblad, 01.08.2007, 'Ouders en kinderen knuffelen op afstand'.
- Leeuwarder Courant div.ed., 01.08.2007, 'Knuffelen op afstand met kind in ziekenhuis'.
- De Twentsche Tubantia div. ed. 01.08.2007, 'Pop Scottie knuffelt op afstand'.
- Stentor Div.ed., 01.08.2007, 'Zieke kinderen op afstand knuffelen'.
- Nederlands Dagblad,

- 15.08.2007, 'Knuffelen'.
- Weekblad Facilitair & Gebouwenbeheer, 23.08.2007, 'Kinderen knuffelen op afstand'.
- Medisch Contact, 26.10.2007, 'Knuffelen op afstand'.
- Arts & Auto, 27.10.2007, 'Scottie knuffelt op afstand'.
- Algemeen Dagblad, 05.11.2007, 'Robotpop voor ziek kind'.
- Automatisering Gids, 16.11.2007, 'Digitale bloemen'.

Theatrum Anatomicum

- Echo Amsterdam div.ed., 24.01.2007, 'Voorleesdagen'.
- NRC Handelsblad, 01.02.2007, 'Kijken & luisteren'.
- Echo Amsterdam div.ed., 31.01.2007, 'Helden & Boeven'.
- Uitkrant Amsterdam, 30.11.2007, 'Museumnacht'.
- Echo Amsterdam div.ed., 24.10.2007, 'Ambient intelligence'.
- NRC Next, 14.11.2007, 'Talkshow Nieuwe media en democratie'.

Verhalentafel

- Brabant Dagblad div.ed., 11.01.2007, 'Inwoners versieren Alphen-Chaam'.
- Maassluise Courant de Schakel, 12.01.2007, 'DrieMaasHave spint voor Verhalentafel'.
- Havenloods Maaskoerier, 17.01.2007, 'Fietsen voor een tafel'.
- Witte Weekblad div.ed., 06.02.2007, 'Verhalen vertellen over oude Badhoevedorp(ers)'.
- Witte Weekblad, 20.02.2007, 'Verhalen vertellen'.
- Brabants Dagblad div.ed., 'Beelden van Poesie mauw tot watersnoodramp', door Rik Spekenbrink.
- Haarlems Dagblad div.ed., 'Heemstede'.
- Beverwijker, 02.03.2007, 'Vrouwendag ook op 4 maart'.
- Heemskerker Courant, 02.03.2007, 'Vrouwendag ook op 4 maart'.
- Recreatie en Toerisme, 28.02.2007,

- 'Erfgoed- en toerismesector is genetwerkte samenleving', door Janneke van Kersen en Else Laura Rademaker.
- Bloemendaals Weekblad, 08.03.2007, 'Bosbeek is op zoek naar vrijwilligers'.
- Heemstedse Courant, 08.03.2007, 'Bosbeek is op zoek naar vrijwilligers'.
- Weekblad van Heemstede, 08.03.2007, 'Bosbeek is op zoek naar vrijwilligers'.
- Zandvoorter Nieuwsblad, 08.03.2007, 'Bosbeek is op zoek naar vrijwilligers'.
- De Leije, 07.03.2007, 'Verhalentafel voor de Leyenhof, Haarensteijn en de Eikelaar', door Michelle Bosmans.
- Witte Weekblad div.ed., 06.03.2007, 'Verhalen vertellen over oude Badhoevedorp(ers)'.
- De Meierij, 07.03.2007, 'Verhalentafel op de Leyenhof', door Els Knoope.
- Hoofddorspe Courant, 15.03.2007, 'Verhalen vertellen over het oude Badhoevedorp'.
- Maassluise Courant de Schakel, 28.03.2007, 'Oud papier actie de Ark'.
- Oprechte Dalfser Courant, 04.04.2007, 'Nieuwe spelvormen voor ouderen Rosengaarde'.
- Maassluise Courant, 11.04.2007, 'Oud papier actie de Ark'.
- Witte Weekblad, 17.04.2007, 'Verhalentafel brengt heel wat boven water'.
- Oprechte Dalfser Courant, 18.04.2007, 'Herinneringen ophalen'.
- Scheveningsche Courant, 18.04.2007, 'Scheveningers vertellen zelf over hun geschiedenis'.
- Maassluise Courant div.ed., 27.04.2007, 'Oud papier actie de Ark'.
- Wijkse Courant, 25.04.2007, 'Flankerend gehandicapten beleid 2007'.
- Heemsteder, 30.05.2007, 'Pauwehof'.
- Nieuwe Meerbode, 24.05.2007, 'Verpleeghuis Groenelaan: zo thuis mogelijk'.
- Amstelveens Weekblad, 30.05.2007, 'Groenelaan wil thuis zijn'.
- Amstelveens Nieuwsblad,

- 30.05.2007, 'Heropening Groenelaan na twee jaar verbouwing'.
- Witte Weekblad, 29.05.2007, 'Drie generaties duiken in Badhoevedorps verleden'.
- Brabants dagblad, 15.06.2007, 'Udenhout gaat terug naar vroeger met Verhalentafel', door Marlies van Iersel.
- Maassluis Courant, 06.06.2007, 'Oud papier actie De Ark'.
- Maassluis Courant, 15.06.2007, 'Oud papier actie de Ark overhandigd cheque'.
- Beverwijker Courant, 15.06.2007, 'Geheugen van Heemskerk op de dag Boven de Baandert'.
- Stentor, 29.06.2007, 'Plaatjes doen praten over vervlogen tijden'.
- Heemskerk Courant, 15.06.2007, 'Geheugen van Heemskerk op de dag Boven de Baandert'.
- Heemstede Courant, 20.06.2007, 'Activiteiten voor 55-plussers in de Pauwhof'.
- Haags Nieuwsblad, 29.06.2007, 'Oral history: Hagenaars op leeftijd vertellen over hun stad'.
- Zondags Weekblad, 01.07.2007, 'Rotaryclub Hoorn zorgt voor Verhalentafel Lindendael'.
- Noordhollands Dagblad, 04.08.2007, 'Kijk daar is Ted ter Braak'.
- Noordhollands Dagblad, 07.08.2007, 'Meezingen bij filmpje over Lou Bandy'.
- Weekendkrant, 18.08.2007, 'Door van verhalen bij bibliotheken'.
- Witte Weekblad, 29.08.2007, 'Lezing over 350-jarige Blauwe ader'.
- Heemstede Courant, 05.09.2007, 'Open dag Pauwehof'.
- Bijzijn, 30.09.2007, 'Verhalentafel voorkomt depressie'.
- Witte Weekblad, 05.09.2007, 'Lezing belicht Blauwe ader van de Bollenstreek'.
- Heemstede, 05.09.2007, 'Activiteiten voor 55-plussers in de Pauwhof'.
- Nederlands Dagblad, 22.09.2007, 'Positieve herinnering middel tegen depressie'.
- Heemstede, 19.09.2007, 'Open dag Pauwehof een drukte van belang'.
- NRC Next, 02.10.2007, 'Mensvriendelijke ict', door Jan Benjamin'.
- NRC Handelsblad, 02.10.2007, 'Mensvriendelijke ict moet socializen'.
- Alkmaars Weekblad, 26.09.2007, 'Bijzondere najaarsmarkt'.
- Heerhugowaard, 02.10.2007, 'Jaarmarkt Zuyder Waert'.
- De Teylinger, 20.09.2007, 'Lezing over 350 jaar Haarlemmertrekvaart'.
- Leidsch Dagblad, 11.10.2007, 'Verhalenverteller is stil gevallen'.
- Alkmaars, 03.10.2007, 'Bijzondere najaarsmarkt'.
- Koerier, 03.10.2007, Jaarmarkt bij Zuyder Waert'.
- Westfries Weekblad, 03.10.2007, Jaarmarkt bij Zuyder Waert'.
- De Teylinger, 03.10.2007, 'Haarlemmertrekvaart is cultuur historisch monument'.
- Maassluis Courant, 'Lionsclub Maassluis zorgt voor laatste stap Verhalentafel in DrieMaasHave'.
- Noordhollands Dagblad, 23.10.2007, 'Winkel van Sinkel bij Magnushof'.
- Witte Weekblad 17.10.2007, 'Persoonlijke verhalen'.
- Hillegommer, 17.10.2007, 'Verhalen vertellen'.
- Ons Nieuwegein, 19.10.2007, 'Verhalentafel voor bewoners woonzorgcentrum'.
- Noordwijkerhouts Weekblad, 16.10.2007, 'Stroom van verhalen'.
- Noordhollands dagblad, 01.11.2007, 'Wethouders schenken thee'.
- Witte Weekblad, 24.10.2007, Lezing 350 jaar tolhuis en trekvaart'.
- Zondagochtendblad, 28.10.2007, 'Grote bazaar in Magnushof'.
- De Teylinger, 18.10.2007, 'Verhalen over trekvaart in Sassemse bibliotheek'.
- Lisse, 24.10.2007, 'Verhalentafel in bibliotheek Lisse'.
- Oegstgeester courant, 24.10.2007,

Personeel in 2007

Raad van Toezicht

Tanja Cuppen (Rabobank Nederland)
Job Hengeveld (jurist)
Joop Heijenrath (Miepmop Concepts)
Johan van Wamelen (Ordina Nederland)
Robert Zwijnenberg
(Universiteit Leiden)

Raad van Advies

Peter van Dorp (Van Dorp Consultancy)
Martien Kuitenbrouwer (Gemeente
Amsterdam, afd. Welzijn en Onderwijs)
Emilie Randoe (HvA/Instituut
voor Interactieve Media)
Robert-Jan Simons (Universiteit Utrecht)
Hilde Swets (onderwijsbegeleider
en adviseur/On top of the Hill)

Personeel per 31-12-2007

Bas van Abel
Fierman Baarspul
Lipika Bansal
Sterrin Beekman
Ron van de Berg
Betty Bonn
Ron Boonstra
Henk Buursen
Willy Collewyn
Tom Demeyer
Gijs Determeijer
Dick van Dijk
Lucas Evers
Peter Fekkes
Ramon Govaars
Frans Harms
Michelle 't Hart
Klaas Hernamdt
Marieke Hochstenbach
Sander Hooreman
Rinske Hordijk
Janine Huizenga
Fokke de Jong
Tibor Kányádi
Kristel Kerstens
Rob van Kranenburg

Frank Kresin
Arne Kuilman
Ronald Lenz
Jelmer Lesterhuis
Sanna Leupen
Gert Jan Leusink
Lodewijk Loos
Astrid Lubsen
Paulien Melis
Sam Nemeth
Andrew Ottevanger
Willem Daan Poppe
Michiel van der Ros
Alex Schaub
Marleen Stikker
Sven Strack
Karien Stroucken
Peter Troxler
Bart Tunnissen
Maarten Verwijs
Sabine Wildevuur
Hein Wils
Robbert Woltering
Henk van Zeijts

Uit dienst in 2007

Remy Bouwhuis
Jan van Bruggen
Sher Doruff
Maarten van Hoof
Aske Hopman
Paul Keller
Lerice Roosenhoff
Martijn van Seventer
Floor van Spaendonck

Stagiaires

Bas Withagen
Bart Gloudemans
Cathelijne van der Veen
Floortje Zonneveld
Heleen van der Klink
Jahay AlAbdeli
Janne Wiegersma
Jean-Michel Molenaar
Kirsten Veelo

Joël Weltevreden
Debora Neys
Michiel Rensen
Mathieu Roubos
Leroy Snel

Freelancers

Thijs Bergman
Marjolijn Bloemmen
Herman Boeijen
Just van den Broecke
Ubi de Feo
Daan Griffioen
Josephine Groot
Hugo Keizer
Joes Koppers
Erik van Nieuwburg
Edwin van Ouwerkerk Moria
Graham Smith
Roman Tol
Jaap Vermaas
Hans Speijers

Oproepkrachten

Mila van der Weide
Ruby Graanoogst

Artists-in-Residents

Aymeric Mansoux
Tom Schouten
Marloes de Valk