

Geosailing

Leren met MonsterMedia

Pakhuis De Zwijger

ScratchWorx VJ/DJ machine

Introductie

Dit is het tweede nummer van Waag Magazine, het driemaandelijks verschijnende blad van Waag Society, het medialab bovenin de Waag in Amsterdam. De reacties op het eerste nummer waren overwegend positief, zowel van mensen van 'binnen' als van 'buiten' de Waag. Van verschillende kanten hoorden we dat velen niet op de hoogte zijn van de hoeveelheid maar vooral de diversiteit van Waag Society-projecten. De reden is waarschijnlijk dat het de projecten zijn die de aandacht krijgen in de pers en Waag Society vaak buiten beeld blijft. Deze bescheidenheid heeft ervoor gezorgd dat Waag Society een relatief anonieme reus in het medialandschap is. En dat is jammer want we willen graag onze betekenis voor de E-culture duidelijk maken. E-culture is overigens een breed begrip dat een constante evolutie doormaakt. De gecomputeriseerde mens blijft zichzelf uitvinden. In het magazine aandacht voor een van de pioniers van de Nederlandse E-culture Erwin van de Zande die na jongerensite Spunk met Bright begonnen is, een glossy met de subtitel Tech/Life/Style. Een onafwendbare ontwikkeling is de alomtegenwoordigheid van kleine, speciale toepassingen. Jelmer Boomsma schrijft over Geosailing, een programma waarmee de wereld via het web kan meegenieten van zeilwedstrijden. Een goed voorbeeld van de manier waarop technologische toepassingen ingang vinden in het dagelijks leven. We doen ons best om u binnen te halen. Wie letterlijk eens binnen wil kijken en kennis wil

maken kan langskomen op de museumnacht op 5 november waar met een mobiele telefoon in de stad kan worden getekend maar ook onder leiding van een game-expert computerspelletjes kunnen worden gespeeld. Na de n8 is er een ruime keus aan activiteiten in ons Theatrum Anatomicum waarop u ook van harte welkom bent. En voor wie dat te veel moeite is: al onze activiteiten worden gestreamd via:

<http://connect.waag.org>

This is the second issue of Waag Magazine, the print medium of Waag Society, the media lab on the second floor of the Waag building in Amsterdam. We make this magazine to draw attention to our projects, but also just to show you what makes us tick. This issue profiles a number of Waag Society projects, but also some stuff we think is interesting or just fun. Waag Society is a relatively unknown entity in the Dutch media landscape. When we get press coverage, it's usually the projects that get all the attention; the people and organisations behind them are less important. But we'd like you to know what we contribute to E-culture. Waag Magazine interviews Erwin van der Zande, an internet pioneer who just started a glossy magazine for geeks: Bright. Jelmer Boomsma writes about GeoSailing, an application that shows the exact position of competition sailing ships on a website. And we do our best to get you into the building. If you'd like to get acquainted with Waag Society, why not visit us on Museumnacht on the 5th of November? You can draw with a cellphone by walking through the city, or play video games on our network. You can also go to one of our activities in the Theatrum Anatomicum, and if that's too much trouble, everything we do in the Theatrum is streamed on the internet at

<http://connect.waag.org>

INHOUD/CONTENTS

ScratchWorx	p. 3
Geosailing	p. 6
MonsterMedia	p. 10
Pakhuis De Zwijger	p. 14
Interview Erwin v.d. Zande	p. 18
Slacken@What the Hack	p. 21
Nieuws/news	p. 22
Agenda/diary	p. 24

COLOFON

WAAG SOCIETY MAGAZINE
No. 2, november/November 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:
Jelmer Boomsma, Dick van Dijk,
Klaas Hernamdt, Marie-José Klaver,
Lukas Julius Keijser, Patrice Riemens,
Margreet Riphagen.
Floor van Spaendonck, Björn Wijers

Redactie/editor: Sam Nemeth
Vertalingen/translations:
Annie Wright
Opmaak/design: Ron Boonstra
Drukker/printer: SSP, Amsterdam

Omslag/on the cover:
ScratchWorx launch in Club 11
(foto/photo: William Maanders)

© Waag Society 2005



Except where otherwise noted the contents of this magazine are published under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike Licence 2.0 Netherlands

SCRATCHWORX: VJ/DJ MACHINE VOOR IEDEREEN

Vorige maand presenteerde Waag Society één van haar meest tot de verbeelding sprekende projecten: de VJ/DJ console ScratchWorx. Het gaat om de tweede versie van een machine waarmee op een eenvoudige manier videobeelden en geluid bewerkt kunnen worden. Geen computer dus met een ingewikkelde interface die minutenlang een plaatje staat uit te rekenen maar een stevige constructie met robuuste knoppen die meteen laat zien waar je mee bezig bent.

ScratchWorx is een onderwijsproject. Groepen leerlingen gaan met het apparaat aan de slag onder leiding van een docent. Na een intensieve workshop van een aantal dagen presenteren leerlingen van VMBO tot

VVO voor klasgenoten, vrienden en familie een Scratch-party waarin ze een voorstelling maken met hun eigen beeld en geluid. Het

was dus zaak een versie van ScratchWorx te maken die tegen een stootje kon.

TAFELVOETBALSPEL

De console wordt overigens niet gemaakt in de Waag zelf, maar in een dependance, vlakbij de Nieuwmarkt. Achterin een niet al te opvallend 20ste eeuws kantoorpand is een klein team de laatste hand aan ScratchWorx aan het leggen. Midden in de ruimte staat een tafelfootbalspel voor de broodnodige beweging na lange programmeersessies. Want hier wordt gewerkt: als er een werkvloer is bij Waag Society, dan is het hier. De ScratchWorx console valt onmiddellijk op: een glimmend object dat uit vier cilinders bestaat met een doorsnee van een centimeter of 70. De vloer om de machine is bezaaid met electronica:



weerstandjes, knoppen en natuurlijk heel erg veel elektriciteitsdraden in alle kleuren van de regenboog.

ONDERZOEKSUBJECT

We treffen Bas van Abel terwijl hij net tot zijn elleboog in de console zit te prutsen. Van Abel is de geestelijke vader van het project. ScratchWorx was zijn onderzoeksobject toen hij nog op de HKU, de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht, zat. Met een aantal medestudenten stortte hij zich op ScratchWorx.

Van Abel: "In eerste instantie ging het alleen om een computerprogramma waarmee je live video kan bewerken. Wij vonden eigenlijk al meteen dat deze toepassing een eenvoudige interface nodig had. De doelgroep is jong en dan werkt zo'n machine nou eenmaal beter, kinderen van die leeftijd willen aan een knop draaien en meteen zien waar ze mee bezig zijn. Al vrij snel maakten we die overstap van software naar een hardware-toepassing, althans in ons hoofd. Waag Society was er wel voor in, hoewel ze wel moesten omschakelen. Ze dachten echt alleen in software-termen over ScratchWorx: het zou de voorkant worden van KeyWorx, de real-time ontwikkelsoftware waar Waag Society al jaren mee bezig is."

KABINET VAN DR. FRANKENSTEIN

En toen stond er opeens ScratchWorx, een apparaat dat er meer uitzag als het kabinet

van dokter Frankenstein dan een VJ-console.

“Ja, eigenlijk is het aan zijn eigen succes ten onder gegaan. Het was dus het resultaat van een onderzoeksproject en nooit bedoeld om door honderden kinderhandjes betast te worden. Het nodigde daar overigens wel toe uit met al die pluggen en draaischijven. Uiteindelijk was het ding gewoon òp: het werd instabiel en moest steeds opnieuw worden opgestart. Het was duidelijk dat er een andere machine moest komen.”

Hoe kijk je terug op ScratchWorx 1?

“Het was een goedlopend project en de verwachtingen waren niet al te hoog gespannen. Er werd gedacht aan een computerprogramma en uiteindelijk kwam er een machine waar je ook echt wat mee kon. Dat bleek prima te passen in de ambitie van Waag Society om op een innovatieve manier wat voor het onderwijs te doen. Kinderen nemen hun eigen beeld en geluid mee en maken daar wat van, op een manier die bij hun leefwereld aansluit.”

FOOLPROOF

En dan is er nu dus ScratchWorx 2.

“Ja, dat is wel andere koek. Dit apparaat kan echt alles. We hebben er met een man of zes maandenlang aan gewerkt. Alle ervaring die we de laatste jaren met ScratchWorx 1 hebben opgedaan zit er in: hij is sterk, overzichtelijk maar het allerbelangrijkste is dat hij vlekkeloos werkt. We hebben hem net uitgetest bij Imagine IC, een cultureel multimedia-centrum in de Bijlmer. Een aantal weken werd er intensief mee gewerkt. Daar bleek dat hij op een paar zaken na foolproof is: het apparaat is echt heel eenvoudig onder controle te krijgen.”

Wie heeft ScratchWorx eigenlijk ontworpen?

“Het ontwerp is van mij, maar natuurlijk hebben er een hoop

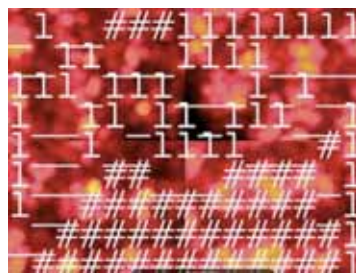
mensen aan bijgedragen. Er is een aantal eisen geweest waar het ding aan moest voldoen en die waren niet altijd makkelijk met elkaar in overeenstemming te brengen. Zo moest de console enerzijds stevig zijn en aan de andere kant makkelijk te transporteren. Het ontwerp is een beetje geïnspireerd op de Mac mini die wordt gebruikt om ScratchWorx aan te sturen. De kleuren refereren er aan en ook de vorm is enigszins in die stijl.”

Er zijn twee ScratchWorx-consoles gemaakt. Een machine wordt ingezet in het onderwijs en de tweede voor culturele jongeren-evenementen.

“Natuurlijk zijn die twee apparaten niet helemaal gelijk. We hebben de ervaringen van de eerste tests weer verwerkt in de machine die langs de scholen gaat reizen. We hebben nu dus een console die geschikt is voor beginners en een voor gevorderden. Overigens is dat typisch voor Waag Society: je levert iets af dat in nauwe samenwerking met de gebruiker is gemaakt. Dat maakt het ook spannend: je hebt direct contact met de doelgroep die je product zonder omhaal beoordeelt.”

Bas van Abel werpt tijdens het gesprek verliefde blikken op de console, alsof hij nog steeds niet kan geloven dat het gelukt is om het ding in elkaar te zetten. Als we het gesprek beëindigen gaat hij meteen in de weer met de berg spaghetti die uit de buik van het apparaat hangt.

ScratchWorx 2 werd uitgebreid gepresenteerd op 7 oktober in Club 11 in het TPG-gebouw in Amsterdam. Inmiddels is de console te zien in de ‘Hier Sta Ik’-voorstelling van Ali B. die momenteel door Nederland toert. Voor de nieuwe console is in samenwerking met Stichting Swing een nieuw onderwijsprogramma gemaakt.



Beelden gemaakt op de ScratchWorx-console bij Imagine IC

Stichting Swing verzorgt hiervoor de distributie:

<http://www.swingweb.nl>
<mailto:st.swing@tiscali.nl>

Informatie en fotomateriaal over het ScratchWorx-project op:

<http://scratchworx.waag.org>

ScratchWorx is mede mogelijk gemaakt door het VSB Fonds, de VandenEnde Foundation en Multimedien.

ScratchWorx: a VJ/DJ machine for everyone

Last month Waag Society presented one of its most imaginative projects: the VJ/DJ ScratchWorx console. It is the second version of a machine that processes sound and video images in a simple way. Hence, it is not a computer with a complicated interface that takes ages to calculate a picture, but a sturdy construction with large knobs that immediately shows you what you are doing. ScratchWorx is an educational project. Groups of pupils get to grips with it under a teacher's supervision. Following an in-depth workshop that lasts for several days, pupils studying for different levels of school leaving examinations present a Scratchparty to their classmates, friends and families where they give performances using their own images and sound. It was therefore important to develop a version of ScratchWorx that could withstand this form of education.

TABLE FOOTBALL GAME

The console was not actually made at the Waag but at an annex near the Nieuwmarkt. In the back of a somewhat bland, 20th-century office block, a small team was applying the finishing touches to Scratchworx. A table football game had been placed in the middle of the space to provide much-needed exercise following long programming sessions. People work here and if Waag Society has a work floor, this is it.

The ScratchWorx console has a striking appearance: it is a gleaming object that consists of four cylinders with a diameter of approximately 70 centimetres. The floor around the machine was littered with electronics: resistors, buttons and, of course, a great many wires in every colour of the rainbow.

RESEARCH OBJECT

When we met Bas van Abel, he was up to his elbows tinkering with the console. Van Abel is the project's spiritual father. ScratchWorx was his research object when he was still at the Hogeschool voor de Kunsten (HKU), an art college in Utrecht. In fact, it was his second choice but his other work placement fell through. Together with a number of other students, he then focused all his energy on ScratchWorx. Van Abel: “We discovered immediately that this application needed a simple interface. The target group is young and this kind of machine will work better that way. Kids of that age just want to turn a knob and see what they're doing at once. In our heads at least, we soon made the transition from software to a hardware application. Waag Society was up for it, although it did involve some adjusting. This was because they were thinking exclusively in software terms for ScratchWorx, that it would become the front of KeyWorx, the real-time development software that Waag Society has been working on for years.”

DR. FRANKENSTEIN'S CABINET

And then suddenly there was ScratchWorx, a piece of equipment that looks more like Dr. Frankenstein's cabinet than a VJ console. “Yes, in fact it's a victim of its own success. ScratchWorx is the result of a research project and was never intended to be manhandled by hundreds of kids. But it was asking for it with all those plugs and turntables. It was simply worn out



at a certain point: it became unstable and kept having to be restarted. We realised that we needed to build a completely different machine.’

FOOLPROOF

And now we have ScratchWorx 2.

“Yes, and it's a completely different creature. This console can do anything. We worked on it for months with a team of five or six people. It's the result of all the years of experience that we had gained with ScratchWorx 1: it's strong, well-organised and – most importantly – it works without a hitch. We have just tested it out at Imagine IC in Amsterdam's Bijlmer district. Dozens of youngsters worked on it for several weeks. This showed that it is almost foolproof and that ScratchWorx 2 is really simple to master.”

Who designed ScratchWorx?

“It's my design but of course a lot of other people contributed to it. There were a number of requirements that the machine had to fulfil that were not always easy to coordinate. For instance, the console had not only to be sturdy but also simple to transport. The design was partly inspired by the minimac, which is used to control Scratchworx. The colours also refer to it and the form has slightly the same style.” During this interview Bas van Abel kept glancing lovingly at the console, as if he still could not believe that he has succeeded in building it. Once we had finished, he immediately plunged into the mountain of spaghetti that was hanging out of the belly of the machine.

ScratchWorx 2 was the subject of an extensive presentation on 7 September at Club 11 in Amsterdam's TPG building. A completely new educational program has been designed for the new console. The Swing Foundation is responsible for its distribution:

<http://www.swingweb.nl>

More information about ScratchWorx at:
<http://scratchworx.waag.org>

24 UUR GEOSAILING

door Jelmer Boomsma

“Kun je naar Kornwerderzand komen?”

Aan de telefoon is Dennis, de kapitein van de zeilboot waar ik de komende dagen op ga doorbrengen.

“We zijn nu in de haven van Makkum. Het is hier kloteweer. Net even het IJsselmeer op geweest maar het onweert en we hadden windstoten van kracht 7.”
Thuis in Amsterdam schijnt de zon en is de wind niet veel meer dan een briesje.
“Enkhuizen halen we niet meer voor de start.”

Het is vrijdag 26 augustus, 12:00 's middags. Om 19:00 start de 24 Uurs Zeilrace, het grootste jaarlijkse zeilevenement van Nederland. Zo'n 700 boten gaan dan de strijd met elkaar aan op het IJsselmeer, Markermeer en de Waddenzee. Elke boot probeert in 24 uur zoveel mogelijk mijlen te varen, de boot met de meeste mijlen wint. Er kan op meerdere plaatsen worden gestart en de finish is in Medemblik waar op zaterdagavond alle boten (met uitzondering van de uitvallers) onder grote belangstelling min of meer tegelijk de haven binnenkomen.

Dit jaar heeft onze boot een primeur: we zijn de hele reis live te volgen op het internet. Just van den Broecke, al jaren freelancer bij Waag Society, ontwikkelde hiervoor 'Geosailing', een aangepaste versie van het eerder door hem ontwikkelde 'Geoskating'. Met Geosailing wordt onze positie constant weergegeven op een on-line landkaart waar ook de route die we eerder hebben geva-

ren nog op kan worden gevolgd. Foto's en video's die we vanaf de boot versturen worden op de landkaart automatisch neergezet op de plek waar ze daadwerkelijk zijn gemaakt. Aan de kleuren waarmee de route wordt ingetekend is te zien hoe snel we op de verschillende plekken hebben gevaren.

Aan het eind van de middag stappen mijn compagnon Rolf en ik aan boord van de *Semper* die inmiddels voor de sluis van Kornwerderzand ligt, op de kop van de Afsluitdijk onder Harlingen. Na snel kennis gemaakt te hebben met Peter, het vierde bemanningslid, kon eindelijk Geosailing worden opgestart. Voor de eindgebruiker is Geosailing verrassend eenvoudig: we hebben een redelijk gangbare telefoon en een kleine GPS module. Software op de telefoon geeft automatisch onze positie door. Ook foto's en video's kunnen we met dezelfde telefoon maken en versturen. De server berekent zelf onze snelheid.

Ik had eerder in Amsterdam al een paar testrondejes gemaakt en alles werkte vlekkeloos, maar het aanzetten op de boot was toch een spannend moment: heeft de GPS ontvangst binnen in de boot en werkt de apparatuur op de accu...? Zorgen bleken overbodig, binnen een minuut bevestigt de telefoon met korte bliepjes dat onze positie wordt doorgegeven. Vanuit de sluis verstuur ik de eerste foto. We zijn in de lucht!

We besluiten alsnog om in Harlingen te starten en terwijl we op weg naar het Noorden nog snel wat bruine bonen eten komen de eerste, ietwat verbaasde reacties

vanaf de wal al binnen. “We kunnen jullie zien!” en “Harlingen? Ben je wel goed bij je hoofd!?”. Bij de startlijn blijkt dat we de enige van de 700 boten zijn die hier gaat beginnen. Een boot van de organisatie ligt eenzaam op ons te wachten, verder is het Wad leeg. Het startschip toetert en we zijn weg! 24 uur vrijwillig afzien terwijl iedereen ons kan volgen.

Na een paar minuten schuin tegen de wind in zeilen, ronden we de eerste boei en draaien we naar boven, richting Vlieland. De wind knalt in de zeilen en op de uitgaande stroming bereiken we een voor onze boot zeldzaam hoge snelheid. De omstandigheden zijn perfect en de omgeving is adembenemend mooi. Een veerboot schuift voorbij. Boven Vlieland zakt de zon langzaam in het water. Op een zandplaat zien we de silhouetten van rustende zeehonden. Dit is best vol te houden op deze manier! Tussen Vlieland en Terschelling komen we uit de beschutting van de eilanden en stampen we over de golven uit de Noordzee. Nog een stukje verder om een boei te rond en dan gaan we terug naar beneden. Het is inmiddels donker en in de verte is duidelijk het draaiende licht van de Brandaris te zien, de vuurtoren van Terschelling.

Op de terugweg meer reacties vanaf de wal. “Heb je een boei geraakt?” (mijn onderschrift bij de Noordelijke boei was ‘aangetikt’ terwijl de correcte term ‘ronden’ had moeten zijn). Op de foto van Peter die net uit de WC kwam en die een idee van onze leefomstandigheden aan boord had moeten geven volgden wat dubieuze seksuele voorstellen.

Tegen twee uur in de ochtend varen we weer door de sluis bij Kornwerderzand en zijn we terug op het IJsselmeer. Nu komt het aan op tactiek. Er is een aantal boeien aangegeven die mogen worden gebruikt voor het bepalen van een route en elke boei mag maar een beperkt aantal keren worden ‘gerond’. De uitdaging is om de route zo te plannen dat je altijd optimaal gebruik kunt maken van de wind.

Zolang het donker is, is het belangrijk om goed om je heen te kijken. Het is op het IJsselmeer een stuk drukker dan op de Waddenzee en hoewel alle boten een licht in de mast hebben is het vaak moeilijk om afstanden en koersen in te schatten. Maar nachtzeilen is een bijzondere ervaring: door de lichten op de wal en op de boten en de bliksem die altijd wel ergens flitst heb je het idee dat je de hele wereld kunt overzien. Tegelijkertijd heb je het gevoel dat je in een kleine ruimte zit opgesloten omdat je buiten de boot alleen vage vormen kunt onderscheiden.

Het opkomen van de zon is altijd goed voor een paar mooie foto's en om 7 uur is het mijn beurt om een paar uurtjes te slapen. Tot het om een uur of 11 tijd is om de rest van de route te plannen. We gaan eerst een eindje richting Medemblik en steken daarna naar beneden voor een paar lange snelle stukken. Bericht vanaf de wal: “Nee, niet naar Medemblik! De finish is pas over een paar uur!”.

Bij Enkhuizen wordt het al behoorlijk druk. Alle boten bereiden zich voor op de finish en komen daardoor bij elkaar op hetzelfde stukje IJsselmeer. De laatste 2 uurtjes zijn we nog druk aan het rekenen. We mogen vanaf 18:15 finishen maar we moeten vóór 19:15 binnen zijn. Komen we later binnen dan krijgen we strafmijlen die van ons totaal worden afgetrokken. We weten dat we niet

voor de winst gaan, maar ons doel van 120 mijl willen we absoluut halen.

18:15, één na laatste boei gerond.
18:35, laatste boei gerond. Sprint richting de finish.

18:53, Sloffie, de plastic sleepboot van de dochters van Dennis gaat aan een touwtje overboord. Mediageil als we zijn weten we dat dit goed voer is voor de fotografen die in steeds grotere getale langs varen.

19:05, de finish. We zijn er! Uit een snelle rekensom blijkt dat we ruim boven de 120 mijl zijn uitgekomen. 123,9 vertelt de jury ons later.

De zeilen kunnen naar beneden en langzaam tuffen we met de tientallen boten om ons heen de haven van Medemblik binnen. Op de wal staan honderden mensen alle boten toe te juichen. Terwijl we een welverdiend biertje opentrekken bekijken we de mensen langs de kant. Een man met een baard staat ons vrolijk toe te zwaaien. “Halloo!! Ik heb jullie gestart op de startboot in Harlingen!! Als enige!!”. Een onbekende die samen met ons twee mooie momenten deelde. Proost!

Volg de route op:
<http://www.geosailing.com>

Geosailing is ontwikkeld door Just van den Broecke op basis van KeyWorx.
KeyWorx is ontwikkeld door Waag Society.

Just van den Broecke:
<http://www.justobjects.nl>

Waag Society:
<http://www.waag.org>

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





De kaart met de route.



Foto's gemaakt met mobiele telefoon-camera. Linksboven in beeld: de GPS en mobiele telefoon die werden gebruikt om de data te verzenden naar de server.

24-Hour Geosailing

By Jelmer Boomsma

"Can you come to Kornwerderzand?" Dennis is on the phone, the captain of the sailing boat on which I will spend the next few days. "We're at Makkum harbour and the weather's bloody awful. We'd just reached the IJsselmeer when it began to thunder, and we've had force-seven gusts."

Back home in Amsterdam, the sun is shining and the wind is little more than a light breeze.

"We won't manage to reach Enkhuizen in time for the start."

It's noon on Friday, 26 August. The 24-Hour Sailing Race starts at 7 p.m., and is the biggest annual yachting event in the Netherlands. 700 boats will compete with each other on the IJsselmeer, Markermeer and the Waddenzee. Each boat strives to sail as many miles as possible within 24 hours, and the boat with the most miles, wins. There are a number of places where you can start, but the finish is at Medemblik where all the boats (apart from those that have dropped out) will be the subject of great attention as they enter the harbour on Saturday evening at approximately the same time.

Our boat is unique this year, because our entire journey can be followed live on the internet. For this purpose Just van den Broecke, who has freelanced at Waag Society for many years, has developed Geosailing, an adapted version of his earlier Geoskating technology. Geosailing constantly records our position on an online map on which you can follow the route that we have already sailed. Photos and videos that we send from the boat are automatically included on the map at the places where they were actually made. The colours in which the route is drawn show how fast we were sailing at each point.

At the end of the afternoon, my companion Rolf and I climb on board the Semper, which is moored at Kornwerderzand sluice at the end of the Afsluitdijk near Harlingen. After a quick introduction to Peter, the fourth member of the crew, we can finally get to grips with Geosailing. It is surprisingly user-friendly: we have a reasonably normal phone and a small GPS module. Software on the phone automatically communicates our position. We can also make and send photos and video with the same phone. The server calculates our speed.

I had already made a number of test laps in Amsterdam and everything had worked flawlessly. But turning it on on the boat is a nervous moment: will the GPS have reception inside the boat and will the equipment work on the battery? But my worries are unfounded because within a minute the phone confirmed with a series of short beeps that our position had been communicated. I send the first photo from the sluice. We're on air!

We decide to start from Harlingen and receive the first, somewhat surprised reactions come from the landlubbers as we head north while gobbling down plates of brown beans. "We can see you!" and "Harlingen? Are you completely crazy?" At the starting line we realise that we are the only one of the 700 boats to opt to begin there. A lone boat from the organisation is waiting for us; the Wad is otherwise completely deserted. The starting ship sounds its horn and we're off! 24 hours of voluntarily sweating it

out while everyone can follow our progress.

After several minutes of sailing obliquely into the wind, we round the first buoy and turn towards Vlieland. The wind lashes the sails and on the outward current we reach speeds that are unusually high for our boat. The conditions are perfect and our surroundings are breathtakingly beautiful. A ferry heading for the islands glides past us. The sun slowly sinks into the water beyond Vlieland. On a sand flat we see the silhouettes of resting seals. We can certainly manage it this way! We leave the protection of the islands between Vlieland and Terschelling, and we bounce across the waves from the North Sea. Just a bit further so that we can round a buoy then we'll turn back again. It's dark by now and the rotating light of the Brandaris, the Terschelling lighthouse, is clearly visible in the distance.

There are further reactions from the landlubbers on the way back. "Did you hit a buoy?" (My caption for the northern buoy is that it had been 'clipped' whereas the correct term is 'rounded'). A number of dubious sexual propositions greet the photo of Peter emerging from the toilet, an image that was intended to give an impression of conditions on board.

The rising sun is always a good photo opportunity and at 7 a.m. it is my turn to sleep for a few hours until approximately 11 a.m. when the rest of the route must be planned. We will first sail towards Medemblik and will then embark on a couple of long, rapid stretches. The landlubber's message is: "No, don't go to Medemblik! The finish isn't for another couple of hours!"

It's already quite busy at Enkhuizen. All the boats are preparing for the finish and are therefore converging on the same part of the IJsselmeer. We spend the last two hours feverishly calculating. We can finish from 6.15 p.m. onwards but must arrive before 7.15 p.m.. If we arrive any later, penalty miles will be deducted from our total. Winning is not important but we absolutely must achieve our goal of 120 miles.

The sails can be slowly lowered and we chug along with dozens of other boats into Medemblik harbour. Hundreds of people are standing on the quay to cheer the boats on. While we open a well-deserved beer, we look at all the people on the side. A man with a beard is waving at us cheerfully. "Hello!! I started you off in Harlingen!! I was the only one there!!" An unknown man who shared two beautiful moments with us. Cheers!

You can follow the route on <http://www.geosailing.com>

Geosailing was developed by Just van den Broecke on the basis of KeyWorx. KeyWorx was developed by Waag Society.

Just van den Broecke:
<http://www.justobjects.nl/>
 Waag Society:
<http://www.waag.org>
 KeyWorx:
<http://www.keyworx.org>

Just van den Broecke maakte Geosailing op basis van Waag Society's ontwikkelsoftware KeyWorx. Een mobiele telefoon wordt gekoppeld aan een gps. Vervolgens geeft het mobieltje doorlopend de positie van de boot door aan een server die op een website laat zien waar precies het apparaat zich bevindt. Ook is het mogelijk foto's en filmpjes te versturen die opgeklikt kunnen worden op de exacte lokatie op de kaart waar het materiaal geschoten is.

Just van den Broecke made Geosailing based on Waag Society's developing software KeyWorx. A cellphone is linked to a gps. The phone sends the position of the boat to a server that shows the position on a map on a website. It's also possible to upload pictures and video that can be opened on the exact location on the map where the material is shot.



MONSTERS LEREN KINDEREN OVER MEDIA



Monsters intrigeren jonge kinderen. Het succes van Pokémon spreekt boekdelen. Waag Society en Kunstgebouw namen monsters dan ook als uitgangspunt voor het project MonsterMedia. Het draait allemaal om monsters die zich voeden met beeld en geluid en bits en bites.

MonsterMedia is dus een online media-educatie project: het leren over media, met gebruikmaking van media. Het monsterspel wordt ontwikkeld voor jongeren van groep 7 en 8 en gefinancierd door het Prins Bernard Cultuurfonds Zuid-Holland en het VSB Fonds.

Op dit moment wordt er door Waag Society druk gewerkt aan de monsterwereld zodat het begin 2006 online kan gaan. Projectmanager Dick van Dijk geeft in dit artikel een kijkje in de keuken.

(NIEUWE) MEDIA EDUCATIE
Kinderen komen veel met media in aanraking. Met mobiele telefoons, computer-games, chat en e-mail kunnen ze goed uit de voeten. Maar daarmee is niet gezegd dat ze kritisch kunnen omgaan met media of kunnen terugkijken op hun eigen (media) gedrag. Met name daarom is het vreemd dat de aandacht voor media-educatie in het basisonderwijs beperkt is en er weinig tot geen geschikte lespakketten beschikbaar zijn.

In het project MonsterMedia hebben we daarom zelf het terrein afgebakend en media-educatie ruim opgevat. We gaan bijvoorbeeld uit van alle communicatievormen en niet alleen van de massamedia, zoals gebruikelijk in de meer theoretische benaderingen.

De kinderen leren verhalend over de mediageschiedenis, van rots-tekeningen tot mobiele telefonie, en worden uitgedaagd zelf met media aan de slag te gaan en uiteindelijk een mediacampagne op hun school op te zetten. Uiteraard draagt daarnaast het online spelen van het spel bij aan de digitale vaardigheden van de kinderen.

LANGE EN GEVAARLIJKE ZOEKTOCHT
Of MonsterMedia nu een game is of een online speurtocht, was in het projectteam lang onderwerp van discussie. We gebruiken verschillende invloeden uit games, maar aspecten als onderlinge competitie ontbreken: er is geen

Er zijn verschillende grafische werelden of 'levels' gemaakt voor de opdrachten, die zowel symbolisch zijn voor de ontwikkeling die de media hebben doorgemaakt als voor de ontwikkeling van de monstertjes. MonsterMedia is in de eerste plaats geschikt voor de laatste fase van het basisonderwijs. Het volwassen worden en de wijde wereld in trekken van de monstertjes kan worden gezien als symbolisch voor de overgang van kinderen van de basisschool naar de brugklas.

WIE WORDEN ER MONSTERS?
Zoals gebruikelijk in onze projecten hebben we kinderen en



adrenaline 'rush'. Ook begeven we ons niet volledig op het terrein van de role playing games -rollenspel- omdat leerlingen niet hun monstertje zijn; de kinderen helpen de monstertjes bij hun zoektocht. De termen 'educatieve game' of 'serious game' dekken de lading eveneens niet volledig. Het is, zoals veel Waag Society projecten, moeilijk in een hokje te stoppen.

docenten op verschillende momenten en manieren bij het proces betrokken. De eerste demo's zijn met open armen ontvangen door de jongeren.

Docenten hebben we betrokken om ruggespraak te geven en zo vanuit hun praktijk onze ideeën tegen het licht te houden. Een belangrijke wens was bijvoorbeeld de mogelijkheid het spel klassikaal

in te zetten. Minder vaardige leerlingen zouden niet te veel achter mogen raken op de voorhoede. Aangezien dit enigszins op gespannen voet staat met ons idee dat iedere leerling zijn eigen leertempo en -route zou moeten kunnen bepalen is een mengvorm ontwikkeld, waar de docent een bepalende rol in vervult. Vanuit onze ervaring met andere educatieve trajecten is daarnaast geëxperimenteerd met ideeën als de theorie van Kolb, zodat er -ongeacht de eigen leerstijl van de leerling- voldoende uitdaging

in de monsterwereld te vinden is en kinderen niet vastlopen in opdrachten die ze niet aan kunnen.

TECHNIEK

Een belangrijk puzzelstuk is altijd de technische infrastructuur. In het basisonderwijs is de ene school rijkelijk van computers en netwerken voorzien terwijl de buurman nauwelijks aandacht aan ICT besteedt. We gaan er van uit dat MonsterMedia nog een aantal jaren gebruikt gaat worden. De eisen die de apparatuur gesteld worden kunnen dus niet al te laag

zijn, maar we willen scholen ook niet uitsluiten. We hebben geprobeerd verschillende opties open te houden, maar we hebben in deze fase van het project wel gekozen voor Windows en Internet Explorer. In een volgende fase kan MonsterMedia voor meer systemen geschikt gemaakt worden.

EN NU

Begin 2006 gaat de mediamonsterwereld online. Kinderen uit verschillende Zuid-Hollandse basisscholen kunnen dan hun eigen mediamonster kiezen, coachen

en opvoeden tot een volwassen mediamonster dat iets weet van de mediageschiedenis en het belang van media. Hun volwassen monster kan vervolgens online de grote baas van alle monsters uitdagen en proberen zelf het Topmonster te worden. En wie wil er nou geen topmonster worden! Jij toch ook.

Kijk voor meer informatie op:

<http://www.monstermedia.nl>

Monsters teach kids about media

'Media Monsters' is the working title of an online media education project that consists of learning about the media by using the media. This monster game was developed by children in the final years of primary education, and has been funded by the Prins Bernard Cultuurfonds Zuid-Holland and the VSB Fonds.

Right now Waag Society is busy working away at the monster world so that it can be launched online at the beginning of 2006. In this article, project manager Dick van Dijk lifts the lid on what lurks beneath.

MEDIA AND NEW MEDIA EDUCATION

Children have a great deal of contact with the media. They can work with mobile phones, computer games, chat rooms and email. However, this is not to say that they are able to approach the media in a critical way or can consider their own media behaviour. Therefore, it is odd that the focus on media education in primary schools is somewhat limited and that virtually no suitable teaching materials are available.

Hence, in the MonsterMedia project, we have defined the area ourselves and interpret 'media education' in a broad sense of the term. For instance, we deploy all forms of communication rather than simply the mass media, as is usually the case with the more theoretical approaches. The children learn about media history through stories - from cave paintings to mobile telephony - and are challenged to get to grips with the media themselves and to set up a media campaign at their school. Playing the 'game' online naturally also helps to develop the children's digital skills. The emphasis on 'media literacy' ideas and theories in new media education through Monster Media has ultimately become a degree project for a work placement student at the University of Utrecht.

PUPILS AND TEACHERS INVOLVED

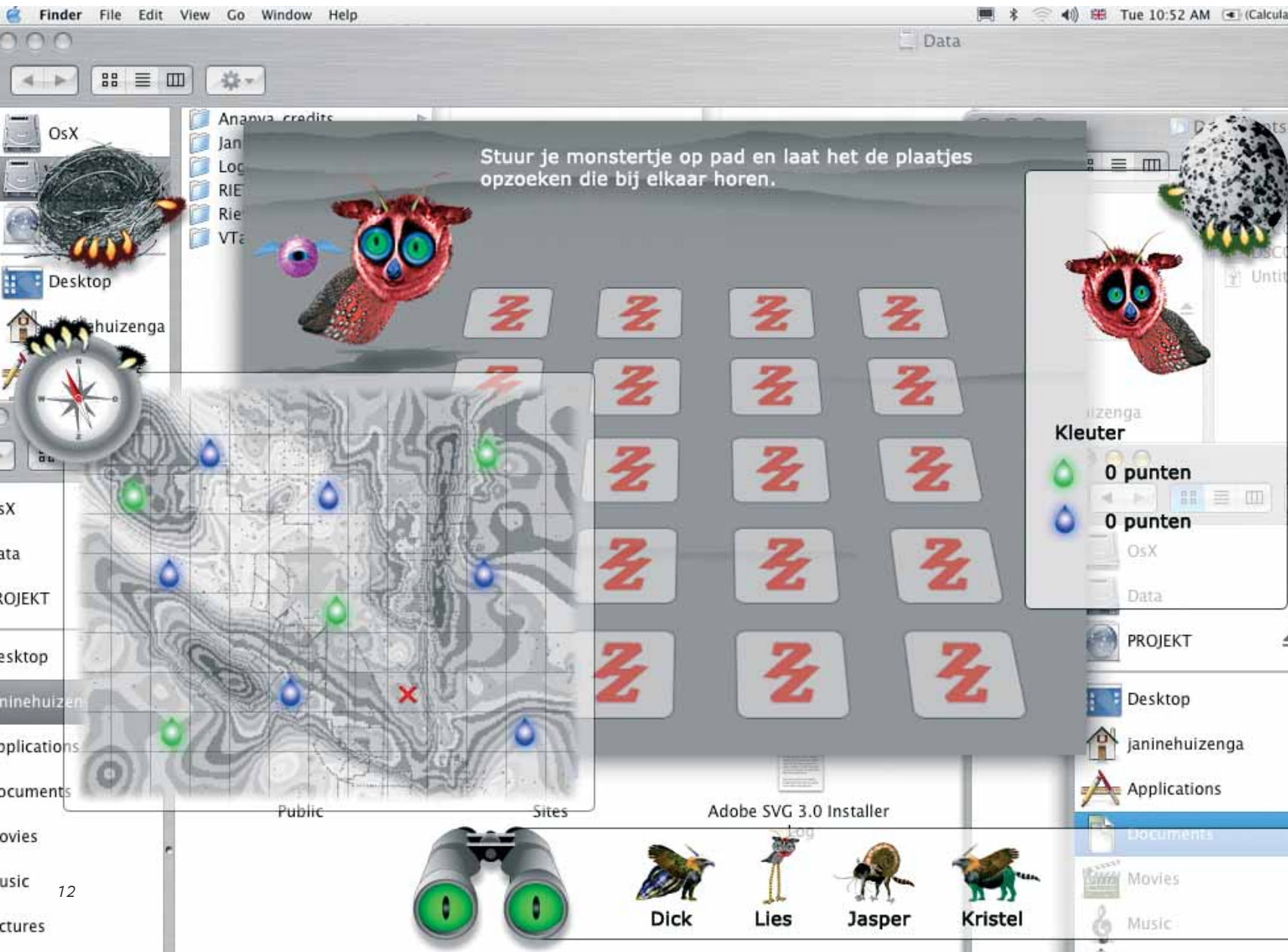
Like all our projects, we have involved both the pupils and their teachers in different ways and at certain points in the process. The children greeted the first demos with great enthusiasm.

We involved the teachers as sounding boards so that they would examine our ideas on the basis of their own practice. For instance, an important way in which they influenced the development process was in terms of the need to deploy the game in a classroom situation. Children who are less skilful must not lag too far behind the leaders. Because this is somewhat at loggerheads with our belief that each pupil must be able to determine his or her own learning tempo and route, a compromise was developed where the teacher plays a decisive role.

TOP MONSTER

The media monster world will be unleashed online at the beginning of 2006. Children from various primary schools in the Province of South Holland will be able to select their own media monster, and coach and nurture it to become an adult media monster that knows a thing or two about media history and the importance of the media. The adult monster can then challenge the boss of all monsters online and try to become the Top Monster. And naturally we all want to be the Top Monster! As you do too. More information is available on

<http://www.monstermedia.nl>



PAKHUIS DE ZWIJGER

van kraakbolwerk naar cultureel episch centrum

Door Lukas Julius Keijser

Een van mijn fijnste uitgaansherinneringen is een avond in het toen nog gekraakte pakhuis Afrika aan de Piet Heinkade in Amsterdam. Terwijl binnen lelijke traves-tieten en wilde feministische punkbands optraden en in de reusachtige kelder experimenteel werd gedanst op electro en trance, zaten wij tussen krakers en hun honden buiten op pallets met flesjes hoofdpijn-bier van één euro. De omgeving leek op een filmset van een zombie-film. De grote, sombere en verwaarloosde gebouwen, de lompe kunstwerken, het zwerfafval en de tweezitsbanken van de vuilnis vormden een mooi contrast met de supersonische brug met grote discolichten die het Java-eiland met de Piet Heinkade verbindt. Het water in het IJ achter ons golfde zacht, de enorme hijskranen in de bouwput naast ons, afgeschermd met Heras-hekken, staken dreigend boven ons uit.

Het gebouw waar we toen tegenaan plasten, het pakhuis naast de Afrika, waar de brug naar het Java-eiland doorheen loopt, was toen ook nog gekraakt. Wat we niet wisten, was dat terwijl wij daar zaten te drinken, er al jaren werd gewerkt aan plannen

om dat gebouw in te richten tot een splinternieuw cultuur- en mediacentrum. Waag Society is als toekomstige gebruiker nauw betrokken bij het project. En stadsomroep Salto. En productie-bureau Cultuurfabriek.

HAARSCHEURTJES

Maar dat hoor ik pas een half jaar later. Ik was sowieso niet erg op de hoogte van het gebouw, blijkt na wat googlen. Pakhuis De Zwijger werd tussen 1933 en 1934 gebouwd naar een ontwerp van architect J. de Bie Leuveling Tjeenk en constructeur K. Bakker. Het pakhuis, een voorbeeld van het zogenaamde zakelijk expres-sionistisch bouwen, werd na oplevering lang gebruikt als koelhuis. Maar de laatste decennia was het vooral een belangrijke oefen-ruimte voor bands. Herman Brood en Lois Lane repeteerden er onder meer jarenlang.

Toen de gemeente begon met de stedelijke ontwikkeling van de vroegere havens en het Java-eiland werd volgebouwd, kwam het plan een brug door het pakhuis te bouwen. Dat betekende bijna de sloop van het gebouw, want het had haarscheuren tot gevolg. Door bemoeienis van het Cuy-persgenootschap werd Pakhuis De Zwijger uiteindelijk uitgeroepen tot Rijksmonument. Een snel aangebrachte stalen constructie redde De Zwijger van instorten.

CHIQUÉ BEDRIJVEN- EN EVENEMENTENGEBIED

De krakers woonden er toen nog, maar zijn inmiddels vertrokken. "Uit eigen beweging," vertelt de directeur van Cultuurfabriek

Egbert Fransen die sinds een jaar of zes intensief bij de herontwikkeling van het pakhuis betrokken is. "We waren constructief met ze in gesprek." Niet onlogisch: het initiatief voor de herontwikkeling van het gebouw komt uit de krakersbeweging. Namelijk van Martijn Verver (tegenwoordig zakelijk leider VPRO Digitaal en nog steeds bestuurslid van Stichting De Zwijger) en Jasper Broelman. Zij organiseerden festivals en feesten in het nabij gelegen voormalige kraakpand Vrieshuis Amerika. Fransen: "Omdat ze wisten van de geplande sloop, zochten ze contact met de gemeente die hen als doekje voor het bloeden het recht verleende om met Pakhuis De Zwijger aan de gang te gaan." Later kwam erbij dat de gemeente graag iets wilde doen aan 'de rotte appel' aan de kade die de laatste jaren een metamorfose onderging van unheimische tippelzone voor heroïnehoertjes tot een chique bedrijven- en evenementengebied.

De initiatiefnemers vonden al gauw partners in de Cultuurfabriek en Waag Society en later Salto. Allemaal hebben ze nauwe banden met de underground-scene van Amsterdam. De Zwijger is dan ook een broedplaats. Fransen: "Behalve de broedplaatsen-bijdrage, krijgen we geen subsidie. Dat betekent dat we het gebouw deels commercieel moeten gaan uitbaten. Bedrijven en maatschappelijke organisaties kunnen de zalen bijvoorbeeld huren en er komt ook horeca. Maar het wordt boven alles een plek waar cultureel en creatief ondernemerschap hoog in het vaandel staat. Er is veel ruimte voor het experiment en

innovatie, voor jonge mensen met goede ideeën die iets willen produceren of organiseren. En het moet vooral een ontmoetingsplek worden voor jong en oud uit verschillende disciplines en achtergronden, waar ruimte is voor exposities, debatten, concerten, installaties, conferenties, etcetera. Iets tussen een theater, debatcentrum en muziekpodium in."

PROCESGEBOUW

Het nieuwe mediacentrum Pakhuis De Zwijger, naar een ontwerp van architect André van Stigt, telt na de verbouwing 5000 vierkante meter over zes verdiepingen. Er komen drie zalen in, verschillende kantoren en een café. Fransen noemt De Zwijger uniek, omdat er in de hoofdstad weinig zalen zijn waar tussen de 250 en 300 mensen in passen. Marleen Stikker, directeur van Waag Society, voegt daaraan toe dat de stad geen podium kent waar ad hoc van alles mogelijk is. "Veel zalen in de stad zijn lang van tevoren volgeboekt en hebben een bepaalde identiteit. Wij zien het pakhuis als een procesgebouw. We zullen niet gaan selecteren op wie met een idee komt, maar of het een interessant plan is of niet."

Stikker denkt dat De Zwijger vooral een plek zal zijn waar "verandering aan de orde wordt gesteld." Cultuur en nieuwe media zullen daarin een belangrijke rol spelen, zegt ze. Vandaar dat Waag Society een dependance krijgt in Pakhuis De Zwijger. Het lab van Waag Society verhuist van de Waag naar de Oostelijke Handelskade en bovendien start er het 'Mediagilde'. Dit is een initiatief om creatieve ondernemers op het gebied van ICT en nieuwe media te helpen in één jaar te professionaliseren. Het Mediagilde, dat op dit moment in de opbouw-fase verkeert, biedt naast werkplekken en hoogwaardige technologische faciliteiten, een programma

van activiteiten dat gericht is op kennisontwikkeling en innovatie. "We gaven door de jaren heen steeds vaker adviezen op dit gebied," vertelt Stikker, "er was vraag naar." Ze denkt daarnaast dat samenwerking met de andere huurders van het gebouw tot interessante kruisbestuiving kan leiden.

SCIENCE FICTION-DECOR

In april is begonnen met de grondige verbouwing van Pakhuis De Zwijger die volgend jaar aan het eind van de zomer voltooid moet zijn. Uit de bouwtekeningen in 3D en full colour, ook te zien op internet, blijkt dat het gebouw dan beter zal aansluiten bij de high-tech omgeving. Er komen bijvoorbeeld kolossale ramen in waardoor het grimmige karakter verdwijnt.

De sfeer op het terras dat bij het pakhuis zal komen, zal dan ook anders zijn dan toen het gekraakt was. Meer die van de filmset van een science fiction film. Ook gezellig.

www.dezwijger.nl
www.mediagilde.nl

Mediagilde

Pakhuis De Zwijger in voorbije jaren als krakersbolwerk. De Jan Schaeferbrug loopt dwars door het gebouw. De funderingen voor de brug werden niet geheid, maar geschroefd.

Pakhuis De Zwijger in bygone days as a centre for squatters. The Jan Schaefer bridge runs right through the building. It's foundation poles were not pushed in but screwed in.



De Zwijger: from squat to cultural epicentre

By Lukas Julius Keijser

One of my best memories of a night out was at the Pakhuis Afrika warehouse on Amsterdam's Piet Heinkade, which was a squat at that time. Ugly transvestites and wild feminist punk bands performed inside and the gigantic cellar pulsated with experimental dance, electro and trance. We were sitting outside on wooden pallets between the squatters and their dogs, drinking headache-inducing beer that cost just a euro a bottle. It looked like a set for a zombie film.

The building that we urinated against, the warehouse next to Pakhuis Afrika that is transected by the bridge to the Java Island, had also been squatted. What we did not know was that while we were sitting there drinking, plans were already well underway to convert it into a brand new culture and media centre that would house such future users as Waag Society, the Salto urban broadcasting organisation and the Cultuurfabriek production studio.

HAIRLINE CRACKS

The Pakhuis De Zwijger warehouse was built between 1933 and 1934 to a design that had been developed by the architect J. de Bie Leuveling Tjeenk and the structural engineer K. Bakker. Once completed, the warehouse, which is an example of expressionist architecture, was used as a cold store. However, over the last ten to twenty years, it had mostly been a squat.

The plan for the bridge through the warehouse came after the Java Island was already in the process of being built to capacity and

the city council had undertaken the urban development of what used to be the harbours. This almost resulted in the building's demolition due to the emergence of hairline cracks. Through the efforts of the Cuypersgenootschap, an organisation dedicated to the preservation of Dutch architecture, Pakhuis De Zwijger was finally declared a national monument. A rapidly installed steel construction saved it from imminent collapse.

SOMETHING BETWEEN A THEATRE, A DEBATING CENTRE AND A MUSIC VENUE

The initiators soon found partners at the Cultuurfabriek and Waag Society with the subsequent addition of Salto. They all have close links with Amsterdam's underground scene and adhere to a philosophy that strongly reflects the Dutch tradition of artistic 'spawning grounds'. Fransen: 'We are not subsidised except for the building's conversion. This means that De Zwijger must be partly used for commercial purposes. For instance, business and social organisations can hire the auditoria and there will also be catering opportunities. But above all it will be a place for cultural and creative enterprise where there is plenty of space for experimentation and innovation, and for young people with good ideas for productions and events. Most of all, it must be a meeting place for young and old from various disciplines and backgrounds where there is the opportunity for events such as exhibitions, debates, concerts, installations and conferences etc.. It should be something between a theatre, a debating centre and a music venue.'

PROCESS BUILDING

Following its conversion, which was designed by the architect André van Stigt, the new Pakhuis De Zwijger media centre now measures 5000 square metres that are spread over six floors. There will be three halls, various offices and a café. Marleen Stikker, Waag Society's director, states that there is no venue in the city where everything can be done on an ad hoc basis. 'Many of the city's auditoria are completely booked up long in advance and have a fixed identity. We regard De Zwijger as being a process building. We will not select on the basis of the people presenting the idea but on whether or not they have come up with an interesting plan.'

Stikker believes that De Zwijger will be primarily a place where 'change is discussed'. Culture and the new media will play an important role here. Hence, Waag Society is acquiring an annex at Pakhuis De Zwijger where its Media Guild will take shape. The Media Guild was set up in 2004 with the aim of assisting creative entrepreneurs with the professionalisation of their IT and new media activities within a period of one year. Apart from workplaces and high-level technological facilities, the Media Guild will also provide a program of events that focus on the development of knowledge and innovation.

Pakhuis De Zwijger's complete renovation was initiated this April and must be completed by the end of the summer of 2006. The 3-D, full colour floor plans, which are also available on the internet, show that the building will merge more effectively with its high-tech surroundings. For instance, there will be enormous windows so that the building will lose its grim appearance.

The atmosphere of the terrace, to be located next to the warehouse, will in no way reflect the building's past life as a squat. It will be more like the set for a futurist film. Which will also be fun.

www.dezwijger.nl
www.mediagilde.nl



ERWIN VAN DER ZANDE

Interview door Marie-José Klaver

Favoriete website:

"Ik bezoek veel sites regelmatig. Een wat minder bekend voorbeeld misschien is Techdirt.com, een weblog met slimme, bondige analyses van het tech nieuws."

Wat is je favoriete cd:

"Wearemonster van Isolee draai ik momenteel veel. In Between Dreams van Jack Johnson is heel lekker. En X&Y van Coldplay is bij nader inzien toch best een sterk album."

Favoriete film:

"Als ik moet kiezen dan Magnolia van PT Anderson. Daar zit zo veel in. Hij was nog op de tv als keuzefilm van zomergast Katja Schuurman. Haar beste keuze van de hele avond trouwens."

Wat heb je tussen BitMagic en Bright gedaan?

"Een van de redenen dat ik bij BitMagic ben weggegaan is dat ik heel graag zelf weer productief wilde zijn in plaats van alleen een redactie leiden. Ik ben weer gaan schrijven. Redactioneel voor sites en tijdschriften en als copywriter voor reclamebureaus."

Mijn grootste project tussen BitMagic en Bright was online jongerenmagazine Spunk (www.spunk.nl). Dat heb ik in 2001 samen met uitgever Frank Bierens opgezet. Spunk heeft inmiddels partnerships met NRC Handelsblad, Foreign Media Group en CCCP.tv. De hoofdredactie heb ik begin dit jaar vol vertrouwen overgedragen aan Jan Hoek. Ik ben er nog steeds wel bij betrokken. Zo staat er een televisieprogramma van Spunk op stapel. Dat stond het al een tijdje maar het gaat er nu echt van komen."



Hoe is het idee voor Bright ontstaan?

"Uitgever Oscar Kneppers wilde na de verkoop van Emerce een nieuw blad beginnen. Een lifestylemagazine naar aanleiding van een fenomeen als de iPod. Ik heb er ook een maar had sterk het gevoel dat er meer aan de hand was dan Apple. We waren er vrij snel uit. Bright stoelt op het idee dat de digitale revolutie heeft plaatsgemaakt voor een digitale levensstijl. Zoals hiphop toonaangevend is in de popmuziek en popcultuur, zo is technologie dat geworden in lifestyle. Bright

is bovendien breed van interesse omdat er naast computers, gadgets en internet ook in design, architectuur, kunst, wetenschap en zelfs mode een tech factor zit. Op al die terreinen zoeken we de dingen, mensen en ideeën uit met 'the right stuff'."

Hoe maak je een papieren internet-tijdschrift interessant genoeg voor lezers die de hele dag het laatste nieuws op internet kunnen volgen?

"Je geeft zelf het antwoord al. Het laatste nieuws lees je online en wij maken een tijdschrift."

WIE IS ERWIN VAN DER ZANDE?

Erwin van der Zande (1973) [www.vanderzande.com] schrijft al elf jaar over internet. In 1994 begon hij met e-Wave, de eerste elektronische nieuwsbrief in Nederland. Na e-Wave volgden de internet-publicaties Shift en Planet Weekly. Samen met collega-journalist Francisco van Jole en internetondernemer Michiel Frackers richtte Van der Zande in 1999 – op het hoogtepunt van de dotcomhype – het online mediabedrijf BitMagic op. Inmiddels is hoofdredacteur van Bright, Nederlands nieuwste geek-zine.

"We zoeken op creatieve wijze de verdieping, selecteren de krenten uit de pap en hebben meer ruimte voor de verbeelding, letterlijk en figuurlijk. Een magazine is een luxemedium geworden. Internet check je tussendoor, als je een magazine leest dan ontspan je en laat je je inspireren."

Was het niet risicovol om in de huidige slechte markt een nieuw tijdschrift te beginnen?

"Een tijdschrift is een duur medium en de markt heeft een zware tijd achter de rug. Maar de wind is aan het keren en technologie neemt (opnieuw) het voortouw. Bright heeft als voordeel dat het de eerste in zijn soort is, een 'tech glossy'. De lezers waren er al, de adverteerders ook, er waren alleen geen media. Nu wel."

Hoe hebben jullie bepaald of Bright levensvatbaar was?

"We hebben in onze eigen netwerken meningen gepeild en die van sleuteladverteerders. Een uitgebreid onderzoek is er niet geweest. Het is vooral onze gut feeling geweest als ik eerlijk ben. En die wordt gelukkig inmiddels bevestigd. Lezers zijn heel

positief over Bright, het aantal abonnees groeit gestaag en de adverteerders zijn enthousiast. Het zijn ook niet de eerste de beste bedrijven die in het blad adverteren: er staat een scala van grote spelers, van telecomaandieners tot technologieproducenten in Bright."

Wat wil je met Bright bereiken?

"Een sterk, herkenbaar techlifestylemerk neerzetten dat mensen via diverse kanalen vermaakt, verrast en als het even kan inspireert."

Waarin onderscheidt Bright zich van andere internet- en lifestyletijdschriften?

"Dat het juist de brug slaat tussen digitale technologie en lifestyle. Wired meets Wallpaper, dat is van meet af aan de opzet geweest."

Wat is het leukste aan het hoofdredacteurschap van Bright?

"Afgezien van de goodies, ik heb net een Sony PSP ontvangen, vind ik het vooral gaaf om aan een tijdschrift te werken dat naar mijn mening precies in het tijdsbeeld past."

Wat zijn de toekomstplannen, journalistiek gezien?

"Dit najaar gaat eindelijk onze dagelijkse site (www.bright.nl) online, daar zie ik naar uit. Het is ook hoog tijd dat we op internet een sterke aanwezigheid hebben. De techlifestyle speelt zich grotendeels op internet af. Er staat ook een event gepland. Om op een andere manier in contact te komen met onze lezers en met de onderwerpen die in Bright aan bod komen. Een volgend jaar gaan we met het magazine van zes naar tien nummers. De reguliere editie wordt aangevuld met vier speciale edities. Wat dat inhoudt verklap ik nog niet maar het wordt heel mooi. Verder sluit ik niet uit dat er volgend jaar samenwerkingen komen met andere mediamerken."

Zo waren we in gesprek met een grote krantenuitgever die een nieuwe uitgave helaas in de koelkast heeft gezet."

Hoe hoog is de oplage van Bright?

"25.000 en we zijn net begonnen met distributie in België."

Wat is jullie lezerspubliek?

"'The creative class' vind ik wel een mooie omschrijving. Dat zijn de traditionele creatieven, maar ook inventieve technici, wetenschappers, ondernemers en zelfs consumenten. Mensen met een continue honger naar frisse input en een gevoeligheid voor de belofte van technologie."

Wat doe je naast Bright?

"Steeds minder. Ik schrijf nog steeds om de paar weken een column voor WebWereld. En doe nog wat copywriting links en rechts. Bright slokt steeds meer tijd op. Het is ook een heel gaaf project. Helemaal weer op nul beginnen, net als met Shift, BitMagic en Spunk daarvoor, een merk neerzetten en dat ontwikkelen, stap voor stap, op zoek naar de juiste snaar."

<http://www.bright.nl>



Who is Erwin van der Zande?

Erwin van der Zande [www.vanderzande.com] (1973) has been writing about the internet for the past 11 years. He started with e-Wave, the Netherlands' first electronic newsletter, in 1994. e-Wave was followed by the internet publications Shift and Planet Weekly. In 1999 – and at the height of the dotcom hype - Van der Zande set up the online media company BitMagic together with fellow journalist Francisco van Jole and the internet entrepreneur Michiel Frackers.

Favourite website: techdirt.com

Favourite CDs: Wearemonster (Isolee), In Between Dreams (Jack Johnson), X&Y (Coldplay)

Favourite film: PT Anderson's Magnolia

What did you do between BitMagic and Bright?

"One of the reasons why I left BitMagic was that I really wanted to be personally productive instead of leading an editorial team. I've started writing again: editorial work for sites and magazines, and copywriting for advertising agencies. My biggest project between BitMagic and Bright was the online youth magazine Spunk (www.spunk.nl). I launched it with the publisher Frank Bierens in 2001. Spunk now has partnership deals with the Dutch newspaper NRC Handelsblad, the Foreign Media Group and CCCP TV. At the beginning of this year I handed the chief editor's job over to Jan Hoek, who I have every confidence in. But I'm still involved. For instance, there's a Spunk television program in the pipeline. It had been at the planning stage for quite some time but now it's really going to happen."

How did you come up with the idea for Bright?

"The publisher Oscar Kneppers wanted to start a new magazine after selling Emerge. It was to be a lifestyle magazine on phenomena such as the iPod. I have one myself but felt very strongly that it was about more than just Apple. The decision was made quite quickly. Bright is based on the idea that the digital revolution has made way for a digital lifestyle. Just as hip hop sets the tone for pop music and pop culture, so technology has had the same effect on lifestyle. Moreover, Bright has an extensive interest area because, apart from computers, gadgets and the internet, a tech factor also exists in design, architecture, art, science and even fashion. Here, we seek out the people and ideas with 'the right stuff'."

How do you make a printed internet magazine interesting enough for readers who spend the whole day following the latest news online?

"You've already answered your own question. People read the latest news on the internet whereas we are making a magazine. We aim for in-depth coverage in a creative way; we select the best bits and have more space at our disposal for the imagination, both literally and figuratively. A magazine has become a luxury medium. You can check the internet in your spare moments but reading a magazine means relaxation and inspiration."

Wasn't it rather risky to launch a new magazine at a point when the market was so weak?

"A magazine is an expensive medium and the market

has indeed been through a rough patch. But the tide is turning and technology is once again taking the lead. As a 'tech glossy' Bright has the advantage that it is the first of its kind. The readers and advertisers already existed; all that was missing were the media. But that's changed now."

How did you decide whether Bright would be viable?

"We checked the opinions of our own networks and those of our key advertisers. There was never any in-depth research. To be honest, it was mainly based on gut feeling. And fortunately it has proved to be right. Readers are very positive about the magazine, the number of subscribers is growing steadily and the advertisers are enthusiastic. The companies that advertise in the magazine are certainly not run-of-the-mill: we have Vodafone, Microsoft, Volvo, Apple, T-Mobile, Sony, Cadillac, Motorola, Bacardi, Canon, Orange, HP and Renault, to mention just a few."

What do you want to achieve with Bright?

"A strong and recognisable tech lifestyle brand that entertains, surprises and – if at all possible – inspires people through various channels."

How does Bright distinguish itself from other internet and lifestyle magazines?

"By creating a bridge between digital technology and lifestyle. Wired meets Wallpaper, that was our intention from the very beginning."

What is the best thing about being Bright's editor-in-chief?

"Apart from all the goodies - I've been given a Sony PSP - it's great to work on a magazine that I feel exactly reflects the current zeitgeist."

What are your future plans as a journalist?

"Our daily site (www.bright.nl) will finally be launched online this autumn. That's what I'm really looking forward to. It's also high time that we developed a strong presence on the internet. Tech lifestyle mainly occurs on the internet. An event has also been planned so as to come into contact with our readers in a different way and with the subjects that are discussed in Bright. Next year the magazine will bring out ten issues instead of six. The regular edition will be supplemented with four specials. I won't yet reveal what they will be about but they are going to be really beautiful. In 2006 there is also the possibility of collaborations with other media brands. For instance, we are negotiating with a major newspaper publisher who unfortunately had to place a new publication on the back burner."

Who are your readers?

"The 'creative class' would be a suitable description. They consist not only of the traditional creatives but also of inventive technicians, academics, entrepreneurs and even consumers. People with a constant thirst for fresh input and with a real sense of what technology can do for them."

What do you do apart from Bright?

"Less and less, but I still write a column every few weeks for the WebWereld site. And I also do the occasional bit of copywriting."

<http://www.bright.nl>

Interview by Marie-José Klaver

BRIGHT
magazine

SLACKEN @ WHAT THE HACK

Waag Society sponsort enige plaats zonder internet op hackerfestival



Het was nat, koud maar beregezellig in Liempde, de parel van Brabant. Waag Society was aanwezig op What The Hack, het grootste Nederlandse hackerfestival. Geheel in de sfeer van dit doe-het-zelf-evenement droegen we bij aan de programmering, de video-registraties maar ook was er de SI@ckerS@lon van Waag Society-'fellow' Patrice Riemens, die hieronder verslag doet van drie dagen rond de Russisch/Turkse teeketel.

OpERATInGtHeATRe

De simpele opzet van de SI@ckersS@lon, namelijk "twee jongens en een samovar" (Russisch/Turkse teeketel, om eens Bilwet te parafaseren), kon bij What The Hack flink uitgebreid worden. We boden een stress-loze (en daarom ook connectiviteitsvrije!) omgeving waar de bezoekers van evenementen zich konden ontspannen. De grootste trekker was 'OpERATInGtHeATRe', een filmfestivalletje dat leentjebuurtje speelde bij het Australische 'Lost Film Festival'. Voor zover men nog niet

genoeg had aan het geprogrammeerde aanbod (schokkende docu's, doldrieste films en andere beelden uit het mensenpark) konden bezoekers ook hun eigen materiaal ter vertoning aanbieden.

'CONNECTIVITY-FREE ZONE'

Omdat we vergeleken bij vorige edities wat meer op de route lagen trok de SI@ckerS@lon beduidend meer publiek. Bij monde van de Washington Post en het CNN-Nieuwskanaal verbaasde de aanwezige internationale pers zich dan ook over de ietwat bizarre populariteit van wat zich nadrukkelijk als een 'connectivity-free zone' afficheerde...

De SI@ckerS@lon ontwikkelde zich als de hangout van iedereen die de harde muziek van de officiële festivaltenten al te bar vond en liefhebbers van informeel samenzijn en het goede gesprek. Want er werd flink gepraat, tot diep in de nacht, over van alles en nog wat maar natuurlijk het meest over elkaar. En wie de gang naar eigen tent al te deprimerend achtte kon blijven slapen, alweer zolang de voorraad strekte.

What The Hack website:
<http://wiki.whatthehack.org>

Waag Society sponsort only spot without connectivity at hackerfestival

Waag Society sponsort only spot without connectivity at hackerfestival

Waag Society once again attended What The Hack, the final instalment of the Dutch hacker festivals. It contributed in a suitable way to both the programming and video recordings of this DIY festival, which also included the SI@ckerS@lon that was organised by Waag Society 'fellow' Patrice Riemens. Here is his report of three days spent sitting around a Russian/Turkish tea urn.

OpERATInGtHeATRe

The SI@ckersS@lon's simple set-up - 'two guys and a samovar' (a Russian/Turkish tea urn) to paraphrase Bilwet - was radically expanded at What The Hack. Apart from providing a stress-free (and therefore connectivity-free) environment to which the events' visitors could escape, there was also Turkish and Moroccan tea, oriental refreshments, and a water pipe.

The Salon also hosted the 'OpERATInGtHeATRe', a small film festival that had cadged work from the Australian Lost Film Festival. Visitors left unsatiated by the programmed supply of shocking documentaries, daredevil films and other images from the human park could present their own films for screening.

'CONNECTIVITY-FREE ZONE'

Partly because of a rather transient location, the SI@ckersS@lon attracted more visitors at What The Hack than its predecessor at HAL2001. According to the Washington Post and CNN News, the international press was astonished by the somewhat bizarre popularity of what most emphatically posted itself as being a 'connectivity-free zone'...

NIEUWS

Bewaarplicht verkeersgegevens: een controversieel plan

Op het hackersfestival What The Hack werd de Europese petitie 'Data Retention Is No Solution' gelanceerd door internetprovider XS4ALL en European Digital Rights (EDRI) met als doel handtekeningen tegen de bewaarplicht van verkeersgegevens te verzamelen en deze aan de Europese Commissie en het Europese Parlement aan te bieden.

De bewaarplicht van verkeersgegevens komt voort uit de wens van Europese opsporingsdiensten, justitie en politie om toegang te hebben tot de gegevens die informatie kunnen verschaffen over communicatie van alle Europese burgers. Het gaat hierbij om de gegevens over de communicatie. Concreet wordt daarbij gesproken over verkeersgegevens van telefonie (zowel mobiel als vast) en internet. Er is dus (nog) geen interesse voor de inhoud van de communicatie.

De bewaarplicht is duur, creëert een schijnveiligheid, gaat expliciet uit van de schuld van de burger tot het tegendeel is bewezen en maakt de burger kwetsbaar -het opslaan van een url is praktisch hetzelfde als het opslaan van een webpagina. Door de petitie 'Data Retention Is No Solution' te tekenen kunt u ervoor te zorgen dat kritische politici een steuntje in de rug krijgen en bestaat er de mogelijkheid dit ingrijpende en ondemocratische voorstel naar de prullenbak te verwijzen. Uw stem is hard nodig. Waag Society en bijna 48.000 Europese burgers

gingen u al voor. De petitie 'Data Retention Is No Solution' is (in meerdere talen) te vinden op: <http://www.dataretentionisnosolution.com>



Voor verdere informatie over de bewaarplicht: <http://www.stopdebewaarplicht.nl>
Dossier verkeersgegevens Bits of Freedom: <http://www.bof.nl/verkeersgegevens.html>

Met dank aan Sjoera Nas (Bits of Freedom).

DATA RETENTION: CONTROVERSIAL PLAN
At hacker festival What the Hack, XS4ALL and European Digital Rights organisation (EDRI) launched the European petition 'Data Retention Is No Solution' to gather signatures against the obligation for providers to store all traffic data for a certain length of time. This obligation is expensive, creates a false feeling of security and explicitly regards citizens as guilty until proved innocent. It also makes us vulnerable: URL access details might be used against you. Sign the petition at: <http://www.dataretentionisnosolution.com>

Dancing Bits-installatie in Nemo vernieuwd

Vanaf eind oktober is in Nemo de vernieuwde versie van video-installatie Dancing Bits te zien. Dancing Bits maakt van de toeschouwer een ontdekkingsreiziger die langzaam achterhaald wat er met het videobeeld gebeurt. U kunt zelf het beeld manipuleren door voor de camera met beweging te experimenteren.

<http://www.e-nemo.nl>

DANCING BITS-INSTALLATION

VERSION TWO IN NEMO

The new version of the video installation Dancing Bits will be shown in Nemo, Amsterdam's technology museum, from the end of October. <http://www.e-nemo.nl>

Simuze

Ruim een jaar geleden is Simuze ontstaan uit onvrede over de manier waarop de media en de muziekindustrie met muziek, muzikant en muzikliefhebber omgaan en het idee dat dit anders kan.

Het is steeds lastiger voor muzikanten om hun muziek onder de aandacht te brengen. Ondanks dat er de afgelopen jaren meer kanalen op radio en televisie bij zijn gekomen is de diversiteit van het aanbod aan muziek via deze bekende kanalen verschaald. De remix-cultuur (zoals we die bijvoorbeeld kennen uit de hiphop en dance) wordt actief tegengegaan en in de illegaliteit geplaatst in plaats van deze te omarmen.



Simuze draait om muziek (geluid) in alle vormen. Het is een muziek gemeenschap waarbij muzikanten en muzikliefhebbers elkaar ontmoeten en muziek uitwisselen, remixen of verder bewerken. Muzikanten kunnen hun muziek uploaden onder een Creative Commons licentie naar eigen keuze. Zo beschermt de muzikant zijn muziek en geeft tegelijkertijd anderen meer vrijheid het te gebruiken. Ook als je geen muzikant bent kun je je aanmelden

en nieuwe muziek ontdekken bij Simuze. <http://www.simuze.nl>

SIMUZE

Simuze was started a year ago out dissatisfaction with the way the music industry and the media treat musicians, music and music-lovers.

In spite of the growing number of digital distribution channels for music it is actually getting harder and harder for starting musicians to get music heard. Remix-culture is being criminalized in stead of welcomed as an interesting new development.

Simuze is a musical community where musicians and music-lovers can meet to exchange, remix or work in any other way with each others' music. Under a Creative Commons license musicians can upload their music and protect it while also giving others the liberty to work with it. Simuze is for musicians and music-lovers alike.

<http://www.simuze.nl>

VPRO gebruikt als eerste publieke omroep Creative Commons

Het online VPRO-programma '3voor12 plundert musea' maakt als eerste publieke omroep-programma gebruik van Creative Commons. Bezoekers kunnen samples downloaden en gebruiken voor hun eigen muzikale producties. Het gaat om niet alledaagse instrumenten uit bijvoorbeeld Japan of Bali die onder de voorwaarden van Creative Commons kunnen worden hergebruikt.



<http://www.3voor12.nl>
<http://creativecommons.nl>

VPRO USES CREATIVE COMMONS

AS FIRST PUBLIC BROADCASTER

The online VPRO programme '3voor12 plundert musea' is the first Dutch public broadcaster to employ Creative Commons licences. Visitors to the site can use the downloadable sounds of extraordinary musical instruments as long as they honour the restrictions of the accompanying Creative Commons license.

<http://www.3voor12.nl>
<http://creativecommons.nl>

Museumnacht (n8)



Het Waaggebouw op de Nieuwmarkt is tijdens de Museumnacht een zinderende game-spot waar iedereen is uitgenodigd om mee te doen in de game n8-competitie, de spelers aan te moedigen of gewoon te genieten van het spel. Neem je gameboy mee of speel Mario III, Quake, Pacman en Tetris onder leiding van gamemaster Krunk! De mogelijkheden en details om je vijand uit te schakelen, terug naar af te gaan en je als mens niet te ergeren worden op de speciale website (n8.waag.org) aangekondigd en ter plekke uitgelegd.

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

MUSEUMNIGHT

On Museumnight on the 5th of November, the Waag on Amsterdam's

Nieuwmarkt will be a superhot gamespot where visitors can draw with mobile phones by walking through the city or play famous games on our network.

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

Nieuw! Leren in de Innovatiemaatschappij

Waag Society, Expertisecentrum voor Culturele vakken en ICT, organiseert een programmaserie over de burgers van de toekomst en de vernieuwing van het onderwijs. Wat moeten kinderen en jongeren nu leren om optimaal voorbereid te zijn op een samenleving waarin digitale media, globalisering en innovatie sleutelbegrippen zijn? Wat is er nodig voor toekomstgericht onderwijs en hoe organiseren we dat? In vier avonden worden rondom vier thema's bruikbare theorieën behandeld, nieuw visies bediscussieerd en succesvolle projecten gepresenteerd. Voor meer informatie zie:

<http://nieuw.waag.org>

NEW! LEARNING IN THE INNOVATION SOCIETY

Series about what children have to learn to be prepared for the new information society. How do we organize that? In four evenings four themes will be discussed and projects will be presented. More information at

<http://nieuw.waag.org>



AGENDA /Diary

WOENSDAG 2 NOVEMBER 2005, 20.00 uur: Nieuw! Leren in de innovatiemaatschappij. Programmaserie over de vraag wat kinderen moeten leren om voorbereid te zijn op de nieuwe informatiemaatschappij. Vanavond: Creativiteit. <http://nieuw.waag.org>

WEDNESDAY 2 NOVEMBER 2005 - 8 PM: New! Learning in the innovation society.
Series about what children have to learn to be prepared for the new information society.
Tonight: Creativity. <http://nieuw.waag.org>

ZATERDAG 5 NOVEMBER 2005, 19.00 uur: Museumn8.
Waag Society pakt uit met een mobiele-telefoonspel i.s.m. KPN, verder gaming o.l.v. gamemaster Krunk! (Zie ook nieuwsitem pag. 23). <http://www.n8.nl>

SATURDAY 5 NOVEMBER 2005 - 7 PM: Museumnight.
Waag Society organizes a game with cellphones in co-operation with KPN and gaming with gamemaster Krunk! (Also see the news item on page 23). <http://www.n8.nl>

WOENSDAG 9 NOVEMBER 2005, 20.00 uur: Nieuw! Leren in de innovatiemaatschappij. Zie info woensdag 2 november. Vanavond: Sociaal gedrag.

WEDNESDAY 9 NOVEMBER 2005 - 8 PM: Learning in the innovation society.
See info at 2 November. Tonight: Social Behaviour. <http://nieuw.waag.org>

WOENSDAG 16 NOVEMBER 2005, 20.00 uur: Nieuw! Leren in de innovatiemaatschappij. Zie info woensdag 2 november. Vanavond: Innovatie.

WEDNESDAY 16 NOVEMBER 2005 - 8 PM: Learning in the innovation society.
See info at 2 November. Tonight: Innovation. <http://nieuw.waag.org>

DINSDAG 29 NOVEMBER 2005, 20.00 uur: Musicibijeenkomst over CC.
Alles wat de modale musicus weten moet over Creative Commons. <http://www.creativecommons.nl>

TUESDAY 29 NOVEMBER - 8 PM: Musicians' meeting about CC.
Everything you always wanted to know about music and Creative Commons. <http://www.creativecommons.nl>

WOENSDAG 30 NOVEMBER 2005, 20.00uur: Killerclub met Phil Bloom.
De eerste dame die zich naakt op de Nederlandse televisie vertoont exposeert in december in drie Amsterdamse galleries. Waag Society vertoont haar video over haar reis door Buiten Mongolië. Daarna interview met Bloom.

WEDNESDAY 30 NOVEMBER 2005 - 8.00 PM: Killerclub with Phil Bloom.
Waag Society shows Phil Bloom's video about her journey through Outer Mongolia. Bloom will be interviewed afterwards.

WOENSDAG 7 DECEMBER 2005, 20.00 uur: Talkshow Rob van Kranenburg.
Mediarebel van Kranenburg onderzoekt de nieuwe informatiemaatschappij waarin computers alomtegenwoordig zijn: kunnen we kiezen? Willen we wel kiezen?

WEDNESDAY 7 DECEMBER 2005 - 8.00 PM: Talkshow Rob van Kranenburg.
Mediarebel Rob van Kranenburg investigates the new information society with ubiquitous computers; can we choose? Do we want to?

WOENSDAG 14 DECEMBER 2005, 20.00 uur: Locative Media Killerclub.
Presentaties over communicatietechnologie en plaatsbepalingssystemen.

WEDNESDAY 14 DECEMBER 2005 - 8.00 PM: Locative Media Killerclub.
Presentations about communication technology and GPS.

VRIJDAG 16 DECEMBER 2005, 20.00 uur: Lost & Found.
Alles dat kwijtraakt wordt ooit weer gevonden. <http://www.lost.nl>

FRIDAY 16 DECEMBER 2005 - 8 PM: Lost & Found.
Everything that gets lost will be found. <http://www.lost.nl>

