



# 2003

## JAAERVERSLAG

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





## 1. Inleiding

- 1.1 Onderzoek en ontwikkeling **7**
- 1.2 Programma's en evenementen **7**
- 1.3 Expertise **7**
- 1.4 Publiek en participatie **8**
- 1.5 Publicaties **8**
- 1.6 Pers **8**
- 1.7 Infrastructuur **8**
- 1.8 Organisatie **9**
- 1.9 Financiën **9**

## 2. Programmalijnen

- |                                                                     |                                                      |                                       |                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 2.1 <i>Creative Learning</i> <b>13</b>                              | 2.2 <i>Interfacing Access</i> <b>19</b>              | 2.3 <i>Public Research</i> <b>23</b>  | 2.4 <i>Sensing Presence</i> <b>30</b>                                   |
| 2.1.1 Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT <b>13</b>       | 2.2.1 Verhalentafel <b>19</b>                        | 2.3.1 NINE(9) <b>23</b>               | 2.4.1 KeyWorx <b>30</b>                                                 |
| 2.1.2 ScratchWorx <b>14</b>                                         | 2.2.2 RealTime Riga <b>20</b>                        | 2.3.2 D-A-S-H <b>24</b>               | 2.4.2 Connected! The Making of a Live Art Exchange <b>31</b>            |
| 2.1.3 Drawing of Today <b>15</b>                                    | 2.2.3 Animatiemachine <b>20</b>                      | 2.3.3 Next5Minutes-festival <b>24</b> | 2.4.3 Artist in Residence-programma <b>32</b>                           |
| 2.1.4 Gouden @penstaart <b>15</b>                                   | 2.2.4 Verhalentaltaar <b>21</b>                      | 2.3.4 Waag Connect <b>24</b>          | 2.4.4 Sentient Creatures lezingenserie <b>32</b>                        |
| 2.1.5 Lessen uit de Gouden @penstaart <b>15</b>                     | 2.2.5 Transmediale 2003 <b>21</b>                    | 2.3.5 Aprilfeesten <b>25</b>          | 2.4.5 An `a*tom`ic\ "Related to the structure of an organism" <b>33</b> |
| 2.1.6 DIGRA game-congres <b>16</b>                                  | 2.2.6 Gastcollege Hogeschool van Amsterdam <b>21</b> | 2.3.6 Killerclubs <b>25</b>           | 2.4.6 Sarai-Waag Society Exchange <b>34</b>                             |
| 2.1.7 ScratchWorx-workshops <b>16</b>                               | 2.2.7 1AB - Eerste Architectuur Biennale <b>22</b>   |                                       |                                                                         |
| 2.1.8 ScratchWorx-presentaties <b>16</b>                            | 2.2.8 Interfaces voor ouderen <b>22</b>              |                                       |                                                                         |
| 2.1.9 ROC ASA <b>17</b>                                             | 2.2.9 Amsterdam RealTime aangekocht <b>22</b>        |                                       |                                                                         |
| 2.1.10 Workshop Digital Storytelling <b>17</b>                      |                                                      |                                       |                                                                         |
| 2.1.11 Digitaal vertellen in het vmbo <b>17</b>                     |                                                      |                                       |                                                                         |
| 2.1.12 Persmuseum <b>17</b>                                         |                                                      |                                       |                                                                         |
| 2.1.13 Gezamenlijke oorlogs- en verzetsmusea <b>18</b>              |                                                      |                                       |                                                                         |
| 2.1.14 Cito <b>18</b>                                               |                                                      |                                       |                                                                         |
| 2.1.15 Drents Archief <b>18</b>                                     |                                                      |                                       |                                                                         |
| 2.1.16 Cultural institutions as new learning environments <b>18</b> |                                                      |                                       |                                                                         |
| 2.1.14 ICT-schoolportret cultuur <b>18</b>                          |                                                      |                                       |                                                                         |

## 3. Presentaties, pers en publieksbereik

- |                                                                           |                                                    |                                                                                     |                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 3.1 <i>Creative Learning</i> <b>37</b>                                    | 3.2 <i>Interfacing Access</i> <b>38</b>            | 3.4 <i>Sensing Presence</i> <b>39</b>                                               | 3.5 <i>Waag Presentaties Algemeen</i> <b>43</b>              |
| 3.1.1 Gouden @penstaart <b>37</b>                                         | 3.2.1 Verhalentafel <b>38</b>                      | 3.4.1 KWart in New York <b>39</b>                                                   | 3.5.1 Museumnacht <b>43</b>                                  |
| 3.1.2 Lessen uit de Gouden @penstaart <b>37</b>                           | 3.2.2 RealTime Riga <b>38</b>                      | 3.4.2 Performance DEAF03: 'Interfacing Radiotopia Key-Worx' <b>40</b>               | 3.5.2 Hogeschool van Amsterdam <b>43</b>                     |
| 3.1.3 DIGRA game-congres 'Level Up' <b>37</b>                             | 3.2.3 Animatiemachine <b>38</b>                    | 3.4.3 DEAF03: Masterclass collaborative culture <b>40</b>                           | 3.5.3 Vakorganisatie Software-testers <b>43</b>              |
| 3.1.4 ScratchWorx <b>37</b>                                               | 3.2.4 Verhalentaltaar <b>38</b>                    | 3.4.4 Festival 'In-filth-tration' <b>40</b>                                         | 3.5.4 Cultuurdebat <b>43</b>                                 |
| 3.1.5 Creative Learning, ROC ASA <b>37</b>                                | 3.2.5 Transmediale03 Festival <b>38</b>            | 3.4.5 Collaborative Slamming <b>40</b>                                              | 3.5.5 De ethiek van de informatiematenschap <b>43</b>        |
| 3.1.6 Jongerencultuur en nieuwe technologieën <b>37</b>                   | 3.2.6 Gastcollege HVA <b>38</b>                    | 3.4.6 Connected! The making of a Live Art Exchange - Performances <b>40</b>         | 3.6 <i>Kwantitatieve gegevens</i> <b>43</b>                  |
| 3.1.7 Digital Storytelling <b>37</b>                                      | 3.2.7 1AB - Eerste Architectuur Biennale <b>38</b> | 3.4.7 Connected! Sentient Creatures lezingenserie <b>40</b>                         | 3.7 <i>De pers over Waag Society</i> <b>43</b>               |
| 3.1.8 Pilots Digitaal Vertellen in het vmbo <b>38</b>                     | 3.3 <i>Public Research</i> <b>38</b>               | 3.4.8 Connected!: An `a*tom`ic\ "Related to the structure of an organism" <b>41</b> | 3.7.1 Verhalentafel <b>43</b>                                |
| 3.1.9 Digitaal Vertellen, congres 'Het schoolvak Nederlands' <b>38</b>    | 3.3.1 NINE(9) <b>38</b>                            | 3.4.9 Connected! disseminatie <b>42</b>                                             | 3.7.2 Amsterdam RealTime <b>44</b>                           |
| 3.1.10 Creative learning, E-vent Tilburg <b>38</b>                        | 3.3.2 Aprilfeesten: Kookeiland <b>39</b>           |                                                                                     | 3.7.3 NINE(9) <b>44</b>                                      |
| 3.1.11 Creative Learning, Nederlandse Onderwijs Tentoonstelling <b>38</b> | 3.3.3 Killerclubs <b>39</b>                        |                                                                                     | 3.7.4 Gouden @penstaart <b>44</b>                            |
|                                                                           | 3.3.4 Blender Open Source Conferentie <b>39</b>    |                                                                                     | 3.7.5 ScratchWorx <b>44</b>                                  |
|                                                                           | 3.3.5 Sarai-Waag Society Exchange <b>39</b>        |                                                                                     | 3.7.6 Connected! The making of a Live Art Exchange <b>44</b> |
|                                                                           |                                                    |                                                                                     | 3.7.7 E-Culture Fair <b>45</b>                               |
|                                                                           |                                                    |                                                                                     | 3.7.8 Algemeen <b>45</b>                                     |

## 4. Personeel

- 4.1 Raad van Toezicht **49**
- 4.2 Raad van Advies **49**
- 4.3 Raad van Advies Waag Society Expertisecentrum **49**
- 4.4 Personeel in vaste dienst per 31 december 2003 **49**
- 4.5 Freelancers **49**
- 4.6 Stagiaires **49**
- 4.7 Uit dienst **49**



# *1. Inleiding*



# Verhalen en machines

**Het vertellen van verhalen en het onderzoeken en ontwikkelen van 'machines' daarvoor stond dit jaar bij Waag Society centraal. De verhalen werden verteld door allerlei soorten mensen, op ieder hun eigen wijze met telkens een andere 'machine' als interface. In een centrum voor ouderen in Amsterdam-Noord vertrouwden 80+ ers hun anecdotes toe aan de Verhalentafel. Leerlingen uit het vmbo maakten kennis met de de ScratchWorx-console en werkten toe naar een daverende DJ/VJ-party. Op het KRO-festival 'Mirakel van de Schoonheid' lieten bezoekers een persoonlijk religieus voorwerp en het bijbehorende verhaal vastleggen aan het Verhalenaltaar. Enthousiaste kinderen dromden rond de Animatiemachine op het Cinekid-festival, en maakten zevenhonderd korte animaties.**

De machine, zowel de software als de hardware, is bepalend voor de wijze waarop het verhaal verteld kan worden. Kun je ook samen en gelijktijdig verhalen creëren? Is er meer mogelijk dan het 'linken' van beeld, tekst en geluid? Hoe dicteert de machine de dramaturgie van de vertelling. Hoe wordt ruimte gegeven aan associaties en aan fictie? Wat leer je eigenlijk door het vertellen van je persoonlijke geschiedenis? Vragen waar Waag Society ant-

woorden op zoekt door prototypes te bouwen en het gebruik daarvan te analyseren.

## 1.1 ONDERZOEK EN ONTWIKKELING

De relevantie van het werk van Waag Society wordt steeds meer herkend door kennisinstellingen. Dit leidde tot uitnodigingen voor presentaties op congressen en deelname aan onderzoeksconsortia. Zo gaf Waag Society 'acte de presence' op het eerste academische games-congres, 'Level Up', het ICT-Kenniscongres in Den Haag en gaf zij diverse gast-colleges. Het Franse onderzoeksinstituut Dedale merkte de programmalijn Creative Learning aan als good practice in haar rapportage aan de Europese Commissie. In 2003 werd bekend dat het MultimediaN onderzoeksprogramma doorgang zal vinden. Waag Society participeert in dit consortium van onder andere de Universiteit van Amsterdam, TNO, het Centrum voor Wiskunde en Informatica en de TU Delft. De activiteiten gaan in 2004 van start.

## 1.2 PROGRAMMA'S EN EVENEMENTEN

De tendens die vorig jaar is ingezet, waarbij Waag Society zich steeds meer manifesteert buiten de grenzen van haar medialab, is in 2003 gecontinueerd. Er is college gegeven aan de Universiteit van Amsterdam, de Hogeschool van Amsterdam en de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Waag Society was 'Schwerpunkt' op het Transmediale festival in Berlijn, en gaf onder andere presentaties op de E-Culture Fair in Amsterdam en het 'Digital Storytelling'-congres van de BBC in Cardiff. Medewerkers en technologie van Waag Society bevolkten podia, musea en festivals in Rotterdam, Riga, Marburg en New York. Vanuit het Theatrum Anatomicum, waar de Anatomic-workshops startte, werkten jonge kunstenaars met behulp van onder andere het KeyWorx-platform, samen met grote en kleine gelijkgezinde initiatieven wereldwijd. In de Museumnacht trokken andermaal ruim 2500 mensen naar de Waag.

Met het Connected!-programma dat in 2003 is gestart wordt de invloed van nieuwe technologie op gezamenlijke creatie geëxploreerd. Het tweejarige programma bestaat uit workshops, kunstenaarsprojecten, lezingen en disseminatie.

De serie Sentient Creatures was de eerste reeks publieke lessen rond technologie en cultuur. Op negen avonden werd de relatie tussen mens en machine onderzocht door aansprekende denkers en makers als Jaron Lanier, Rupert Sheldrake, Dick Bierman en Theo Jansen. In New York zette KeyWorx ontwikkelaar Eric Redlinger zijn werkzaamheden als 'KeyWorx evangelist' voort, met wekelijkse 'Bring your laptop'-events in de Open Air Bar in de East Village.

## 1.3 EXPERTISE

In toenemende mate is Waag Society in 2003 benaderd door partijen die geïnteresseerd zijn in de -

expertise die we hebben opgebouwd in het ontwikkelen van zeer eenvoudig te bedienen interfaces, interactieve leeromgevingen en 'verhalen-machines'. Met Museum Amstelkring, het Centraal Museum en het Persmuseum zijn onderzoeks en ontwikkelingsprojecten opgezet. Waag Society adviseerde partijen als de gezamenlijke oorlogs- en verzetsmusea en het Drents Archief over de mogelijkheden van nieuwe technologieën bij het ontsluiten van cultureel erfgoed, en diverse onderwijsinstellingen zoals de Onderwijsinspectie en Cito over de ontwikkeling van educatieve software.

#### 1.4 PUBLIEK EN PARTICIPATIE

In 2003 is het aantal bezoekers weer flink gestegen. Dat is toe te schrijven aan het grote aantal workshops en bijeenkomsten die we hebben georganiseerd. In 2002 waren dat er nog 48. In 2003 hebben wij 93 bijeenkomsten georganiseerd of daaraan deelgenomen. Zowel in huis als op locatie, in binnen- en buitenland. Dit heeft geresulteerd in 25.626 fysieke bezoekers. Daarnaast is het virtuele bezoekersaantal (dit zijn actieve deelnemers aan online-projecten, bezoekers van onze website en de projectwebsites ten behoeve van informatievoorziening) opnieuw sterk gestegen: van 139.305 in 2002 naar 257.424 in 2003.

#### 1.5 PUBLICATIES

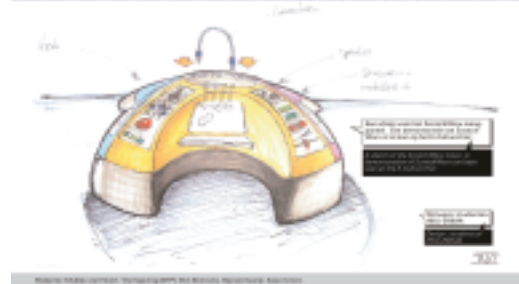
Amsterdam RealTime, het project uit 2002 waarin mensen met een GPS-tracer hun routes door de stad vastlegden, leidde tot de cd-rom 'ART'. ART is tevens de eerste digitale aankoop van het Gemeentearchief Amsterdam. Het Sarai-Waag Society Exchange-programma publiceerde haar derde Reader: 'Shaping Technologies', die zowel via traditionele kanalen als via het internet werd gedistribueerd. Het Expertisecentrum werkte mee aan het 'ICT Schoolportret Cultuur', een uitgave van de Onderwijsinspectie.

De expertmeeting 'Lessen uit de Gouden @penstaart', over de succesfactoren van het ontwerpen van nieuwe media voor kinderen, had veel belangstelling. Op de website van het Expertisecentrum wordt het rapport over de bijeenkomst downloadbaar aangeboden.

#### 1.6 PERS

De pers liet zich niet onbetuigd. Amsterdam RealTime kreeg in het maartnummer van Wired Magazine een volledige pagina toebedeeld, een unicum voor Nederlandse kunst/technologieprojecten. De wekelijkse workshops in New York rond de KeyWorX-technologie leverde een recensie op in de New York Times. De New York Times besteedde ook aandacht aan het Wireless Access Point op de Nieuwmarkt. De Gouden @penstaart-verkiezing is het project dat de meeste publiciteit in regionale pers krijgt. Maar ook het Jeugdjournaal, de Kinderpagina en de Productpagina van NRC Handelsblad, Het Parool en de Volkskrant besteedden aandacht

aan het project. De Verhalentafel tot slot viel veel media-aandacht ten deel, van 'Het hart van Nederland' (SBS6) tot de Daklozenkrant, van Trouw tot Metro.



Deel van de laatste kwartaalnieuwsbrief van 2003

#### 1.7 INFRASTRUCTUUR

In 2003 is het gebruik van de breedbandige infrastructuur sterk geïntensiveerd. Niet alleen door de



activiteiten van Waag Society zelf, maar ook door andere maatschappelijk en culturele organisaties. Waag Society heeft het ingezet voor haar onderzoeksprogramma's en de evenementen waaronder workshops, de wekelijkse anatomic-sessies, de lezingenserie Sentient Creatures en de Killer Clubs. Het Wireless Access Point wordt dagelijks gebruikt door bezoekers van de Nieuwmarkt. Het stadsnetwerk vordert gestaag met de aansluiting van Salto via een draadloze verbinding en hybride aansluitingen van De Balie, Montevideo en Paradiso. Ook individuele makers hebben gebruik gemaakt van de infrastructuur. Zo werd de documentaire 'Hippies from Hell' van Ine Poppe online gezet. De documentaire werd door 80.000 mensen gedownload. Om de vraag naar technologische en inhoudelijke ondersteuning van maatschappelijke en culturele organisaties het hoofd te kunnen bieden heeft Waag Society samen met Nederland Kennisland het project DISC opgezet. DISC is een Domein voor Innovatieve Software en Content dat ondersteuning biedt op het gebied van open-sourcesoftware, open content en 'emergency hosting'. DISC is in oktober 2003 van start gegaan.

Om de activiteiten in huis goed te kunnen faciliteren is er flink geïnvesteerd in het Theatrum Anatomicum. Met respect voor het monumentale karakter van de oude snijzaal is een technologische en theaterinfrastructuur aangebracht. Daardoor kunnen alle evenementen worden gestreamed op het internet.

### 1.8 ORGANISATIE

Waag Society is in 2003 gestart met 35 medewerkers (25 FTE). Eind december waren er 39 mensen (29 FTE) in dienst.

De Raad van Toezicht is versterkt met Tanja Cuppen. Tanja Cuppen is werkzaam bij als Director bij Rabobank International en heeft de functie van penningmeester op zich genomen.

### 1.9 FINANCIËN

In 2003 is een bescheiden positief resultaat behaald waardoor het negatief eigen vermogen met 33.766 Euro is gedaald.

---



## 2. *Programma- lijnen*



2.1

## Creative Learning

**Binnen de educatieve tak van Waag Society, Creative Learning, wordt onderzoek gedaan naar de culturele aspecten van leren. De aanname daarbij is dat nieuwe technologieën de potentie hebben om de betrokkenheid van deelnemers bij leerprocessen te vergroten. Creative Learning ontwikkelt digitale leeromgevingen en toepassingen die deze betrokkenheid ondersteunen en stimuleren. Daartoe maken de leeromgevingen van Creative Learning gebruik van spelvormen als drama, games en adventures. Ze versterken het vermogen van leerlingen om zelf te creëren, te produceren, te presenteren en te reflecteren, door bevindingen en resultaten te delen met anderen.**

### ► Jongerencultuur

In 2003 zijn de activiteiten van Creative Learning verder toegesneden op de door technologie gedomineerde jongerencultuur. Jongeren bevinden zich in een levensfase waarin ze zoeken naar hun identiteit. Door expressie laten ze niet alleen zien wie ze (denken te) zijn en hoe ze zich verhouden tot de wereld om hen heen, maar het helpt hen ook bij hun zoektocht naar die eigen identiteit. Expressie door middel van nieuwe technologieën is daarnaast een eigentijdse vorm van media-educatie, doordat jongeren ook kritisch leren kijken naar media-uitingen in hun omgeving. Met name het

ScratchWorx project leverde in dit opzicht verbluffende resultaten op tijdens lessen op het vmbo en in de Summerschool van Imagine IC.

### ► Leeromgeving

De culturele leeromgevingen van Creative Learning omarmen de technologieën en de beeldtaal waarmee jongeren hun bestaan vorm geven. Ze bieden jongeren een podium om hun identiteit te ontwikkelen en te laten zien in de vorm die hen aanspreekt. Het KidsEye-platform bijvoorbeeld, biedt kinderen van het basisonderwijs de kans om zichzelf online te presenteren met media-collages. Een culturele leeromgeving kan een verhaal bieden, een beleving, waarbinnen informatie een begrijpelijke en aansprekende context krijgt. Culturele erfgoedinstellingen kunnen door een culturele leeromgeving betekenis geven aan hun digitale collecties.

Eigentijdse vormen van expressie, media-educatie en culturele leeromgevingen voor digitaal erfgoed zijn de leidende thema's geweest voor de activiteiten van Creative Learning in 2003.

De afdeling Creative Learning wordt geleid door Henk van Zeijts. In 2003 is het team van Creative Learning versterkt met een projectleider, Dick van Dijk, een producent, Ismene Straver en een educatief medewerkster, Saar van Kouswijk. Er zijn twee stagiaires verbonden geweest van CL, Kristel Kerstens, (Industrieel Ontwerpen, TU Delft) en Irene de Vette, (Taal- en Cultuurstudies, Universiteit Utrecht).

### 2.1.1 EXPERTISECENTRUM VOOR CULTURELE VAKKEN EN ICT

Het Expertisecentrum Culturele Vakken en ICT resorteert binnen Waag Society formeel onder het expertisegebied Creative Learning. Het Expertisecentrum verzamelt, verrijkt en verspreidt kennis over educatieve culturele toepassingen van ICT. Het Expertisecentrum wordt met name gevoed door de onderzoeks- en praktijkervaring opgedaan in de activiteiten van Creative Learning, maar ook door de ervaringen in andere expertisegebieden: aan verschillende vraagstukken wordt Waag-breed gewerkt.

### ► Samenwerkingen

In 2003 werd het samenwerkingsverband tussen de Expertisecentra ICT (EI) formeel vastgelegd. De plannen voor intensievere (inhoudelijke) samenwerking zijn in 2003 voorbereid en worden vanaf 2004 geëffectueerd. Het Expertisecentrum en Creative Learning opereren binnen een netwerk van scholen, museale en erfgoedinstellingen, omroepen, universiteiten en hogescholen. Er zijn samenwerkingen ontstaan met onder andere ROC ASA, Teleac/NOT, de Educatieve Faculteit Amsterdam, CITO, het Persmuseum, het Drents Archief en Probiblio.

## Onderzoek & Ontwikkeling

### 2.1.2 SCRATCHWORX

ScratchWorx is een project voor 15- en 16-jarige leerlingen van het vmbo. In tien lessen leren ze uiting te geven aan hun ideeën over de wereld om hen heen door te 'scratcher' met beeld en geluid. De beeld- en geluidsfragmenten die voor ScratchWorx worden gebruikt, verzamelen de leerlingen in hun eigen omgeving. Om hun blikveld te vergroten, maakt museumbezoek onderdeel uit van het lespakket. Vorm en inhoud van ScratchWorx zijn nauw verbonden met de hedendaagse technologische jongerencultuur, waarin film, internet en muziek een grote rol spelen. Het project startte in 2002 en is in 2003 voortgezet. ScratchWorx biedt speciaal ontwikkelde hard- en software en een multimedia lespakket, waarmee DJ- en VJ-performances kunnen worden voorbereid. Elke lessenserie wordt afgesloten met een ScratchParty in het Theatrum Anatomicum van de Waag, tijdens welke de leerlingen hun nieuwe vaardigheden tonen in een DJ/VJ-sessie aan de ScratchWorx-console. Het project past binnen het vak Culturele en Kunstzinnige Vorming (CKV) voor het vmbo.



*Uitnodiging voor een ScratchWorxParty*

In 2003 heeft het project zichzelf uitstekend gemanifesteerd. Het is uitgevoerd op het Montessori College Oost (MCO) en tweemaal op het Individueel Voortgezet Kunstzinnig Onderwijs (IVKO), beiden in Amsterdam. Daarnaast is een aantal losse workshops gegeven, onder andere bij Imagine IC en in het Muziektheater. Herman Bosboom, docent Innovatieve Technieken aan het MCO te Amsterdam, omschreef het werken met ScratchWorx als volgt:

*"Na de eerste lessen was meteen duidelijk dat een aantal kinderen gefascineerd waren door de mogelijkheden die de beeld- en geluidsbewerkingspakketten boden. Zij waren in dezelfde periode bij de reguliere Innovatieve Technieken lessen bezig met het maken van presentaties in PowerPoint. Het spreekt vanzelf,*

*dat de pas geleerde bewerkingstechnieken meteen toegepast werden. Het niveau en de zeggingskracht van de PowerPoint-presentaties schoot omhoog. Zij toonden elkaar de resultaten en leerden spelenderwijs met elkaar en van elkaar.*

*Verbluffend was het om te zien hoeveel invloed het museumbezoek heeft gehad op de kinderen met een Arabische achtergrond. Tijdens het bezoek leek het of ze afstand namen van het getoonde beeldmateriaal. Later in de klas bleek, dat ze geschrokken waren van de directe en krachtige beeldtaal. Wij hebben nog lang nagepraat met de hele groep over de getoonde werken, die in de verschillende culturen vaak heel anders bleken over te komen. Al snel waren we het eens over het feit dat wat je ziet niet altijd is wat het lijkt. Vele taboes waren nu bespreekbaar geworden.*

*Ook heeft Scratchworx sterk bijgedragen aan het ontwikkelen van samenwerkingsverbanden binnen de groep. Het produceren van een audiovisuele voorstelling (de ScratchWorx-performance) in korte tijd, legde grote druk op de leerlingen als makers. Ze bleven overeind en met steun van de begeleiding werd de deadline gehaald."*

De ScratchWorx-lessen hadden binnen de groep van Herman Bosboom tot gevolg dat de status van enkele jongeren binnen de groep veranderde. Hij constateerde dat sommige leerlingen ervoeren dat ze een goed gevoel voor beeld en geluid hadden. Dit werd ook erkend door de andere leerlingen. Het gevoel van eigenwaarde van de betreffende jongeren nam hierdoor toe, wat zich ook op positieve wijze in andere lessen manifesteerden.



*DJ/VJ-en aan de ScratchWorx-console*

Dit illustreert de mogelijkheden die ICT biedt voor andere vormen van (cultuur) onderwijs. ScratchWorx is gericht op andere competenties dan gebruikelijk. Vaardigheden als het herkennen van beeldkwaliteit en het zelf samenstellen van mediacollages, blijken motiverend te werken en bij te dragen aan de identiteitsvorming en het zelfvertrouwen van (vmbo) jongeren. In samenwerking met de Universiteit Utrecht worden de effecten van ScratchWorx verder onderzocht en geanalyseerd.

#### ► Interesse in ScratchWorx

Verschiedende partijen die werken met jongeren hebben inmiddels hun interesse in ScratchWorx

uitgesproken, zoals 'Be at the Media' (jeugd- en jongeren welzijnswerk Amsterdam), het Internet Onderwijscafé (samenwerkingsverband tussen CPS en ROC ASA) en Digitaal Centrum Osdorp. Waag Society is momenteel bezig de financieringsstrategie voor het vervolg uit te zetten.

### 2.1.3 DRAWING OF TODAY

De kunstenaars Ram Katzir en Yariv Alter Fin benaderden Waag Society met een plan om een 'naïeve high tech' interface te ontwikkelen met het uiterlijk van een tekening. Van dit plan, getiteld Lines On Line, is in 2003 gewerkt aan het onderdeel Drawing of Today, dat in 2004 online ging. Voor de realisatie van Drawing of Today – het online inkleuren van nieuwsfoto's – is gebruikt gemaakt van de KeyWorx-technologie.

## Programma & Evenementen

### 2.1.4 GOUDEN @PENSTAART



*Kinderen voeren campagne voor hun favoriete website en cd-rom*

De Gouden @penstaart is de nationale verkiezing van de beste multimediatproducties voor kinderen. Kinderen bepalen zelf wie de winnaars zijn in twee categorieën: cd-roms en websites. Voor de organisatoren heeft de Gouden @penstaart een tweeledig belang: in de eerste plaats gaat het om de onderwijskundige waarde. Door middel van een creatief en sociaal proces waarbij ICT-applicaties worden ingezet komen kinderen op basis van argumenten tot een mening en kiezen de prijswinnaar. In de tweede plaats biedt de Gouden @penstaart een ondersteuning voor de ontwikkeling en verkoop van kwaliteitswebsites en -cd-rom's in de markt. Gezien de positieve ervaringen van deelnemende kinderen, scholen, docenten, pabo's, uitgevers van cd-rom's en websites en organiserende partijen, is besloten om voor de vierde aflevering van de Gouden @penstaart de ambities op te schroeven. Doel hiervan was om de Gouden @penstaart uit te laten groeien tot een nationaal evenement. De eerste stappen in die richting zijn geweest: het ontwikkelen van een doe-het-zelf ICT-leerpakket dat door alle scholen en bibliothe-

ken gebruikt kon worden, het testen van deelname van bibliotheken aan de verkiezingen, en het testen van een @penstaart voor de leeftijdscategorie 13-15 jaar.

De uitvoerende instanties waren naast Waag Society, ProBiblio (de provinciale bibliotheekorganisatie voor Noord- en Zuid-Holland) en de Bibliotheekcentrale Noord-Brabant.

In 2003 is de Gouden @penstaart verkiezing voor de vierde keer gehouden. Naar schatting zeshonderd leerlingen in de leeftijd van 8 tot 15 jaar van het basisonderwijs beoordeelden acht kinder-cd-roms en twaalf websites. Een aantal openbare bibliotheken boden een programma aan van een halve dag waarin leerlingen - met name de websites - beoordeelden. Overige jurybijeenkomsten vonden plaats op basisscholen en pabo's door het hele land. Voor het eerst deed een school in België mee. De producenten van de beste drie van beide categorieën werden uitgenodigd bij de uitreikingsdag, waar de eindstand werd meegedeeld en de prijzen uitgereikt door leerlingen van De Witte Olifant in Amsterdam. De winnaars waren de cd-rom 'Flipper & Lopaka, het geheim van de diepzee' van uitgeverij Transposia, en de website [www.papperme.com](http://www.papperme.com), van de frisdrank Dr Pepper. Daarnaast waren er prijzen in de categorie 13-15 jarigen: de cd-rom 'Mensenrechten' van Amnesty International en de website [www.breakout.nl](http://www.breakout.nl), een online magazine. Dit jaar diende als pilot om te kijken hoe een Gouden @penstaart verkiezing er voor deze leeftijdscategorie uit zou moeten zien. Na de pilot is besloten om voor de leeftijdscategorie 13-15 jaar geen verdere @penstaart verkiezingen te houden. De reden daarvoor was dat het aantal aanmeldingen voor deelname van uitgevers van cd-roms zeer laag lag. Daarnaast wordt de markt voor die producten volledig gedomineerd door de gameconsoles, welke niet in het kader van de @penstaart passen. Tenslotte is de doelstelling van 'het formuleren van meningen over nieuwe media' voor die leeftijdscategorie minder relevant.



*In vol ornaat voor de verkiezing*

### 2.1.5 LESSEN UIT DE GOUDEN @PENSTAART

Vanuit het expertisecentrum Waag Society is er na afloop van de verkiezingen een bijeenkomst gehouden voor betrokkenen en geïnteresseerden om de kennis van de @penstaart te delen. Er was spra-



ke van een zeer grote interesse. Meer dan tachtig mensen bezochten de bijeenkomst. Er waren afgevaardigden van kunstinstellingen, musea, culturele instellingen, scholen, pabo's, bibliotheken, makers van educatieve cd-roms en websites, uitgevers, wetenschappers, marketeers, producenten en anderen.

De bijeenkomst had plaats op 26 maart. Opvallend was de enorme behoefte onder de aanwezigen aan kwantitatieve gegevens over de uitspraken van kinderen. De opzet van de Gouden @penstaart is altijd gericht geweest op kwalitatieve beoordeling door kinderen. Naar aanleiding van deze bevindingen, zijn gesprekken opgezet met de Universiteit Tilburg en de Hogeschool Utrecht. De resultaten van de expertmeeting zijn online gepubliceerd.

#### 2.1.6 DIGRA GAME-CONGRES

Waag Society hield tijdens het eerste game-congres, dat door de Universiteit Utrecht was georganiseerd, een presentatie over Teylers Adventure. Teylers Adventure sprak de toehoorders tot de verbeelding; mede omdat het een van de weinige concrete voorbeelden was van een praktische uitwerking van game-principes in een educatieve setting.

#### 2.1.7 SCRATCHWORX-WORKSHOPS



ScratchWorx in het Muziektheater

##### ► Imagine IC Summerschool

ScratchWorx is in de zomer ingezet bij de Summerschool die door Imagine IC werd georganiseerd in Amsterdam Zuid-Oost (Bijlmer). Jonge buurtbewoners van 13 tot 17 jaar namen gretig deel. Ze gebruikten de ScratchWorx-console om er hun eigen raps mee te ondersteunen en besteedden uren aan

het schrijven van teksten, namen beeldmateriaal op in hun buurt en organiseerden 'freestyle rap-battles' tussen elkaar. Daarbij nemen bijvoorbeeld vier rappers het live tegen elkaar op, terwijl een dansende menigte luistert en kijkt. Er werd enthousiast en zeer intensief non-stop gewerkt, waarna de jongeren maar met moeite afscheid konden nemen van hun workshop. Opvallend was dat de rauwe werkelijkheid van de jongeren onderdeel werd van hun eigen kunstvorm. De optredens die ze maakten logen er niet om:

*"M'n moeder kan niet meer voor zichzelf zorgen  
M'n vader zit in de bak  
- en dat vind ik fuck [fack]"*

##### ► Muziektheater

Begin mei heeft Waag Society drie dagen workshops gegeven in het Muziektheater rond de voorstelling 'Nemesis' van het Engelse Random Dance Theatre. Nieuwe technologieën maken integraal onderdeel uit van de optredens van dit dansgezelschap. Voorafgaand aan de voorstellingen verzorgde Waag Society samen met dansdocenten van het Muziektheater en de British Council zes voorbereidende workshops. Deelnemers aan de workshops zijn leerlingen van zeven scholen voor voortgezet onderwijs uit Amsterdam en omstreken. Zij volgen de workshops in het kader van het vak Culturele en Kunstzinnige Vorming (CKV). De leerlingen werkten steeds in twee groepjes: een groep die de technologie beheerde, en een tweede groep die dansde. De DJ/VJ-sessies van de leerlingen werden geprojecteerd op een groot scherm in de workshop-ruimte.

#### 2.1.8 SCRATCHWORX-PRESENTATIES

##### ► E-Culture Fair

Het Virtueel Platform organiseerde op 24 en 25 oktober de E-Culture Fair, een proeftuin van nieuwe technologische toepassingen op het gebied van spelen, leren en communiceren. De Fair vond plaats in Paradiso, De Melkweg en De Balie in Amsterdam. Creative Learning was vertegenwoordigd met een presentatie van ScratchWorx in Paradiso, voor een gehoor van vijftig toehoorders. Een demonstratie van de onsole trok tweehonderd bezoekers.



Presentatie ScratchWorx op de E-Culture Fair



#### ► ICT-Kenniscongres

Op het ICT-Kenniscongres presenteren kennisinstellingen, universiteiten en het bedrijfsleven jaarlijks de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van ICT-onderzoek. Het congres wordt georganiseerd door NWO en Senter. Waag Society presenteerde er haar onderzoeksvraagstukken met betrekking tot kunst, cultuur en ICT in de themasessie Multimedia, ondermeer aan de hand van ScratchWorx. Sigrid Brands, Coco Libiee en Roxanne Zandwijk, leerlingen van de IVKO school in Amsterdam, volgden eerder in 2003 lessen ScratchWorx. Zij gaven op de Waag Society stand op de Kennismarkt een DJ/VJ demo aan de ScratchWorx-console onder hun artiestennaam: 'The Rainbows'.

#### ► BBC-conferentie Digital Storytelling

Op de conferentie 'Capture Wales: Conference on Digital Storytelling' van de BBC Wales, die plaatsvond eind november, is een ScratchWorx presentatie gegeven voor circa veertig toehoorders.

#### 2.1.9 ROC ASA

Tijdens een anderhalf uur durende workshop tijdens een studiedag van het ROC ASA, gegeven door Henk van Zeijts, presenteerde Waag Society haar ideeën over jongerencultuur, nieuwe technologieën en educatie en discussieerde daarover met de communicatiemedewerkers van Regionaal Opleidingen Centrum Amsterdam - 't Sticht - Amersfoort (ROC ASA).

#### 2.1.10 WORKSHOP DIGITAL STORYTELLING

Op verzoek van Waag Society en Teleac/NOT heeft de goeroe op het gebied van digital storytelling, Joe Lambert van het Digital Storytelling Center Berkeley, een workshop gegeven aan medewerkers van Waag Society, Teleac/NOT en de Educatieve faculteit Amsterdam (EFA). Deze workshop duurde een week en vormde de training en conceptuele voorbereiding van het project Digitaal Vertellen, waarover hieronder meer informatie. Joe liet de workshopdeelnemers de potentie ervaren die digitale media bieden aan iemand die een persoonlijk verhaal vertelt en daar eigen beeld en geluid bij plaatst. Daarnaast verzorgde Joe Lambert voor Waag Society een openbare lezing over het belang (en de kracht) van verhalen.

## Producten & Diensten

#### 2.1.11 DIGITAAL VERTELLEN IN HET VMBO

Om de vaardigheid van leerlingen in het vertellen te stimuleren, heeft Teleac/NOT, in het kader van het vak Nederlands voor klas 1 en 2 van het vmbo, de tv-lesreeks 'Vertellen in het vmbo' ontwikkeld. Als eigentijdse uitbreiding daarvan wordt nu ook een tak 'Digitaal Vertellen' toegevoegd, voor het

vmbo en de basisvorming. Het project loopt van 2003 tot en met 2004 en resulteert in een groot aantal korte, online films, waarin leerlingen van het vmbo hun eigen, persoonlijke verhaal vertellen en illustreren met beeld en geluid. Waag Society en Teleac/NOT hebben de eerste resultaten van Digitaal Vertellen gepresenteerd tijdens het congres Het Schoolvak Nederlands, in november 2003.



Een les Digitaal Vertellen

Waag Society werkt in het project samen met Teleac/NOT en de Educatieve Faculteit Amsterdam.

#### 2.1.12 PERSMUSEUM

Recente onderzoeken tonen aan dat kinderen en jongeren steeds minder lezen. Huidige leesbevorderingsprojecten leggen de nadruk veelal op (jeugd)literatuur en minder op het informatieve lezen. Daarnaast consumeren kinderen voornamelijk nieuws via televisie en internet; media die doorgaans op snelle en bondige wijze hun informatie overdragen. Om de kwaliteit van lezen en de kritische verwerking van informatie te stimuleren starten Waag Society en het Persmuseum daarom in 2003 de ontwikkeling van Nieuwsflits!

In Nieuwsflits! kunnen kinderen zelf, met behulp van nieuwe media, werkstukken produceren en online publiceren. De kinderen kruipen daartoe in de huid van de journalist, de redacteur, de (politiek) tekenaar, de persfotograaf of de columnist. Het Nieuwsflits! programma sluit aan bij het bestaande educatieve programma van het Persmuseum en zal in klassikale setting gebruikt worden. Voor docenten is lesmateriaal ontwikkeld zodat het gebruik van Nieuwsflits! en/of een bezoek aan het Persmuseum eenvoudig in het CKV programma kan worden ingepast.

#### ► KidsEye

Nieuwsflits! is een zogenaamde 'KidsEye' en bouwt voor op eerdere KidsEye projecten van Waag Society. KidsEye's zijn online multimedia omgevingen waarin kinderen werkstukken kunnen maken met tekst, beeld en geluid. Hiervoor is door Waag Society een zeer intuïtieve interface ontwikkeld. De individuele werkstukken van de kinderen worden met één druk op de knop omgezet in html en gepubliceerd op het web.

*KidsEye - deel van de interface*

Naast Nieuwsflits! is in 2003 gestart met de ontwikkeling van de KidsEye-portal, waarin alle (bestaande en toekomstige) KidsEye-applicaties samenkomen. De portal is daarmee het uitgangspunt voor ontwikkeling van nieuwe Waag Society projecten waarin eigen producerschap van kinderen een rol speelt. Zowel Nieuwsflits! als de KidsEye-portal gaan medio 2004 online.

## Adviezen

### 2.1.13 GEZAMENLIJKE OORLOGS- EN VERZETS-MUSEA

In opdracht van de in het Directeuren Overleg Musea 40-45 (DOM) vertegenwoordigde instellingen heeft Waag Society onderzoek verricht naar de mogelijkheden die nieuwe media hen zouden kunnen bieden. Het onderzoek startte met een inventarisatie van de behoeften van de verschillende oorlogs- en verzetsmusea op dit gebied en een nadere analyse in het licht van de huidige maatschappelijke en technologische ontwikkelingen. Deze werden gepresenteerd en besproken tijdens een Expertdag Digitale Media. Een zestal concrete mogelijkheden voor het toepassen van digitale media binnen de eigen organisatie en binnen het herdenkingsnetwerk zijn gerapporteerd aan het DOM. Daarnaast stelde Waag Society een Wegwijzer op waarin de kennisgebieden van de in het DOM verenigde musea in kaart worden gebracht.

### 2.1.14 CITO

Naar aanleiding van een aantal verkennende gesprekken tussen Cito en Waag Society is door medewerkers van Waag Society een themamiddag over interactie ontwerp voor digitale toetsen georganiseerd. De bevindingen van deze middag worden door Cito meegenomen in het te ontwikkelen digitale toetsontwerp.

### 2.1.15 DRENTS ARCHIEF

In het educatief beleidsplan Drents Archief van A t/m Z stelt het Drents Archief de specifieke mogelijkheden die een archief voor educatie biedt centraal. Het archief is een plek waar leerlingen fysiek kennismaken met cultureel erfgoed en met

vraagstukken rond beheer en behoud. In het verlengde hiervan heeft het Drents Archief aan Waag Society om advies gevraagd over de mogelijkheden de educatieve waarde van het archiefbezoek (digitaal) te intensiveren. In 2004 wordt hiervoor gezamenlijk een projectplan uitgewerkt.

*Het Drents Archief - binnenkort ook digitaal?*

## Publicaties

### 2.1.16 CULTURAL INSTITUTIONS AS NEW LEARNING ENVIRONMENTS

In 2003 is de programmalijn Creative Learning uitgekozen door het internationale culturele onderzoeksinstituut Dedale (Parijs), als good practice van een organisatie die nieuwe leeromgevingen biedt vanuit cultureel perspectief. We hebben Antoine Beaufort, onderzoeker van Dedale, enkele dagen op bezoek gehad en hem diverse projecten getoond, zoals ScratchWorx, Teylers Adventure, de Gouden @penstaart, KidsEye en de Verhalentafel en met hem van gedachten gewisseld over digitale media, cultuur en het onderwijs. Het rapport, dat in opdracht van de Europese Commissie is opgesteld, verschijnt medio 2004.

### 2.1.17 ICT SCHOOLPORTRET CULTUUR

Het Expertisecentrum heeft bijgedragen aan het 'ICT Schoolportret Cultuur' dat door de Onderwijsinspectie in het najaar van 2003 is uitgebracht. Er is meegedacht over de opzet van het schoolportret, good practice geïnventariseerd en een schriftelijke bijdrage geleverd waarin de stand van zaken rond cultuuronderwijs en digitale media is belicht. Ook wordt hierin de verschillende manieren van gebruik van ICT binnen cultuuronderwijs uiteengezet.

De publicatie is te downloaden en op te vragen via [www.ictschoolorportetten.nl](http://www.ictschoolorportetten.nl).

2.2

## Interfacing Access

**Het onderzoek- en ontwikkelingsprogramma van Interfacing Access is gebaseerd op twee onderzoeksrichtingen: het ontwerpen van een 'minimale' intuïtieve bediening voor de ontsluiting van media en de recontextualisatie van oude en nieuwe mediatechnologieën. Deze methodes zijn in 2003 toegepast op een doorlopende interesse in de technologische ondersteuning van het vertellen van persoonlijke verhalen.**

Voor het eerste en tweede onderzoekstraject zijn met name de Verhalentafel en de Animatiemachine illustratief. Beiden hebben genoeg aan twee knoppen om gebruik te kunnen maken van de onderliggende functionaliteit, respectievelijk een gestructureerde mediajukebox met opnamemogelijkheid en een digitaal werkblad voor het maken van animaties. De kracht van de projecten is dat ze de mogelijkheden en functionaliteiten van verschillende technologieën in een nieuwe context samenbrengen. Wat de interactie betreft beschouwen we de doelgroepen, ouderen en jonge kinderen, hierbij als representatief voor alle soorten gebruikers: een ontwerp dat goed werkt voor deze doelgroepen is een ontwerp dat toegankelijk is voor iedere gebruiker.

### ► Vertelmiddelen

Hoe technologie (het formuleren van) persoonlijke verhalen kan ondersteunen is een doorlopende vraagstelling die in de genoemde projecten terugkomt. Waar de Animatiemachine het middel is voor jonge gebruikers om aan de hand van animaties iets te vertellen, is de Verhalentafel in eerste instantie vooral een middel om herinneringen op te wekken en gesprekken te entameren, maar kan hij deze ook vastleggen. In een ander project, het in 2003 ge-

produceerde prototype van een Verhalenaltair voor Museum Amstelkring, wordt het fotografisch vastleggen van objecten gebruikt als stimulans voor het delen van een persoonlijk verhaal. Tezamen geven de projecten een duidelijk beeld van de potentie van technologie in dit verband.

## Onderzoek & Ontwikkeling

### 2.2.1 VERHALENTAFEL

De negentig ouderen die in Het Twiskehuis in Amsterdam Noord wonen waren medio februari getuige van de ingebruikname van de langverwachte Verhalentafel. De Verhalentafel staat op een centrale plek in het tehuis, waar de bewoners van historische film- en audiofragmenten kunnen genieten, herinneringen ophalen en desgewenst hun eigen anecdotes als geluidsopname toevoegen aan de Verhalentafel voor volgende aanschuivers.



Bewoners volgen de uitleg van de tafel



De verhalen komen vanzelf bij het bekijken van de beelden

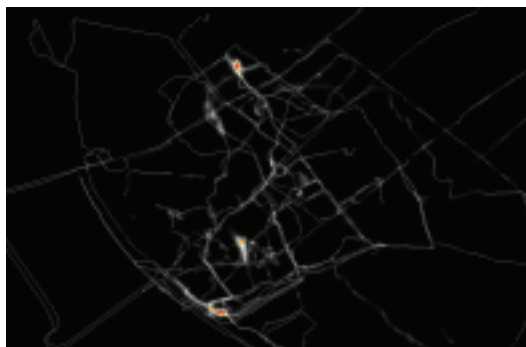
Waag Society ontwierp de Verhalentafel in samenwerking met kunstenaar Hans Muller en Michaël van Eeden. Na ruim een jaar van diverse gebruikers-tests en proefopstellingen staat er nu een Verhalentafel gevuld met films, muziek en gesproken woord. De uitdaging voor de ontwerpers was om een meubel te realiseren dat gebruikers in de doelgroep van 80 jaar en ouder uitnodigt hun drempelvrees voor technologie te laten varen. Om de technologie-angst van de 80+ generatie te overwinnen is de Verhalentafel geen 'vermomde' computer maar een intuïtief te bedienen 'stamtafel' met bijzondere functionaliteit.

### ► *Intelligente knoppen*

De tafel is zo vormgegeven dat hij past in de verzorgende omgeving van het tehuis, maar ook aansluit op een modern teletijdmachine-gevoel. In nauwe samenwerking met bewoners is een tactiele interface ontwikkeld. Alle interactie komt tot stand door intuïtieve bediening van twee 'intelligente' knoppen. Om hiertoe te komen werd de methode van 'rapid prototyping' gehanteerd, het op basis van testen in kleine stappen veelvuldig aanpassen van een prototype. Niet alleen het opbouwen van een relatie met de bewoners zelf maar ook het proces van begeleiding door medewerkers van het verzorgingshuis vereiste de nodige tijdsinvestering. Deze intensieve werkmethode is echter onontbeerlijk voor het inbedden van een kunstwerk gebaseerd op nieuwe mediatechnologie in de omgeving van een verzorgingshuis.

Aan het ontwerp is gewerkt door een gemengd ontwerpteam van een kunstenaar, designer, programmeurs en gebruikersonderzoekers. De ontwikkeling van dit prototype is financieel ondersteund door het Amsterdams Fonds voor de Kunst, Stadsdeel Amsterdam-Noord en Senter Technologie & Samenleving. In de openingsmaand berichtten diverse landelijke en lokale dagbladen over de Verhalentafel. In februari presenteerde Waag Society het project onder de noemer 'Software for Social Change' op Transmediale, een toonaangevend jaarlijks mediafestival in Berlijn, wat weer leidde tot internationale aandacht variërend van een publicatie in Mute en een radioverslag voor de Duitse culturele zender tot een special in het Tsjechische blad Respekt. Op 5 juni 2003 was de Verhalentafel de winnaar van de eerste landelijke manifestatie 'ICT en samenleving'. De prijs werd toegekend door het publiek dat de manifestatie in de Passagiersterminal in Amsterdam bezocht. In de tweede helft van 2003 heeft Waag Society gewerkt aan een vervolgfase waarin de Verhalentafel breder ingezet kan worden. Gedacht wordt aan tien tot vijftien tehuizen in Nederland die meewerken aan een test- en ontwikkeltraject op grotere schaal. Begin 2004 zal deze fase starten.

### 2.2.2 REALTIME RIGA



*De RealTime-kaart van Riga*

Naar aanleiding van het succes van Amsterdam RealTime (waarin in november en december 2002

een digitale stadskarta werd getekend met handheld GPS- en GPRS-technologie) werd Waag Society door diverse organisaties gevraagd om een variant van het project in andere steden op te zetten of hierover te adviseren.

Onder de geïnteresseerden waren initiatieven uit Lissabon, Athene en San Francisco. Vanuit de doelstellingen van Waag Society is echter gekozen voor samenwerking met RIX-C, een cultureel nieuwemedia-initiatief in Riga, Letland. Het door RIX-C georganiseerde 'Art + Communication 2003' had als thema media, ruimte en architectuur. In samenwerking met RIX-C is gekozen voor een overdracht van de ontwikkelde technologie waardoor de organisatoren zelf een Riga-variant van het project konden uitvoeren waarmee zij hun nieuwe mediacentrum letterlijk op de kaart konden zetten. De projectpartner van de Amsterdamse versie, kunstenaar Esther Polak, was tevens gastspreker op de bijeenkomst en nam deel aan de 'Locative Media'-workshop.

### 2.2.3 ANIMATIEMACHINE



*De stoere Animatiemachine*

De Animatiemachine is een installatie waarmee iedereen met een paar drukken op de knop stop-motion-animaties kan maken. De machine bestaat uit een werkvlak met twee knoppen en is voorzien van een (weggewerkte) computer, camera en projector. Het resulterende animatiefilmpje wordt geprojecteerd op het werkvlak waardoor de maker steeds een beeld heeft van de vorderingen. Een knop dient om beeldjes toe te voegen aan de animatie, een tweede om het resultaat te bewaren als digitaal filmpje. De machine maakt gebruik van Waag Society's KeyWorx-softwareplatform. Dankzij de zo simpel en direct mogelijke interface is de machine zeer geschikt voor jonge kinderen en ging



in een stoere 'werk-in-uitvoering' vormgeving in première tijdens Cinekid 2003, het jaarlijkse film-, televisie- en nieuwe media-festival.



*De Animatiemachine was zeer in trek op Cinekid*

Een week lang maakten de jeugdige bezoekers (basisschoolleeftijd) meer dan 700 animaties met (meegebrachte) voorwerpen of ter plekke gemaakte tekeningen. Spelenderwijs kwamen ze zo iets te weten over het achterliggende principe van bewegende beelden: film/tv in het algemeen, en animatie in het bijzonder. De Animatiemachine is ontwikkeld in samenwerking met MIEG (Michaël van Eeden).

#### 2.2.4 VERHALENALTAAR



*Detail illustratie op het altaar*

Het Verhalenaltaar is het prototype voor een installatie in Museum Amstelkring/Ons' Lieve Heer op Solder. In dit project onderzoeken Waag

Society en Museum Amstelkring de mogelijkheden van nieuwe technologie voor het vastleggen en verrijken van (religieus) erfgoed. Genetwerkte digitale opslag maakt het mogelijk de de 'officiële' museumcollectie op nieuwe manieren te ontsluiten en te koppelen aan andere objecten en informatie, met name aan persoonlijke religieuze bezittingen.



*Het altaar tijdens het Mirakel van de Schoonheid festival*

Op 26 oktober 2003 was een eerste proefopstelling in gebruik op het Mirakel van de Schoonheid-festival, waar festivalbezoekers hun religieuze voorwerpen konden laten vastleggen. Een medewerker van het museum maakte met behulp van een altaartje (dat volgens de kerkelijke definities eigenlijk een tabernakel is) een fotoregistratie van het persoonlijke voorwerp en vulde dit aan met een beschrijving gebaseerd op het bijbehorende verhaal van de eigenaar. In de uiteindelijke installatie kan in 2004 op het prototype worden voortgeborduurd om het Verhalenaltaar uit te breiden naar meerdere mediatypes en het permanent in het museum op te stellen.

## Programma & Evenementen

#### 2.2.5 TRANSMEDIALE 2003

De 2003-editie van dit jaarlijkse internationale mediafestival had als titel 'Play Global'. Waag Society was uitgenodigd om samen met twee andere medialabs een permanente presentatieplek in te nemen. Daarnaast was Waag Society met recente projecten vertegenwoordigd in een aantal programma-onderdelen en organiseerde een middag rond het thema 'Social Software'. Prominent aanwezige projecten van de Interfacing Access-groep waren de Verhalentafel (gelanceerd februari 2003) en Amsterdam RealTime (voltooid december 2002).

#### 2.2.6 GASTCOLLEGE HOGESCHOOL VAN AMSTERDAM

Voor een gehoor van honderd studenten en twintig aspirant-studenten Interactieve Media aan de HvA is een gastcollege verzorgd over de ontwikkeling

van de Verhalentafel. Hierbij is aandacht geschonken aan de achtergronden, het innovatieve karakter, de interactievormgeving, het werken in een gemengd ontwerpsteam, de relatie met gebruikers, maar ook de problemen die in het project overwonnen moesten worden. Behalve een gastcollege vormde de presentatie samen met een ander collega een ontwerpopdracht voor de studenten in het kader van 'ICT en zorg'.

### 2.2.7 1AB - EERSTE ARCHITECTUUR BIËNNALE

De Eerste Architectuur Biënnale, die van 7 mei tot 7 juli op diverse Rotterdamse locaties is gehouden, had als thema mobiliteit. In het in Las Palmas ingerichte Mob\_Lab werd een inventarisatie getoond van de projecten van architecten, filmmakers, kunstenaars en fotografen rondom dit thema. Waag Society's Amsterdam Realtime maakte onderdeel uit van de permanente presentatie.

## Adviezen

### 2.2.8 INTERFACES VOOR OUDEREN

Vanwege de ervaringen met het ontwikkelen van een interface voor tachtigplussers (het Verhalentafel-project) en het ontwerpen voor 'vergeten' doelgroepen in het algemeen (het Pilotus-project) verstrekte projectbureau Cyburg een bijdrage voor het uitbrengen van een advies op het gebied van ICT-toepassingen voor ouderen. Aan de hand van eigen en externe ouderenprojecten onderzocht en beschreef Waag Society hierin welke eigenschappen een geslaagde toepassing kenmerken en keek daarbij in eerste instantie naar de rol van de interface. Al snel bleek dit niet de enige sleutel voor succes bij oudere gebruikers te zijn. Minstens even bepalend zijn voor hen omgevingsfactoren als motivatie, context, frequentie en locatie. Tijdens een seminar op de Cyburg Oogstdag van 1 december werd het onderzoek in combinatie met de toekomstplannen op dit gebied gepresenteerd.

## Publicaties

### 2.2.9 AMSTERDAM REALTIME AANGEKOCHT

Met Amsterdam RealTime, een in december 2002 voltooid project, kreeg Waag Society niet alleen in Nederland de nodige aandacht, het project ontving ook in de internationale pers lovende kritieken, met een publicatie in het toonaangevende technocultuurblad Wired als sluitstuk. In 2003 is het project uitgebracht op een cd-rom voorzien van documentatie. Deze bevat naast achtergronden bij het project ook alle GPS-data die door de deelnemers aan het project verzameld zijn en de mogelijkheid om interactief door de geproduceerde stadskarten te wandelen. Het Gemeentearchief Amsterdam heeft de cd-rom aangekocht voor zijn archieven, een unicum omdat hiermee een digi-

tale kaartenset werd toegevoegd aan de eeuwenoude papieren kaartenverzameling.



Het omslag van de RealTime-cd

2.3

## Public Research

**In het Public Research-programma komt het streven van Waag Society naar een voor burgers, culturele en maatschappelijke actoren toegankelijk publiek domein het duidelijkst naar voren. Door middel van softwareontwikkeling, facilitering, kennisdeling en het initiëren van debat, ondersteunt Public Research maatschappelijk relevante initiatieven.**

In 2003 zijn de ontwikkelingen op het gebied van open content en open-sourcesoftware centraal komen te staan. In de zomer is in het kader van de Waag Society - Sarai Exchange (het driejarig uitwisselingsprogramma met nieuwe media-organisatie Sarai in Delhi, India) gekeken naar de voordelen van open source op het gebied van ontwikkelings-samenwerking. Sinds het najaar wordt vanuit het Public Research-programma een verkenning gedaan naar de mogelijkheden om zowel open source als ook open content in de infrastructuur van Waag Society te integreren.

Wat betreft de Waag Society - Sarai Exchange was 2003 een overgangsjaar. In de eerste helft van het jaar is de succesvolle inhoudelijke samenwerking voortgezet. Teken hiervan zijn de derde uitgave van de Sarai Reader, de 'Crisis/Media'-workshop in Delhi en de 'open source en ontwikkelingssamenwerking'-workshop in Amsterdam. In de tweede helft van het jaar zijn de fundamenteen voor de samenwerking tussen Sarai en Waag Society voor de komende drie jaar gelegd.

Naast Sarai waren partners in het Public Research programma van 2003 de Engelse kunstenaarsgroep Mongrel (Southend-on-Sea), de Balie, ImagineIC, het Alternative Law Forum (Bangalore), Public Netbase (Wenen) en Hivos (Den Haag).

## Onderzoek & Ontwikkeling

### 2.3.1 NINE(9)

NINE(9) is een internet-applicatie die in 2002 en 2003 door artist in residence Graham Harwood bij Waag Society is ontwikkeld. De intentie van NINE(9) is om de verbeelding van persoonlijke levensverhalen mogelijk te maken. Door het leggen van onderlinge verbindingen wil NINE(9) daarnaast een internationaal netwerk van verhalen creëren. Om een nationaal en internationaal publiek vertrouwd te maken met het programma, zijn naast wekelijkse workshops bij Imagine IC verschillende workshops in Engeland en Zuid-Afrika georganiseerd. Deze laatste werden uitgevoerd door het kunstenaarscollectief Mongrel, waarvan Graham Harwood deel uitmaakt.



Affiche voor NINE(9)

NINE(9) mappen bestaan uit negen plaatjes, die zijn voorzien van tekst en/of geluid. Door een map te vullen, documenteren gebruikers van NINE(9) gebeurtenissen uit hun leven. De resulterende verhalen verschijnen op het internet. Gebruikers kunnen een link aanmaken tussen hun map en die van anderen. Doordat de eigenaar van een map automatisch bericht ontvangt over het aanmaken van een link, wordt interactie tussen gebruikers bevorderd.

Voorafgaand aan het live gaan van NINE(9) vond in januari 2003 nog een uitgebreide testronde plaats

met bewoners uit de Amsterdamse Nieuwmarkt-buurt. Tijdens een workshop op zaterdag 19 januari werd het systeem met achttien buurtbewoners getest. Op 3 maart 2003 is NINE(9) van start gegaan met een feestelijke bijeenkomst bij ImagineIC.



Screenshot van de NINE(9) interface

Sinds de launch wordt NINE(9) door ImagineIC voor verschillende doeleinden gebruikt. Over het gehele jaar 2003 vonden er wekelijkse inloopworkshops voor buurtbewoners plaats. Verder is NINE(9) ingezet in een aantal kwalificeringstrajecten voor werklozen, tijdens het Summer School-project van de samenwerkende cultuurinstellingen in Amsterdam-Zuidoost, tijdens het Kwakoe-festival en in de Museumnacht. Ook heeft Imagine IC onder leiding van een professionele fotografe NINE(9) ingezet om met een aantal senioren van Surinaamse en Antilliaanse afkomst verhalen uit het slavernijverleden vast te leggen. Bij al deze activiteiten heeft Waag Society ImagineIC technische ondersteuning verleend en server- en netwerkcapaciteit beschikbaar gesteld.

### 2.3.2 D-A-S-H

Waag Society neemt deel in het Europese D-A-S-H netwerk dat media-ondersteuning geeft aan jongerenprojecten tegen racisme en uitsluiting. Binnen dit netwerk heeft Waag Society over geheel 2003 de best-practicepresentatie voor de website van het project verzorgd. Verder was Waag Society betrokken bij het voorbereiden en de uitvoering van twee D-A-S-H workshops: 'The Principle of Openess – Open Source' in april 2003 in Weimar en 'Sample Image' van 1 tot 5 oktober in Rome. Aan beide workshops namen veertig mensen deel.

Tijdens de eerste workshop stonden de kansen en mogelijkheden van open source en open standaarden voor samenwerking tussen jongerenprojecten centraal. Een van de belangrijkste uitkomsten was het opzetten van een V2V-project. V2V (Video to Video) is een netwerk van servers voor het uitwisselen van pre-production videomateriaal tussen filmmakers zodat deze materiaal van derden voor hun eigen producties kunnen gebruiken. In de ar-

chitectuur van het netwerk zijn zowel de peer-to-peer-gedachte alsook open-contentconcepten aan elkaar verbonden. Op dit moment verkeert het V2V netwerk in een testfase. De centrale V2V-server wordt sinds juli door Waag Society gehost.

De tweede workshop had twee onderwerpen: verdere verbeteringen aan het V2V-project en kennisuitwisseling op het gebied van video- en audioproducties.

## Programma & Evenementen

### 2.3.3 NEXT5MINUTES-FESTIVAL

Van 12 tot 14 september 2003 vond in Amsterdam de vierde editie van het internationale tactische media festival Next5Minutes plaats, met zo'n achthonderdvijftig internationale bezoekers. Het festival omvat kunst, campagnes, experimenten in mediatechnologie, en transculturele politiek. Waag Society was een van de betrokken organisaties. Traditioneel wordt het Next5Minutes-festival door een onafhankelijk redactioneel team voorbereid. Voor deze editie is vanwege de sterke internationale uitstraling van het festival een tweede, internationale redactieraad opgericht die het Amsterdamse team adviseerde. Waag Society was zowel in het internationale als ook in het vijf koppige lokale team vertegenwoordigd (door respectievelijk Marleen Stikker en Paul Keller). Hierdoor heeft Waag Society een belangrijk aandeel in het concept, de organisatie en productie van het festival gehad. Het festival is redactioneel voorbereid in een serie Tactische Media Labs die over de hele wereld plaatshadden in de periode september 2002 – juni 2003. Op het festival vond ondermeer een live performance plaats van het nieuwe kunstenaarsnetwerk Anatomic, dat elke zaterdag vanuit de Waag operationeel is. Waag Society treedt daarnaast op als host van de omvangrijke online mediabank, die meer met dan tweehonderd films uit het filmprogramma van het festival bevat.

### 2.3.4 WAAG CONNECT

In 2003 zijn een aantal op de GigaPort-connectie gebaseerde publieksactiviteiten van Waag Society onder het label 'Connect' samengevoegd. Het gaat met name om de wireless-projecten en het live-streamen van evenementen vanuit het Theatrum Anatomicum.

#### ►Streams

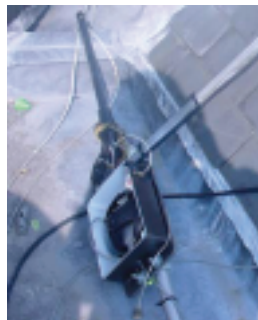
Sinds de tweede helft van het jaar worden alle publieksevenementen in het Theatrum Anatomicum live via internet uitgezonden. Gebruikers met een snelle internetverbinding kunnen zo de evenementen live en na afloop on-demand bekijken. Het signaal wordt in twee versies uitgezonden waarbij de betere versie een met televisie vergelijkbare audio- en videokwaliteit biedt. Door het consequente gebruik van open-sourcetechnologieën en



open standaarden (mpeg4) zijn de streams platform-onafhankelijk te volgen (Windows/Mac/Linux).

#### ►Wireless

Een tweede onderdeel van Connect zijn de wireless-activiteiten van Waag Society. Vanaf de launch in de zomer van 2002 heeft Waag Society op een experimentele basis een vrij toegankelijk Wireless Access Point voor de Nieuwmarkt gerealiseerd. In de loop van 2003 hebben wij een aantal technische verbeteringen doorgevoerd (zoals het plaatsen van twee extra antennes) en de toegangsmogelijkheden gedocumenteerd en gepubliceerd op een speciale website. Voorts zijn Nederlands- en Engelstalige flyers gedrukt die in het restaurant In de Waag liggen voor belangstellende bezoekers/gebruikers. Naast de ingang van het restaurant is een bordje geplaatst waarop de aanwezigheid van het Wireless Access Point kenbaar wordt gemaakt. Als gevolg van deze activiteiten is de wireless-toegang op de Nieuwmarkt betrouwbaarder, makkelijker te vinden en eenvoudiger te configureren dan in het jaar 2002. Het Wireless Access Point is dan ook geen experiment meer, maar een volwaardige dienst die in 2003 door 1125 bezoekers gebruikt is.



De antennes van Waag Wireless binnen en buiten op het dak

#### ►Website

De website van Waag Connect biedt culturele breedbandige en/of experimentele content en informatie over wireless-networking. De kick-off van de site bestond uit het online aanbieden van de film 'Hippies from Hell' (over de hacking subcultuur) van Ine Poppe en een aanverwante documentaire van Toool, de Nederlandse vereniging van 'lockpickers' (sloten-specialisten). Dat er een groot publiek is voor deze producties, bewijst het aantal downloads van 'Hippies from Hell'. Binnen een korte periode na het online gaan ervan, is de film 80.000 keer gedownload.

Alle streaming-activiteiten worden op de Connect website gearchiveerd.

### 2.3.5 APRILFEESTEN

#### ►Kookeiland

Het videostreaming-project 'Kookeiland' van Bellissima (producent van culturele televisieprogramma's en nieuwe mediaproducties) is toegevoegd aan het nieuwe elan in de kookkunst dat sinds het jaar 2000 waarneembaar is. Kookkunstenaars

worden uitgenodigd voor kooklessen, performances en publieksactiviteiten. Chef van het programma is kok en kunstenaar Bastiaan Lips, medewerker van het kunstenaarsinitiatief Het Buitenland. De presentator is schrijver Patrick Faas. Het programma werd op 26 april 2003 voor de eerste keer uitgevoerd op de Nieuwmarkt vanuit het Waaggebouw, met gebruikmaking van de GigaPort-faciliteiten. Er waren honderdvijftig bezoekers aanwezig.

#### ►Online zetten *Hippies from Hell*



Met een presentatie en inleiding van filmmaker Ine Poppe is op 27 april 2003 haar film 'Hippies from Hell' online gezet. Ter gelegenheid hiervan was de installatie 'Multimedia Excess: Sing Your Way Through The Wwww' van Mathilde Mu opgesteld in het Theatrum Anatomicum.

### 2.3.6 KILLERCLUBS

In 2003 zijn Killerclubs, een serie bijeenkomsten over de invloed van technologie op de samenleving, voortgezet.

#### ►Open-sourcesoftware, ontwikkelingssamenwerking en intellectuele eigendomsrechten

In het Zuiden (voorheen: de Derde Wereld) verspreidt zich het gebruik van Open-sourcesoftware (OSS) zeer snel. De voordelen van OSS boven commerciële software liggen op het vlak van gebruiksvrijheid en kostenbesparing. Wel vergt het gebruik van OSS een grotere leer-inspanning van de kant van de gebruikers. Open-sourcesoftware botst met intellectuele eigendomsrechten. Over de issues die op dit gebied spelen, organiseerde Waag Society een paneldiscussie in samenwerking met het Humanistisch Instituut voor Ontwikkelingssamenwerking (Hivos). Voorzitter van het panel was Lawrence Liang, jurist te Bangalore (India) en oprichter van een denktank over OSS en intellectuele eigendomsrechten. De Killerclub had plaats op 3 juni en werd bijgewoond door zestig geïnteresseerden.

#### ►'Smart Mobs' -auteur Howard Rheingold

In de zomer van 2003 kwamen de 'flash mobs' in het nieuws; groepen mensen die met elkaar afspraken via internet of mobieltjes om op een willekeurige locatie een willekeurige collectieve actie uit te voeren. Howard Rheingold, bekend van de eerste internetgemeenschap The Well, schreef over dit fenomeen een boek getiteld 'Smart Mobs'. Met name gaat hij in op de rol die nieuwe technologie speelt in het organiseren van samenwerking tussen mensen.



*Howard Rheingold tijdens zijn lezing*

Zestig bezoekers woonden het gesprek bij dat hij met Marleen Stikker had op 2 september.

► *Open source realtime video effects*

Vijftien mensen woonden een workshop bij van mediakunstenaars Federico Bonneli (Sub multimedia research lab) en Kentaru Fukuchi, free software-programmeur en streaming-mediapionier Jaromil. Zij gaven een introductie van transformatoren en protoquadro-concepten. Kentaru Fukuchi (Tokio Institute of Technology) is een Linux-expert op het gebied van realtime effectstrategie en alternatieve interactie tussen lichaam en computer.

► *Blender open source conferentie*

In 2003 ging het populaire animatieprogramma Blender over op open source met een feestelijke bijeenkomst gehost door Waag Society. Een jaar later is dit gevierd met diverse releases, workshops en presentaties. Stefano Selleri won een 'Suzanne' voor de zijn animatie 'Relativity'. Het event had plaats in het weekend van 31 oktober tot 2 november, en trok honderdtwintig bezoekers.

## 2.3.6

## SARAI - WAAG SOCIETY EXCHANGE

Het derde en laatste jaar van de Sarai-Waag Exchange verschildte op belangrijke punten van de voorgaande jaren. Die eerste jaren werden gekenmerkt door een geleidelijk afnemende transfer van kennis, werkwijzen en infrastructuur van Amsterdam naar Delhi. In het derde jaar lag de focus exclusief op samenwerking van de twee partners. In september 2002 (de start van het derde jaar), had het Sarai-programma van het Centre for Social Development Studies (CSDS) dezelfde omvang als Waag Society. Met deze grootte was tevens een institutionele capaciteit ontstaan om conferenties op te zetten en redelijk grootschalige workshops.



Sarai in Delhi

### WORKSHOPS

#### ► Crisis/Media workshop

In maart 2003 organiseerde Sarai en Waag Society een workshop getiteld 'Crisis/Media: The Uncertain States of Reportage'. De workshop werd gehost door Sarai/CSDS. In de workshop kwamen media-beoefenaars, journalisten, critici, activisten, schrijvers en studenten bij elkaar om drie dagen lang te discussiëren en debatteren over wat het betekent om als vertegenwoordiger van de media en als media-consument getuige te zijn een wereld in crisis. De workshop opende met de provocerende stelling 'De crises in de media zijn de crises van de media'.

Dit event, dat plaatshad van 3 tot en met 5 maart, bracht critici samen uit Kashmir, Gujarat, Manipur, Delhi, Mumbai, Argentinië, voormalig Joegoslavië, Sri Lanka, Australië, Zuid-Afrika, en de Verenigde Staten. Er ontstond een dialoog tussen mensenrechtenactivisten, anti-oorlogscampagnevoerders, juristen en journalisten die intensieve crisis- en conflictsituaties hebben verslagen. Naast lezingen door schrijvers, critici en academici, was er een rondetafelgesprek waarin onafhankelijke media-activisten strategieën voor de toekomst bespraken, een onvoorziene tentoonstelling van foto's van hedendaags Argentinië, en film en videovertoningen met voor de workshop relevante thema's.

Het concept en de planning van de workshop zijn uitgevoerd door Geert Lovink voor Waag Society en Shuddhabrata Sengupta voor Sarai.

#### ► Workshop open source software & ontwikkelings-samenwerking

Deze workshop, over de rol van open-sourcesoftware in de context van ontwikkelingssamenwerking, werd georganiseerd door Waag Society in samenwerking met Hivos en met redactionele ondersteuning van Sarai. Genodigden waren voorstanders van open source, ICT-professionals uit non-gouvernementele organisaties op het gebied van ontwikkelingssamenwerking en open-sourcegebruikers uit Oostenrijk, Costa Rica, Duitsland, Iran, India, Kenia, Nederland, Tanzania en Oeganda.



Paul Keller (tweede van rechts) geeft een workshop

De workshop had drie sleutelcomponenten: de uitwisseling van praktische kennis, de gemeenschappelijke concepten om het gebruik van open-sourcesoftware te propageren in het Zuiden en binnen non-gouvernementele organisaties op het gebied van ontwikkelingssamenwerking in het Noorden, en het opzetten van supportnetwerken.

Het belangrijkste streven van de workshop was om een sfeer te creëren waarin meer ervaren deelnemers (waarvan de meeste afkomstig zijn uit het netwerk rond de Waag-Sarai Exchange) kennis en oplossingen konden demonstreren en delen met deelnemers die geïnteresseerd waren in het mogelijkheden van open-source-oplossingen binnen hun locale context (deze tweede groep bestond voornamelijk uit vertegenwoordigers van partner organisaties van Hivos). Dit onderdeel van de workshop werd behandeld in de dinsdagochtend-sessie en in die van woensdag.

Hoewel het lastig is om te bepalen of dit deel van de workshop tot concrete resultaten heeft geleid, toont de feedback die we van de deelnemers hebben ontvangen aan dat zij inderdaad met elkaar in contact zijn getreden en in sommige gevallen elkaar zijn gaan ondersteunen in projecten.

Een ander belangrijk aspect van de workshop was een meer algemene discussie over de voordelen van open-sourcesoftware oplossingen in de context van ontwikkelingssamenwerking. Deze discussie ontvouwde zich rond het opstellen van een manifest over de rol van open-source-oplossingen binnen ontwikkelingssamenwerking. Voorafgaand aan de workshop was een kladversie van het manifest voorbereid en aan de deelnemers rondgestuurd. In twee sessies werd het manifest besproken, aangepast en definitief gemaakt.

Het resultaat was een document dat is geproduceerd door pleitbezorgers uit het Noorden (Hivos/Waag Society) en organisaties die open-sourcesoftware in het Zuiden bepleiten (vertegenwoordigd door de deelnemers).

Op 1 juli 2003 is het manifest tijdens een kleine ceremonie in Nieuwspoor, Den Haag, overhandigd aan kamerleden Cees Vendrik (Groen Links) en Martijn van Dam (PvdA).

Het derde onderwerp van de workshop waren intellectuele eigendomsrechten in de context van ontwikkelingssamenwerking. Hoewel de discussie hierover slechts voor een klein aantal deelnemers van belang was, vonden de organisatoren het belangrijk om het feit te benadrukken dat de voortschrijdende concentratie van intellectuele eigendomsrechten in de westerse economieën waarschijnlijk vergaande consequenties zal hebben voor een wereldwijde economie waarin een verschuiving plaatsheeft naar kennis als belangrijkste hulpbron. Dit onderwerp was tevens de aanleiding voor een publieke discussie in een Killerclub, op de tweede avond van de workshop.



Statement op spandoek in New Delhi

#### TOEGANG VOOR GEMEENSCHAPPEN: VERBLIJF BIJ WAAG SOCIETY

In juli 2003 voorzag de Waag-Sarai Exchange in een tweeweeks verblijf van Shveta Sarda bij Waag Society. Shveta Sarda is coördinator van het Cybermohalla project voor Sarai. Het doel van dit verblijf was tweeledig: om Shveta in contact te brengen met in Amsterdam gevestigde gemeenschapsgerichte initiatieven (Imagine IC, Digitale Trapvelden, ASCII, Genderbenders), nieuwe media-organisaties (Waag Society, V2), en technologieën ontwikkeld bij Waag Society (ScratchWorx, Verhalentafel).

Het andere aspect van het verblijf van Shveta was om het gesprek te voeren over ervaringen in het Cybermohalla-project met praktijkbeoefenaars die actief zijn binnen vergelijkbare projecten in Nederland. De focus van het verblijf lag daarom op kennisuitwisseling tussen collega's.

#### CYBERMOHALLA PUBLICATIE EN INSTALLATIE BIJ NEXT5MINUTES4

Ter gelegenheid van de vierde editie van het Next5Minutes-Festival in Amsterdam produceerden het Cybermohalla team van Sarai in samenwerking met Waag Society een 'Book Box' die was bedoeld om inzicht te

verschaffen in het project aan een hoofdzakelijk westerse publiek van media beoefenaars. De 'Book Box' werd ter plaatse verkocht. Tegelijkertijd zijn ongeveer vijfhonderd exemplaren van deze 'Book Box' gedistribueerd in India om het Cybermohalla-project te promoten bij organisaties en individuen die werkzaam zijn op het gebied van mediatoegang voor gemeenschappen en alternatieve pedagogie. Sarai's presentatie tijdens het Next5Minutes-festival behelsde ook een kleine audiovisuele installatie waarmee materiaal gepresenteerd werd van de twee Cybermohalla-locaties in Delhi gedurende het voorgaande jaar.

#### READER03

Op 14 maart 2003 de derde Sarai Reader: 'Shaping Technologies'.



Omslag Sarai Reader03

'Shaping Technologies' stelt zich ten doel om: "ons engagement met het hedendaagse een treetje hoger te tillen, in richtingen die realistisch zijn, opwindend en verwarrend tegelijk", aldus de hoofdredactie. In het boek worden een serie situaties en dilemma's naar voren gebracht die de ontmoeting tussen mens en machine markeren, tussen natuur en cultuur en tussen kennis en macht.

De onderwerpen die aan de orde komen, bestrijken een breed terrein, van de cognitieve en ethische dilemma's waarmee de technicus te maken heeft, tot de juridische en culturele implicaties van het kopiëren in het digitale domein, van software als kunst tot de geschiedenis van science-fiction, van wireless-manifesten tot amateurfotografie, van keukenhulpjes tot vliegtuigen, van mobiele telefoons tot kerosine-lampen, van lichaamsnetten tot biotechnologie, van computers tot radio's en van kolenmijnen tot call centers. Een vooruitstrevende collectie van originele artikelen



en afbeeldingen van theoretici, critici, fotografen, filosofen, technologen, activisten, kunstenaars, ontwerpers, media-beoefenaars en programmeurs uit de hele wereld. Sinds de eerste reader als downloadbaar document werd aangeboden in het jaar 2000, zijn er inmiddels meer dan vijftigduizend downloads geweest van delen van de drie readers. Uit de feedback die we kregen, valt op te maken dat deze downloads zijn gebruikt als cursusmateriaal in het voorgezet en hoger onderwijs in Azië, de Verenigde Staten en Europa. Het succes van de readers in print (Reader02 is uitverkocht, en er is nog slechts een kleine voorraad van Reader01 over) en in elektronische vorm, toont aan dat traditionele distributiemethoden succesvol gecombineerd kunnen worden met de mogelijkheden die het internet biedt voor vrije distributie van kennis. In deze zin zijn de readers niet alleen een succes als product, maar demonstreren ze ook de haalbaarheid van sommige principes waar de samenwerking van Sarai en Waag Society op gestoeld is.



Reclamebord op straat in Delhi

#### WAAG / SARAI JOURNAL

Na van december 2001 tot december 2002 onbereikbaar te zijn geweest door technische problemen, is een nieuwe versie van de Sarai Waag Exchange Journal online gegaan in januari 2003. Deze website is gebaseerd op een op maat gemaakt content-management-systeem dat is ontwikkeld door Waag Society. Hiermee kunnen teksten en afbeeldingen gepubliceerd worden op het web die zijn geproduceerd binnen de context van het Exchange programma. Momenteel is het met name in gebruik voor het presenteren van teksten. Het Journal kan ge-update worden vanuit Delhi en Amsterdam door een aantal medewerkers van beide organisaties met toegangsprivileges. Het Journal heeft ook een ingebouwde module waarmee een collectief van redacteurs kan rapporteren over een specifiek event in de vorm van een event-log. Aan het slot van de verslaglegging, bevatte het Journal 28 artikelen. In de periode van januari tot augustus 2003 heeft het Waag-Sarai Journal 2113 unieke bezoekers gehad.

2.4

# Sensing Presence

**Het Sensing Presence programma is in 2003 gestart met een ambitieus nieuw performanceprogramma, 'Connected! The Making of a Live-Art Exchange'. Dit tweejarige programma is een logisch vervolg op de internationale focus van voorgaande jaren en het onderzoek en de ontwikkeling van de KeyWorx-software, het softwareprogramma dat multi-user multimedia-projecten ondersteunt.**

'Connected! the Making of a LiveArt Exchange', heeft zich ten doel gesteld om de onderzoeksvragen die in de voorgaande jaren binnen het Sensing Presence-programma naar voren kwamen, zoals publieksbereik, interactiviteit en het werken met 'open communities', in de praktijk verder uit te diepen. Door de ondersteuning van het HGIS-Cultuurfonds en diverse internationale fondsen is het nu mogelijk gemaakt om aan deze issues extra aandacht te besteden.

## ► Publieksbereik

De experimentele LiveArt Exchange heeft als doel om zowel professionals te bereiken als een groter en algemener publiek. Daartoe zijn formats ontwikkeld als live-uitzendingen op de websites, online publieksparticipatie en een wekelijkse open werkplaats (Anatomic) voor jonge professionals en multimedia-kunstenaars in het Theatrum Anatomicum van het Waaggebouw.

De openbare activiteiten van het Connected! Programma trokken een divers publiek, dat veelal als deelnemers is benaderd en soms ook als toeschouwer. Connected! heeft de volgende doelgroepen bereikt:

- Festivalbezoekers (nationaal en internationaal) van DEAF03, Interaktions Labor en Next5Minutes
- Luisteraars van het radioprogramma 'Digitale Kunst' van TELEAC, dat in zeven uitzendingen aandacht besteedde aan Anatomic.
- Een algemeen geïnteresseerd publiek kwam af op

de aankondigingen van de lezingenserie Sentient Creatures in onder andere de Uitkrant. Zeshonderd mensen bezochten de lezingenserie. De stream trok driehonderd kijkers. De lezingen zijn online gearchiveerd en kunnen bekeken worden.

- Academics van universiteiten uit Minnesota, New York, Colorado, Boston, San Francisco en Arizona hebben interesse getoond voor Connected!
- Websitebezoekers van de Connected! en de Anatomic site. Via de mailinglijst van Anatomic worden de zeventig leden op de hoogte gehouden van events.

## ► Medewerkers en partners

Het Sensing Presence-team is in 2003 uitgebreid met Arjen Keesmaat en de Belgische media-kunstenaar Guy van Belle. Zij zijn vanwege hun artistieke en internationale expertise gevraagd om Anatomic op te zetten en vorm te geven.



Anatomic workshop met Arjen Keesmaat in de Waag

De internationale samenwerkingen zijn in 2003 verstevigd en uitgebreid. Er is in 2003 samengewerkt met Foundation and Center for Contemporary Art, Hradcany (Tsjechië), Mediaterra, Athene (Griekenland), Bulevart Association, Sofia (Bulgarije), f0am, Brussel (België), RIXC, Riga (Letland), MediaArtLab centrum pro soucasné umení, Praag (Tsjechië), [Share] Digital Media Laboratory, (VS), Ecole Supérieure de L'image, Angoulême, (Frankrijk), Random Dance, Londen (VK), University of Colorado-Boulder, Colorado (VS), Interaccess, Toronto ON (Canada), Festival Internacional de Linguagem Eletronica, Sao Paulo (Brazilië), Tam Art University, Department of Information Design, Tokio (Japan), SomArts Cultural Center, San Francisco (VS), Interaktions Labor (IKS), Götterborn (Duitsland) en het Edith Russ Media Center, Oldenburg (Duitsland).

## Onderzoek & Ontwikkeling

### 2.4.1 KEYWORX

2003 is het jaar geweest waarin er een belangrijke stap is gezet in de ontwikkeling van het platform waar Waag Society veel van haar projecten op



realiseert en wil realiseren: KeyWorx. Het gaat daarbij om projecten van alle vier de programma's van Waag Society, zoals KidsEye, ScratchWorx, RealTime, Verhalenaltaar, KWart (KeyWorx the Artist Tool) en Lines On Line/Drawing of Today. Tot dusverre was het KeyWorx platform gespecialiseerd in realtime, synchrone samenwerking en multimedia-sharing. De doorbraak in 2003 was dat er content management aan toegevoegd is. In het voorjaar is een eerste test met scholen uitgevoerd en dat heeft geleid tot de richting waarin er verder doorontwikkeld is. Dit resulteerde ondermeer in de integratie met andere (bovengenoemde) projecten.

Het bijzondere is dat er nu een server-client-architectuur is ontstaan waarop middels een heel flexibel en krachtig platform applicaties ontwikkeld en geïmplementeerd kunnen worden. Voorbeelden daarvan zijn applicaties via een browser (KidsEye), mobiele toepassingen (RealTime), via een meubel (Verhalenaltaar) of via programma's op je computer (KWart, ScratchWorx).

#### ► KWart

KWart is doorontwikkeld om te kunnen voldoen aan de eisen van de gebruikersgroep en de ambitie om binnen het Connected! Programma een wereldwijd podium te creëren. Op dat podium ontmoeten kunstenaars en kunstzinnige technici elkaar in regelmatige online sessies om onderzoek te doen naar grenzen van LiveArt. De ontwikkelingen van KWart ondersteunen dit onderzoek.

#### ► KWart in New York

Eric Redlinger is software ontwikkelaar en werkt vanaf juni 2000 mee aan de ontwikkeling van KWart. In New York organiseert hij wekelijkse workshops in de East Village. Over zijn werkzaamheden als 'KWart evangelist' in 2003 schrijft hij:

*"Er is veel gebeurd in 2003. KWart is nu een grotendeels vrijelijk te gebruiken en gebruiksvriendelijke toepassing die voldoet aan de wensen van een algemeen publiek. Tezelfdertijd heb ik het idee dat de toekomst van KWart ligt in diens mogelijkheden voor genetwerkte samenwerking. Dit is dan ook wat ik geprobeerd heb te bevorderen, door mensen aan te moedigen 'multi-user' te proberen en zich te wagen aan 'digitale collaboratieve omgevingen'. Om dit te bereiken heb ik – naast mijn hoofdwerkzaamheden van testen en ondersteunen – enkele cgi interfacing tools gebouwd om data mee te zenden naar KWart via een webinterface, alsook tools om KWart te laten samenwerken met applicaties als Pure Data met gebruikmaking van het OSC-protocol. Ik ben begonnen een 'media-deconstructie toolkit' te ontwerpen die gebaseerd is op KWart en het mogelijk maakt om RSS feeds te lezen, IRC-chats, 'tekst ondertitels' bij televisieprogramma's voor mensen met een gehoorstoornis en zijn eigen AIM-bot te hebben. De afzonderlijke tools en hun broncode zullen worden geïntegreerd in de KWart CVS – sommige zijn al geïnstalleerd. Ik verheug me erop om deel te blijven uitmaken van de*

*KWart gemeenschap zoals die zich ontvouwt in een open-sourcegedaante in 2004.*

Hoogtepunten van 2003 waren:

- *Continuering van het onderhouden en actualiseren van de website, de beta-testregistraties, het downloadgedeelte en de meeste support-documentatie, inclusief 'read me's', FAQ, interactieve begeleiding en handleiding. Al deze KWart-aspecten zijn bijgewerkt voor release versie 0.9*
- *Voortzetting van mijn activiteiten als co-host en KWart-evangelist in de [SHARE]-gemeenschap, een wekelijkse ontmoeting van digitale kunstenaars in de Open Air Bar van New York's East Village. Ik heb hier velen bekend gemaakt met de projecten van Waag Society en met KWart in het bijzonder.*
- *Uitgebreide workshops bij Flux Factory (New York), over video streaming en mixing, en Trauma (Marburg, Duitsland).*
- *Op 4 juli 2003 vond in New York de Screensaver Action plaats: het creëren van een tijdelijk publiek bulletin board via een web- en sms-interface van een KWart-sessie die geprojecteerd werd op een klokke-toren in het centrum van New York. Verdere events hadden plaats tijdens DEAF03, X-Fest 2003, Roulette Mixology Festival 2003 en Next5Minutes.*
- *KWart-gerelateerde tools: patch playlist-manager, OSC data-reflector (om PD en Max OSC-berichten om te zetten in met KWart compatibele OSC berichten), CGI-scripts om tekst en beelden te versturen in een lopende KWart sessie van een webformulier."*

Over de zondagse 'bring your laptop' events van [Share] verscheen een recensie in de New York Times, op 10 juli 2003 onder de titel 'Clash, then Synthesis: Joy of a laptop jam'.

## Programma & Evenementen

### 2.4.2 CONNECTED! THE MAKING OF A LIVE ART EXCHANGE

De Sensing Presence-activiteiten van 2003 stonden grotendeels in het licht van een nieuw programma, 'Connected! The Making of a Live Art Exchange'. Dit tweejarige programma houdt zich bezig met een nieuw genre in de performancekunsten waarbinnen wordt onderzocht wat de mogelijkheden zijn van nieuwe technologie voor gezamenlijke creatie. De ambitie is om een duurzaam, wereldwijd netwerk op te zetten van culturele organisaties, die support bieden aan de kennisuitwisseling tussen lokale gemeenschappen en kunstenaars.

Connected! bestaat uit zes elementen: Anatomic workshops, de Sentient Creatures lezingenserie, een Artist in Residence-programma, kunstprojecten, workshops en disseminatie.

#### ► Kick-off

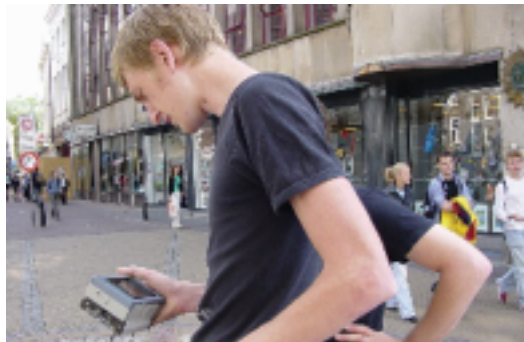
De kick-off van het programma vond plaats in de

vorm van een masterclass op het Dutch Electronic Arts-festival (DEAF03, V2\_, Rotterdam). Thema hiervan was de rol van interdisciplinariteit in de hedendaagse kunstpraktijk. De masterclass en de daarop volgende performance waren instrumenteel in het bekend worden van het initiatief bij een breed nieuwe-mediapubliek. Vier studenten van de masterclass ontpopte zich tot regelmatige bezoekers van Anatomic. Het essay van Sher Doruff in de V2\_ publicatie 'Making Art of Databases' heeft eveneens bijgedragen aan een grotere bekendheid van de achtergronden van het programma.

#### 2.4.3 ARTIST IN RESIDENCE-PROGRAMMA

Binnen dit programma-onderdeel zijn in 2003 vier internationale kunstenaars uitgenodigd om te werken aan projecten die bijdragen aan de LiveArt Exchange die Connected! voorstaat.

##### ► Michelle Teran- Wireless Walks



*Wireless Walks in Utrecht*

De Canadese performance-kunstenares Michelle Teran heeft gedurende haar verblijf bij Waag Society gewerkt aan installaties in multi-user-omgevingen en kinetische toepassingen. Haar fascinatie voor sociale netwerken en menselijk gedrag in gemedialiseerde ruimtes leefde ze uit in een serie 'Wireless Walks'. Deze organiseerde ze in Amsterdam met Radio 100 en in Utrecht op het Impakt Festival. Op 8 januari had de 'Wireless Walk' in Amsterdam plaats, waarbij wandelaars uitgerust met een 2,4 Gigahertz-ontvanger waarmee niet-versleutelde video- en audiosignalen van draadloze bewakingscamera's konden worden opgevangen. Zodra een camera was ontdekt, werd live ingebeld bij een programma van Radio 100.

Tijdens het Impakt Festival, in juni 2003, organiseerde Teran vijf dagen lang twee wandelingen per dag door de Utrechtse binnenstad onder begeleiding van de kunstenaressen en waarbij camera'signalen werden opgepikt. Tweeëndertig mensen namen deel aan de Wireless Walks, waarop vijfendertig camera's werden gevonden.

##### ► Mark Meadows – St. Elmo

De Amerikaanse kunstenaar en schrijver Mark Meadows richt zich in zijn werk op Kunstmatige Intelligentie, waarbij hij onderzoekt hoe technologie, narrativiteit en beeldende kunst kunnen worden geïntegreerd. Waag Society nodigde

Meadows uit om van juni tot september in het lab te werken aan zijn project St-Elmo. Dit is een installatie waarin KI, realtime 3D, en alomtegenwoordige computertechnologie wordt ingezet om een interactieve theatrale presentatie neer te zetten. Tezelfdertijd fungeerde Mark Meadows als sparringpartner voor projecten van Waag Society waarin intelligente systemen, gebruikersanticipatie, patroonherkenning en narratieve principes een rol spelen.

##### ► Nancy Mauro-Flude – sister O

Mede gesteund door de Australian Council, heeft de Australische performance-kunstenares Nancy Mauro-Flude tijdens haar verblijf gewerkt aan de 'sister O'-performance die eerder bij DasArts (de post-doc performance en theateropleiding in Amsterdam) was opgestart. Hieruit is een voorstelling voortgekomen die in het Theatrum Anatomicum/Amsterdam en in Sydney is opgevoerd.



*Sister O*

#### 2.4.4 SENTIENT CREATURES LEZINGENSERIE



*Graham Smith tijdens zijn lezing*

In het najaar van 2003 is onder redactie van de Canadese robotica-kunstenaar Graham Smith de lezingenserie 'Sentient Creatures' ('Bewuste Wezens') opgezet. Het doel van de lezingen was om een lokaal en een online publiek kennis te laten maken met het stimulerende gedachtengoed van bekende kunstenaars en onderzoekers op het gebied van nieuwe technologie, media, cultuur en kunst. Twee maanden lang hield wekelijks een internationaal vermaarde media-pionier, kunstenaar en/of wetenschappers een lezing. Genodigde sprekers waren Norman White, Rupert Sheldrake, Theo

Jansen, Dick Bierman, Catherine Richards, Jaron Lanier, Kit Gallaway & Sherrie Rabinowitz en Joe Davis. Zij wijden uit over hulpeloze robots, een mondiaal bewustzijn, staarexperimenten en strandbeesten. Gastheer Graham Smith sloot de serie af met een lezing over zijn robot Pebbles, die zieke kinderen virtueel aanwezig laat zijn in het klaslokaal. De lezingen werden live uitgezonden (gestreamed) via internet, waar ze nog steeds zijn te bekijken zijn als QuickTime-films.

De geestdriftige presentatie van Graham Smith, en de breedbanduitzendingen van hoge kwaliteit, maakten de negen lezingen tot een goedbezocht evenement wat ook media-aandacht trok.

#### 2.4.5 AN' A\*Tom"IC\ "RELATED TO THE STRUCTURE OF AN ORGANISM"

In februari 2003 startte de wekelijkse open studio Anatomic in het Theatrum Anatomicum van Waag Society. Onder leiding van Guy van Belle en Arjan Keesmaat is een brede groep van jonge kunstenaars die nieuwe technologie gebruiken, uitgenodigd om samen online performances op te zetten met partners in het buitenland. Op deze vrij toegankelijke zaterdagse studiomiddagen exploreren de deelnemers het creatieve potentieel van 'streaming' technologieën, audiovisuele programmeertalen, en het door Waag Society ontwikkelde KeyWorx-platform.



Anatomic experiment

2003 was een voorbereidend jaar met veel uitwisseling van kennis en vaardigheden en een zich ontwikkelende gemeenschap. De breedbandinfrastructuur van Waag Society is ideaal voor experimenten met gedistribueerde, realtime media-interactie: aanwezigheid op afstand, telekinetische theatervormen, multimedia jamsessies en interactieve streaming. Anatomic begon met vijf deelnemers en groeide snel. De zeer actieve mailinglijst suggereert dat er een omvangrijker netwerk is waarin belangstelling bestaat voor een translokale performancepraktijk. Er is met steun van de f0am organisatie een Brusselse pendant van Anatomic ontstaan, getiteld Code 31.

Voorts is er een band opgebouwd tussen de vaste deelnemers van de Amsterdamse workshops en verschillende deelnemers uit het buitenland. Regelmatig overbrugde de deelnemers een tijdsver-

schil van zeven uur om mee te werken aan jamsessies, via het internet uitgezonden workshops, tutorials en debatten.

De publieke performances die zijn gerealiseerd, waren onder andere:

- 23+1, een 24-uurs live anti-oorlog uitzending op het internet met kunstenaars in Parijs, New York en Amsterdam;
- Paravision/CassisCaput waarin performers op zes locaties: Londen, Berlijn, New York, Brussel, Berlijn, Amsterdam, met elkaar waren verbonden middels live publieke webcamera's in een synchrone choreografie;
- Een performance op het Next5Minutes-festival en tijdens de E-Culture Fair, beiden in Amsterdam.

Een complete lijst van de Anatomic-events is opgenomen in het hoofdstuk 'Pers, Presentaties, Publieksbereik'.



Anatomic-workshop

De performances zijn gestreamd op de Anatomic-website. Een evaluatie met beeld en tekst is gearchiveerd op de website die is ontworpen door deelnemers aan de Anatomic. Een Wiki (een verzameling webpagina's die geredigeerd kunnen worden door alle leden, op elk gewenst tijdstip en vanaf elke locatie), voorziet in een communicatie-omgeving voor de grotere gemeenschap.

In 2004 zal de nadruk liggen op de inzet van de in 2003 ontwikkelde vaardigheden bij de publieks-evenementen.

## Publicaties

Eind mei verscheen de bundel 'Making Art of Databases' bij NAI uitgeverij, naar aanleiding van de masterclasses die zijn gehouden op het V2 Festival DEAF03. Sher Doruff schreef een artikel op basis van haar masterclass 'Collaborative Culture', over interdisciplinariteit in de kunsten.



# *3. Presentaties, publieksbereik en pers*





## 3.1

**CREATIVE LEARNING****3.1.1 GOUDEN @PENSTAART**

*Activiteit:* Verkiezing beste kindermultimedia

*Data:* april 2002-19 maart 2003

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

*Medewerkers:* Wouter Baars, Marieke van Dormolen (St. Lezen), Kristel Kerstens, Rolf Coppens, Sandra Koch, Jaco Roeloffs

*Partners:* Probiblio, Bibliotheekcentrale Noord-Brabant, Stichting Lezen, Van Keep en Partners, Hogeschool Rotterdam en omstreken, Pabo Dordrecht

*Financiers:* Ministerie van OCenW, Stichting Lezen

*Deelnemers:* ca. 600 juryleden 8-15 jaar

<http://www.goudenapenstaart.nl>

**3.1.2 LESSEN UIT DE GOUDEN @PENSTAART**

*Activiteit:* Seminar

*Datum:* 26 maart 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Sprekers:* Mathilde Bekker (docent Industrial Design, TU Eindhoven), Marieke van Dormolen (projectcoördinator St. Lezen), Martin de Ronde (commercieel directeur Lost Boys Games), Connie Veugen (coördinator Cultuur en Digitale Media, Alg. Cultuurwetenschappen, VU), Norma Verheijen (beleidsmedewerker onderwijs, cultuur en media-educatie, NBLC Vereniging van Openbare Bibliotheken), Hayo Wagenaar (directie IJsfontein Interactive Media)

*Medewerkers:* Wouter Baars, Kristel Kerstens, Marieke van Dormolen (St. Lezen)

*Deelnemers:* ca. 80

**3.1.3 DIGRA GAMES CONGRES 'LEVEL UP'**

*Activiteit:* Presentatie

*Datum:* 5 november 2003

*Locatie:* Universiteit Utrecht/Sessie 'Educational Design'

*Medewerkers:* Henk van Zeijts

*Bezoekers:* ca. 40

<http://www.gamesconference.nl>

**3.1.4 SCRATCHWORX**

<http://scratchworx.waag.org>

**►ScratchParty Montessori College Oost**

*Activiteit:* Afsluitend event lessenreeks

*Datum:* 14 februari 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Saar van Kouswijk, 9 leerlingen MCO

*Partner:* EMMA, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

*Bezoekers:* 65

**►IVKO school**

*Activiteit:* 10 lessen, afsluitende ScratchParty

*Datum:* februari t/m mei 2003, party 28 mei 2003

*Locatie:* IVKO, Waag Society

*Medewerkers:* Saar van Kouswijk, 16 leerlingen IVKO

*Bezoekers:* 47

**►Imagine IC Summerschool**

*Activiteit:* Workshop en presentatie

*Datum:* 1-18 juli 2003

*Locatie:* Imagine IC (Amsterdam-Zuidoost)

*Medewerkers:* Saar van Kouswijk, Thomas Boonstoppel

*Deelnemers:* 21

*Bezoekers presentatie:* ca. 150

**►Muziektheater**

*Activiteit:* Workshop

*Datum:* 6, 8, 9 mei 2003

*Locatie:* Het Muziektheater, Amsterdam

*Medewerkers:* Thomas Boonstoppel, Arjen Keesmaat

*Partners:* British Council, Random Dance Theater, Muziektheater

*Deelnemers:* 36 leerlingen

**►E-Culture Fair**

*Activiteit:* Presentatie

*Datum:* 23, 24 oktober 2003

*Locatie:* Paradiso

*Medewerkers:* Henk van Zeijts, Saar van Kouswijk, 7 leerlingen Montessori College Oost

*Bezoekers:* ca. 250

**►ICT Kenniscongres**

*Activiteit:* Presentatie

*Datum:* 5 september 2003

*Locatie:* Nederlands Congrescentrum, Den Haag

*Medewerkers:* Arjen Keesmaat, Sigrid Brands, Coco Libiee, Roxanne Zandwijk (IVKO-school Amsterdam)

*Bezoekers:* ca. 200

**►BBC Digital Storytelling Conferentie**

*Activiteit:* Presentatie

*Datum:* 28-30 november 2003

*Locatie:* BBC Cardiff

*Medewerkers:* Dick van Dijk, Henk van Zeijts

*Deelnemers:* ca. 40

**3.1.5 CREATIVE LEARNING, ROC ASA**

*Activiteit:* Presentatie

*Locatie:* ROC ASA, Amsterdam

*Medewerkers:* Henk van Zeijts

**3.1.6 JONGERENCULTUUR EN NIEUWE TECHNOLOGIEËN**

*Activiteit:* College

*Datum:* 3 september 2003

*Locatie:* Instituut Media en RE/presentatie, Universiteit Utrecht

*Medewerker:* Henk van Zeijts

**3.1.7 DIGITAL STORYTELLING**

*Activiteit:* Workshop

*Datum:* 8-12 september 2003

*Locatie:* De Waag, Amsterdam  
*Medewerkers:* Joe Lambert (Center of Digital Storytelling, Berkely VS)  
*Partners:* TELEAC/NOT, Educatieve Faculteit Amsterdam  
*Deelnemers:* 10  
<http://mmbase.teleacnot.nl/schooltv/vertellen/index.jsp>

### 3.1.8 PILOTS DIGITAAL VERTELLEN IN HET VMBO

*Activiteit:* Lessen  
*Datum:* week 44 – 50, 2003  
*Locatie:* Montessori College Oost, Amsterdam, Amstelveen, Amsterdam  
*Medewerkers:* Saar van Kouswijk, EFA  
*Partners:* TELEAC/NOT, Educatieve Faculteit Amsterdam  
<http://digitaalvertellen.waag.org>

### 3.1.9 DIGITAAL VERTELLEN, CONGRES 'HET SCHOOLVAK NEDERLANDS'

*Activiteit:* Presentatie  
*Datum:* 14 november 2003  
*Locatie:* Hogeschool Domstad, Utrecht  
*Medewerkers:* Henk van Zeijts, Frank van Dixhoorn (TELEAC/NOT)  
*Bezoekers:* ca. 20  
<http://www.hetschoolvaknederlands.org>

### 3.1.10 CREATIVE LEARNING, E-VENT TILBURG

*Activiteit:* Presentatie  
*Datum:* 2 december 2003  
*Locatie:* Universiteit van Tilburg  
*Medewerker:* Henk van Zeijts  
*Bezoekers:* ca. 200

### 3.1.11 CREATIVE LEARNING, NEDERLANDSE ONDERWIJS TENTOONSTELLING

*Activiteit:* Presentatie  
*Locatie:* Jaarbeurs Utrecht  
*Bezoekers:* ca. 800

## 3.2

# INTERFACING ACCESS

### 3.2.1 VERHALENTAFEL

*Activiteit:* Feestelijke opening  
*Datum:* 2 februari 2003  
*Locatie:* Het Twiskehuis, Amsterdam-Noord  
*Medewerkers:* Aske Hopman, Janine Huizenga, Tom Demeyer  
*Partners:* MIEG (Michaël van Eeden), Hans Muller  
*Financiers:* Amsterdams Fonds voor de Kunst, Stadsdeel Amsterdam-Noord, Senter Technologie & Samenleving  
*Bezoekers opening:* ca. 120  
<http://verhalentafel.waag.org>  
<http://www.verhalentafel.nl>

### 3.2.2 REALTIME RIGA

*Activiteit:* Project  
*Datum:* april 2003  
*Locatie:* RIX-C, Riga (Letland)  
*Medewerkers:* Aske Hopman  
*Partners:* Esther Polak  
<http://realtime.waag.org>  
<http://rixc.lv/03/>

### 3.2.3 ANIMATIEMACHINE

*Activiteit:* Project  
*Datum:* 12 – 19 oktober 2003  
*Locatie:* Cinekid/De Balie, Amsterdam  
*Medewerkers:* Aske Hopman  
*Partners:* MIEG (Michaël van Eeden)  
*Bezoekers:* 700  
<http://animatiemachine.waag.org>

### 3.2.4 VERHALENALTAAR

*Activiteit:* Pilot project  
*Datum:* 26 oktober 2003  
*Locatie:* Mirakel van de Schoonheid Festival, Nijmegen  
*Medewerkers:* Janine Huizenga, Tom Demeyer  
*Partner/co-financier:* Museum Amstelkring, Ons' Lieve Heer op Solder  
*Bezoekers:* ca. 120  
<http://mirakel.kro.nl>  
<http://museumamstelkring.nl>

### 3.2.5 TRANSMEDIALE03 FESTIVAL

*Activiteit:* Presentatie  
*Datum:* 1-5 februari 2003  
*Locatie:* Haus der Kulturen der Welt, Berlijn (Duitsland)  
*Medewerkers:* Aske Hopman, Paul Keller, Floor van Spaendonck, Mylène van Noort, Marleen Stikker  
*Bezoekers:* ca. 1500

### 3.2.6 GASTCOLLEGE HVA

*Datum:* 26 februari 2003  
*Locatie:* Instituut voor Interactieve Media, HvA, Amsterdam  
*Medewerkers:* Aske Hopman  
*Bezoekers:* 120

### 3.2.7 1AB – EERSTE ARCHITECTUUR BIËNNALE

*Activiteit:* Presentatie Amsterdam RealTime  
*Datum:* 7 mei-7 juli 2003  
*Locatie:* Las Palmas, Rotterdam  
*Medewerker:* Aske Hopman

## 3.3

# PUBLIC RESEARCH

### 3.3.1 NINE(9)

<http://9.waag.org>  
►Nieuwmarkt  
*Activiteit:* Pilot workshop

*Datum:* 19 januari 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Deelnemers:* 18 buurtbewoners

► *Tactical Media Lab*

*Datum:* 12-22 september 2003

*Medewerkers:* Graham Harwood (artist in residence), Paul Keller

*Locatie:* Imagine Identity and Culture, Amsterdam-Zuidoost

<http://www.imagineic.nl>

► *Launch*

*Datum:* 3 maart 2003

*Medewerkers:* Graham Harwood (artist in residence), Floor van Spaendonck

*Locatie:* Imagine Identity and Culture, Amsterdam-Zuidoost

*Bezoekers:* 120

► *Wekelijkse inloopworkshop*

*Datum:* 3 maart – december 2003

*Medewerkers:* Paul Keller

*Locatie:* Imagine Identity and Culture, Amsterdam-Zuidoost

### 3.3.2 APRILFEESTEN: KOOKEILAND

*Activiteit:* Facilitering

*Datum:* 26 april 2003

*Locatie:* De Waag

*Medewerkers:* Floor van Spaendonck, Henk Buursen, Jan-Kees van Kampen, Bellissima, Bastiaan Lips (Het Buitenland), Patrick Faas

*Bezoekers:* 150

### 3.3.3 KILLERCLUBS

► *Open-sourcesoftware, ontwikkelingssamenwerking en intellectuele eigendomsrechten*

*Activiteit:* Debat

*Datum:* 3 juni 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Floor van Spaendonck, Lawrence van Liang (India)

*Partner:* Hivos

► *Howard Rheingold*

*Activiteit:* Interview n.a.v. verschijning 'Smart Mobs'

*Datum:* 2 september 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Floor van Spaendonck, Marleen Stikker

► *Open source realtime video-effects*

*Activiteit:* Workshop

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Federico Bonneli (Sub multimedia research lab), Kentaru Fukuchi (Tokyo Institute of Technology), Jaromil

*Deelnemers:* 15

### 3.3.4 BLENDER OPEN SOURCE CONFERENTIE

*Datum:* 31 oktober-2 november

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Ton Roosendaal, Floor van Spaendonck, Jan-Kees van Kampen, e.a.

*Bezoekers:* ca. 120

### 3.3.5 SARAI-WAAG SOCIETY EXCHANGE

<http://sarai.waag.org>

<http://www.sarai.net>

► *Crisis/Media: the uncertain states of reportage*

*Activiteit:* Workshop

*Datum:* 3-5 maart 2003

*Locatie:* Sarai, Delhi (India)

*Medewerkers:* Geert Lovink, Shuddhabrata Sengupta

► *Open-sourcesoftware & ontwikkelingssamenwerking*

*Activiteit:* Workshop

*Datum:* 2-5 juni 2003

*Locatie:* Waag Society

*Medewerkers:* Paul Keller, Marleen Stikker

*Partners:* Hivos

► *Next5Minutes4*

*Activiteit:* Publicatie en installatie Cybermohalla

*Locatie:* De Balie, Amsterdam

*Medewerkers:* Team Sarai

► *Reader03 Shaping Technologies*

*Activiteit:* Publicatie

*Datum:* 14 maart 2003

► *Waag/Sarai Journal*

*Activiteit:* Online journal

*Datum:* januari-december 2003

*Medewerkers:* Team Sarai/Waag Society

*Bezoekers:* 2113

## 3.4

# SENSING PRESENCE

### 3.4.1 KWART IN NEW YORK

[Share]

*Datum:* Wekelijks op zondag

*Locatie:* Open Air Bar, East Village

*Medewerker:* Eric Redlinger

<http://www.openairbar.com>

► *Workshop*

*Datum:* 23 november 2003

*Locatie:* Flux Factory

*Medewerker:* Eric Redlinger

► *PerformanceX Fest*

*Datum:* mei 2003

*Locatie:* Remote Lounge, Manhattan

*Medewerker:* Eric Redlinger

*Partner:* Screenmemory

► *Performance Roulette Mixology Festival*

*Datum:* 23-28 juni 2003

*Locatie:* the Performing Garage

*Medewerker:* Eric Redlinger  
*Partner:* Isabelle Jenniches

► **Screensaver Action**

*Datum:* 4 juli 2003

*Locatie:* NYC

*Medewerker:* Eric Redlinger

**3.4.2 PERFORMANCE DEAF03: 'INTERFACING RADIOTOPIA KEYWORX'**

*Datum:* 1 maart 2003

*Locatie:* V2, Rotterdam

*Medewerkers:* Lodewijk Loos, Arjen Keesmaat, Eric Redlinger, Isabelle Jenniches (VS), Michelle Teran (Canada), Rupert Huber (Oostenrijk), Dan Vatsky (VS)

*Co-financiers:* Cultuur 2000

*Bezoekers:* 500

<http://deaf.v2.nl>

**3.4.3 DEAF03: MASTERCLASS COLLABORATIVE CULTURE**

*Datum:* 3-7 maart 2003

*Locatie:* V2\_, Rotterdam

*Medewerkers:* Sher Doruff (curator)

*Deelnemers:* Just van den Broecke, Sharon Daniel (VS), Sara Diamond (Canada), Anne Nigten (V2)

*Partners:* Ars Electronica Center, V2\_ organisatie, C3, Zentrum für Kunst und Medientechnologie

<http://deaf.v2.nl>

**3.4.4 FESTIVAL 'IN-FILTH-TRATION'**

*Activiteit:* Workshop en presentatie transmedia VJ-freeware KeyWorx

*Datum:* 2-3 april 2003

*Locatie:* STUK, Leuven

*Medewerker:* Arjen Keesmaat, DJ Nurse, DJ Lady Jane

<http://www.cinemazed.be>

**3.4.5 COLLABORATIVE SLAMMING**

*Activiteit:* Demonstratie en lezing, theater, games, performancetechnologieën

*Datum:* 14 april 2003

*Locatie:* Science Museum, Londen (VK)

<http://www.civicentre.org>

**3.4.6 CONNECTED!  
THE MAKING OF A LIVE ART EXCHANGE  
PERFORMANCES**

<http://connected.waag.org>

► **WIRELESS WALKS**

*Radio 100 tour*

*Activiteit:* Wandelevent

*Datum:* 8 januari 2003

*Locatie:* Amsterdam

*Medewerker:* Michelle Teran (artist in residence)

*Partner:* Radio 100

► **Impakt Festival**

*Activiteit:* Wandelevent

*Datum:* 5-9 juni 2003

*Locatie:* Utrecht

*Medewerker:* Michelle Teran (artist in residence)

*Deelnemers:* 32

► **SISTER O – hacking narratives**

*Activiteit:* Performance

*Datum:* 25 maart 2003

*Locatie:* Amsterdam, Sydney

*Deelnemers:* Nancy Mauro-Flude (artist in residence), Michelle Teran, Linda Dement

<http://sistero.sysx.org>

► **SISTER O – electrik theatrik operation**

*Activiteit:* Performance

*Datum:* 17 augustus 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum, Amsterdam, Art Space Gallery, Sydney (Australië)

*Deelnemers:* Nancy Mauro Flude (artist in residence), Michelle Teran, Linda Dement

*Partner:* DasArts

*Bezoekers:* 100

<http://connected.waag.org/archive.html>

► **Listen, Send, Tell**

*Activiteit:* Performance t.g.v. verschijning publicatie 'Making Art of Databases'

*Datum:* 14 juni 2003

*Locatie:* V2\_, Rotterdam

*Deelnemers:* Michelle Teran (Rotterdam), Rupert Huber, Linz (Oostenrijk), Isabelle Jenniches, New York (VS), Sher Doruff

**3.4.7 CONNECTED! SENTIENT CREATURES  
LEZINGENSERIE**

► **Norman White**

*Titel:* The Helpless Robot

*Datum:* 1 oktober 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Norman White (lezing), Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck

*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics

*Bezoekers:* ca. 110

<http://connected.waag.org/archive.html>

► **Rupert Sheldrake**

*Titel:* The Sense Of Being Stared At

*Datum:* 8 oktober 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Rupert Sheldrake (lezing), Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck

*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics

*Bezoekers:* ca. 110

<http://connected.waag.org/archive.html>



**►Theo Jansen***Titel:* Beach Animals*Datum:* 15 oktober 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Theo Jansen (lezing), Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics*Bezoekers:* ca. 110**<http://connected.waag.org/archive.html>****►Dick Bierman***Titel:* Global Consciousness Project*Datum:* 22 oktober 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics*Bezoekers:* ca. 110**<http://connected.waag.org/archive.html>****►Catherine Richards***Titel:* Posthumanistic Concepts in Relation to Intelligent Machines*Datum:* 29 oktober 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics*Bezoekers:* ca. 110**<http://connected.waag.org/archive.html>****►Jaron Lanier***Titel:* Phenotropic Computing*Datum:* 5 november 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics*Bezoekers:* ca. 110**<http://connected.waag.org/archive.html>****►Kit Gallaway en Sherrie Rabinowitz***Titel:* Experimental Communications Technologies and the Influence on Internetart*Datum:* 12 november 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics*Bezoekers:* ca. 110**<http://connected.waag.org/archive.html>****►Joe Davis***Titel:* Cyborg Sculptures and DNA-bases Artworks*Datum:* 19 november 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics*Bezoekers:* ca. 110**<http://connected.waag.org/archive.html>****►Graham Smith***Titel:* Sentient Creatures*Datum:* 26 november 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Graham Smith (host), Henk Buursen, Sam Nemeth, Jan-Kees van Kampen, Floor van Spaendonck*Co-financier:* HGIS Cultuurprogramma/Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ministerie van OCenW, Telbotics*Bezoekers:* ca. 110**<http://connected.waag.org/archive.html>****3.4.8 CONNECTED!: AN' A\*TOM'IC\ "RELATED TO THE STRUCTURE OF AN ORGANISM"****<http://anatomix.waag.org>****►Connecting Connected Kinetics Toronto***Activiteit:* Workshop*Datum:* 17-18, 24-25 januari 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerkers:* Guy van Belle, Arjen Keesmaat, Jeff Mann (Canada), Michelle Teran (Canada)*Connected:* Amsterdam, Toronto (Canada)**►Next5Minutes4***Activiteit:* Lezing over Anatomic*Datum:* 12 september 2003*Locatie:* De Balie, Amsterdam*Deelnemers:* Guy van Belle, Arjen Keesmaat, Sher Doruff, Floor van Spaendonck*Bezoekers:* 40**►Deeper Problemsolving Issues***Activiteit:* Miniconferentie over Connected performances*Datum:* 22 november 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Connected:* Amsterdam, Brussel, Berlijn, New York, Tasmanië*Deelnemers:* 13**►Streets, Stories, Faces***Activiteit:* Presentatie*Datum:* zomer 2003*Locatie:* Praag*Connected:* Amsterdam, Sofia, Brno, Brussel*Deelnemers:* 20**►Bulgaria Meetings***Activiteit:* Presentatie*Datum:* zomer 2003*Locatie:* Sofia (Bulgarije)*Deelnemers:* Anatomics

**►Code 31 Balloon Event***Activiteit:* Presentatie*Datum:* zomer 2003*Locatie:* Code 31, Brussel (België)*Deelnemers:* 10**►Max/MSP/Jitter introductie***Activiteit:* Technische workshop*Datum:* november 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Connected:* Brussel, Sofia, Tokio*Deelnemers:* 12**►MP3 Streaming Experiments***Activiteit:* Technische workshop*Datum:* december 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Connected:* Brussel, Tokio, Parijs*Deelnemers:* 4**►Streaming Quicktime Tutorial***Activiteit:* Technische workshop*Datum:* Lente 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Connected:* Brussel*Deelnemers:* 10**►KeyWorx Workshop***Activiteit:* Technische workshop*Datum:* lente 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Connected:* Brussel*Deelnemers:* 10**►Next5Minutes4***Activiteit:* Lezing*Datum:* 12 september 2003*Locatie:* De Balie, Amsterdam*Deelnemers:* Floor van Spaendonck, Sher Doruff, Arjen Keesmaat, Guy van Belle<http://www.next5minutes.org>**►Next5Minutes4***Activiteit:* Performance*Datum:* 13 september 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Deelnemers:* Guy van Belle, Arjen Keesmaat, 7 gast-deelnemers*Bezoekers:* 360<http://www.next5minutes.org>**►Paravisions/CasisCaput***Activiteit:* Performance*Datum:* 28 juni 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Deelnemers:* Sher Doruff, Nora Heilmann, Guy van Belle, Arjen Keesmaat, Code 31, 10 performers*Bezoekers:* 30**►23+1***Activiteit:* Performance*Datum:* 27 – 27 april 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Deelnemers:* 30*Connected:* Parijs, New York*Bezoekers:* 250**►E-Culture Fair***Activiteit:* Performance*Datum:* 23 oktober 2003*Locatie:* Paradiso, Amsterdam*Deelnemers:* Lodewijk Loos, Fokke de Jong, Jan-Kees van Kampen, Isabelle Jenniches,

Alex Kyrkos, Sher Doruff, Floor van Spaendonck

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Deelnemers:* Arjen Keesmaat, Louise Both*Locatie:* V2\_, Rotterdam*Deelnemers:* Guy van Belle, Josephine Dorado (artist in residence)*Connected:* Amsterdam, Rotterdam*Bezoekers:* 300**►Kinetic Connections – Anatomy of the Machine***Activiteit:* Workshop*Datum:* 11-12 oktober 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerker:* Jeff Mann (Canada)*Deelnemers:* 15**►SuperCollider***Activiteit:* Workshop*Datum:* 19-20 december 2003*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum*Medewerker:* Jan-Kees van Kampen*Deelnemers:* 12**3.4.9 CONNECTED! DISSEMINATIE****►Reclaiming the Right to Performance: a Symposium on Theater, Communities***Activiteit:* Lezing*Datum:* 14 april 2003*Locatie:* Civic Centre, Londen (VK)*Medewerker:* Sher Doruff*Bezoekers:* 200<http://www.civiccentre.org>**►London Institute PHD seminar***Activiteit:* Lezing KeyWorx Research*Datum:* 7 juli 2003*Locatie:* London Institute, Central Saint Martin's, Londen (VK)*Medewerker:* Sher Doruff*Bezoekers:* 15**►Making Art of Databases***Activiteit:* Artikel in publicatie Collaborative Culture, NAI uitgevers*Schrijver:* Sher Doruff**►Interaktions Labor Workshop***Activiteit:* Workshop*Locatie:* Saarbrücken (Duitsland)*Deelnemers:* 27*Bezoekers:* 250<http://connected.waag.org/archive.html>

## 3.5

## WAAG SOCIETY ALGEMEEN

### 3.5.1 MUSEUMNACHT

*Datum:* 2 november 2003

*Locatie:* De Waag, Theatrum Anatomicum

*Medewerkers:* Waag Society, De Nachtwacht

*Bezoekers:* ca. 2500

<http://www.n8.nl>

### 3.5.2 HOGESCHOOL VAN AMSTERDAM

*Activiteit:* hoorcollege over de Verhalentafel

*Datum:* 14 april 2003

*Locatie:* Hogeschool van Amsterdam

*Medewerker:* Aske Hopman

*Bezoekers:* 100

### 3.5.3 VAKORGANISATIE SOFTWARE-TESTERS

*Activiteit:* presentatie Users as Designers methode

*Datum:* 5 november 2003

*Locatie:* Nieuwegein Business Location

*Medewerker:* Floor Rimmelzwaal

*Bezoekers:* 100

### 3.5.4 CULTUURDEBAT

*Activiteit:* debat commissie cultuur D66

*Datum:* 12 november 2003

*Locatie:* De IJsbreker, Amsterdam

*Medewerker:* Marleen Stikker

*Bezoekers:* 70

### 3.5.5 DE ETHIEK VAN DE INFORMATIEMAAT-SCHAPPIJ

*Activiteit:* Lezing

*Datum:* 18 oktober 2003

*Locatie:* Nederlands Architectuur Instituut, Rotterdam

*Medewerker:* Marleen Stikker

*Bezoekers:* 50

## 3.6

## KWANTITATIEVE GEGEVENS

#### (A) Instituten

Het publiek van Waag Society bestaat uit bezoekers, deelnemers en toehoorders. Onder virtuele bezoekers worden verstaan de mensen die via online omgevingen, websites en journals met activiteiten van Waag Society in aanraking zijn geweest.

Onder informatieverstrekkingen zijn in onderstaande weergave opgenomen de bezoekers van de website van Waag Society en de internationale vraagbaak en database de Medialounge.

|                               | <i>Aantal<br/>eenheden</i> | <i>Aantal<br/>gebruikers<br/>fysiek</i> | <i>Aantal<br/>gebruikers<br/>virtueel</i> |
|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------|
| Evenementen                   | 62                         | 10.542                                  | 127.724                                   |
| Congressen/<br>symposia       | 10                         | 550                                     | —                                         |
| Workshops/<br>lezingen        | 93                         | 2.439                                   | 2.334                                     |
| Informatie-<br>verstrekkingen | 1                          | —                                       | 113.866                                   |
| Publicaties/<br>brochures     | 34                         | 12.095                                  | 13.500                                    |
| Overige<br>activiteiten       |                            |                                         |                                           |
| Totaal                        | 200                        | 25.626                                  | 257.424                                   |

## 3.7

## DE PERS OVER WAAG SOCIETY 2003

### 3.7.1 VERHALENTAFEL

- Webwereld Nieuwsbrief, 15.01.03: ‘Bejaarden trainen geheugen met multimedia’
- Amsterdams Stadsblad, ed.Noord, 12.02.03: ‘Ultramoderne Verhalentafel voor oudjes in Twiskehuis’
- NCRV Radio 2, 12.02.03, Knooppunt Kranenburg: interview Aske Hopman
- Radio Amsterdam, 12.02.03, De Coentunnelshow: interview Aske Hopman
- SBS6, 12.02.03, Hart van Nederland: interview Aske Hopman
- AT5, 12.02.03, Kort Amsterdams: nieuwsitem
- Echo, 13.02.03, Nieuwsfoto
- Algemeen Dagblad, 14.02.03: ‘Herinneringen ophalen aan de Verhalentafel’
- NPS Radio, 17.02.03, Kunststof: Interview Aske Hopman
- Het Kompas, 17.02.03, Regiokrant Landsmeer en Oostzaan, ‘Verhalentafel laat ouderen genieten van de modernste technologie’
- Trouw, 27.02.03: ‘Verhalentafel als collectief geheugen’
- AS maandblad voor de activiteitensector, maartnr.: ‘De geheugenprikkende Verhalentafel’
- Computer Totaal!, maartnr, Magazine
- www.cyburg.nl, Nieuwsartikel ‘Bejaarden trainen geheugen met multimedia’
- www.cultuurnet.nl: Agenda item
- www.gerontechjournal.net: ‘A Story Table: ICT to overcome social isolation’
- Daklozenkrant, 21.03.03: ‘Gekookte uier in dunne plakjes’
- Spits, 31.03.03: ‘Verhalentafel in verzorgingstehuis’
- Rotterdams Dagblad, 2.05.03: ‘Effect leestafel is geweldig’
- NRC Handelsblad, 05.05.03: ‘Surfen op de herinnering’

- Medisch Contact, juni nr. : 'Beelden van vroeger'
- Rotterdams Dagblad, 12.06.03: 'Baas op Zuid'
- BN/De Stem, ed. Breda, 13.06.03: 'Digitheek Heuvel niet in de prijzen'
- Dagblad de Limburger, ed. Maastricht, 13.06.03: 'Verhalentafel'
- Dagblad de Limburger, ed. Venlo, 13.06.03: 'Verhalentafel'
- Het Parool, 13.06.03: 'Amsterdamse Verhalentafel wint prijs'
- www.telegraaf.nl, Digi, 17.06.05: 'Digitale verhalen-tafel wint technologieprijs'
- Metro, 17.06.03, Gezondheidsdinsdag: 'Opa en oma achter de computer'

### 3.7.2 AMSTERDAM REALTIME

- NRC Handelsblad, 21.02.03: 'Esther Polak en de kunst van het kijken'
- Wired, nr. 03 2003: 'Emerging Traffic'
- Bizz magazine, Zzap! aprilnummer: 'GPS-systeem wekt stadkaart tot leven'
- Verkeerskunde, bedrijfsleven, nr. 4 2003: 'GPS in Art'
- Computable, 16.05.03: foto voorpagina

### 3.7.3 NINE(9)

- Het Parool, 4.03.03: 'De Bijlmer in negen verhalen'

### 3.7.4 GOUDEN @PENSTAART

- Uitkijkpost, 22.01.03: 'Gezocht: Digi-kids'
- Aalsmeerder Courant, 22.01.03: 'Gouden @penstaart verkiezing'
- Uithoornse Courant, 29.01.03: 'Deze site vind ik kinderachtig'
- Alkmaarsche Courant, 18.02.03: 'De Koolvlet nomineert de prijs Gouden @penstaart'
- Nieuwe Noordhollandse Courant, 19.02.03: 'De Koolvlet nomineert voor Gouden @penstaart'
- Almaarsche Courant, 20.02.03: 'Heilloose jury kiest eigen @penstaart'
- Weekblad van Heemstede, 20.02.03: 'Heemstedse whizzkids ontvangen nominatie voor Gouden @penstaart'
- De Gooi- en Eemlander, 5.04.03: 'Gouden @penstaart'
- Leidsch Dagblad, 5.04.03: 'Gouden @penstaart'
- NRC Handelsblad, 11.04.03: 'Gouden @penstaart'
- Digitale Nieuwsbrief Provinciale Bibliotheekcentrale Noord-Brabant, maartnr.: 'Gouden @penstaart'
- NRC Handelsblad, 16.09.03: 'De computer als schoolbord'
- De Telegraaf, 16.12.03: 'Deze cd-roms vinden kinderen zelf leuk'
- De Gelderlander, ed. Veluwe, 20.03.03: 'Winnaars Gouden @penstaart 2003'
- Zwolsche Courant, ed. Salland, 20.03.03: 'Winaars Gouden @penstaart 2003'
- Zwolsche Courant, ed. Zwolle Stad, 20.03.03: 'Winnaars Gouden @penstaart 2003'
- De Volkskrant, 21.03.03: 'Wiewatwaar'
- De Telegraaf, 25.03.03: 'CD-rom Flipper & Lopaka

wint Gouden @penstaart'

- Adformatie, 27.03.03: 'Dr. Pepper wint Gouden @penstaart'
- Eindhovens Dagblad, ed. Eindhoven, 31.03.03: 'Prijs voor Transposia'
- Eindhovens Dagblad, ed. Helmond, 31.03.03: 'Prijs voor Transposia'
- Friesch Dagblad, 06.03.03: 'Jeugd in race voor Gouden Apenstaart'
- Friesch Dagblad, 26.03.03: 'Gouden apenstaart'
- Gelders Dagblad, ed. Lochem e.o., 20.03.03: 'Winnaars Gouden @penstaart 2003'
- Het Nieuwe Stadsblad, 05.02.03: 'Nominatie voor site gemeentearchief'
- Het Parool, 20.03.2003: 'ruis'
- Nieuwsblad van Noord-Oost Friesland, 19.02.03: 'ThinkQuest Junior-websites genomineerd: Gouden Apenstaart'
- NRC Handelsblad, 16.09.03: 'Beoordeeld'
- Overijssels Dagblad, ed. Salland, 20.03.03: 'Winnaars Gouden @penstaart 2003'

### 3.7.5 SCRATCHWORX

- Amsterdams Stadsblad, ed. Centrum, 28.05.03: 'DJ/VJ-training voor leerlingen vmbo'
- British Council Newsletter, juni 2003: 'Catalyst, Technology into dance'

### 3.7.6 CONNECTED! THE MAKING OF A LIVE ART EXCHANGE

- Brabants Dagblad, ed. Den Bosch, 21.01.03: 'Geld cultuur in buitenland'
- Algemeen Dagblad, 23.05.03: 'Bijna 1,7 miljoen naar cultuurprojecten'
- De Gooi- en Eemlander, 23.05.03: 'Cultuurprojecten krijgen 1,7 miljoen'
- De Gelderlander, ed. Veluwe, 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- Friesch Dagblad, 23.05.03: 'Cultuurprojecten krijgen bijna 1,7 miljoen'
- Rijn en Gouwe, 23.05.03: 'Bijna 1,7 miljoen naar cultuurprojecten'
- Nieuw Kamper Dagblad, 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- IJmuiden Courant, 23.05.03: '1,7 miljoen euro cultuurprojecten'
- Apeldoornse Courant, 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- Zwolsche Courant, 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- Leeuwarder Courant, ed. Zuid, 23.05.03: 'Cultuurprojecten krijgen 1,7 miljoen'
- Haarlems Dagblad, 23.05.03: '1,7 miljoen euro cultuurprojecten'
- Dagblad Flevoland, ed. Lelystad, 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- Gelders Dagblad, ed. Lochem e.o., 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- Gelders Dagblad, ed. Zutphen e.o., 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- Deventer Dagblad, 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'

- De Dordtenaar, 23.05.03: 'Bijna 1,7 miljoen naar cultuurprojecten'
- Leeuwarder Courant, ed. Stad, 23.05.03: 'Cultuurprojecten krijgen 1,7 miljoen'
- Overijssels Dagblad, ed. Salland, 23.05.03: 'Geld voor cultuurprojecten'
- Rotterdams Dagblad, 23.05.03: 'Extra subsidie voor Rotterdamse cultuurprojecten'
- Brabants Dagblad, ed. Den Bosch, 24.05.30: 'Subsidie'
- Brabants Dagblad, ed. Tilburg, 24.05.03: 'Subsidie'
- Het Parool, 24.05.03: 'Cultuur krijgt bijna 1,7 miljoen'
- TransArtists Newsletter, April 2003: 'Hot Wired Live Residency'
- De Volkskrant, 10.10.03: 'Voelen dat je wordt aangestaard'
- Amsterdams Stadsblad, ed. Centrum: 'Lezing door zeer omstreden geleerde'
- Trouw, 10.10.03: 'Het gevoel dat iemand naar je staart'
- De Volkskrant, 27.10.03: 'Pebbles brengt zieke kinderen virtueel in de klas'
- NRC Handelsblad, 31.10.03: 'Een paranormale papegaai'

### 3.7.7 E-CULTURE FAIR

- Het Parool, 24.10.03: 'Eenzaamheid verdreven via de e-culture'
- Marketingtribune, 4.11.03: 'E-Culture Fair blijkt broedplaats voor innovatie'
- Telecombrief, 7.11.03: 'E-Culture Fair biedt zicht op komende lichting nieuwe media'

### 3.7.8 ALGEMEEN

- SURFnet Bulletin, nr. 1 2003: 'Technologie en toepassingen moeten hand in hand gaan'
- De Volkskrant, 11.01.03: 'Politici maken niet helder wat ze willen met kunst'
- NRC Handelsblad, 11.01.03: 'Politici willen geen minister van Cultuur'
- OpNieuw, juni 2003: '<http://www.nieuwmarkt-buurt.nl/opnieuw>'
- De Volkskrant, 14.06.03: 'Tijdelijk verlies van gezond verstand'
- Webwereld, 30.06.03: 'Publieke sector moet open source omarmen'
- KRO website Mirakel van de Schoonheid festival 'Ons' Lieve Heer Op Solder'
- Amsterdams Stadsblad, ed. Centrum: 'Twee dagen in het teken van de eighties'
- De Volkskrant, 2.10.03: 'Can do. Tuurlijk! De euforische energie van de jaren tachtig'
- Het Parool, 5.12.03: 'Digitale pioniers succesvol op internet'
- MMNieuws, nr.9/10, 2003: 'Het innovatieve potentieel van de culturele sector'
- Adformatie, 6.11.03: vermelding boekpresentatie 'Area100 graphic designers, 10 curators, 10 classics'
- Het Parool, 7.11.03: 'Twee Museumnachten'





# 4. *Personeel*



#### 4.1 RAAD VAN TOEZICHT

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

#### 4.2 RAAD VAN ADVIES

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

#### 4.3 RAAD VAN ADVIES

##### WAAG SOCIETY EXPERTISECENTRUM

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

#### 4.4 PERSONEEL IN VASTE DIENST

##### PER 31 DECEMBER 2003

- Guy van Belle
- Thorunn Björnsdottir
- Ron Boonstra
- Bente van Bourgondiën
- Remy Bouwhuis
- Wilma Bulhof
- Henk Buursen
- Willy Collewyn
- Tom Demeyer
- Sher Doruff
- Dick van Dijk
- Marleen Eek
- Maria Heesen
- Klaas Hernamdt
- Janine Huizenga
- Sander Hooreman
- Aske Hopman

- Fokke de Jong
- Jan-Kees van Kampen
- Arjen Keesmaat
- Paul Keller
- Saar van Kouswijk
- Ronald Lenz
- Sanne Leupen
- Lodewijk Loos
- Marco Meijer
- Mylène van Noort
- Floor Remmelzwaal
- Margreet Riphagen
- Ralph de Rijke
- Floor van Spaendonck
- Marleen Stikker
- Annie Toop
- Bart Tunnissen
- Jim van Velzen
- Björn Wijers
- Henk van Zeijts

#### 4.5 FREELANCERS

- Just van den Broecke
- Okke de Konink
- Geert Lovink
- Patrice Riemens
- Graham Smith

#### 4.6 STAGIAIRES

- Allesandra Blasi
- Louise Both
- Lenneke van der Goot
- Kristel Kerstens
- Willemijn van Poppel
- Irene de Vette

#### 4.7 ARTISTS IN RESIDENCE

- Josephine Dorado
- Nancy Mauro-Flude
- Mark Meadows
- Michelle Teran

#### 4.8 UIT DIENST

- Wouter Baars
- Krashnodar Colic
- Ellen van Doorn
- Sandra Koch
- Robert Steijn
- Werner Teeling
- Alvaro Ortiz Troncoso
- Bert Volkers
- Jeannine Wellink

