

Towards a Culture of Open Networks

Incommunicado Working Conference

Mobile game Frequentie 1550

What the Hack

Voor u ligt het eerste Waag Magazine, waarin we onze activiteiten en die van anderen op het gebied van technologie en cultuur nader belichten. Het geeft een overzicht van de breedte waarop Waag Society actief is en de inspirerende internationale context waarin we opereren. Het biedt ons de mogelijkheid om achtergronden en interviews te plaatsen met ontwerpers, kunstenaars en organisatoren over hun persoonlijke inspiratie en beweegredenen.

Over publiciteit hebben we niet te klagen. Zo werden begin dit jaar twee van onze projecten op het journaal gepresenteerd. Een twee minuten durend journaal-item kan echter niet een onderwijsproject in al zijn complexiteit uit de doeken doen. Met dit magazine proberen we inzicht te geven in het ontwerpproces en de uitkomsten van onze onderzoek en ontwikkelingsactiviteiten.

In dit nummer onder andere aandacht voor Incommunicado, een conferentie over ICT en Noord-Zuid-verhoudingen (pag. 19), Frequentie 1550, ons mobiele stadsspel (pag. 14) en workshops rond open source software voor audio-, video-, web-, en streamingtoepassingen (pag. 3 en 4). 'What the Hack', de grootste samenscholing van hackers wereldwijd, wordt uitgebreid in beeld gebracht (pag. 9) en Waag TV, ons eigen web-tv kanaal dat na de zomer live gaat, wordt aangekondigd (pag. 22).

Achterin treft u een overzicht aan van onze activiteiten. U bent daar natuurlijk van harte welkom, maar voor wie de gang naar de Nieuwmarkt niet kan maken worden vrijwel al onze evenementen gestreamd. (<http://connect.waag.org>)

Dit magazine zal onze driemaandelijke nieuwsbrief vervangen. We zijn benieuwd naar uw reactie.

Marleen Stikker en Sam Nemeth

You are reading the first Waag Society magazine, in which we shed light on our activities and of others in the area of technology and culture. It gives an insight in the diversity of the activities of Waag Society and the inspiring international context we operate in.

Waag Society gets plenty of media-coverage. In 2005 already two of our projects got attention on the national TV news. But a two minute TV item can not describe an educational project in all its complexity. In this magazine we try to give an image of the designing process and the outcome of our research and development activities.

In this magazine articles about Incommunicado, a conference about ICT and North-South relationships (page 19), Frequentie 1550, our mobile city game (page 14) and workshops about open source software for audio, video, web, and streaming applications (page 3 and 4).

We write about 'What the Hack', the largest gathering of hackers worldwide (page 9) and announce Waag-TV, our own live-webchannel that will start in September (page 22).

In the back the agenda of our activities. We welcome you there of course but when you do not have the opportunity to go there, almost all of our activities will be streamed on <http://connect.waag.org>

This magazine replaces our three-monthly newsletter and we look forward to your reactions.

Marleen Stikker en Sam Nemeth

WAAG WORKSHOPS: VOOR NERDS EN ZIJ DIE HET WILLEN WORDEN

door Floor van Spaendonck

Waag Society organiseert deze zomer een aantal workshops in het kader van de Sensing Presence-programmalijn. Hieronder een overzicht van en uitleg over de activiteiten op dit gebied in het Theatrum Anatomicum.

INTELLISTENER

10 juni: Intellistener workshop o.l.v. Dirk van Oosterbosch

Intellistener is het afstudeerproject van Dirk van Oosterbosch aan het Piet Zwart Instituut in Rotterdam, een Master of Arts in media design.

Waag Society host het serververkeer en de voorafgaande workshop die verbonden is aan de eind-examenshow op 24, 25 en 26 juni. Tijdens de workshop wordt er gezamenlijk nieuwe audio geannoteerd om op Dirk's netwerk audiofragmenten te presenteren.

<http://labs.ixopusada.com/intellistener/>

GOTO10 CONNECTEDBITS

18 juli-31 juli: Goto10 - 'connectedbits' workshop o.l.v. Aymeric Mansoux en Jan-Kees van Kampen

De goto10 'connectedbits'-workshop in juli laat deelnemers kennismaken met een palet aan open source software voor audio-, video-, web- en streaming-toepassingen.

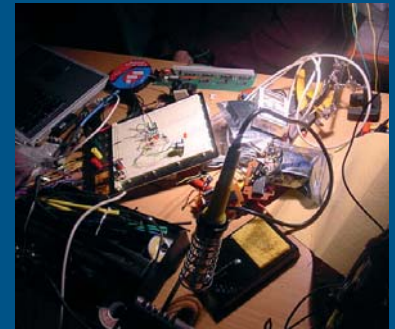
Bijzonder is dat iedereen onder begeleiding werkt aan eigen ideeën, met als gemeenschappelijk doel de zelfgemaakte software weer aan elkaar te koppelen en zo ervaring op te doen op het gebied van genetwerkte installaties en performance.

Elke week eindigt met performances samen met het goto10-team.

In het najaar worden er twee workshops georganiseerd die ingaan op het opzetten en werken met streams en netwerken.

Meer informatie over de workshops wordt bekend gemaakt op de website. Workshop-deelname: reserveren@waag.org

<http://goto10.org/>



10 JULY: WORKSHOP INTELLISTENER

Intellistener is the masterproject of Dirk van Oosterbosch at the Piet Zwart Institute in Rotterdam: Waag Society is hosting an audio annotation workshop in order to registrate sound and radio fragments. There's a follow-up of the workshop on the 24th and 25th of July in Rotterdam as part of Dirks final exam.

<http://labs.ixopusada.com/intellistener/>

18 JULY-31 JULY: GOTO10 CONNECTEDBITS WORKSHOP

with Aymeric Mansoux en Jan-Kees van Kampen. Workshop by Aymeric Mansoux and Jan-Kees van Kampen and Goto10 about sound, software and technology. The programs PD and SuperCollider will be used at the workshop.

<http://goto10.org>



SUPERCOLLIDER: WERELDWIJDE COMPUTERMUZIEK FOR GIRLS EN BOYS

door Lukas Julius Keijser

Was Waag Society's Jan-Kees van Kampen eerst gitarist in een funkband, later begon hij muziek te maken op een Atari-computer om daarna in de techno-scene terecht te komen. Inmiddels speelt van Kampen in een band waarvan de leden in verschillende landen wonen. Via het internet maken ze vanuit die plaatsen tegelijkertijd muziek. En dat op laptops met zelfgeprogrammeerde software waarbij de computer ruimte krijgt om beslissingen te nemen. De groep van 'laptopmuzikanten' heet, toepasselijk, PowerBooks_UnPlugged.

Deze manier van muziek maken is mogelijk dankzij het programma SuperCollider, dat in 1996 werd ontwikkeld door James McCarthy, een Amerikaan met een achtergrond in elektronische muziek én computerwetenschap. Hij wilde een nieuwe taal creëren om muziek mee te maken.

WE LOVE SUPERCOLLIDER! FOR GIRLS & BOYS

Met SuperCollider kun je melodieën maken, akkoorden spelen, maar ook complete virtuele instrumenten bouwen die vervolgens met het toetsenbord te bedienen zijn. Dat alles gaat door middel van codes die de muzikant invoert. De musicus moet alles zelf maken voordat hij kan beginnen. Het programma biedt geen

basisinstrumenten of -ritmes, geen standaardbuttons of -applicaties. De computer kan, voor zover de muzikant dat beslist, de vrije hand hebben: die bepaalt dan willekeurig melodieën en ritmes. "Het is de beste mogelijkheid om individueel en experimenteel geluid te maken," zegt van Kampen, "alleen je technische achtergrond en fantasie kunnen je beperken." In de zomer geeft hij samen met een van de andere bandleden een cursus over het programma in de serie workshops 'connectedbits': 'We love SuperCollider! for girls & boys', bij Waag Society.

Die cursus is nodig, zegt van Kampen, omdat SuperCollider een programma is met een

behoorlijk hoog instapniveau. Hij deed er, ondanks zijn technische kennis, zelf twee jaar over om het onder de knie te krijgen. In Japan is SuperCollider een populair programma en zijn er zelfs SuperCollider-zomerkampen voor tienermeisjes – "zo hip, zo leuk, het intimideert een beetje," zegt van Kampen – want in het Westen wordt er nog weinig mee gewerkt. Ter illustratie: de mailinglijst voor SuperCollider in Europa telt 700 leden. Behalve Van Kampen, maken er enkele beeldend kunstenaars gebruik van en sommige muzikanten uit de dance scene, zoals de technopionier Aphex Twin. Ook zijn er gelegenheidsformaties voor experimentele performances. Zo werkte 'laptop-muzikant' Joel Ryan samen met het Frankfurter ballet.

elkaar via een chat. Als ze niet oefenen, sturen ze elkaar codes door via e-mail. De band is vooral bekend in experimentele kring. De leden hebben er dan ook allemaal een baan naast.

Ze maakten inmiddels wel cd's en traden een aantal keer op. "Er komen vooral nerds naar ons kijken," zegt van Kampen, "en collega-componisten van 40-plus en met baarden."

"Zo hip, zo leuk, het intimideert een beetje"

GEEN VOORAF GEMAAKTE GELUIDSFRAGMENTEN OF SAMPLES

Als ze optreden, terwijl bijvoorbeeld één van hen in het buitenland achter de computer zit, speelt PowerBooks_UnPlugged uitsluitend live. Ze gebruiken dus geen vooraf gemaakte geluidsfragmenten of samples, zoals de meeste andere laptopmuzikanten. Dat betekent dat de bandleden continu codes in zitten te tikken, terwijl ze ook contact met elkaar houden over de verloop van het concert. Moeilijk? Van Kampen: "We hebben allemaal een gedegen technische muziek-achtergrond."

Wat hij zelf wil bereiken met de SuperCollider-muziek? "Ik ben begonnen in de dance. Ik zou de dansvloer willen vullen met een zelfgeproduceerde, opzweepende sound. Als het aan mij ligt, duurt het niet lang meer."

POWERBOOKS_UNPLUGGED

Dat de bandleden van PowerBooks_Unplugged ook op afstand met elkaar kunnen musiceren, is pas mogelijk sinds McCarthy in 2002 met een nieuwe programmeertaal kwam, een client-servertaal. Elke muzikant heeft nu een eigen server die het geluid dat hij en de anderen produceren tegelijkertijd uitrekt waardoor ze allemaal de muziek direct kunnen horen. PowerBooks_UnPlugged oefent onregelmatig. Fysiek spelen ze haast nooit met elkaar, meestal gaat het om sessies waarbij alle bandleden thuis zitten, met elkaar verbonden via het internet. Ze zien elkaar weliswaar niet, maar houden contact met



SuperCollider: worldwide computer music for girls and boys

by Lukas Julius Keijser

Waag Society's Jan-Kees van Kampen used to be a guitarist in a funk band. Later he started to make music on an Atari computer and ended up as a part of the techno scene. Nowadays Van Kampen plays in a band where all the members live in different countries. They play music together via the internet. What's more, they use laptops with software that they have programmed themselves that enables the computer to make its own decisions. This group of 'laptop musicians' is called – appropriately enough – 'PowerBooks_UnPlugged'.

This way of making music is made possible through the use of the program SuperCollider, which was developed in 1996 by the American James McCarthy who has a background in both music and computer science. He wanted to create a new language for making music.

SuperCollider allows you not only to pick out melodies and chords but also to build complete virtual instruments that can be played via a keyboard. All this occurs by means of codes that are entered by the musician who also has to construct everything before he can begin. This program has no basic instruments or rhythms, and no standard buttons or applications. In addition, the musician is able to decide the extent to which the computer has the freedom to determine arbitrarily melodies and rhythms.

"It has the greatest potential for making individual, experimental sound", says Van Kampen. "Your only limitation is your technical background and imagination." This summer, he and another band member will hold a course about the program at Waag Society called 'connectedbits: We Love SuperCollider! For Girls & Boys'.

Van Kampen feels that there is a real need for the course because SuperCollider has a distinctly steep learning curve. It took him two years to master the program despite his technical knowledge. SuperCollider is a popular program in Japan where there are even SuperCollider summer camps for teenage girls. "It's so hip and fun that it's all a bit intimidating", says Van Kampen – and this is because it's still rarely used in the West. This is illustrated by the fact that the number one mailing list for SuperCollider in Europe has a mere 700 members. Apart from Van Kampen, there are only a handful of artists using the program along with a few musicians from the dance scene such as the techno pioneer Aphex Twin. Nonetheless there are also special line-ups for experimental performances, an example being the 'laptop musician' Joel Ryan's collaboration with William Forsythe and the Frankfurt Ballet.

In fact, the band members of PowerBooks_Unplugged have only been able to make long-distance music together since McCarthy came up with a new client-server program language in 2002. Each musician now has his own server that simultaneously calculates the sound that he and the other band members produce, which in turn enables them to hear the music immediately.

PowerBooks_UnPlugged's performances are always played live – even though, for instance, one of its members will be sitting behind his computer abroad. This means that – unlike most other laptop musicians – they do not use any prefabricated sound fragments or samples. The consequence of this is that the musicians are constantly typing in codes and contacting each other about the concert's progress. Isn't that rather tricky? Van Kampen: "We all have a strong technical and musical background."

What does he want to achieve with SuperCollider music? "I began with dance so I would now like to fill the dance floor with an intoxicating, self-made sound. If it were up to me, it would happen tomorrow."

De cursus 'We love SuperCollider! for girls & boys, (Net)muziek met SuperCollider', van Jan-Kees van Kampen en Hannes Hoelzl valt binnen de serie workshops 'connectedbits' die in juli zal plaatsvinden bij Waag Society in Amsterdam (www.waag.org).

Deze cursus wordt afgesloten met een netwerkconcert dat toegankelijk is voor geïnteresseerden. Meer over PowerBooks_UnPlugged:

<http://vacca.goto10.org>

Jan-Kees van Kampen and Hannes Hoelzl's course called 'connectedbits: We Love SuperCollider! For Girls & Boys. Net Music with SuperCollider' will be held in July at Waag Society in Amsterdam (www.waag.org).

This course will be concluded with a network concert that can be accessed by all those interested.

Further information about PowerBooks_UnPlugged is available on

<http://vacca.goto10.org>.

WAAG SOCIETY ZET OPENCULTURES.NET ONLINE

door Paul Keller

Towards a Culture of Open Networks is een in 2004 gestart gezamenlijk project van Waag Society, Sarai (New Delhi) en Public Netbase (Wenen). Het project is tot stand gekomen met ondersteuning van het EU-India Economic Cross Cultural Programme van de Europese Unie en heeft ten doel de uitwisseling van kennis rondom over de gevolgen van de informatisering van de maatschappij in India en Europa te bevorderen. In het kader van dit programma zijn uitwisselingen, workshops, publicaties en in november van dit jaar een expositie ('World Information City') in het Zuidindiaase Bangalore gepland.

TOEGANKELIJK OP EEN INNOVATIEVE MANIER

Het afgelopen jaar heeft Waag Society voor het project een eigen website gebouwd. Opencultures.net is bewust niet als een documentatie-website voor het project opgezet maar streeft ernaar teksten en plaatjes die de discussie rond het thema beïnvloeden of weergeven op een innovatieve manier toegankelijk te maken.

LANGS NIEUWE PADEN BROWSEN

Opencultures.net presenteert teksten en foto's in een rasterstructuur. Rondom het actieve document in het midden van het scherm worden vier inhoudelijk gerelateerde documenten getoond. Door op één van de vier documenten te klikken verschuift de focus naar het nieuwe document/foto waardoor ook de gerelateerde documenten veranderen. Die

relaties tussen de documenten zijn niet statisch maar worden *on the fly* op basis van de inhoud van de documenten bepaald. Hierdoor kan de bezoeker met de inhoudelijke relaties als leidraad door de hele site navigeren. Omdat de relaties veranderen zodra materiaal aan opencultures.net wordt toegevoegd, zal de bezoeker iedere keer langs nieuwe paden browsen.

APPLICATIE OPEN SOURCE

Opencultures.net wordt door alle drie projectpartners van input voorzien. Waag Society is verantwoordelijk voor het technische onderhoud van de site die op basis van het Keyworx-platform is ontwikkeld. In de zomer zal de applicatie achter opencultures.net onder een open source licentie voor hergebruik aangeboden worden.

<http://www.opencultures.net>



Computer recycling - Verkoper van de vlag van Argentinië zit op het skelet van een oude computer op de Plaza de Mayo in het centrum van Buenos Aires, Argentinië

Computer recycling - Vendor of Argentinian national flags sitting on the skeleton of an old personal computer on Plaza de Mayo in central Buenos Aires, Argentina

TOWARDS A CULTURE OF OPEN NETWORKS: A COLLABORATIVE INITIATIVE ON BRIDGING INFORMATION SOCIETY IN EUROPE AND INDIA THROUGH CULTURE AND COMMUNICATION



www.opencultures.net has been produced with the financial assistance of the European Union. The contents of the website are the sole responsibility of Waag Society and its Partners and can under no circumstances be regarded as reflecting the position of the European Union.



A grillwalker on the Alexanderplatz in Berlin. Grillwalkers are mobile Bratwurst sellers ('Hawkers'), that carry the entire infrastructure necessary to make the Bratwurst on their back so that they do not need to pay for a permission that a regular (touching the ground) bratwurst stand requires (excerpt from opencultures.net).

Waag Society launches Opencultures.net

by Paul Keller

Towards a Culture of Open Networks is a joint project that was initiated in 2004 by Waag Society, Sarai (New Delhi) and Public Netbase (Vienna). It has been developed with the support of the European Union's EU-India Economic Cross Cultural Programme and its aim is to promote the exchange of knowledge about the consequences of the growing use of information technology in both India and Europe. The program's planned activities include exchange schemes, workshops, publications and 'World Information City', an exhibition to be held in Bangalore (South India) in November.

ACCESSIBLE IN AN INNOVATIVE WAY

Waag Society has spent the last year constructing the project's website opencultures.net. Here, a conscious decision was taken to reject documentation in favour of texts and images that influence or reflect the discussion concerning the project's theme, and to make them accessible in an innovative way.

BROWSING UNDISCOVERED TERRITORY

Opencultures.net presents these texts and photos in a grid structure. Surrounding the active document in the middle of the screen are four other documents that are related in terms of content. Clicking on one of the four documents shifts the focus to the new document/photo, which in turn alters the related documents. However, the relations between these documents are on the fly rather than static, and are defined through the documents' contents. This allows the visitor to navigate the entire site by using the relationship between the contents as a guiding principle. The fact that this relationship will change once new material is added means that the visitor is entering undiscovered territory every time he browses opencultures.net.

OPEN SOURCE APPLICATION

All three project partners have provided input for opencultures.net. Waag Society is responsible for the site's technical maintenance, which has been developed by means of the Keyworx platform. This summer, the application behind opencultures.net will be made available for reuse under an open source license.

<http://www.opencultures.net>



Migrants from Western Africa selling umbrellas on the central plaza in Torino, Italy. Most of the time these 'illegal' migrants sell sunglasses and other fashion accessories all across the central shopping district. About two hours before it starts to rain they will disappear and shortly thereafter reappear with umbrellas instead of their regular merchandise. They are able to 'predict' rain because of an nationwide network of other street sellers from Western Africa. Within this network information about weather changes is transmitted via mobile phones: sellers from a city where it starts to rain will pass that information on to friends in cities that lie in the weather's direction allowing them to change from sunglasses to umbrellas well before it starts to rain (excerpt from opencultures.net).

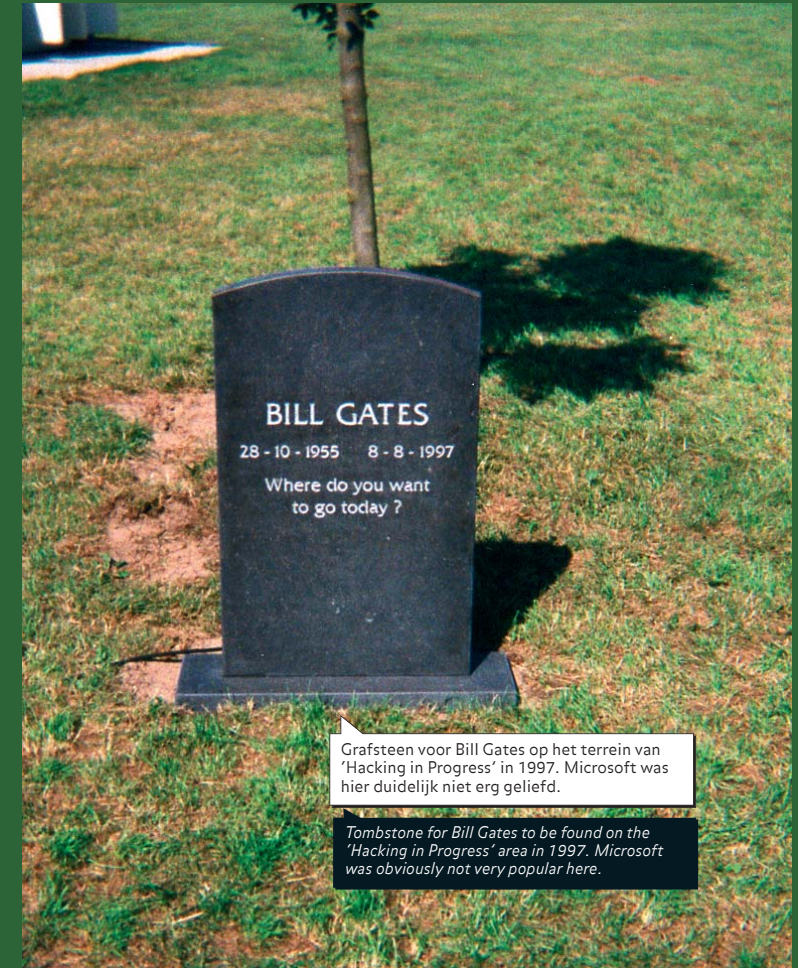
WHAT THE HACK?

door Björn Wijers

Zo'n 8 jaar geleden begaf ik me voor het eerst richting een hackersfestival. Ik was altijd al bezig met computers, had een bijbaantje als systeembeheerder en was daarnaast geïnteresseerd in de impact van technologie op mensen en de maatschappij. Maar dat waren voor mijn vrienden en mij niet de redenen om per trein naar de polder af te reizen tezamen met een oude 486-computer.

Het was vooral het avontuur dat er rondom het idee van hackers hing en wellicht nog steeds hangt. Het idee dat hackers een soort van rebelse 'outsiders' zijn. Techneuten die alles weten en kunnen met technologie. Van het inbreken in computersystemen tot het gratis kunnen bellen met de telefoon. Het was voor mij de kans om in contact te komen met de karakters die ik kende uit films zoals War Games en boeken zoals Cuckoo's Egg van Clifford Stoll.

Op een gegeven moment was het dan zover. We gingen naar Hacking in Progress (HIP). Op de site van HIP was al vermeld dat iedereen die naar HIP kwam automatisch ook vrijwilliger werd. Dat wil zeggen dat iedere bezoeker ook mee moest helpen met het festival. Wij wilden graag helpen opbouwen en vooral veel van de 'echte' hackers leren en dus waren we er een paar dagen eerder. Dit helpen varieerde van het aanleggen van



Grafsteen voor Bill Gates op het terrein van 'Hacking in Progress' in 1997. Microsoft was hier duidelijk niet erg geliefd.

Tombstone for Bill Gates to be found on the 'Hacking in Progress' area in 1997. Microsoft was obviously not very popular here.

kabels (er was uiteraard in die tijd nog geen wireless), het opzetten van tenten tot het sjouwen van stoelen. Dit opbouwen vonden we al fantastisch en HIP was nog niet eens echt begonnen!

Tijdens het festival leerde ik meer over computers en netwerken dan dat ik ooit had kunnen leren in de schoolbanken of als autodidact in mijn eentje. Ik kwam in contact met bijzondere mensen zoals de Webgrrrrls, een groep dames die

vond dat hacken niet alleen voor mannen was. Hoorde lezingen aan van mensen zoals Emmanuel Goldstein (aka Eric Corley) van 2600 Magazine, een legendarisch hackersblad uit New York, en leerde ook nog even hoe te lockpicken (het zonder sleutel openmaken van een slot) van een stel maffe Duitsers. Niet alleen de mensen maar ook het terrein zelf was bijzonder. In het midden stond de grafsteen van Bill Gates en de tekst "Where do you want to go today?". Opeens werd het ons duidelijk waarom iedereen ons

vreemd aankeek als we onze oude bak lieten zien met Windows 95. Microsoft was hier duidelijk niet erg geliefd. Eén van de dingen die mijn nerd-



hart sneller liet kloppen was de BE box. Een soort opvolger van de Amiga. Een computersysteem dat ik toendertijd hoofdzakelijk gebruikte. Alleen was de BE niet gebaseerd op de Motorola 68K processor maar op een RISC architectuur en meerdere processoren! Als nerd en Amiga fan kon ik niet anders dan daar een foto van nemen. Voor minder nerdige mensen komt dit waarschijnlijk heel vreemd over, maar de eigenaar van deze BE machine was zelfs bereid hem open te schroeven zodat ik foto's van het binnenwerk kon nemen.

Gedurende het festival merkte ik al snel dat de meeste hackers eigenlijk ook maar gewone mensen zijn met een misschien soms wat ongezonde interesse voor technologie en niet de 'rebelse outsiders' zoals de media mij had willen doen geloven. Al was ons fantasiebeeld van hackers teniet gedaan, Hacking in Progress was voor ons meer dan geslaagd! Ik kon dan ook niet wachten op een vervolg. Helaas duurde het wachten op een vervolg vier jaar... In 2001, studeerde ik Multimedia

Design en Technology aan de Hogeschool Enschede. Mede door mijn ervaringen op HIP97 had ik besloten verder te willen gaan met technologie en specifiek multimedia.

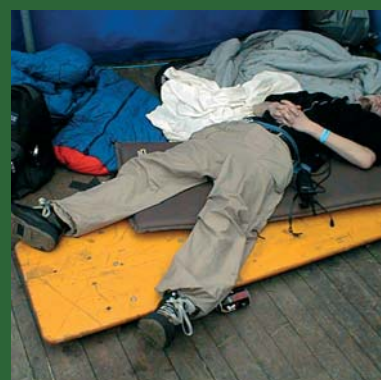
Via via hoorde ik over Hackers at Large (HAL2001); het vervolg op HIP97. In de tijd tussen HIP97 en HAL2001 was er veel veranderd. Was er op HIP97 nog een speciale oplegger met telefoocellen door de KPN Telecom geplaatst, op HAL2001 was deze in geen velden of wegen te bekennen. Wel waren er een paar extra zendmasten voor mobieltjes bijgeplaatst. Ook was er op HAL2001 een wireless netwerk, iets waar we op HIP97 alleen maar van konden dromen. De term hackers was in de tussentijd steeds vaker misbruikt door de media om de idioten te beschrijven die virussen schrijven, bedrijven afpersen of in het algemeen digitale misdaden plegen. Je kan een hacker dan ook direct tegen je in het harnas jagen door dit crimineel gedrag en het woord hacker in een zin te noemen.

Ik zocht direct op internet naar meer informatie. Ik vond de site en meldde me op de mailinglist aan. Na een oproep voor *team leads* melde ik me aan als *Broadcast Team Lead* en dat terwijl ik nog nooit iets met streaming had gedaan.

Tot op de eerste dag van HAL2001 hadden we geen apparatuur: geen camera's of zelfs maar bruikbare computers. Gelukkig kwamen er wat ervaren mensen bij die meer verstand van streamen hadden dan ik. Met de hulp van deze experts en hun netwerk konden we eindelijk aan

de juiste apparatuur komen. Na een crash course streamen, filmen, Real Server en Linux konden we beginnen.

We hadden een kleine kerngroep die de hele tijd bezig was met het streamen en daarnaast kwamen er steeds mensen langswippen die ook wel mee wilden helpen. Tezamen kregen we het voor elkaar om praktisch alles te filmen en te streamen. Al ging dat niet zonder slag of stoot. We hadden amper rust en sliepen praktisch niet. Na ongeveer 3 dagen heen en weer rennen, rebooten van streamservers en het brengen van videotapes stortte ik dan ook lichamelijk volledig in. Ik viel letterlijk in slaap met de portofoon nog aan en op mijn hoofd. Ik sliep een uur



of vier waarna we weer verder gingen. Grappig genoeg heb ik van het festival zelf dan ook eigenlijk heel weinig meegekregen. Desondanks was het het voor mij enorm geslaagd. Vooral omdat ik wederom veel geleerd en veel leuke en bijzondere mensen ontmoet had.

Wat ik zo bijzonder vind aan dit soort festivals is het soort mensen dat samenkomt. Waar het beeld dat de media van hackers schetsen doet vermoeden dat het hier gaat om

een soort van whizzkids met al dan niet slechte bedoelingen, is de werkelijkheid anders. Hackers en de festivals die erbij horen zijn plekken waar mensen met bepaalde eigenschappen elkaar opzoeken. Eigenschappen zoals het oplossen van problemen, het creëren van dingen en het kritisch beoordelen van diverse onderwerpen. Je zult dan ook niet alleen programmeurs op dit soort festivals tegenkomen, maar ook media-activisten, lockpickers, kunstenaars en ga zo maar door. Mijns inziens is de hackermentaliteit niet beperkt tot technologie. Hacker zijn is iets wat je bent onafhankelijk van de discipline waar je in werkt. Wil je zo'n festival meemaken? Reis dan 28 juli naar Liempde naar het vervolg op HIP97 en HAL2001: *What the Hack*.

<http://www.whatthehack.org>



What the hack duurt van 28 juli tot en met 31 juli 2005. Wie wil kan meehelpen en kamperen op het terrein.

De lokatie is dit jaar: Landgoed Velder Velderseweg 23 5298 LE Liempde

What the Hack?

by Björn Wijers

About 8 years ago I went to a hackerfestival for the first time. I was always busy with computers and held a job as sysop and was interested in the impact that technology has on people and society. But that was not the reason me and my friend set of by train to go to the polder together with an old 486 computer. The real reason was: adventure.

During the festival I learned more about computers and networks than I could have at school or as a self-taught man on my own. I got to know people like the Webgrlls, a group of ladies that thought hacking was not only for men. I attended lectures by people like Emmanuel Goldstein - (aka Eric Corley) of 2600 Magazine, the legendary New York hacker magazine, and learned how to lockpick on the way of a bunch of crazy Germans. Not only the people, the campingsite was also special. In the middle of it was a tombstone of Bill Gates with the epitaph "Where do you want to go today?". All of a sudden we realised why everybody looked a bit weird at us when we showed our old machine with Windows 95. Microsoft was clearly not very popular.

During the festival I noticed most hackers are ordinary people with maybe an unhealthy interest in technology and not the rebellious outsiders we were led to believe by the media. Although our fantasy-image of hackers was destroyed, Hacking in Progress '97, as the festival was called, was a big success and I could not wait for its successor. I had to wait for another 4 years for the next festival...

In 2001 I studied Multimedia Design and Technology at the Hogeschool Enschede. Also because of my experiences at the hackerfestival I had decided to go on with technology and more specific multimedia. Through the grapevine I heard about Hackers at Large '2001, the successor of HIP97. There had been a lot of changes in the time between HIP97 and HAL2001. At HIP97 there was a special truck full of phone booths placed by KPN-Telecom, at HAL2001 there was no such thing. There were a few extra masts for cellphones though. And there was a wireless-network, something we only could dream of at HIP97. I looked for more info on the internet. I found the site and subscribed on the mailinglist. After a call for team leads I subscribed as a broadcast-team lead though I never did anything with streaming. On the first day of HAL2001 we had no equipment, no cameras and not even a computer we could use. To our luck some more experienced people arrived. With the help of these experts and their network we we could finally get the right equipment. After a crash-course streaming, filming, Real Server and Linux we could start.

What I think is special about these festivals is the kind of people that come together. Although the image that the media give of hackers makes us suspect that they are a kind of whizzkids with bad intentions reality is different. Hackerfestivals are places where people with certain qualities gather. Qualities like the solving of problems, the creating of stuff and a critical view on certain subjects. You won't only see programmers on these festivals but also media-activists, lockpickers, artists etcetera. My view is that the hackermentality is not limited to technology. Being a hacker is something you are independent of the discipline you work in. Do you want to attend a festival? Travel on the 28th of juli to Liempde to the successor of HAL2001, What the hack.

<http://www.whatthehack.org>

The main events of What The Hack start on 28 July 2005, and the closing ceremony is on 31 July 2005, at Landgoed Velder, Velderseweg 23, 5298 LE Liempde

DAT ENE FEITJE

door Jan van Aken

Waag Society wordt steeds vaker gevraagd mee te denken over de digitale ontsluiting van erfgoed. Schrijver Jan van Aken, die debuteerde met de historische roman Het Oog van de Basilisk, maakt dagelijks gebruik van internet als bron voor zijn werk. Hieronder zijn ervaringen met het raadplegen van erfgoed op het net.

Een jaar of tien geleden meende ik dat ik een levensvatbaar boek had geschreven. Ik had een ontmoeting met een uitgever, die mij vroeg, welke bronnen ik had geraadpleegd voor mijn historische roman, die speelde in het Romeinse Rijk van de vijfde eeuw. Ik somde mijn bronnen op, om te beginnen de primaire. "Ammianus Marcellinus, Jordanes, Procopius, internet..." Hij onderbrak mij en vroeg: "Internet? Wat kun je dan in godsnaam vinden op het internet?"

In die tijd liet de grote doorbraak van het internet, in Nederland pas drie jaar eerder voor de particulier geïntroduceerd, op zich wachten, en literaire uitgeverijen behoren doorgaans niet tot de *early adapters*. Ik had zelf al vroeg een aansluiting. In het begin was er nog geen worldwide web, dat kwam pas met het programma Mosaic, de eerste hypertextbrowser die vanaf versie bèta 0.10 (1993) ook

plaatjes kon tonen. Eén van de vroege toepassingen was de allereerste webcam, de bekende Trojan Room Coffee Pot op de universiteit van Cambridge. In 1993 kwam deze online, en drie jaar later ging de teller over de miljoen hits omdat de hele wereld meekeek – zit er nog koffie in de pot? In discussies over het nieuwe medium werd die koffiepot er vaak bijgehaald als het ging over de veelheid en irrelevantie van de getoonde informatie.

ARCHIVERINGSSYSTEEM

Maar naast alle onzin was internet natuurlijk op de eerste plaats een archiveringssysteem, en als zodanig was, en is het nog steeds, een perfect medium voor research. Midden jaren negentig, toen ik onderzoek deed voor een grote middeleeuwse roman, kon ik vaak hoogleraren aan buitenlandse universiteiten rechtstreeks aanspreken en vragen stellen. Het internet was nog een speelplaats voor vrijbuiters – dat was voor de commercie erin kwam. Nu krijg je niet meer zo snel antwoord als je iemand aanschrijft, de spam heeft dat verpest. De overvloed aan informatie veroorzaakt ook een soort verslaving. Door goed gebruik van zoekmachines kun je in zeer korte tijd vrijwel alles te weten komen, maar dat maakt het bijna ondragelijk als een feit, of een stukje tekst niet op het web te vinden is. Gelukkig zijn er dan altijd nog de newsgroups of mailinglists waar je een vraag kunt neerleggen.

SANSKRIT EN PALODES

Zo had ik eens voor een roman een oud-indisch boek nodig over astrologie. De meeste teksten in het Sanskrit staan al heel lang online, maar dit werk in kwestie kon ik niet vinden, er bleken geen vertalingen te bestaan, ook niet in boekvorm. Via de newsgroup kreeg ik binnen twee dagen een mailtje met als attachment de complete tekst als digitaal bestand in het Engels. Met de complimenten van de Hare Krishna-gemeenschap van Auckland, NZ; daar hadden ze een vertaling voor intern gebruik.

Een ander feitje waar ik jaren achteraan heb gejaagd, was de lokatie van het stadje Palodes dat tweeduizend jaar geleden ergens aan een middellandse zee kust had gelegen, en dat bij Plutarchus wordt genoemd in verband met een vreemd voorval. Omdat ik nergens enige informatie vond over de plek waar dit plaatsvond, stelde ik de vraag in een mailinglist voor classici. Daar begon men te discussiëren en te speculeren en binnen niet al te lange tijd wist iemand uit Newfoundland de lokatie te identificeren. Vervolgens meldde zich een medewerker van het cartografisch instituut van de klassieke oudheid in North Carolina. Dit feit was tot dusver helemaal niet bekend geweest, maar het zou worden opgenomen in de volgende (Barrington's) atlas van de Griekse en Romeinse oudheid. Toen die uitgever mij dus vroeg wat er in godsnaam op internet

te vinden is, antwoordde ik: "Ammianus Marcellinus, Iordanes, Procopius..."

Eigenlijk was mijn idee voor dit stukje een klacht over de Monumenta Germaniae Historica (MGH), de grote Duitse verzameling van alle middeleeuwse teksten, die alleen op een onbetaalbare reeks cd-roms uitkwamen. Ik maak veel gebruik van de Medieval Source Book, en van www.perseus.org, een site die alle klassieke teksten ontsluit, en waarbij ieder woord afzonderlijk in al zijn varianten kan worden opgevraagd aan de hand van drie verschillende woordenboeken. Ik kijk met bewondering naar het steeds groeiende www.indo-european.nl van de Leidse Universiteit en naar het zojuist geopende charter-archief www.cartago.nl (Carta Assen-Groningen-en Omstreken). Zo moet het tenslotte zijn, alle archieven moeten vrij toegankelijk zijn voor iedereen ter wereld. Waarom die MGH dan niet? Omdat ik de prijs van de cd's even wil checken, heb ik de site nog maar eens opgezocht en wat zie ik? Op www.mgh-bibliothek.de is een prachtige, snel expanderende site te vinden met vrij toegankelijke teksten en oorkonden, precies zoals het hoort. Het mag er dan niet zo spectaculair uitzien, het zal geen dagjesmensen aantrekken of fotograferende toeristen, maar zijn dit uiteindelijk niet onze grote monumenten? Zijn dit niet de Chinese muren en pyramiden van onze eeuw?

<http://www.mgh-bibliothek.de>

The one fact I need

by Jan van Aken

Waag Society is asked more and more to think about the opening up of cultural heritage. Writer Jan van Aken, who had his debut with the historic novel *The eye of the Basilisk* uses the internet as a source of research on a daily basis for his work. Here's an account of his experiences with the searching for cultural heritage on the net.

Some ten years ago I thought I had written a marketable book and had an encounter with a publisher who asked me what sources I had consulted for the historical novel that was situated in the Roman empire of the fifth century. I summed up my sources, to begin with the primary ones: "Ammianus Marcellinus, Jordanes, Procopius, internet..." He interrupted me and asked: "What on earth can you find on the internet?"

ARCHIVE

The internet is off course in the first place an archive, and in that respect was, and still is, a perfect medium for research. In the middle of the nineties, when I did research for a large medieval novel, I could directly get in touch with professors abroad and ask them questions. The internet was still a playground for rebels, this was before the commercial companies got involved. Nowadays you don't get an answer that fast when you write somebody, spam spoiled it all. The overload of information causes a sort of addiction. By using search engines you can find almost anything in a very short time, but that makes it unbearable when a fact, or a piece of text cannot be found on the web. To my luck there are always newsgroups and mailinglists we can turn to.

SANSKRIT AND PALODES

For a novel I needed an old book from India about astrology. Most texts in Sanskrit are online, but this particular work I could not find, and there were no translations, also not on paper. Through a newsgroup I got an e-mail within two days with an attachment with the complete text in English. With the compliments of the Hare Krishna community of Auckland, New Zealand: they had a translation for internal use.

Another fact I chased for years was the location of the town of Palodes that existed somewhere some 2000 years ago at the Mediterranean coastline and that Plutarchus mentions in connection to a strange incident. Because I could not find any info about the location where this occurred I posed the question in a mailinglist for classicists. There a discussion started: people began to speculate and within a short time somebody in Newfoundland identified the location. Then a employee of the Cartografic Institute of the Classical Antiquity in North Carolina contacted me. This fact had not been known until now but it would be included in the next (Barrington's) Atlas of the Greek and Roman Antiquity. It may not look spectacular and will not attract tourists, but aren't networks the Chinese walls and pyramids of our time?

When the publisher asked me what you can find on the internet I answered: "Ammianus Marcellinus, Iordanes, Procopius..."

CHARLES LOFTON OVER FREQUENTIE 1550

Interview door Margreet Riphagen en Sam Nemeth



Charles Lofton trad aan bij Waag Society als projectleider vlak voordat Frequentie 1550 van start ging, een geschiedenis spel voor de laagste klassen van het middelbaar onderwijs waarbij het plaatsbepalingssysteem GPS gekoppeld werd aan supersnelle UMTS-mobiele telefoons.

In dit samenwerkingsproject met KPN Mobile, de Montessori-scholengemeenschap en het Gemeente-archief Amsterdam dienen de spelers tijdens een zwerftocht door de stad een aantal opdrachten te maken over het Amsterdam van de late Middeleeuwen. Het was de bedoeling dat het spel een keer gespeeld zou worden om informatie te verzamelen, het ging dus om een proef, een zogenaamde pilot.

Behalve dat het hier om een unieke samenwerking tussen een kennisinstituut, een onderwijsinstelling, een gemeentelijke dienst en een van Nederlands grootste bedrijven gaat was het een project dat technologie aan gaming koppelde op een manier zoals dat nog niet eerder was vertoond. Dit hield in dat met een bescheiden budget een ambitieus bouwwerk moest worden neergezet: een huzarenstukje dus. Om de leerlingen die aan de pilot zouden meedoen met de mobiele telefoons op pad te kunnen sturen moesten de educatieve inhoud, het spelontwerp en de techniek naadloos aan elkaar worden gekoppeld.



Een team van Waag Society maakte hiervoor maandenlang overuren.

NOS JOURNAAL

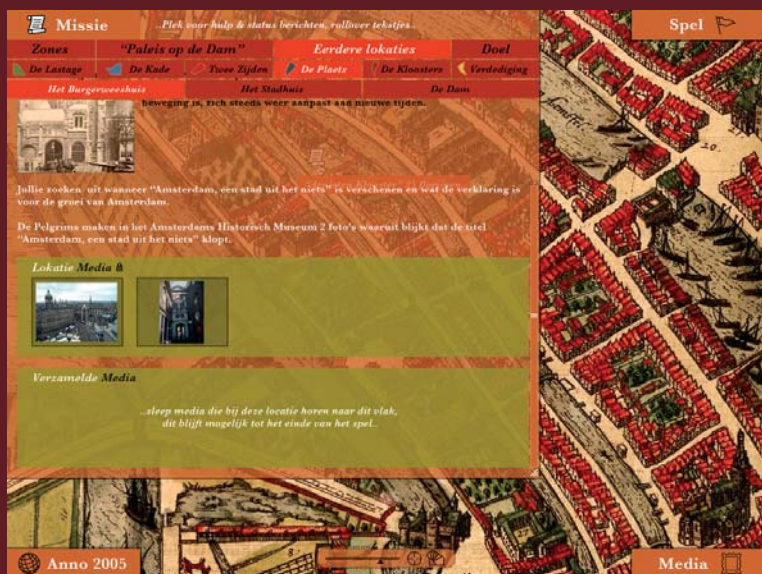
Lofton bracht de partijen bij elkaar. Het lukte hem een 'gameweek' te organiseren waar alle partijen het hunne aan bijdroegen en die een schat aan informatie opleverde. Ook publicitair was het project een succes: behalve kranten en tijdschriften besteedde het NOS-journaal ruim aandacht aan Frequentie 1550.

Charles Lofton kijkt met gepaste trots terug op het project. Het waren intensieve maanden waarbij een aantal lastige knopen moesten worden doorgehakt.

Eerste vraag is hoe hij bij het project betrokken raakte. "Ik had gesolliciteerd als projectleider. Bij de sollicitatiegesprekken kwamen er een aantal projecten ter sprake, maar niet Frequentie 1550, of het Mobile Game, zoals het toen nog heette. De vierde dag dat ik bij Waag Society werkte hoorde ik voor het eerst van het spel. Ik was onmiddellijk geïnteresseerd, het leek me een uniek en vooral leerzaam project."

DE EERSTE MAANDEN

Hoe verliepen die eerste maanden? "We waren het snel eens met KPN, die een deel van de kosten voor hun rekening zouden nemen



en een deel van de techniek zouden faciliteren. Er was al snel een plan van aanpak en daarna gingen game-designer Aske Hopman en educatief medewerker Saar van Kouswijk aan de slag. Je zag ze dagenlang samen overleggen. Het had iets samenzweerderigs. Uiteindelijk is dat natuurlijk de fase waarin de meeste creativiteit gestoken wordt. Het bijzondere aan het spel is dat leerlingen voor een deel hun eigen lesmateriaal produceren; de spelers moeten

filmpjes of foto's maken en die opsturen naar het hoofdkwartier, de headquarters. Dat is overigens een uitgangspunt dat we vaak hanteren: leren is leuk zolang je er zelf aan bijdraagt."

En toen?

"Toen het spelontwerp er lag werd er veel overlegd met de programmeurs. Toen we aan het project begonnen had KPN UMTS, waar het spel op gebaseerd is, nog niet geïntroduceerd en er was maar één

telefoon waar we mee konden werken. En die bleek niet aan de verwachtingen te voldoen. Er moest dus enorm geschipperd worden om in de buurt te komen van het spel dat we voor ogen hadden."

NARRATIVE DRIVEN

Is dat gelukt?

"Dat is uiteindelijk gelukt, ja. Maar het kostte wel bloed zweet en tranen. Er ontstonden lange lijsten met 'uitdagingen'. Zo was het een tijd onduidelijk of het plaatsbepalingssysteem GPS wel accuraat genoeg zou werken in een stad als Amsterdam met al die smalle straten en overhellende huizen. Programmeur Just van den Broecke fietste dagenlang door de stad om alle spellocaties te 'loggen': alle coördinaten te verzamelen zodat de telefoons op de juiste plek de juiste opdracht zouden activeren."

Ondertussen werd er aan het inhoudelijke deel gewerkt?

"Ja, we prijzen ons gelukkig met de vruchtbare samenwerking met de Montessori-scholengemeenschap en het Gemeentearchief Amsterdam: ik heb het idee dat we erin geslaagd zijn een enerzijds interessant, visueel aantrekkelijk spel te maken dat anderzijds ook een groot deel van het curriculum van de geschiedenisles over de middeleeuwen bevat. Het spel is narrative-driven, wat inhoudt dat er een verhaal aan ten grondslag ligt. Dit verhaal koppelt de legende van de heilige hostie, een verhaal waarin een stervende een hostie uitspuugt in de haard die vervolgens niet verbrandt aan het gegeven dat de spelers via een fout in het mobiele telefoonsysteem contact hebben met een

schout uit het Amsterdam van de late middeleeuwen. Om dit bij de spelers te introduceren werd er een filmpje gemaakt dat bij de uitleg van het spel vertoond wordt."

BOTTLENECKS

Wat waren de echte bottlenecks?

"Die lagen vooral in de techniek. Als gaandeweg een project blijkt dat de basistechniek toch niet geleverd kan worden is dat op zijn zachtst gezegd een tegenvaller. Het kwam er op neer dat de UMTS-telefoons niet aan het plaatsbepalingssysteem GPS gekoppeld konden worden. Uiteindelijk hebben we dat opgelost door daarvoor GPRS-telefoons te gebruiken, zeg maar het oudere snelle mobiele telefoonsysteem. De spelers moesten dus met twee telefoons op stap, wat op zich geen probleem was, maar omdat het hier om een UMTS-pilot ging ook wel even slikken was.

Bovendien wisten we dat de telefoon die wel kon wat we wilden al snel op de markt zou komen. We waren dus iets aan het ontwikkelen waarvan we wisten dat het op het moment dat het gebruikt zou worden feitelijk al achterhaald zou zijn, tenminste, dat onderdeel van het spel. Maar dat zijn keuzes die je nu eenmaal moet maken in een project van deze complexiteit en omvang."

"Anderzijds was dit een project waarin Waag Society's eigen ontwikkelsoftware, het computerprogramma dat de basis vormt, KeyWorx, goed tot z'n recht kwam. KeyWorx is gemaakt voor het realtime uitwisselen van bestanden, het razendsnel versturen van informatie over netwerken. Dat was precies wat er hier gaande was en KeyWorx

DE STAD ALS SPEELVELD

Frequentie 1550, is een educatief spel, dat Waag Society, in samenwerking met de Montessori-scholengemeenschap, Gemeentearchief Amsterdam en KPN-Mobile, maakte. Frequentie 1550 combineert de nieuwe UMTS-telefoon-techniek met GPS. De spelers trekken in groepjes door de stad terwijl ze met de video-telefoonmogelijkheid die UMTS biedt in contact staan met een hoofdkwartier. Bij iedere spellocatie activeert de met GPS uitgeruste telefoon een aantal opdrachten. De spelers verzamelen hiervoor data (geluid, foto's, video) en versturen die naar de thuisbasis. Het is de bedoeling dat de teams delen van de stad 'veroveren' door het zo goed mogelijk uitvoeren van de opdrachten. De thuisbasis kan exact zien waar de spelers zich bevinden.

SPELVERLOOP

De spelers worden verdeeld in teams. Van ieder team blijft er één speler op het hoofdkwartier, van waaruit de bewegingen van de 'straatteams' op de voet gevolgd kunnen worden. Het hoofdkwartier stuurt de teams aan en bepaalt de strategie.

TECHNIEK

Het spel combineert een aantal technieken: het hoofdkwartier maakt gebruik van een 'gewone' computer: op het scherm is alle spelinformatie te zien. Daarnaast beschikt ieder straatteam over een mobieltje met het nieuwe, snelle mobiele telefoonsysteem UMTS en een telefoon met de voorganger van UMTS: GPRS. De GPRS-telefoon is gekoppeld aan het plaatsbepalingssysteem GPS. De GPS 'ziet' wanneer het team een bepaalde plaats bereikt en stuurt een bericht naar de UMTS-telefoon, die een introductiefilmpje afspeelt. De opdrachten zijn vervolgens te zien op het scherm van de GPRS-telefoon. Tijdens het hele spel staan de teams in direct video-contact met het hoofdkwartier via de UMTS-telefoon. Op de GPRS-telefoon zien de spelers zichzelf bovendien lopen op een middeleeuwse kaart van de stad.

heeft dan ook voorbeeldig gefunctioneerd."

GAMEWEEK

En toen was er de gameweek, alles moest in een keer goed gaan want een herkansing zat er niet in.
"Ja, en dat was, om maar een eufemisme te gebruiken, best wel spannend. Er waren natuurlijk wel wat tests vooraf geweest maar er werd in zo'n hoog tempo zo veel tegelijkertijd aan veranderd dat er een hoop was dat we niet konden voorzien.

Maar het is eigenlijk allemaal heel goed verlopen. De kinderen vonden het leuk om te spelen. Dat was namelijk wel een van de vragen: kan het überhaupt kinderen van die leeftijd boeien? Maar het bleek dat het concept enorm goed werkte. Het spelelement maakte de spelers gemotiveerd zich in de geschiedenis te verdiepen en het verhaal trok ze als het ware in het spel. Je kunt natuurlijk niet zeggen dat alles wat we van tevoren bedacht

hadden ook zo is gelopen, maar daar is het een pilot voor: we leveren geen af product, we kijken of er met de koppeling van deze technologie een vernieuwend onderwijsconcept gerealiseerd kan worden.”

En?

“Het antwoord is wat mij betreft: ja. Kinderen van deze leeftijd (12-14) zijn zo vergroeid met hun mobiele telefoon dat het een vanzelfsprekend onderdeel is geworden van hun (sociale) leven. Ze maken er makkelijk gebruik van en vinden het cool om ermee te werken. Maar wat de pilot zeker duidelijk heeft gemaakt is dat deze techniek een grote toekomst heeft.”

Wat zijn de plannen na deze pilot?

“KPN is geïnteresseerd in verdere samenwerking. Het is nodig dat de gegevens die we hebben verzameld verwerkt worden in een vervolg. De vloed aan publiciteit die het spel heeft opgeleverd zorgde ervoor dat een aantal partijen zich meldde om wat met de technologie te doen, van de toeristenbranche tot organisaties die zich met inburgering bezighouden. Natuurlijk kunnen we niet overal mee in zee gaan, tenslotte zijn we maar een klein kennis-instituut. Maar het is mooi dat we iets hebben aangezwengeld dat blijkbaar tot de verbeelding spreekt, en mensen aan het denken zet.”

<http://freq1550.waag.org>

Charles Lofton on Frequency 1550

Interview by Margreet Riphagen and Sam Nemeth

Projectmanager Charles Lofton started at Waag Society shortly before Frequency 1550 began, a pilot where GPS was connected to the superfast UMTS-mobile phone system. This co-operation with KPN Mobile, the Montessori-school and the municipal archive of Amsterdam consisted of a game for the lower classes of secondary schools in which the players make a tour of Amsterdam and do a number of assignments on the way about medieval Amsterdam.

To send the pupils that would play the game on their way with the mobile phones the educational content, the game design and the technology had to fit exactly together. A team of Waag Society worked very hard to accomplish this.

Charles Lofton is proud of the pilot; “it was an intensive period where we had to make some difficult decisions”. First question is: *how did he get involved in the project?*

“I had applied for the job of projectmanager and during the application-period we talked about a number of projects, but not about Frequency 1550, or the Mobile Game, as it was called then. The fourth day I worked at Waag Society I heard of the game for the first time. It interested me immediately, it seemed to me a unique and instructive project. We got an agreement with KPN, that would cover for a part of the costs and would facilitate the technology. Then very quickly there was a plan and after that game-designer Aske Hopman and educational employee Saar van Kouswijk got to work. They talked for days; there was something of a conspiracy going on.”

And then?

“When the design was there a period started in which there was a lot of consultation with the programmers. The functionality that we thought was there appeared not to exist yet. We really had to give and take to come near the project we had in our minds when we started.”

NARRATIVE DRIVEN

Did you manage?

“At the end of the day we did, yes. But it took a lot of effort. There were lists with ‘challenges’ we had to tackle. It was unclear for a long time whether or not the GPS-system would work in a city like Amsterdam. Programmer Just van den Broecke cycled for days through Amsterdam to log all game locations to make sure the assignments would appear on the phones at the right place.”

At the same time you worked on the content of the game?

“I have the impression we succeeded in making a interesting, visually attractive game with a large part of the history curriculum about the middle ages. The game is narrative driven; there is a story at the basis of it.”

GAMEWEEK

And then there was the gameweek?

“Yes, very exiting. There were some tests but you never know how it works out. But all went well. The kids loved it and that was our major question: do kids find it interesting enough to play? And they did. Not everything we designed worked out but you can't expect anything else with an innovative concept like this. But that is why it is a pilot; you want to see if your idea works out.”

And?

“The answer is yes. Children of that age love their mobile phones, it is a part of their (social) life. They know how to use it. But this pilot made clear that this technology has a great future.”

<http://freq1550.waag.org>

INCOMMUNICADO WORKING CONFERENCE

door Patrice Riemens en Sam Nemeth

Eén van de organisatoren van Incommunicado, de conferentie over ICT en de mondiale Noord-Zuid verhoudingen die Waag Society organiseert in samenwerking met de Hogeschool van Amsterdam (Instituut voor Netwerkcultuur) en Sarai (New Delhi), is Maartje Op de Coul. Op de Coul is evaluation manager bij OneWorld, een organisatie die zich ten doel stelt een onafhankelijke nieuwsvoorziening te faciliteren op het internet over internationale samenwerking, mensenrechten en het milieu.

We ontmoeten Op de Coul op het terras van een blokhut-bar die ergens op het immense station van Utrecht erin slaagt de sfeer nog beroerder te maken dan die al is. Het lijkt Op de Coul niet te deren: voor ons zit een uitermate vrolijke, ondanks het vroege uur uitgeslapen dame, die zorgvuldig formulerend haar plaats in de wereld aan ons voorlegt.

ONEWORLD

OneWorld startte 10 jaar geleden klein: een Engels-Sri Lankaans echtpaar met een achtergrond in broadcasting en journalistiek zag de mogelijkheden van internet om voor een relatief lage prijs de wereld van nieuws te voorzien dat niet gekleurd wordt door

mediaconglomeraten. OneWorld zoekt sites van partner-NGO's af en selecteert interessante artikelen om op hun site naar te linken en van een introductie te voorzien. Op de Coul kwam bij OneWorld, na gewerkt te hebben bij ontwikkelingsorganisatie HIVOS, om de activiteiten van OneWorld te evalueren; wat willen we eigenlijk en wat komt er van terecht?

DE VERHOUDING TUSSEN MISSIE EN OPDRACHT

Wat was je eerste opdracht toen je bij OneWorld kwam?

“OneWorld heeft inmiddels een netwerk van 10 zelfstandige centra. Toen ik aantrad was mijn eerste opdracht om de resultaten van onze inspanningen netwerkbreed te gaan meten. De organisatie wilde graag weten hoe de verhouding was tussen de missie, de opdracht die ze



zichzelf stelde en wat er uiteindelijk van terecht kwam. In overleg met de verschillende centra werden een aantal assumpties, aannames, vastgesteld. Er werd een raamwerk geconstrueerd waaruit de centra konden kiezen op welke manier ze hun organisatie zouden evalueren.”

EEN VAN DE BELANGRIJKSTE NIEUWSVOORZIENINGEN

Wat waren de resultaten?

“Er is een tijd geweest dat OneWorld een van de meestbezochte nieuwssites was op het gebied van ontwikkelingswerk. Vanzelfsprekend waren de belangrijkste afnemers de mensen die zich professioneel met Noord-Zuid-verhoudingen bezighouden. Maar er was ook een contingent bezoekers dat gewoon uit interesse naar de site toeging. Uit het onderzoek dat ik deed naar de doelgroepen van

OneWorld kwam verder naar voren dat de helft van de lezers weleens na het lezen van een artikel tot een of andere vorm van actie was overgegaan. Dat kan natuurlijk van alles zijn, van het schrijven van een brief naar een ministerie tot het opzetten van een solidariteitsactie, maar het tekent wel zowel het belang van de site als de aard van ons publiek.

een dergelijke conferentie?
"Het interessante aan Incommunicado is de open structuur: deelnemers worden tamelijk vrij gelaten in wat ze op de conferentie doen. Dat heeft overigens als nadeel dat de contacten uit het zuiden, die in de regel een overbelast bestaan leiden, niet goed weten wat ze ermee aan moeten. Ze hebben vaak geen tijd om bijvoorbeeld het programma door te nemen.

De Balie in Amsterdam is van woensdag tot en met vrijdag 17 juni het decor van een avondprogramma en een werkconferentie over nieuwe media en ontwikkelings-samenwerking: Incommunicado 05. Het avondprogramma op 15 juni biedt vooral informatie over het belang van informatietechnologie in ontwikkelingssamenwerking aan de hand van een aantal case-studies. De werkconferenties op donderdag 16 en vrijdag 17 juni vinden plaats in een afwisselend programma van plenaire lezingen met workshops.

Hoe staat het er op dit moment voor met OneWorld?

"Eigenlijk ben ik wanneer de conferentie begint niet meer in dienst van OneWorld. Er is daar namelijk een decentralisatie-proces gaande dat inmiddels bijna is voltooid. In het begin was het praktisch dat veel netwerkzaken geconcentreerd waren in Londen. Inmiddels is gebleken dat onze partners zelf diensten aan het netwerk kunnen aanbieden. Dit houdt in dat OneWorld International voor het grootste deel opgeheven gaat worden. Het gevolg daarvan is dat per 1 juni mijn baan wordt opgeheven. Jammer, maar begrijpelijk."

INCOMMUNICADO

Hoe sta je tegenover Incommunicado, wat is het nut van

Het liefst hebben ze een vaste indeling; wees om die en die tijd daar en daar en geef een presentatie over dat en dat onderwerp. Maar als ze in de gaten krijgen dat er nu ruimte is voor hun eigen inbreng nemen ze die vrijheid en komen ze vaak met een verfrissende benadering."

TARGETS

"Toen ik de eerste stukken over Incommunicado van Geert Lovink opgestuurd kreeg snapte ik er overigens geen barst van. Geert's benadering is erg academisch en ik ben natuurlijk toch iemand van de praktijk. Inmiddels zijn de uitgangspunten op een heldere manier geformuleerd en heb ik er vertrouwen in dat het vruchtbare, leerzame dagen worden. Het goeie aan de

conferentie is dat de academische kijk op de zaken naast de praktijk wordt gezet. De wetenschap heeft meer ruimte voor reflectie, wetenschap is reflectie en de praktijk, de NGO's die werken met het geld van de gemeenschap, zijn geïnteresseerd in het halen van *targets* en zijn niet gewend hun functioneren onder de loep te leggen."

EEN INSPIRERENDE, OPEN ONTMOETING

En je denkt dat dat nu wel gaat lukken?

"De samenstelling is in ieder geval interessant. En het is een werkconferentie: er worden echt spijkers met koppen geslagen. De bezoekers doen actief mee, althans, dat is de bedoeling. Een bijeenkomst met een dergelijke opzet is natuurlijk altijd afhankelijk van de inzet van de deelnemers, maar ik heb niet de indruk dat we daaraan hoeven te twijfelen."

Wat ga je na de conferentie doen? Je baan bij OneWorld houdt op.

"Ik ga werken bij Senter-Novem, een organisatie van het Ministerie van Economische Zaken. Iets heel anders dus. Maar ik blijf natuurlijk onderzoeker, ik ga daar ook weer het functioneren van diverse projecten evalueren. Maar eigenlijk ben ik daar nog lang niet mee bezig, op dit moment focus ik me op de conferentie, ik hoop dat het een inspirerende, open ontmoeting wordt waar ook werkelijk vernieuwende zaken aan de orde zullen komen."

<http://incommunicado.info/conference>

Incommunicado working conference

By Patrice Riemens and Sam Nemeth

Maartje Op de Coul is one of the organisers of Incommunicado, the conference on IT and global North-South relations. She has been working jointly with Waag Society, the Institute for Network Culture at the Hogeschool van Amsterdam and Sarai of New Delhi. Op de Coul is the new media evaluation manager at OneWorld, an institute that aims at facilitating the supply of independent news on the internet about international co-operation, human rights and the environment.

THE RELATIONSHIP BETWEEN MISSION AND ASSIGNMENT

What was your first assignment when you started at OneWorld?

"OneWorld currently has a network of ten centres, which are more or less independent. When I started, my first assignment was to measure the results of our efforts throughout this network. The organisation wanted to understand the relation between the mission, the assignment that it gave itself and the ultimate outcome. A number of assumptions, hypotheses, were established in consultation with the centres, and a framework was constructed where the centres could choose the way in which they would evaluate their particular organisations."

ONE OF THE MOST IMPORTANT NEWS SUPPLIERS

What were the results?

"OneWorld used to be one of the most frequently visited news sites in the field of development work. Obviously the most important consumers were the people who were involved with North-South relations on a professional level. But there was also a contingent of visitors who explored the site purely out of personal interest. My research into OneWorld's target groups also revealed that, after reading an article, a half of all our readers subsequently took some form of action. That could mean anything from writing a letter to a ministry to setting up a solidarity action. Hence, it demonstrates both the importance of the site and the kind of public that it attracts."

INCOMMUNICADO

What's your position concerning Incommunicado?

"When I was sent the first pieces by Geert Lovink about Incommunicado I didn't understand them at all. Geert's approach is extremely academic and I'm naturally a practical person. The points of departure have now been formulated in a clear way and I'm confident that these days will be both fruitful and instructive. The good thing about the conference is that the academic view of these issues is placed alongside the practical perspective. The academic world allows more space for reflection – it consists of reflection – whereas in practice the NGOs that work with the community's money are interested in achieving their targets and are not used to scrutinising the way in which they function."

AN OPEN AND INSPIRING ENCOUNTER

Do you think that this is going to work?

"It is in any case an interesting mix. And it's a working conference where we will really get down to brass tacks. The visitors will be actively involved – or at least that is the plan. An event with this kind of set-up always depends on the efforts of the participants but I don't have the impression that we need to have any doubts about that."

From Wednesday 15 to Friday 17 June, Amsterdam's De Balie will be the scene of both an evening program and the Incommunicado 05 working conference on new media and development co-operation. The evening program, which will be held on 15 June, mainly focuses on the importance of information technology in development co-operation, as based on a number of case studies. The working conferences on Thursday 16 and Friday 17 June will be a part of an alternating program of plenary lectures and workshops.

<http://incommunicado.info/conference>

COLOFON

WAAG SOCIETY MAGAZINE
JUNI 2005 / JUNE 2005

Waag Society
Nieuwmarkt 4
1012 CR Amsterdam
T +31 (0)20 5579898
F +31 (0)20 5579880
E society@waag.org
<http://www.waag.org>

Medewerkers aan dit nummer/
Contributors to this issue:
Jan van Aken, Janine Huizenga,
Lukas Julius Keijser, Paul Keller,
Sam Nemeth, Patrice Riemens,
Margreet Riphagen, Floor van
Spaendonck, Marleen Stikker,
Björn Wijers

Redactie/editor: Sam Nemeth
Vertaling/translation: Annie
Wright
Vorm/design: Ron Boonstra
Drukker/printer: SSP

Omslag: trap hoofdingang van de
Waag/
On the cover: the stairs of the
main entrance of the Waag
(foto/photo: Klaas Fopma)



Mits niet anders vermeld is de Creative Commons Naamsvermelding Licentie van toepassing op dit werk. Ga naar <http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/nl/>

Unless otherwise stated this work is published under the Creative Commons Attribution License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

WAAG TV: WAAG SOCIETY'S EIGEN WEB-TV

The 'presence projector'. This device enables people to join a conversation through video conferencing. Projection makes it possible that the person can be present in the space where the meeting is held.

De 'presence projector'. Hiermee is het mogelijk om aan een gesprek deel te nemen via video conferencing. Door de projectie is de persoon toch aanwezig in de zaal.

Het Theatrum Anatomicum, boven in de Waag, is een van de meest macabere en opmerkelijke monumenten van Amsterdam. Het Theatrum werd 200 jaar lang door het chirurgijngilde gebruikt als openbare snijzaal waar niet alleen studenten geneeskunde toegang hadden, maar ook het gemene volk tegen geringe vergoeding een kijkje kon nemen.

Inmiddels organiseert Waag Society er activiteiten en kunnen geïnteresseerden regelmatig het achthoekige zaaltje betreden.



STREAM

Een tussenoplossing is de stream: sinds twee jaar zendt Waag Society vrijwel alles wat zich in de zaal afspeelt op het internet uit. Het Theatrum is overigens een ideale plek om als tv-studio te gebruiken: rond, hoog met goed licht en voor iedereen goed te volgen. De eigenschappen die het in de 17de eeuw tot een goede presentatieruimte maakten gaan nog steeds op voor de huidige, gemediaaliseerde tijd.

Het bekijken van televisiebeelden via het internet wordt steeds gewoner. Sterker, er worden flinke bedragen betaald om online-televisiezenders van

de grond te krijgen. Was aanvankelijk de houding ten opzichte van online televisie afwachtend, inmiddels wordt er door een aantal grote commerciële spelers flink in online televisie geïnvesteerd. De NOS heeft inmiddels *journal24*, een online nieuwskanaal en de VPRO timmert met een geschiedenis- en documentairekanaal aan de weg. Waag Society werkt al enige jaren aan studiofaciliteiten en servercapaciteit. Nu een groot deel van de internetaansluitingen over breedband beschikt is de tijd rijp om intensiever aandacht te besteden aan de content.

E-CULTURE

Het aantal mensen dat zich voor e-culture interesseert groeit exponentieel en de traditionele media besteden weinig aandacht aan deze groep. Zo gek is dat overigens niet: het internet is zelf een autonome bron van informatie en men gaat er kennelijk van uit dat wie bewegend beeld zien wil wel naar televisie kijkt. Aan de andere kant is er wel degelijk behoefte aan toegankelijke informatievoorziening voor internet-adepten. Bovendien is het mogelijk om aan de live-stream interactieve mogelijkheden toe te voegen. Bij talkshows kunnen kijkers vragen stellen aan de gasten of toepasselijke links toevoegen.

VIDEO-CONFERENCING

Aan de andere kant biedt de Waag Society-infrastructuur de mogelijkheid om beelden van elders via het internet in het Theatrum te projecteren wat het mogelijk maakt op een betaalbare manier buitenlandse gasten te interviewen. De geïnterviewden nemen in een ver buitenland plaats voor de camera van een videoconferencing-systeem en de interviewer ziet hem of haar rechtstreeks op een stoel in het Theatrum geprojecteerd. Onder de bezielende leiding van kunstenaar Graham Smith is hiermee de laatste jaren uitgebreid door Waag Society

geëxperimenteerd. Ook kunnen kijkers in het bezit van een webcam zich live met een uitzending bemoeien.

WAAG-TV

In september gaat Waag Society de manier waarop ze naar de streaming-faciliteiten kijkt veranderen. Behalve de events in het Theatrum uit te zenden, wordt er speciaal voor de uitzendingen op het web geprogrammeerd. Dat houdt een aanbod in dat meer is toegesneden op het medium. Afgezien van lezingen zullen er discussies en talkshows plaatsvinden.

De aftrap wordt verricht door de Universiteit van Leiden die een serie ontmoetingen organiseert die licht moeten werpen op de goddelijkheid in de virtuele wereld. De eerste serie gaat in op de verschillende generaties hackers en de –veelal maatschappelijk geëngageerde– motieven die er waren voor het vormgeven van de virtuele werkelijkheid zoals wij die nu kennen. In de loop van het jaar zullen verscheidene gast-redacteuren bij toerbeurt talkshows verzorgen vanuit steeds andere invalshoeken. Vanzelfsprekend zijn de uitzendingen van Waag-TV ook achteraf te raadplegen. Waag-TV gaat van start met twee uitzendingen per week waarvan er minstens één live zal zijn.

<http://connect.waag.org>

Waag tv: Waag Society's own web tv

The Theatrum Anatomicum is located high up in the Waag building. It is one of Amsterdam's most remarkable monuments. For 200 years the Theatrum was used by the Surgeons' Guild as a public dissection room that was frequented not only by medical students but also by ordinary people who were admitted for a small consideration. Nowadays visiting the Theatrum is possible when Waag Society organises activities.

STREAM

However, streaming provides a possible solution. For the last two years, Waag Society has transmitted virtually everything that has taken place in that room. In fact, the Theatrum is an ideal place for a TV studio: it is round, high ceilinged with good light and is easy to follow. The characteristics that made it an effective presentation space in the 17th century also hold true for our own media age.

Waag Society has been developing studio facilities and server capacity for some years now. The fact that a large number of people currently have broadband internet connections means that the time is ripe to focus more intensively on content.

WAAG TV

In September, Waag Society will alter its approach towards its streaming facilities. Apart from transmitting the events in the Theatrum, there will also be special programming for these web broadcasts. This means that there will be a selection of programs that are more effectively geared to the medium. Apart from lectures, there will also be discussions and talk shows.

The University of Leiden will kick off the programming by organising a series of encounters that elucidate the divine in the virtual world. The first series explores the various generations of hackers and the often socially engaged motives for designing virtual reality in the way that we now know it. Over the next year, various guest editors will front the talk shows, each of which will be presented from a different point of view. Of course you can also watch the Waag TV broadcasts at a later point in time. Waag TV will begin with two broadcasts a week, at least one of which will be live.

<http://connect.waag.org>



AGENDA



DONDERDAG 9 JUNI, 17:00 - 21:00 UUR

Installatie van Zoro Feigl, student Rietveld Academie
Waar: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam

THURSDAY 9 JUNE, FROM 5 UNTIL 9 PM

*Installation by Zoro Feigl, student of the Rietveld Academy
Where: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam*

VRIJDAG 10 JUNI

Intellistener: hosting & workshop onder leiding van Dirk van Oosterbosch
Waar: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam

FRIDAY 10 JUNE

*Intellistener: hosting & workshop supervised by Dirk van Oosterbosch
Where: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam*

WOENSDAG 15, DONDERDAG 16, VRIJDAG 17 JUNI

Incommunicado: werkconferentie over ICT en Noord-Zuid-samenwerking, georganiseerd door Waag Society in samenwerking met de Hogeschool van Amsterdam (Instituut voor Netwerkcultuur) en Sarai (New Delhi)
Waar: de Balie, Kleine-Gartmanplantsoen 10, 1017 RR Amsterdam

WEDNESDAY 15 JUNE UNTIL FRIDAY 17 JUNE

*Incommunicado: a conference about ICT and North-South co-operation, organised by Waag Society together with Hogeschool Amsterdam (Institute for Network Culture) and Sarai (New Delhi)
Where: de Balie, Kleine-Gartmanplantsoen 10, 1017 RR Amsterdam*

DONDERDAG 16, VRIJDAG 17, ZATERDAG 18 JUNI

Multimedia-installatie Himalaya's Head - Sneeuwballen gooien hartje zomer
Opening 16 juni 18:00-21:00 uur; 17 en 18 juni open voor publiek van 12.00 - 17.00 uur
Waar: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam

THURSDAY 16 JUNE UNTIL SATURDAY 18 JUNE

*Multimedia installation Himalaya's Head - Throwing snowballs in the middle of summer. Opening 16 June from 6 till 9 pm; 17 and 18 June open for the public from noon till 5 pm
Where: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam*

VRIJDAG 8 (20:00) EN ZATERDAG 9 JULI (17:00)

Performance-lecture 'Thought/Action' door Frank van de Ven & Peter Snow.
Waar: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam

FRIDAY 8 (AT 8 PM) AND SATURDAY 9 JULY (AT 5 PM)

*Performance-lecture 'Thought/Action' door Frank van de Ven & Peter Snow.
Where: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam*

MAANDAG 18 TOT EN MET ZONDAG 31 JULI

Goto10-'connectedbits'-workshops onder leiding van Aymeric Mansoux en Jan-Kees van Kampen
Waar: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam
Workshop details worden op de Waag site (www.waag.org) bekend gemaakt.
Voor deelname: mail naar reserveren@waag.org

MONDAY 18 JULY UNTIL SUNDAY 31 JULY

*Goto10-'connectedbits'-workshops supervised by Aymeric Mansoux and Jan-Kees van Kampen
Where: Theatrum Anatomicum, Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam
Details of the workshops will be announced on the Waag Society website*