

Webradio in Irak

احذر، متفجرات

عدم الاقتراب من الأجسام الغريبة

ملاحظة: بن خال الله الموجودة في الصورة يمكن ان تعرف حجم التفوت الخوة لغو منقطة

مدعومة من قبل وزارة الخارجية الألمانية

من منظمة فرانسيس مستقلة وغير حكومية

منظمة المعوقين الدولية الانسانية

Wat is FRUX?

Workshop over P2P

Om duidelijk te maken op welke terreinen Waag Society als medialab werkzaam is, hebben onze activiteiten ingedeeld in vier domeinen: zorg, onderwijs, samenleving en cultuur. Deze indeling vormt mede de basis voor onze nieuwe website (binnenkort online), waarbij elk domein gekoppeld is aan een vaste kleur.

Zorg

Waag Society is bekend geworden met de Verhalentafel (multimediatabel voor senioren) en Pilotus (communicatiesoftware voor mensen met een verstandelijke beperking), voorbeelden van zorgprojecten. Pas van start zijn gegaan onder andere Scottie (contact op afstand) en FRUX, waarover meer in dit nummer van het magazine.

Onderwijs

Recente projecten op onderwijsgebied zijn: MonsterMedia (medialessen in het basisonderwijs), Frequentie 1550 (geschiedenisles via de beeldtelefoon) en ScratchWorx2 (dj/vj console). Onder onderwijs vallen ook lesprogramma's, educatieve workshops en bijeenkomsten.

Samenleving

Auteursrecht in het digitale tijdperk (Creative Commons), open source software, het opzetten van netwerken en mediacentra in de wereld of het bedenken van innovatieve strategieën voor de kenniseconomie zijn maar enkele van de onderwerpen die vallen onder de noemer samenleving. Waag Society organiseert en neemt deel aan debatten en congressen.

Cultuur

Onder cultuur vallen bijvoorbeeld het Connected-programma voor performancekunst, evenementen en installaties in het Theatrum Anatomicum van de Waag en de toepassing van de zelf ontwikkelde KeyWorx-software door multimedia-kunstenaars.

INHOUD / Contents

Redactioneel/editorial p. 2
Blogger uit China/ blogger from China p. 3
Streamtime.org p. 4
Web radio (English) p. 8
CC streaming workshop p. 10
CC workshop (English) p. 12
FRUX p. 13
FRUX (English) p. 15
Column Sabine Niederer p. 16
Realiteit zien p. 18
Seeing reality (English) p. 20
Nieuws/news p. 22
Agenda/diary p. 24

To make it perfectly clear which areas Waag Society is working in as a media lab, we have now divided all our activities into four domains: healthcare, education, society and culture. On our new website (launching soon), which is organized according to this system, each domain has its own colour.

The Storytable is a well-known Waag Society project, and Pilotus (communication software for people with a mental challenge) has also received considerable media attention. Both are examples of 'healthcare' projects. Other such projects which were recently launched include Scottie (affective remote contact) and FRUX, described further in this issue.

Recent 'education' projects include MonsterMedia (primary school media education), Frequency 1550 (history lessons by videotelephone), ScratchWorx2 (DJ/VJ console), educational programmes, workshops and seminars.

Creative Commons licensing; open source software; setting up networks and media centres in the developing world; devising innovative strategies for the knowledge economy. Just a few of the subjects we have tackled as part of our 'society' domain of activities. Waag Society also organizes and participates in debates and conferences.

'Culture' includes such activities as the Connected programme of performance art, events and installations in the Theatrum Anatomicum of the Waag, and the diverse application of our KeyWorx software platform by multimedia artists.



BLOGGER UIT CHINA OP BEZOEK

(Foto/photo: Sam Nemeth ©)

Waag Society organiseert in samenwerking met het International Institute of Asian Studies (IIAS) een druk bezochte reeks discussie-avonden onder de titel CyberAsia. De eerste avond, op 28 maart, gaf onder andere Isaac Mao uit China acte de presence. Isaac Mao is een van China's bekendste webloggers. Hij opereert vanuit Shanghai wat nogal wat problemen met zich meebrengt. Mao's blog wordt namelijk geblokkeerd door de 'Great Chinese Firewall', het instrument dat de Chinese overheid hanteert om hun onwelgevallige informatie aan het publiek te onthouden. Gelukkig is er nu de site NotIsaacmao.com, waar Mao via een omweg zijn werk op voortzet. Behalve over zijn werk als blogger en de informatievoorziening in China vertelde Mao over de verschillende soorten software die gebruikt worden om de Great Firewall te omzeilen. De laatste avond, over de Aziatische gaming-cultuur is op 10 mei in het Theatrum Anatomicum van de Waag in Amsterdam. De avonden zijn ook te zien op: http://connect.waag.org Mao's blog (Chinese karakters aanzetten): http://isaacmao.blogbus.com

In co-operation with the International Institute of Asian Studies (IIAS), Waag Society has organised 'CyberAsia', a series of extremely well attended discussion evenings. Those featured on the first evening (on 28 March) included Isaac Mao from China. Mao is one of China's best-known webloggers. He operates from Shanghai, which entails considerable difficulties. Mao's blog is blocked by the Great Firewall of China, the tool that the Chinese government deploys to prevent unwelcome information from reaching its people. Fortunately there is also the site NotIsaacmao.com, where Mao is able to continue his work through a roundabout route. Apart from speaking about his work as a blogger and the dissemination of information in China, Mao also described the various kinds of software that are used to circumvent the Great Firewall. The final evening in this series, which is about Asian gaming culture, will be held on 10 May at the Waag's Theatrum Anatomicum in Amsterdam. The evenings can also be watched on: http://connect.waag.org Mao's blog (for which you must use Chinese characters): http://isaacmao.blogbus.com



رشتہ ریختہ ریختہ

STREAMTIME.ORG

van webradio uit Halabja tot chatten met Bagdad

door Cecile Landman

Eén van de minder zichtbare activiteiten van Waag Society is het bieden van servercapaciteit aan de meest uiteenlopende initiatieven; van een netwerk om geluidsoverlast te meten (Geluids.net) tot internetsupport voor Irak. Over dat laatste doet journalist Cecile Landman verslag. Ze is een van de geestelijke moeders van het Streamtime-project, dat webradio in Irak faciliteert.

OORLOG ALS COMPUTERSPEL

De Eerste Golfoorlog tussen Irak en Iran duurde acht jaar. De Tweede Golfoorlog brak uit naar aanleiding van de inval van Irak in Koeweit, waarna interventie van de VS volgde. In een vloek en een zucht werd de strijd gevoerd met tonnen wapens, verrijkt met verarmd uranium. Op TV-schermen presenteerde die oorlog zich in lichtflitsen en explosies, gevangen in begrippen als 'precisietechnologie'. Op veilige afstand leek het veel op een computerspel.

(Foto/photo: Adam Henning ©©©)



De Derde Golfoorlog woedt nu drie jaar en Irak is een enorme puinhoop. De bewegingen van de verschillende fracties in Irak, de Amerikaanse grootmacht en de 'Coalition of the willing' zijn schimmig. Al-Qaeda heeft zich op het strijdterrein vervoegd. De in Irak vechtende al-Zarqawi groeide door een zoveelste flater van Colin Powell uit tot superster van het internationale terrorisme.

VOGELGRIEP

"Het Iraakse nationale symbool werd veranderd van een adelaar in een schaap. Vanwege vogelgriep." De grap werd me eind november 2005 in een chat met een blogger in Bagdad verteld. Ook de uitwisseling van grappen is een resultaat van anderhalf jaar intensief bouwen aan directe uitwisseling met mensen in 'warzone' Irak, door het pionierende communicatie-project Streamtime.org.

INTERNET-RADIO

Haan al-Irsaal, Arabisch voor Streamtime, werd geboren in de lente van 2004. Op de zolder van De Balie in Amsterdam kwamen twee journalisten, een software-ontwerper, een webwetenschapper en een videokunstenaar bij elkaar met de intentie webradio te gaan maken vanuit Irak. De focus zou liggen op Iraakse dichtkunst, vreemde geluiden en klanken en journalistieke verhalen vanuit het Iraakse 'interieur'. Tijdens dit avontuur zouden Irak-ers, in samenwerking met lokale radiostations, getraind worden

in het maken van webradio en de techniek van het speciaal voor lastige contreien ontwikkelde softwarepakket 'Dyne:bolic' dat het mogelijk maakt zeer eenvoudig tv en radio via het internet uit te zenden. Het idee voor dit Free Libre Open Source Software pakket (FLOSS) ontstond tijdens een bezoek aan de bezette gebieden in Palestina en is sinds die tijd in ontwikkeling. Het wezen van deze software is een CD die in elke computer kan worden gebruikt, waardoor de betreffende machine direct opstart in Dyne:bolic, waarvan de programmatuur alle op de computer aanwezige software links laat liggen. De computer wordt dan automatisch een internet-uitzendingstation. Maar dat kan ook een gevaar opleveren in bezette gebieden, de autoriteiten hebben met de inhoud van zo'n computer bewijs in handen om de bezitter te vervolgen. Daarom is het programma zo gebouwd dat de sporen van de uitgevoerde handelingen niet achterblijven op de gebruikte computer.

EERSTE STREAMING RADIOSTUDIO

De eerste radiostream vanuit Hablaja ooit werd op 30 juni 2004 gemaakt door een Iraaks-Nederlands-Zwitsers Streamtime-team, terwijl in Nederland een Italiaans-Nederlands team online technische en andere feedback gaf. In het programma waren geluiden van en verhalen over de gifgas-aanvallen in 1988 te beluisteren en uiteenzettingen over de

situatie een jaar na de val van Saddam Hussein. Hierna reisde Streamtime naar Bagdad, waar tot eind augustus 2004 twee keer per week op gezette tijden met Bagdadis een paar uur webradio werd verzorgd vanuit internetcafé's en huizen van betrokkenen. Streamtime zond interviews met uiteenlopende mensen uit. Zo vertelde Amal over een van de armste buurten van Bagdad, Sadr City, waar haar organisatie Culture for All op dat moment computergebruik, internet en Engels onderwees aan tweehonderd vrouwen.

DUIDELIJK SIGNAAL NAAR BUITEN

Augustus 2004 pakte uit als een maand van groeiend geweld, wrede gijzelingen en onthoofdingen. Streamtime verliet Irak. De voortzetting van het project zou zich experimenteel ontwikkelen vooral in samenwerking met Iraakse bloggers die op eigen initiatief een duidelijk signaal afgeven 'naar buiten' en hun verhalen uit Irak vertellen. Het aantal Iraakse bloggers binnen en buiten het land groeit langzaam maar gestaag. Bloggen vanuit Irak vereist nogal wat kopigheid. Electriciteit en connectiviteit zijn tot 80 procent van de tijd onbetrouwbaar en het schrijven van verhalen kan gevaarlijke consequenties hebben. Zo werd Khalid Jarrar in september 2005 opgepakt. Zijn familie en vrienden zochten in de zieken- en lijkenhuizen van de stad, voordat duidelijk werd wat er aan de hand was.

Khalid zat drie weken vast in een gevangenis van de geheime dienst in Bagdad.

NATIONALE POLITIEK BESTAAT NIET

Bloggen over het dagelijkse leven van Irak is pijnlijk. De herhalingen van zetten, de explosies en bommen, gijzelingen, doden, alomtegenwoordig gevaar, benzine die er niet is, ontbrekende elektriciteit. Minstens zo pijnlijk is het om deze onderwerpen te vermijden. Jonge bloggers schreven eerst over *heavy metal* en jeugd in Irak, maar veranderden van koers door het bloggen zelf en gingen schrijven over wat hen zo tegenstaat: de politiek. Elke vinger die er beweegt draagt een internationale lading. Nationale politiek bestaat niet in Irak. Bloggers schreven over politiek en dagelijks geweld, maar stopten na een jaar wegens 'blogger-burnout'. In maart en april 2005 reisde Streamtime naar Basra, om het dichtersfestival 'Merbed' te streamen. Vanuit Bagdad had Bassam Hassan van de Iraqi Linux Group de risicovolle reis ondernomen om te helpen met de techniek en het geven van trainingen. Bij aankomst van Streamtime in Basra werd er een picknick van studenten door de Mahdi Army, een Shi-itische paramilitaire organisatie, uit elkaar geslagen. Er vielen doden. Dit beschreef Zeyad, een Iraakse tandarts, op zijn blog 'Healing Iraq'. Ook na de aanslag op de Gouden Koepel in Samarra volgde hij de gebeurtenissen in zijn blog op de voet.

SITE GEHACKED

Hoewel het streamen in Basra bij de eerste tests succesvol was,



Kinderen in Irak /Iraqi kids (foto/photo: Adam Henning ©©©)

werd de site van Streamtime in de nacht van 1 op 2 april 2005 gehacked. En dus was er geen website waarop de url voor de streaming radio-uitzending uit Basra kon worden gepubliceerd. In allerijl werd een statische website gemaakt. Een tot dan toe onbekende 'side-blog' van Streamtime werd ingezet als doorgeefluikje en Iraq Blog Count verwees daarnaar. Zo kon er op een houtje-touwtje-maniër toch nog uitgezonden worden, en daar gaat het om, zeker onder die verhitte omstandigheden. Georkestreerde DoS (Denial of Service) aanvallen via vele computers uit de hele wereld haalden Streamtime al vaker onderuit. Naar de oorzaak hiervan is het gissen, maar het ligt voor de hand hier de hand in te zien van organisaties die geen baat hebben bij vrije media in Irak.

DE IRAAKSE 'ZIEL'

Wat gebeurt er in dit alles met 'de

Iraakse ziel'? Hoe kunnen communicatie, uitwisseling van informatie en debat zich ontwikkelen in een gebied dat sinds kort vrije toegang heeft tot het internet, maar waar elektriciteit en connectiviteit instabiele factoren zijn? Hoe ontwikkelen media in Irak zich überhaupt? We weten er maar weinig van. Irak is nog steeds een oorlogszone waarvan de informatiestroom naar buiten gereguleerd wordt. Maar waar de bewoners vooral behoefte hebben aan goede, onafhankelijke informatie. Ondanks tegenslag en complicaties lukt het Streamtime de opgebouwde contacten in Irak te blijven ondersteunen en regelmatig feitelijk te fungeren als hub tussen Iraakse bloggers in Irak zelf, en daarbuiten. Voorlopig gaat Streamtime daar mee door.

<http://streamtime.org>

Money changer on the street in Baghdad. The old regime notes are weighed on the scale.

Geldwisselaar in Bagdad; ingeleverde Saddam-biljetten worden afgewogen op de weegschaal.



Links: straatscene in Bagdad
On the left: street scene in Baghdad
(foto's/photos: Jeff Werner, 2005 ©S©)

Streamtime.org: from web radio from Halabja to chatting with Baghdad

by Cecile Landman

One of Waag Society's less visible activities involves providing server capacity to an extremely wide variety of initiatives: from a network measuring noise pollution (Geluids.net) to internet support for Iraq. Here is a report by the journalist Cecile Landman on our Iraqi project. She is one of the spiritual mothers of Streamtime, which facilitates web radio in Iraq.

WAR AS A COMPUTER GAME

The First Gulf War between Iraq and Iran lasted for eight years. The Second Gulf War was triggered by Iraq's invasion of Kuwait, which was followed by the US intervention. The battle was soon being waged with tons of weapons that contained depleted uranium. This war was presented on TV in flashes of light and explosions, which were encapsulated by concepts such as 'precision technology'. When viewed from a safe distance, it all looked much like a computer game.

The Third Gulf War has been raging for three years now and Iraq is in ruins. The movements of the various Iraqi factions, the American superpower and the 'Coalition of the Willing' are shadowy. Al-Qaeda has also entered the fray, and Colin Powell's umpteenth blunder has transformed Abu Musab al-Zarqawi into one of the superstars of international terrorism.

BIRD FLU

'The Iraqi national symbol has changed from an eagle into a sheep. Because of bird flu.' I first heard this joke at the end of November 2005 while chatting with a blogger from Baghdad. Trading jokes is just one result of 18 months spent intensively developing a direct exchange with people in Iraq's war zone by means of the pioneering communication project Streamtime.org.

INTERNET RADIO FOR BATTLEFIELDS

Haan al-Irsaal, the Arabic for Streamtime, was born in the spring of 2004. Two journalists, a software designer, a web academic and a video artist met in the attic of Amsterdam's De Balie with a plan to make web radio in Iraq. The emphasis was to be on Iraqi poetry, strange sounds and noises, and journalism from Iraq's 'interior'. During this adventure, Iraqis and local radio stations would be trained in the making of web radio and the use of Dyne:bolic software, which was developed for difficult regions and enables the broadcasting of rudimentary TV and radio on the internet.

The idea for this Free Libre Open Source Software (FLOSS) came about during a visit to the occupied territories in Palestine and has been under development ever since. The essence of this software is a CD that can be used on any computer so that it will start up immediately in Dyne:bolic, which in no way affects the existing software. This automatically turns the computer into an internet broadcast station. However, this can be dangerous in occupied areas, where the computer's contents could provide the authorities with the necessary proof to prosecute its owner. Therefore, this software has been constructed in such a way that no traces of any of the performed actions are left on the computer in question.

FIRST STREAMING FROM HALABJA

The first ever radio stream from Halabja took place on 30 June 2004. It was set up by an Iraqi-Dutch-Swiss Streamtime team, while an Italian-Dutch team remained in the Netherlands so as to provide technical and other feedback. The program contained not only the sounds and stories of the poison gas attacks of 1988 but also discussions concerning the situation one year after the fall of Saddam Hussein. Streamtime then travelled to Baghdad where broadcasts were to be sent from internet cafes and from the homes of those involved. Several hours of web radio involving Baghdadis were streamed twice a week at set times until the end of August 2004. Streamtime transmitted interviews with a wide variety of people. For instance, Amal talked about Sadr City,

one of the poorest districts of Baghdad, where her organisation Culture for All was teaching two hundred women about computers, the internet and the English language.

A CLEAR SIGNAL

August 2004 turned into a month of growing violence, brutal kidnappings and decapitations. Streamtime left Iraq. The project continues to develop in an experimental way and mainly in collaboration with Iraqi bloggers who, on their own initiative, are sending a clear signal to the outside world and are telling their stories from Iraq.

The number of Iraqi bloggers is growing slowly but surely, both at home and abroad. Blogging from Iraq requires a stubborn streak. Electricity and connectivity are unreliable for about 80% of the time, and writing stories can have dangerous consequences. Khalid Jarrar was rounded up in September 2005. His family and friends searched the city's hospitals and morgues before it finally became clear what had happened. Khalid had spent the last three weeks in the secret service prison of Baghdad.

NO SUCH THING AS NATIONAL POLITICS

Blogging about daily life in Iraq is a painful business: the repetitive military exercises, the explosions and bombs, kidnappings, deaths, the omnipresent danger, and the lack of petrol and electricity. Yet it is at least as painful to avoid these subjects. Youthful bloggers first wrote about heavy metal and being young in Iraq. But they changed their course through the process of blogging itself and began to write about what they dislike so much: politics. Each finger that moves contains international overtones. There is no such thing as national politics in Iraq. These bloggers wrote about politics and daily violence, but stopped after a year because of 'blogger burnout'.

In March and April 2005, Streamtime visited Basra, to stream the Merbed poetry festival. Bassam Hassan of the Iraqi Linux Group had undertaken the risky journey from Baghdad so as to help with the technology and also to hold training sessions. As Streamtime arrived in Basra, picnicking students were beaten and dispersed by the Mahdi Army, a Shi'ite paramilitary organisation. Some of them were killed. Zeyad, an Iraqi dentist, described this on his blog 'Healing Iraq'. His blog also closely followed the events after the attack on the golden dome of the al-Askari shrine in Samarra.

SITE HACKED

Although the initial tests of the Basra streaming were successful, the site was

hacked during the night of 1 and 2 April 2005. This meant that there was no website for publicising the URL for the streaming radio broadcast from Basra. A static website was set up in great haste. An as yet unknown Streamtime 'side-blog' was deployed as a conduit, which was referred to by the Iraq Blog Count. The broadcast went ahead, albeit in a ramshackle fashion. But this was the point of the exercise, and certainly under such frantic circumstances. Orchestrated DoS (Denial of Service) attacks from a great many computers throughout the world have frequently disrupted Streamtime. We can only guess at the cause, and it probably involves the hand of those organisations that will not benefit from the presence of free media in Iraq.

THE IRAQI 'SOUL'

So how does all this affect the Iraqi 'soul'? How can communication, the exchange of information and debate develop in an area that has only recently gained free access to the internet, and where both electricity and connectivity are unstable factors? How can media be developed in Iraq at all?

We know so little about this. Iraq is still a war zone where the stream of information to the outside world is regulated, but where the inhabitants have a real need for good and independent information. Despite the setbacks and complications, Streamtime continues to support the contacts that have been built up in Iraq, and it regularly functions as a hub between Iraqi bloggers, both in Iraq itself and abroad. This is what Streamtime will be doing for the time being.

<http://streamtime.org>



CREATIVE COMMONS STREAMING-WORKSHOP

trekt gemêleerd gezelschap

Peer-to-peer, het systeem waarbij iedere internetgebruiker in principe met iedere andere gebruiker bestanden kan uitwisselen, is de wereld aan het veroveren. Gingen de eerste aanbidders nog ten onder aan auteursrechten-problemen, de nieuwe generatie probeert hier rekening mee te houden. Reden voor Creative Commons Nederland om een workshop op te zetten.

Op 22 maart was het dan zover: Creative Commons Nederland in samenwerking met Nederland Kennisland organiseerden een workshop over streaming media en auteursrecht. Op deze dag werd ook Tribler gepresenteerd (iedere deelnemer kreeg een datastick met het programma erop), een peer-to-peer (P2P) programma waarmee met name AV-materiaal kan worden uitgewisseld. Inald Lagendijk van de Universiteit van Delft gaf een uitgebreide toelichting en stelde dat P2P voor

de toekomst de enige manier is om streaming media grootschalig toe te passen. Streamen via servers is voor grote aantallen niet haalbaar, in tegenstelling tot P2P. Bovendien heeft P2P andere voordelen zoals het uitwisselen van tips met vrienden en bekenden en het afstaan van capaciteit aan het netwerk als je computer niets staat te doen waardoor anderen weer sneller kunnen uitwisselen. De meest in het oog springende spreker op de workshop was ongetwijfeld Cory Doctorow, die de succesvolle blog Boingboing opzette en zijn meningen niet onder stoelen of banken stak. Bovendien praatte hij ongeveer twee keer zo snel als de -wel wat leptosome- Europese sprekers.

USUAL SUSPECTS

Interessant aan de dag was dat behalve de usual suspects uit de vooruitstrevende auteursrechtenwereld er ook ondernemers, vertegenwoordigers van de publieke omroep maar ook van bijvoorbeeld stichting Brein waren. We spraken met Tim Kuik, jurist en directeur van Brein en legden hem

later per e-mail een aantal vragen voor.

Hoe sta je tegenover Creative Commons?

"Ik sta positief tegenover Creative Commons. Wat mij aanspreekt is dat de auteur bepaalt waar hij toestemming voor geeft. Het is gebaseerd op auteursrecht. Het is dus niet zo dat een ander voor de auteur bepaalt dat hij iets gratis weggeeft. Dat is iets dat je op internet teveel ziet, dat anderen wel even voor je beslissen dat je je werk weggeeft."

PASSIEVE CONSUMENT

Paul Keller, die voor Waag Society Creative Commons begeleidt, kijkt wat zuinig als hij Kuiks commentaar ziet. Met zijn kenmerkende snerpemde stemgeluid reageert hij: "Brein is allang niet meer onze natuurlijke tegenstander. Ik heb alleen wat moeite met juristen die 19-jarige jongetjes met dwangbellen lastigvallen. Maar Creative Commons is er juist voor makers, net als Brein. Wij bekijken de materie alleen wat genuanceerder.

Creative Commons laat makers gebruik maken van anderens werk, als daar tenminste toestemming voor gegeven is. Het gaat minder over de passieve consument. Die kan namelijk toch wel aan zijn of haar trekken komen. Je kunt overall op het internet gratis live media beluisteren of zien, dat is het punt niet. Het punt is het bewerken van materiaal."

Syb Groenevelt van Nederland Kennisland, die de dag inleidde had overigens weinig moeite met het thema van de workshop aan de actualiteit te koppelen. Die week was Adam Curry door de rechter in het gelijk gesteld toen een roddelblad foto's die hij op foto- en video-site Flickr had gezet, zonder meer had afgedrukt. Curry had de foto's onder een CC-licentie gepubliceerd en de rechter

dan ook met: "het is een bijzondere dag."

MARKTKRAAM

Dat P2P-systemen het internet een stuk aantrekkelijker maken is duidelijk. Maar wat zijn de legale repercussies? Je kunt immers ieder bestand uitwisselen zonder dat daar controle op is. Tim Kuik hierover: "P2P is een prima technologie. Wij juichen technologische ontwikkeling toe en we kijken ook of die legaal gebruikt wordt. Wij komen in actie als je bittorrent gebruikt als platform voor uitwisseling van beschermde films, muziek, etcetera, zonder toestemming. Elke illegale P2P-site krijgt met ons te maken, net als elke andere illegale website. Dat is geen verschil met een marktkraam vol met illegale kopieën."



De workshop in Felix Merites (foto's bij dit artikel: Guido van Nispen)

vond dat het bewuste roddelblad daar rekening mee had moeten houden. Puntje voor de Creative Commons-beweging. Verder presenteerde Open Source-gemeenschap Blender die week een geheel met Open Source gemaakte animatiefilm onder een Creative Commons licentie. Groenevelt begon zijn inleiding

Paul Keller over P2P: "Er is natuurlijk wel wat veranderd door het internet en zeker door P2P. Een 13-jarige kan nu moeiteloos films en muziek over de hele wereld verspreiden. Vroeger was het natuurlijk ook mogelijk om muziek en films te kopiëren, alleen kon je het minder eenvoudig verspreiden. P2P maakt van

internet-TV een minder moeizaam medium. Maar het maakt het ook complexer. We hebben bewegingen als Creative Commons nodig, niet alleen voor de licenties, maar vooral voor de bewustwording; mensen moeten gaan inzien dat er hier een zaak ligt die iedereen aangaat."

RELIGIEUS ODIUM

De discussie die 's middags gevoerd wordt laat zien dat er in brede kring consensus is over auteursrechten-issues. William Valkenburg van de publieke omroep kondigde zelfs aan dat de publieke mee gaan doen aan een Tribler-experiment. Ook de publieke omroep kampt met bandbreedte-problemen en P2P-systemen kunnen een oplossing zijn voor populaire diensten als 'Uitzending Gemist' die bandbreedte opslurpen.

Aan het eind van de dag krijgt de Creative Commons-beweging een haast religieus odium als Creative Commons-adept Paula leDieu vraagt of de CC-activisten willen opstaan en of de zaal ze een applaus wil geven. Weifelend richt een derde van de zaal zich op, toegelapt door een aantal welwillenden. Maar Creative Commons is gelukkig in een sneltreinvaart over het sekse-stadium heen aan het groeien. Wereldwijd zijn ze een belangrijke

deelnemer in de auteursrechten-discussie. Nieuwe technologie bestaat of je het nu wil of niet, we moeten de nieuwe mogelijkheden zo goed en zo eerlijk mogelijk benutten. In de woorden van Cory Doctorow: "The best strategy is not to fight the future".

<http://creativecommons.nl>

Creative Commons Streaming Workshop attracts mixed group

Peer-to-peer, the system where in principle every internet user can exchange files with every other user, is conquering the world. Where the first users were defeated by copyright issues, the new generation tries to take them on board. And it was for this reason that Creative Commons Netherlands set up a workshop about this area.

The date was 22 March: in co-operation with Nederland Kennisland, Creative Commons Netherlands organised a workshop about streaming media and copyright. The day included the presentation of Tribler (where each participant was given a data stick containing software), which consists of a peer-to-peer (P2P) program that is mainly used for exchanging audio-visual material. Inald Lagendijk of the TU Delft provided extensive information and argued that in the future P2P will be the only way to apply streaming media on a large scale. Unlike P2P, streaming through servers cannot deal with large numbers. Moreover, P2P has other advantages such as the possibility of exchanging tips with friends and acquaintances, and of relinquishing capacity to the network when your computer is idle so that other people will be able to exchange more rapidly. The most striking speaker at the workshop was undoubtedly Cory Doctorow, who founded the successful blog Boingboing and is not afraid to express his opinion. What's more, he spoke about twice as fast as the laid-back European speakers.

USUAL SUSPECTS

An interesting aspect about the day was that, apart from the usual suspects from the progressive copyright movement, there were also movers and shakers both from the Dutch public broadcasting world and, for instance, from the Brein foundation, which opposes piracy and copyright fraud. We spoke with Tim Kuik, a lawyer and the director of Brein, and subsequently emailed him a number of questions:

What is your attitude towards Creative Commons?

"I like Creative Commons. What appeals to me is that the author defines what he wants to allow. It is based on copyright. This means that nobody else is deciding what the author must give away for free.



There's a lot of that on the internet, where other people decide for you that you have to give your work away."

PASSIVE CONSUMERS

Paul Keller, who runs Creative Commons for Waag Society, looked somewhat put out by Kuik's remarks. His reaction was characteristically shrill:

"Brein hasn't been our natural opponent for quite some time now. But I do have a problem with lawyers who slap injunctions on 19-year-old kids. Creative Commons is specifically intended for makers, just like Brein. But we regard the whole matter in a rather more subtle way. Creative Commons allows makers to use each other's work, provided that permission has been given. But it's less concerned about passive consumers. They will always get what they want. There will be always places on the internet where you can watch or listen to live media. But that's not the point. The point is the processing of material."

Syb Groenevelt of Nederland Kennisland, who introduced the day, had no difficulty with linking the workshop's theme with current events. It was that week that media magnate Adam Curry had won a court case in which a gossip magazine had printed images without permission that he had placed on the photo and video site Flickr. Curry had published the photos under a Creative Commons license, and the judge decided that the magazine in question should have taken this into account. This is one up to the Creative Commons movement. In addition, Blender, the Open Source community, presented an animation film that had been made with Open Source under a Creative Commons license. Groenevelt's opening words were: "It's a special day."

MARKET STALL

P2P has clearly turned the internet into a more attractive place. But what are the legal repercussions? After all, there is no control to stop you exchanging files.

Tim Kuik: "P2P is good technology. We applaud technological development but we also check to see if it's being used legally. We will take action if you use BitTorrent as a platform for the exchange of protected films, music, etcetera, without first seeking permission. Every illegal P2P site will have to deal with us, just like any other illegal website. It's no different from a market stall that's been stacked with illegal copies."

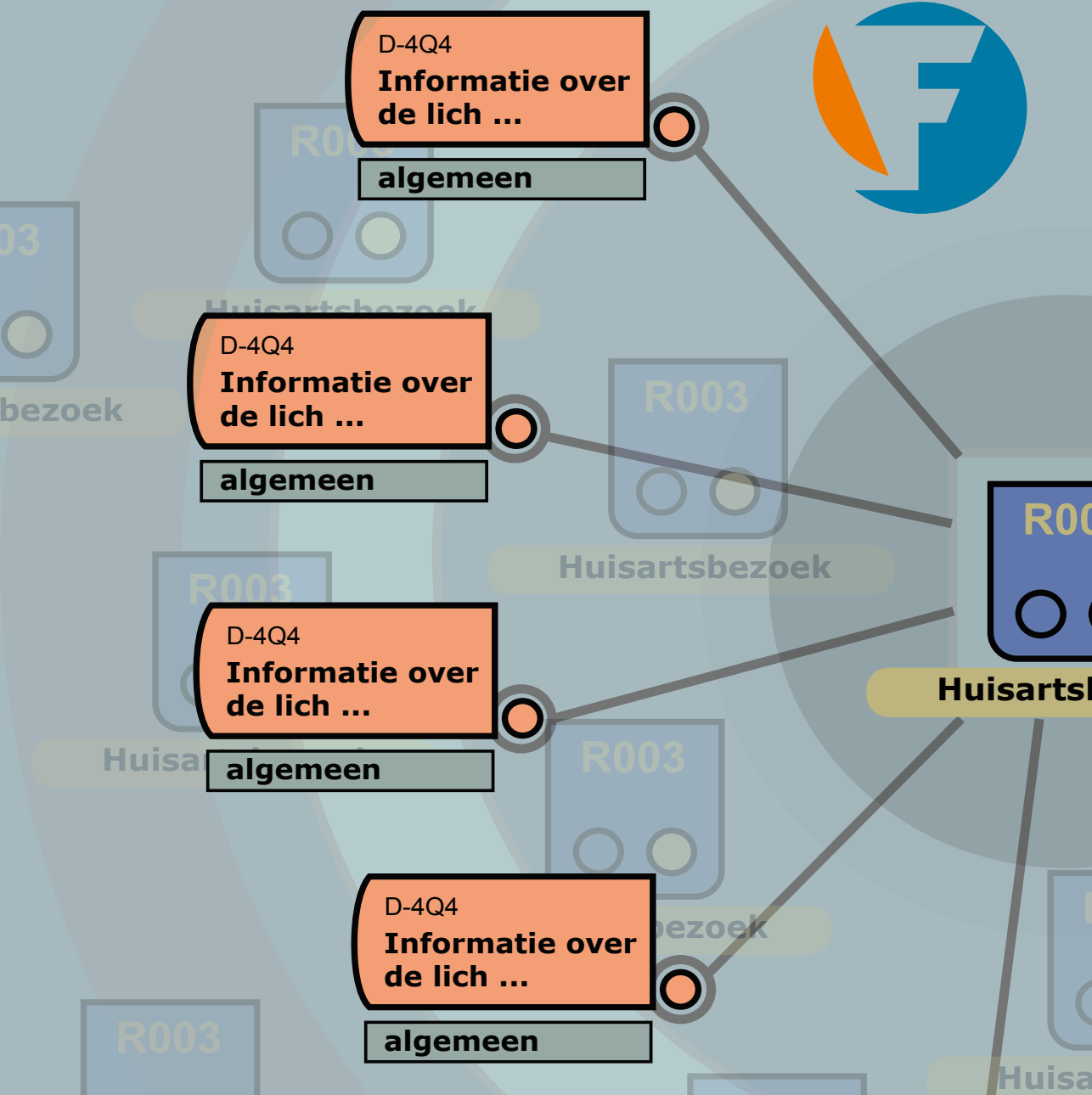
Paul Keller on P2P: "Of course, a lot has changed through the internet and certainly through P2P. A 13-year-old can now easily distribute films and music throughout the world. Naturally, in the past, it was also possible to copy music and films but it was less easy to share them. P2P simplifies internet TV, yet also makes it more complex. We need movements such as Creative Commons, not only for the licenses, but particularly in terms of awareness: people must realise that this is a matter that concerns everyone."

RELIGIOUS AURA

The discussion in the afternoon resulted in a broad consensus regarding copyright issues. William Valkenburg of the Dutch public broadcasting world even announced that these companies would be participating in a Tribler experiment. They are also experiencing bandwidth problems, and P2P systems could provide a solution for popular services such as *Uitzending gemist* ('last week's instalment') which guzzle up bandwidth.

At the end of the day, the Creative Commons movement was imbued with a quasi-religious aura when devotee Paula leDieu asked for the activists to rise to their feet and for the audience to give them a round of applause. A third of the hall stood up hesitantly and was applauded by a number of sympathisers. But fortunately Creative Commons' development is racing beyond the sect stage. Throughout the world it is an important participant in the copyright discussion. New technology exists whether or not you like it, and we must be able to use these opportunities in the best and most honest way. To quote Cory Doctorow: "The best strategy is not to fight the future".

<http://creativecommons.nl>



FRUX: ZORG OP MAAT MET ICT

FRUX is een van de projecten die al een tijd lang boven de Waag zweeft, maar waarvan eigenlijk maar weinig mensen weten wat het nu precies inhoudt. Freeband, waar FRUX onderdeel van uitmaakt, is een onderzoeksprogramma dat mikt op een leidinggevende positie voor Nederland op het gebied van intelligente communicatie. FRUX, dat staat voor Freeband User eXperience project, wil intelligente omgevingsbewuste groepsdiensten ontwikkelen. Daarvoor zijn twee onderzoeksvelden: de politie en de zorg voor dementen. Maar wat zijn dan die 'intelligente omgevingsbewuste groepsdiensten'?

Illustratie: Ron van den Berg



SOCIALE KAART

Eén van de onderzoekers in de FRUX-zorgpilot is dr. Rose-Marie Dröes, universitair hoofddocent bij de afdeling Psychiatrie en het Alzheimercentrum van het VUmc in Amsterdam. Dröes over het project:

"Ik liep al een tijdje rond met het idee om een soort 'sociale kaart' te maken (*DEM-DISC, A Dynamic Interactive Social Chart in Dementia Care*, red.) die het gat dicht tussen de screening die je in het ziekenhuis krijgt en waarbij vastgesteld wordt of je al dan niet dement bent en de zorg erna, waar je al snel door de bomen het bos niet meer ziet. Fondsen waren er echter nog niet en toen we door het Telematica-Instituut werden benaderd voor dit onderzoek dacht ik dat het handig zou zijn mijn idee en FRUX in elkaar te schuiven."

Wat is er bijzonder aan de DEM-DISC, wat kan de DEM-DISC wat een medewerker achter een balie niet kan?

"Je moet je allereerst realiseren dat we met een snel verouderende bevolking zitten: binnen enkele decennia zal het aantal demente bejaarden verdubbelen, van 200.000 naar 400.000. Dan is een degelijke, flexibele, snel up te daten online dienst te prefereren boven een enorme wachtlijst. Natuurlijk komt iemand die een dienst inkoop uit uiteindelijk bij een persoon terecht. DEM-DISC is een gepersonaliseerd systeem, wat

wil zeggen dat het er bijvoorbeeld rekening mee houdt dat je demente familielid in Brabant woont en jij in de Randstad en je dus wat langer onderweg bent om zorg te verlenen. Dat zijn natuurlijk zaken die een balie-medewerker



Rose-Marie Dröes

moeilijker kan onthouden dan een computer."

WE-CENTRIC

Een van de onderzoeksonderwerpen van FRUX is de 'We-centric systematiek' die groepsondersteunend automatisch informatie aanbiedt die een zorgverlener op een bepaald moment nodig heeft. Dröes geeft een voorbeeld: "In FRUX zijn we bezig met een op We-Centric gebaseerd systeem dat We-Care heet en gemaakt is voor snelle draagbare computers. De wijkverpleegkundige wordt daarmee actief gewaarschuwd of er een huisbezoek moet worden afgelegd. Maar ook als een mantelzorg het niet redt om op een afspraak te komen kunnen anderen dat zien op hun PDA (Personal Digital Assistant) en eventueel bijspringen. Bij FRUX gaat het overigens wel om eenvoud: het uitgangspunt is dat het allemaal simpeler moet worden om informatie te vinden. Je kunt wel een lijstje met zorgverleners publiceren maar daar heb je eigenlijk nog niet veel aan. Je wilt weten wat

voor jou in een bepaalde situatie van toepassing is. Zorgadvies op maat dus en dat kan met deze intelligente toepassingen. Je kunt je trouwens ook voorstellen hoe praktisch deze apparaten en programma's voor de politie, het andere onderzoeksveld van FRUX, kunnen zijn."

Dimitri Geelen, de projectleider die FRUX voor Waag Society begeleidt, benadert FRUX op een ontspannen manier. Deze sympathieke ras-Amsterdammer is een echt doe-type. Zijn motto 'een projectleider kan een project niet laten slagen maar wel laten mislukken' spreekt boekdelen. Hij wil optimale voorwaarden scheppen zodat het team zonder afgeleid te worden door secundaire zaken kan werken aan het product. Want dat is een andere eigenschap van Geelen; hij ziet in alles een product, zo zijn notulen van een vergadering ook een... juist.

Geelen ziet de abstractheid van FRUX als hobbel, althans tot voor kort, want inmiddels is er een toegewijd team dat overtuigd is van de kracht van het concept.

Geelen:

"Het is een aantrekkelijk project en dat zeg ik niet omdat ik erbij betrokken ben. Ik kom uit het bedrijfsleven en een dergelijk maatschappelijk relevant product heb ik nog nooit begeleid. Overigens wel projecten van deze omvang, dus daar ben ik mee vertrouwd. Natuurlijk is een zekere vorm van chaos creatieven zoals die bij Waag Society werken eigen, maar het is aan mij om die stroom vorm te geven en te zorgen dat er het best mogelijke resultaat uit voortkomt."

EERSTE RESULTATEN

Wanneer krijgen we wat te zien?
"Hou me ten goede, ik kom maar net kijken en het overzicht heb ik nog niet helemaal" (Geelen is op

het moment dat we hem spreken koud drie dagen in dienst van Waag Society), "maar ik hoop dat de eerste resultaten van We-Care in juni gepresenteerd worden en dat we de eerste versie van de DEM-DISC eind 2006 kunnen laten zien."

Rose-Marie Dröes kijkt uit naar de fase waarin de vijf demo's die er gemaakt gaan worden kunnen worden getest. Deze zogenaamde 'validator' zal het uitgangspunt zijn voor het uiteindelijke product. *Of het niet een lange weg is om tot iets bruikbaar te komen?*
"Kijk, onze insteek is een andere dan die van het Telematica Instituut dat alleen onderzoek wil doen naar deze systemen. Wij zijn maar één van de onderzoeksvelden. Maar voor ons is het product wel degelijk belangrijk. En voor zo'n complex idee moet je nou eenmaal veel onderzoek doen. Als dat op deze manier kan: prima."

Maar is er wel iemand te vinden die er brood in ziet en de productontwikkeling ter hand wil nemen?

"Daar maak ik me geen zorgen over, eigenlijk. Kijk, het product moet zo goed zijn dat als je er als aanbieder niet in staat, je het wel kan vergeten. Iedereen die zorg zoekt maakt als het goed is in de toekomst gebruik van het systeem, dus ik denk zeker dat er bij zorgverzekeraars of bijvoorbeeld gemeenten een prikkel is om iets dergelijks te financieren. Er is enorm veel behoefte aan simpel advies. Zelfs huisartsen zijn niet bijster goed op de hoogte. Natuurlijk kan het allemaal nog veel beter. In de toekomst zoek je niet alleen je zorg uit, je drukt dan ook op de knop en ze staan voor je deur. Maar dat is pas echt toekomstmuziek. Voorlopig is het al mooi als je op een eenvoudige manier met een goed advies op zak naar de zorgverlener kan."

<http://www.freeband.nl>

FRUX: tailor-made care with IT

FRUX is one of those projects that has been knocking around Waag for some time now, but where few people actually know what it's about. Freeband, which FRUX is a part of, is a research program that aims at ensuring that the Netherlands is a leader in the world of intelligent communications. FRUX, which is short for the FReeband User eXperience project, strives to develop intelligent, context-aware group services. It entails two fields of research: the care provided for those with dementia, and the police. So what do these 'intelligent, context-aware group services' consist of?

SOCIAL MAP

One of the researchers of the FRUX conglomerate is dr. Rose-Marie Dröes, university head teacher at the psychiatric department and the of the medical centre of the Free (protestant) University of Amsterdam.

Dröes: "I had been thinking for some time about the idea of creating a social map (*DEM-DISC, A Dynamic Interactive Social Chart in Dementia Care*, ed.) that would bridge the gap between the screening at the hospital where it is determined whether or not you have dementia, and the care that you subsequently need, where you soon discover that you can't see the wood for the trees. However, the money was not yet available. Then we were approached by the Telematica Instituut for this research and I thought that it would be useful to merge my idea with FRUX."

What is so special about the DEM-DISC? What is the DEM-DISC capable of doing that the person behind the desk is not?

"Firstly you must realise that the Netherlands is a rapidly aging society: before long the number of old people with dementia will double from 200,000 to 400,000. That makes it important to have a fast, flexible and up-dateable service rather than long waiting lists. Of course, a person who buys a service will ultimately end up with someone. The DEM-DISC is a personalised system. For instance, it can take into account the fact that your relative with dementia lives in far-off Brabant whilst you live in Amsterdam and that it will take some time for you to get there in order to care for him or her. Naturally, it's easier for the computer to remember these details than for the person behind the desk."

WE-CENTRIC

The We-Centric systematic is one of the FRUX research subjects. It provides the group-supporting, automatic information that a carer needs at any point in time. Dröes describes an example:

"In FRUX we work with a system that is based on We-Centric. This is called We-Care and is made for rapid, portable computers. It warns the health visitor when a house visit is needed. Similarly, if a voluntary carer is unable to attend an appointment, other people will see this on their PDAs (Personal Digital Assistants) and may be able to help out. FRUX is about simplicity: its starting point is that the process of finding information must be made simpler. You can publish a list of carers but it won't add up to much. You want to know what you should do in a particular situation. It's about tailor-made care advice and that's possible with these intelligent applications. You can also imagine just how practical this equipment and the programs could be for the police, which is FRUX' other research area."

Project manager Dimitri Geelen is approaching FRUX in a relaxed way. This friendly Amsterdammer has a real hands-on attitude. His motto is 'a project leader can't make a project succeed but he can make it fail'; this speaks volumes. He wants to create the best possible conditions so that the team can work on the product without being distracted by secondary matters. And this is another of Geelen's qualities: he sees a product in everything, even the minutes of a meeting!

Geelen regards FRUX' abstractness as a hurdle, or at least he did until recently, because there's now a dedicated team that is convinced of the concept's power.

Geelen: "It's an attractive project and I'm not just saying that because I'm involved. I come from the business world and I've never supervised a socially relevant product before. But I am familiar with projects of this scope. Of course, a certain level of chaos is typical of creative people, such those who work at Waag Society, but it's down to me to give structure to the flow and to ensure that we end up with the best possible result."

-continues on p. 16

-continued from p. 15

FIRST RESULTS

When will there be something to see?
"Don't hold it against me, but I've only just arrived and I don't know everything yet." Geelen had only been working at Waag Society for three days when we spoke. "However, I hope to present the first results of We-Care in June and that we will be able to show the initial version of the DEM-DISC at the end of 2006."

Rose-Marie Dröes is looking forward to the stage when the five demos can be made and tested. This phase is called the 'validator', and will serve as the starting point for a product.

Isn't this a rather tortuous way of coming up with something practicable?

"Look, our approach differs from that of the Telematica Instituut, which only researches these systems. We are just one of the fields of research. But for us the product is of considerable importance. And a lot of research is needed for such a complex idea. So if this is what it takes, then that's fine by me."

But is there anyone who will understand the point of all this and will be willing to take on the product development?

"I'm not worried about that. The product has to be so good that if you're a provider and you're not included, you can forget it! If it all works out, in the future everyone looking for care for a relative with dementia will be using the system, so I think that this will certainly encourage health insurers to fund something like this. There's a real need for simple advice. Even GPs are not all that well informed. Of course, there is always room for improvement. In the future you won't just be looking for your care, you'll press the button and it will be standing there on your doorstep. But that's still in the future. For the time being, you can count yourself lucky if you can approach the carer armed with simple but good advice."

<http://www.freeband.nl>



COLUMN: SABINE NIEDERER

KIJK NAAR JE EIGEN SCHERM!

Het Nederlandse publieke omroepbestel staat al tijden op zijn kop door de hoge bezuinigingen die het huidige cultuurbeleid met zich meebrengt. De misère in publieke omroepeland wat betreft de kijk- en luistercijfers als graadmeter voor de subsidie, raakt nu ook de webredacties van de omroepen. Want ook die worden nu afgerekend op bezoekerscijfers (klikcijfers?), met het gevaar dat de sites worden gereduceerd tot 'uitzending gemist' formules (goede uitvinding, maar er kan zoveel meer) en veredelde programmagidsen.

De omroepen doen hun best: de VPRO is al jaren een voortrekker online, bijvoorbeeld met hun populaire muzieksite 3voor12. De VARA laat tegenwoordig de uitzendingen van Mooi Weer De Leeuw na afloop van het tv-programma doorgaan op hun website. De NPS is met Xtra Small een platform gestart voor films voor mobiele telefoons, waarbij bekende regisseurs de opdracht krijgen om met en voor de mobiele telefoon een filmpje te maken. En ook de jongenserie Fok Jou!, die om onverklaarbare redenen om 11 uur 's avonds wordt uitgezonden, is ook voor Internet en mobiele telefoon beschikbaar.

Tallose grote bedrijven dromen natuurlijk al jaren van consumenten die op hun mobiele schermjes televisie kijken, denk maar aan die Vodafone reclame

waar een jongen enthousiast voetbal kijkt in een bushalte. En op de Sony Playstation Portable kun je ook onderweg je favoriete televisieprogramma bekijken, als je even bent uitgegamed. Maar nieuwe ontwikkelingen hebben natuurlijk altijd een keerzijde. Op de huishoudbeurs (met thema Glamour!) werd dit jaar ondergoed verkocht tegen gevaarlijke straling van dit soort mobiele apparatuur. Er komen telkens meer klachten over de geluidsvervuiling van de openbare ruimte door het intensieve gebruik van mobiele telefoons en hun steeds geavanceerdere ringtones (de zogenaamde 'realtones'). Op de vraag in een KLM onderzoek of mensen behoefte hadden aan mobiel bellen in het vliegtuig antwoordde dan ook een overgrote meerderheid met een ondubbelzinnig 'nee'. Iedereen kent de ergernissen in de trein vanwege luid bellende medereizigers.

Niet zelden denken reizigers dan ook met weemoed terug aan de tijd dat je alleen van een medepassagier last had als hij/zij stiekem probeerde mee te lezen uit jouw krant. Zo'n grote krant, waar je nog voor moest betalen. Verstoord hield je de krant dan even extra scheef, of sloeg snel de pagina om, zodat de ander lekker niet meer mee kon lezen. Hoe zal dat straks gaan als iedereen tv zit te kijken op z'n gameboy of mobiele telefoon? Misschien krijgen we nu wel vergelijkbare ergernissen, dat iemand naast je ontzettend z'n best doet om over je schouder mee te kijken. De sneer "Koop er lekker zelf een!" heeft in de toekomst dan wel een ander prijskaartje.

Watch Your Own Screen!

For years Dutch public broadcasting companies have been turned outside down by the drastic cutbacks resulting from the current policy on culture. The malaise in the broadcasting world, where subsidies depend on audience figures, is now affecting the companies' websites. These, too, are judged on visitor figures. This, in turn, entails the risk that the sites will be reduced to the simple formula of 'last week's instalment' along with tattered-up program guides, which are good ideas in themselves although somewhat limited.

However, the broadcasting companies are doing their very best: the VPRO has been a pioneer online for many years now with, for instance, its popular 3voor12 music site. Similarly the VARA continues *Mooi Weer De Leeuw* on its website after the TV broadcast has finished. The NPS has introduced Xtra Small, a platform for films made on mobiles, where well-known directors make short films both on and for the cell phone. In addition, there is the kids' series *Fok Jou!*, which for some inexplicable reason is broadcast at 11 o'clock at night but is also available on the internet and on mobiles.

Of course, countless major businesses have been dreaming for years of consumers watching television on their mobile screens; this is demonstrated

by the Vodafone commercial where a boy enthusiastically watches football at a bus stop. Similarly, if you're travelling and fed up of gaming, you can also watch your favourite TV programs on your Sony Playstation Portable. But naturally all new developments also have their down side. This year's Dutch Domestic Fair (main theme: Glamour!) was selling underwear to protect wearers against the dangerous radiation emitted by this kind of equipment. There are also an increasing number of complaints about noise pollution in public spaces, which is caused by the intensive use of mobile phones along with their ever more sophisticated ringtones and realtones. When KLM investigated whether people wanted to be able to use their mobiles on planes, the answer was a resounding 'no'. Everyone is familiar with the irritation of listening to your fellow passengers' noisy phone calls on the train.

Travellers often wistfully remember the days when the worst that happened was when the person sitting next to you tried to read over your shoulder. After all, you'd had to pay for that newspaper yourself. Annoyed, you would adjust the angle of your paper, or quickly turn the page so that the other person would be forced to give up. So what will it be like when everyone is watching TV on a Game Boy or mobile phone? Perhaps we will be just as exasperated as when the person next to you does his level best to read your newspaper. However, in the future, a sneering "Buy your own one!" will involve quite a different price tag.



Prototype content browser (foto/photo: Philips Research)

REALITEIT ZIEN

Interview met Eric Joris



Eric Joris, artistiek leider van Crew.

Eric Joris, artistic leader of Crew.

door Floor van Spaendonck

Met grote stappen meten we op zaterdagmiddag de monumentale zaal op, zien en inschatten of de Crash-voorstelling kan plaatsvinden in het Theatrum Anatomicum van de Waag. Crash is een performance waarin lichaam en geest door technologie op een dwaalspoor worden gezet: wat neem je waar en wat is wel of niet gemanipuleerd door computers en camera's? In het kader van de UvA conferentie 'The Anatomical Theatre Revisited', georganiseerd door Maaïke Bleeker, vonden er in april twee besloten sessies plaats in het Theatrum Anatomicum van de Belgische theatergroep Crew. Deze samenwerking is een onderdeel van Waag Society's Connected-programma waarin technologie, lichaam en performance centraal staan.

Het werk van Crew is experimenteel theater waarbij de leden eigen werk, waarnemingen techniek en onderzoek inzetten. Hierdoor zijn simpele observaties de aanleiding en inspiratie voor subtiele performances, high-tech onderzoek en vernieuwingen op theater-gebied. Tijdens de voorbereidingen is er tijd voor een interview met Eric Joris, artistiek leider van de groep.

WAARNEMING EN ANIMATIE

De vraag hoe Eric Joris en Crew zijn begonnen levert een verassend maar ook verklarend antwoord op. Na opleidingen bij de Kunst- en Filmacademie, studies talen en economie was hij werkzaam als bedrijfseconoom. Enkele jaren werken in Japan als product-ontwikkelaar zorgen voor

inspiratie om het striptekenen op te pakken. Dan maakt Joris via striptekenen, voor een Vlaamse duizendpoot een vanzelfsprekende discipline, de stap naar het theater.

Terug in België liet Joris het bedrijfsleven achter zich en begon met het samenstellen van gemengde exposities en strip-tentoonstellingen in theaters. Dan begint hij met het maken van theatrale installaties. Met een groot gebaar en enthousiasme laat Eric Joris zien hoe het tekenen op computers hem aanzette tot het werken met de derde dimensie: hoe een computer uitnodigt om tekeningen verder te bewerken, uit te vergroten en te laten werken in installaties. Beelden manipuleren met acteurs. Ook het omgekeerde is gebeurd: voorstellingen waarbij op een website animaties te zien zijn die het geheel in een kader plaatsen en voorzien van uitleg.

PRIKKELS

In de voorstellingen van Crew worden mensen uit het publiek gevraagd om individueel deel te nemen. Maar plaatsnemen in de installatie vereist wel een overgave aan de zintuigen. En zoets vraagt om wat voorbereiding. De toeschouwer wordt geblinddoekt waardoor het gevoel in je eigen lichaam te kruipen wordt versterkt. Ook kantelen de Crew-leden op een ingenieuze manier je lichaam wat ervoor zorgt dat de zintuigen ontregeld raken. Via de koptelefoon die de proefpersoon/deelnemer op krijgt wordt er een verhaal verteld. Je wordt aangesproken met je voornaam en op een rustige manier vertrouwd gemaakt met het idioom van de performance. Eric Joris vertelt over de experimenten die als voorbereiding voor Crash werden gehouden waarbij deelnemers steeds hun bewustzijn verloren. Niet het geblinddoekt verplaatsen of de snelheid

van het kantelen van het lichaam zorgden voor het flauwvallen maar het ontbreken van een kader zodat de bezoeker niet voorbereid is op wat er gaat komen. Daarom begint elke performance nu met een inleiding: over een draadloze koptelefoon word je letterlijk wegwijds gemaakt terwijl je moederziel alleen door de ruimte zwerft, geïsoleerd van de buitenwereld, overgeleverd aan de performance-technologie van Crew. Het is vergelijkbaar met het ritueel in een theater waarbij de bezoeker zijn kaartje koopt, jas ophangt, kaartcontrole doorgaat, plaats neemt, de lichten uitgaan en het doek opent. Gerustgesteld is de bezoeker klaar voor een voorstelling.

EEN FEEST EN FLITSLICHT

Het omzetten van alledaagse waarnemingen naar een theater-performance vindt bij Crew met grote precisie, wetenschappelijke testen en technieken plaats. De toepassing en onderbouwing vanuit wetenschappelijk onderzoek (onder leiding van Kurt Vanhoutte, vast teamlid bij Crash) zorgt ervoor dat het ervaren en spelen met de waarneming van realiteit steeds verfijnder wordt. Maar ook een hypno-therapeute die deelnam aan de performance gaat nu bijdragen om de transtechniek verder te verfijnen.

Op een verdonkerd feestje dat Joris bijvoorbeeld organiseerde verlichtte een fotoflits om de 20 minuten de feestgangers. Het beeld brandde op je netvlies en waar je je ook heen bewoog, het bleef op de binnenkant van je schedel geprojecteerd staan. Joris vond het een geweldig effect en heeft het dus ook toegepast in de eerste performance. Maar andere pogingen om het na te doen in een 'black box' mislukken. Er blijkt een theatrale omgeving en een gedeelde ervaring nodig om het te beleven.

REALITEIT

Het zien van een acteur met decor is voor de toeschouwer prima te hanteren zolang het decor als achtergrond functioneert. Wanneer het decor werkt als een filmscherm (een realiteit waar de bezoeker in stapt) ontstaat er een conflict. Of de acteur (ook een realiteit) staat voor het scherm als een hindernis of het decor leidt teveel af. Twee realiteiten zijn dus een conflict. Voor Crew is hier een zoektocht gestart naar een derde niveau waarbij realiteiten niet in conflict zijn. Een prothese is voor de mens een verlengstuk, maar ook een conflict van realiteiten. Crew stelt zichzelf in de performances ten doel het publiek te verleiden deze mens-machine verhouding als realiteit te accepteren.

CONNECTED-TOEKOMST

Het uitwerken van de voorstellingen en installaties gebeurt nu in een team van wetenschappers, theatermakers en in de toekomst met een netwerk van internationale partners. De bedoeling is dat deze partners vaste afnemers worden van de voorstellingen maar ook mede-ontwikkelaars. Ervaringen worden uitgewisseld en ontwikkeld voor de Crew-voorstellingen en vervolgens kunnen de uitkomsten weer in andere processen worden toegepast. Ook telematische voorstellingen ziet Joris voor ogen; een opstap naar de genetwerkte internationale performances zoals nu in het Connected-programma worden onderzocht en ontwikkeld.

OPENGESPERDE IRISSEN

De performances in het Theatrum een paar dagen later hebben een haast magisch karakter: Joris fluistert het publiek toe terwijl een vrijwilliger zich onderwerpt aan het gruwelkabinet van de Antwerpenaren. Zelden is het Theatrum zo toepasselijk ingezet voor een

moderne performance. Terwijl de apparatuur gonst en knettert zien we hoe de vrijwilliger een totaal andere realiteit krijgt voorgeschoteld en wanneer hem de 3D bril wordt afgenomen lijkt het of we hem via zijn opengesprede irissen recht in de ziel kijken. Joris gniffelt en luistert geïnteresseerd naar het relaas van de vrijwilliger. Alweer data toegevoegd aan het grote Crew-onderzoek.

Informatie Crew:

<http://www.crewonline.org>

Connected-programma:

<http://connected.waag.org>

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

Seeing Reality; an interview with Eric Joris

By Floor van Spaendonck

It's Saturday afternoon and we are measuring the monumental hall in strides to see whether the *Crash* performance can be held at the Waag's Theatrum Anatomicum. *Crash* is a performance where body and mind are sidetracked; what are you seeing and what has been manipulated by computers and cameras? As a part of the Universiteit van Amsterdam's conference 'The Anatomical Theatre Revisited', which was organised by Maaike Bleeker, the Belgian theatre group Crew held two closed sessions at the Theatrum Anatomicum in April. This collaboration is a part of Waag Society's Connected program that focuses on technology, the body and performance.

Crew makes experimental theatre where its members deploy their own work, perception, technology and research. Here, simple scrutiny is the cause and inspiration of subtle performances, high-tech research and theatrical innovation. During the preparations, there was time for an interview with Eric Joris, the group's artistic director.



Illustratie/drawing: Eric Joris

PERCEPTION AND ANIMATION

The question as to how Eric Joris and Crew first began, results in a surprising but illuminating answer. After attending an art and film school, and studying languages and economics, he worked as a business economist. Several years spent in Japan as a project developer inspired him to take up comics illustration. It was through strip cartoons, an obvious discipline for a Flemish jack-of-all-trades, that Joris made the switch to theatre.

Once back in Belgium, he left the business world and began to curate mixed exhibitions and comics' shows in theatres. He then started to create theatrical installations. With a sweeping gesture and much enthusiasm, Eric Joris shows how drawing on computers led him to work with the third dimension: how a computer enticed him to continue processing his drawings, to enlarge and include them in installations, and to manipulate images with actors. The reverse has also occurred: performances where animations have been shown on a website that provides a framework and explanation for the entire event.

STIMULI

During Crew's events, members of the audience are asked to participate on an individual level; but entering the installation involves submitting to the sensory and this requires preparation. The spectator is blindfolded, which intensifies the feeling of curling into yourself. The Crew members also tilt your body in an ingenious way so that your senses are disoriented. The human guinea pig/participant listens to a story through headphones. You are addressed by name, and are made familiar with the performance's idiom in a relaxed way.

Eric Joris speaks about the experiments that were held as a preparation for *Crash* where participants kept losing consciousness. It was not the blindfold or the speed at which the body was tilted that caused the fainting, but the lack of any framework so that the visitor was not prepared for what was to come. For that reason, each performance begins with an introduction: through cordless headphones you are literally told what is happening as you are cast into space, isolated from the outside world and subjected to Crew's performance technology. This can be compared to the ritual in a theatre where the visitor buys his ticket, hangs up his coat and has his ticket checked, and is shown to his seat; then the lights go down and the curtains go up. The visitor feels reassured and is ready for the performance.

A PARTY AND A FLASH OF LIGHT

With great precision, Crew transforms

everyday perceptions into theatre performances through the utilisation of scientific testing and technology. The use and support of scientific research (as directed by Kurt Vanhoutte, a permanent member of the *Crash* team) ensures the further refinement of not only the experience itself but also the experimentation with the perception of reality. A hypnotherapist, who participated in the performance, will now contribute to the transtechnology's increasing sophistication.

Another approach involved a party, which Joris had organised in the dark, where a flash bulb illuminated the guests once every 20 minutes. The image was burnt into your retina and continued to be projected onto the inside of your skull, no matter where you were. Joris was thrilled with this effect and used it in the first performance. But subsequent attempts to repeat it in a 'black box' failed. It apparently depends on shared experience and a theatrical environment.

REALITY

Observing an actor in a stage set is quite straightforward so long as the set functions as a background. Conflict occurs when the set is used as a film screen: a reality that the visitor enters. Either the actor (who is also a reality) stands in front of the screen as an obstacle or the stage set is too distracting. So two realities create conflict. Hence, Crew has launched a quest for a third level where realities are not in conflict. Here, an example is the inclusion of a prosthesis, which is not only a human extension but also a conflict of realities. So Crew has set itself the objective of enticing the audience to accept this man-machine relationship as reality.

CONNECTED FUTURE

Developing the performances and installations now involves a team of scientists, theatre makers and – in the future – a network of international partners. The plan is that these partners will be both permanent consumers of the performances and their co-producers. Experiences will be exchanged and developed for the Crew performances, and the results can then be applied to other processes. Joris is also thinking in terms of telematics: a step



towards the networked, international performances that are currently being researched and developed in the Connected program.

WIDE OPEN IRISES

The performances in the Theatrum a few days later are almost magical: Eric Joris whispers to the audience while a volunteer is being treated by the torture devises of Crew. It does not happen often that the Theatrum is used so appropriately for a modern performance. While the technology is hissing and humming we see how the volunteer gets to see a totally different reality and when his goggles are taken off we look through his wide open irises straight into his soul. Joris laughs and listens to the story he has to tell. Another item for the big Crew research project.

Information:

www.crewonline.org

The Connected program:

<http://connected.waag.org>

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



Waag Bazaar voor 10 jaar Waag Society

Het spetterend feest, waar Waag Society tien jaar geleden haar bestaan mee inluidde, was een groot succes. De Waag had jarenlang een kwijnend bestaan geleid en er kwam een nieuwe generatie met nieuwe ideeën 'iets heel anders' doen. Onder de naam 'Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media' begon een avontuur dat tot op de dag van vandaag voortduurt.

We houden ons inmiddels bezig met auteursrecht, kunst, zorg, design, onderwijs, gaming en locative media, nieuwe technologie waarin plaatsbepaling een grote rol speelt. En dat alles onder de noemer: 'het ontwerpen van technologie voor maatschappelijke en culturele interactie'.

Misschien wat abstract, maar daarom geven we u op 21 juni uitgebreid de kans om te zien waar we ons nu werkelijk mee bezighouden. We organiseren een grote bazaar in de Waag waar veel van onze projecten worden getoond, maar waar ook heel wat mensen die voor of met ons gewerkt hebben met ons en u praten en discussiëren. Er zal mediakunst te zien zijn en andere kunst. Er zullen talkshows zijn maar ook kunt u deelnemen aan een korte workshop radiostreamen. Kortom: maak kennis met het wonderlijke wereld van Waag Society die

na tien jaar nog springlevend is en barst van ambitie.
<http://www.waag.org>

WAAG BAZAAR FOR OUR TENTH ANNIVERSARY

Ten years ago Waag Society celebrated its launch with a big party. At last, the long-neglected Waag housed a new generation that was itching to do 'something completely different'. Today, ten years on, the adventure is still on.

Today we are active in copyright, art, healthcare, design, education, gaming and locative media, and more. The mission statement we use nowadays is that we 'design technology for social and cultural interaction.'

Does this all sound a bit abstract? Then come along and see what we actually do! We are organizing a large bazaar in the Waag, where we will be showcasing our projects and hosting discussions with many of the people who have worked with us over the years. There will be artwork and media artwork, talk shows, and a radio streaming workshop. So come along and meet the wonderful world of Waag Society, all of ten years old, alive and kicking and still bursting with ambition.

<http://www.waag.org>

Rob en de Rebellen

Begonnen als experiment zijn Rob en de Rebellen uitgegroeid tot een format waar Big Brother een puntje aan kan zuigen. Rob van Kranenburg zocht naar een formule om zijn ideeën wereldkundig te maken en tegelijkertijd het medium online TV ten volle te benutten.

Samen met zijn rebellen, Lotte Meijer, Suzanne Hogendoorn en Jasmijn Snoijink bedacht hij een concept dat en volle zalen trekt (inmiddels zijn R & R uitgevlogen en performen ze in heel het land) en interessant is om als online TV uit te zenden. Het werd een amalgaam van filmpjes, gedichten, cartoons, interviews etc. Nooit saai, altijd to the point en geëngageerd. Want voor wie Kranenburg nog niet kent: Rob is het vleesge-worden engagement.

Het thema van Rob en de Rebellen in de Waag is 'het Einde van Nederland in twaalf Stappen', een serie over het eind van de nationale staat als geloofwaardige sociale eenheid. In mei is er nog één Rob en de Rebellen, na de zomer gaan we verder met de reeks.

<http://connect.waag.org>



ROB AND THE REBELS

Though they started as an experiment, Rob and the Rebels have evolved into a pretty robust format. Rob van Kranenburg was looking for a formula to get his ideas into the world while using the medium of online TV to best advantage.

Together with his rebels Lotte Meijer, Suzanne Hogendoorn and Jasmijn Snoijink he devised a concept that is interesting both for a live audience and as online TV. The result is a lively mix of video clips, poems, cartoons, interviews and more. Never boring, always to the point, and socially engaged.

For Waag Society Rob and the Rebels have taken as their theme 'The end of the Netherlands in 12 Steps', a series about the end of the nation state as a social entity. In May we host one Rob and the Rebels event, and the series will be continued after the summer.

<http://connect.waag.org>

Sher Doruff rondt PHD af

Voor Waag Society medewerker Sher Doruff zijn het spannende tijden. In maart leverde ze haar proefschrift in op de Central St Martins University in Londen en nu wacht ze af wat haar hooggeleerde collega's ervan gaan zeggen. Want de promovingsstructuur in de Angelsaksische

wereld is anders dan de Rijnlandse, waar wie naast de paranimfen (de twee in rokkostuum geklede assistenten van de promovendus) heeft gestaan zich eigenlijk geen zorgen hoeft te maken. Er wordt in het Verenigd Koninkrijk wel degelijk kritisch naar het werkstuk gekeken.

Doruff's promotie-onderzoek heet *The Trans Local Event and the Poly Rhythmic Diagram*. Op de 30ste mei 2006 zal ze haar dissertatie verdedigen.

<http://spresearch.waag.org>



SHER DORUFF FINISHES PHD

These are exciting times for Waag Society's Sher Doruff. In March she delivered her dissertation at the Central St. Martins University in London. Because the PhD structure in the Anglo-Saxon world is different than it is on the continent, her work will be subject to particularly thorough scrutiny. Doruff's dissertation is entitled *The Trans Local Event and the Poly Rhythmic Diagram*. On May 30 she will defend her dissertation.

<http://spresearch.waag.org>



Boardmessenger (Pilotus) in Europa en de VS gelanceerd

Pilotus, communicatiesoftware voor mensen met een verstandelijke beperking, is een typisch Waag Society-project: gemaakt

om interactie te bevorderen voor een zeer speciale doelgroep en ontworpen volgens ons 'users as designers' principe. Het maakt onder andere gebruik van text-to-speech, diverse symbooltalen en de mogelijkheid om tekeningen en foto's uit te wisselen. Deze combinatie maakt het een krachtig hulpmiddel bij het begeleiden van verstandelijk beperkte mensen.

Waag Society werkte tien jaar aan het concept en eind vorig jaar leverde partner Sogeti de productversie af. De lancering in Nederland zorgde voor aardig wat media-aandacht. Binnenkort wordt het programma in diverse Europese landen 'uitgerold', zoals dat in marketingtermen heet. Maar eerst was de VS aan de beurt: in april lanceerde de firma Mayer-Johnson LLC onder de naam BoardMessenger de software in het land van de onbegrensde mogelijkheden.

<http://www.pilotus.nl>



BOARDMESSENGER (PILOTUS) LAUNCHED

Pilotus, communication software for people with a mental challenge, is a classic Waag Society project: created to stimulate interaction for a very special target group and designed according to our 'users as designers' principle. It offers text-to-speech, various symbol languages, and the possibility of exchanging drawings and photos. All in all, a powerful communication tool for mentally challenged people and their families and carers.

Waag Society have worked on the concept for ten years. At the end of 2005, software development partner Sogeti delivered the final product version. The launch in the Netherlands was a direct media success, and this year the program will be introduced in a number of European countries. Pilotus has already been launched by Mayer-Johnson LLC in the US, where it is called BoardMessenger.

<http://www.pilotus.com>



COLOFON

WAAG SOCIETY MAGAZINE

No. 4, mei/May 2006

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:
Ron van den Berg, Cecile Landman,
Sabine Niederer, Ralph de Rijke,
Floor van Spaendonck

Redactie/editor: Sam Nemeth
Vertalingen/translations:
Annie Wright
Opmaak/layout: Ron Boonstra
Drukker/printer: Fokker Printing,
Amsterdam
Omslag/on the cover:
Affiche in Bagdad/poster in
Baghdad (foto/photo:
Jeff Werner, 2005 ©©©)

© Waag Society 2006



Mits niet anders vermeld is de Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen Licentie Nederland 2.5 van toepassing op dit werk.

Except where otherwise noted the contents of this magazine are published under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike Licence 2.5 Netherlands.

AGENDA /Diary

Theatrum Anatomicum

WOENSDAG 10 MEI 2006, 20:00 uur

Cyberasia lezingen, derde deel in de serie over Asian cybergames. Engelstalig.

WEDNESDAY 10 MAY 2006, 8 pm

Cyberasia lecture, third lecture of this series about Asian Cybergames. In English.

WOENSDAG 17 MEI 2006, 20:00 uur

Poëzie en Internet. In samenwerking met het Fonds voor de Letteren zijn dichters uitgenodigd om hun werk digitaal te verbeelden. Deze avond worden de uitkomsten gepresenteerd.

WEDNESDAY 17 MAY 2006, 8 pm

Internet and poetry. In cooperation with the 'Fonds voor de Letteren', poets were invited to imagine their work digitally. This evening the results are presented.

DONDERDAG en VRIJDAG 18-19 MEI 2006

Tweedaagse workshop in het kader van het EU-India Economic Cross Cultural-programma.

THURSDAY and FRIDAY 18-19 MAY 2006

Two day-workshop within the EU-India Economic Cross Cultural programme.

WOENSDAG 31 MEI 2006, 20:00 uur

Rob en de Rebellen: "Het einde van de wereld in 12 stappen".

WEDNESDAY 31 MAY 2006, 8 pm

Rob and the rebels: "The End of the world in 12 steps".

ZATERDAG 10 JUNI 2006, in Arti et Amicitiae, Rokin 112, Amsterdam.

Else/Where:Mapping tijdens PLAYMOBIEL. Waag Society en Design Institute Minnesota vieren de Europese lancering van het boek Else/Where:Mapping, een overzicht van mapping-projecten waaronder Amsterdam Realtime.

SATURDAY 10 JUNE 2006, in Arti et Amicitiae, Rokin 112, Amsterdam.

Else/Where:Mapping during PLAYMOBIEL. Waag Society and the Design Institute Minnesota celebrate the European launch of the book Else/Where:Mapping, an overview of mapping projects, among which is Amsterdam Realtime.

WOENSDAG 21 JUNI 2006: hele dag

Waaglustrum: we bestaan tien jaar en dat vieren we groots met een bazaar door het hele Waaggebouw. Interviews, muziek, kunst, talkshows en natuurlijk onze Waag Society-projecten en nog veel meer!

WEDNESDAY 21 JUNE 2006, whole day

Waag Society celebrates its 10th anniversary with an event throughout the whole building. Interviews, music, art, talkshows and of course our projects and much more!

WOENSDAG 5 JULI 2006, 20:00 uur

Julidans op de Nieuwmarkt; Chinese dansvoorstelling op het plein.

WEDNESDAY 5 JULY 2006, 8 pm

July dance festival on the Nieuwmarkt; Chinese dance performance on the square.

Reserveren lezingen: reserveren@waag.org

Live-stream lezingen: <http://connect.waag.org>

