



Teylers Bètalab

Een dag uit de Zwijger in beeld

Met Plazes de wereld over

KillerTV brengt HDTV

Hier volgt hier greep uit de lopende ontwikkelingen binnen de vier domeinen waarbinnen Waag Society werkzaam is:

/Zorg

In het Drentse Gieten gaat in een zorgcentrum binnenkort het project Wisselkabinet van start. In dit meubelstuk worden verhalen van ouderen gekoppeld aan film- en fotomateriaal van het Drents Audiovisueel Archief. Op deze manier wordt de lokale geschiedenis op een persoonlijke manier in beeld gebracht.

/Onderwijs

In het Drents Archief nadert 'Operatie Sigismund' zijn voltooiing. Ook Teylers Bètalab zal later dit jaar worden opgeleverd. In dit nummer is er ruime aandacht voor beide projecten.

/Samenleving

Op 13 december vorig jaar is de eerste Creative Commons Salon gehouden in de Melkweg in Amsterdam. Elke twee maanden zal hierop een vervolg komen. Deze Salons zijn een platform voor kunstenaars, activisten, software developers en ieder ander die zich interesseert in een andere kijk op creativiteit en auteursrechten.

/Cultuur

Inmiddels zijn de KillerTV uitzendingen van start gegaan. De uitzendingen zullen vanaf nu plaatsvinden in een hoge beeld- en geluidskwaliteit. Dit is mogelijk dankzij een breedbandverbinding met Surfnet6. Verder in dit nummer ook een fotoreportage uit Pakhuis de Zwijger, dat inmiddels een paar maanden geopend is.

INHOUD /Contents

Redactioneel/editorial	p. 2
Met Plazes de wereld over	p. 3
Going Plazes	p. 4
Operatie Sigismund	p. 5
Operation Sigismund (English translation)	p. 7
Het Creative Learning Lab	p. 9
The Creative Learning Lab (English translation)	p. 11
...de Zwijger van...	
Brigida Leiva	p. 12
Proefjes doen in het Teylers Bètalab	p. 14
Learning physics with Teylers Bètalab	p. 18
KillerTV start met HDTV	p. 19
Killertv introduces HDTV	p. 19
Column: Doe mij maar alles, Monique van Dusseldorp	p. 20
'I want it all', column	p. 20
Nieuws/news	p. 21
Agenda/diary	p. 24

A short overview of our current activities within the four domains: health care, education, society and culture:

In 2007, the 'DAVA Exchange Cabinet' project will be launched at an old people's home in Gieten, a village in the Dutch province of Drenthe. This piece of furniture links the old people's stories with film and photographic material from the DAVA audio visual archive, so that local history can be depicted in a personal way.

Operation Sigismund is nearing completion at the Drenthe Archive. The Teylers Bètalab will be ready for delivery later this year. This issue includes plenty of coverage of both projects.

The first Creative Commons Salon was held at Amsterdam's *Melkweg* on 13 December 2006. It will take place once every two months. These Salons provide a platform for artists, activists, software developers and anyone who is interested in a different perspective on creativity and copyright.

The KillerTV broadcasts are already underway. They will soon be transmitted in high quality. This was made possible through a broadband connection with Surfnet6. This issue of Waag Society magazine also contains a photo-reportage of *Pakhuis de Zwijger*, which has been open for three months now.

Met Plazes de wereld over

door Paul Keller

Ik schrijf dit aan boord van de stoptrein naar de luchthaven van Düsseldorf, onderweg naar Dubai en verder naar Delhi. Een half uur geleden, terwijl ik overstapte in Venlo, ontdekte ik mijn 43e 'Plaze' (een KPN-hotspot op het station). Hierdoor ben ik naar de 99e plaats gestegen op de Plazes top-gebruikers lijst (de Hot List). Waarschijnlijk win ik nog een paar plaatsen de komende dagen, omdat de kans op het vinden van een nog 'onontdekt' netwerk exponentieel toeneemt met de afstand tot de Amsterdamse grachtengordel (of het centrum van Berlijn, of een willekeurige andere door de creatieve industrie geïnfecteerde buurt op het Noordelijk halfrond).

Plazes (www.plazes.com) is sociale software die je geografische positie volgt, gebaseerd op het lokale netwerk waar je op dat

moment ingelogd bent. Elk lokaal netwerk dat met het internet verbonden is heeft een unieke identiteit (het zogenaamde MAC-adres van de router), die van veraf afgelezen kan worden.

Om Plazes te kunnen gebruiken moet je een kleine applicatie genaamd 'plazer' installeren op je laptop (het op een pc thuis installeren heeft weinig zin). Elke keer dat je via een lokaal netwerk een verbinding met het internet maakt (het werkt niet met inbelverbindingen of mobiele telefoons), stuurt plazer het MAC-adres naar de centrale server. Als deze al eens eerder is 'bezoekt' wordt deze informatie gebruikt om je te lokaliseren en dit zichtbaar te maken voor anderen.

Als de Plaze nog niet bekend is (d.w.z. nog niet eerder door een andere Plazes-gebruiker bezocht in het verleden), moet je de plaatsnaam en adres invoeren (of de hoogte- en breedtegraad, voor de doorgewinterde gebruiker). Op die manier kan Plazes het lokale netwerk koppelen aan een specifieke locatie.



PAUL KELLER
(AKA PAULKELLER)

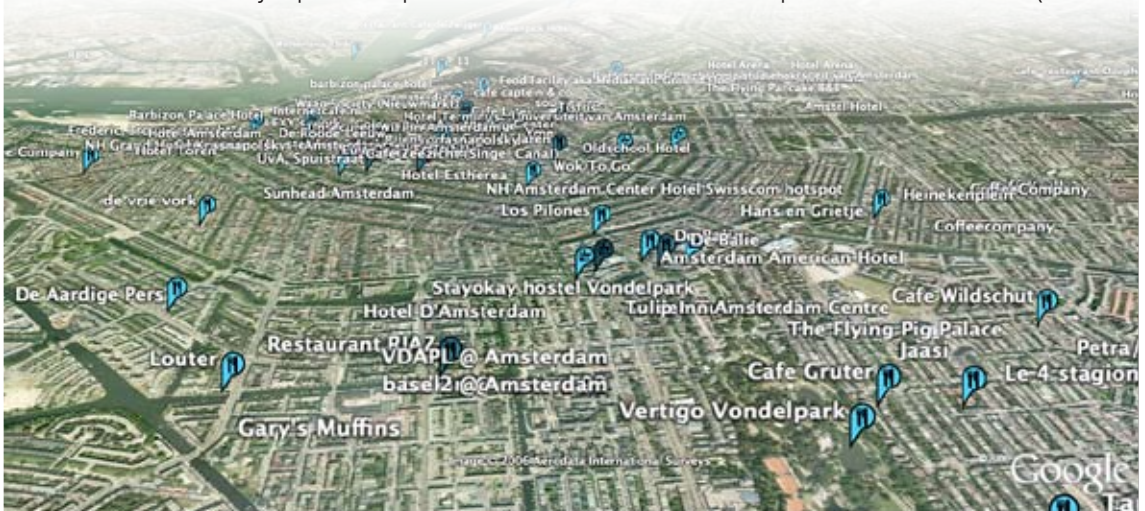
I am currently at a Plaze

Zodra je dit hebt gedaan, verdien je een punt. Wie genoeg punten heeft verzameld komt uiteindelijk terecht in de Hot List en vanaf dat moment worden andere (Plazes-) gebruikers automatisch herkend zodra ze op dat netwerk inloggen.

Waarom zou een weldenkend mens zich inlaten met zoiets nutteloos, dat mogelijk zelfs erg gevaarlijk kan zijn (zeker als je baas er ook gebruik van maakt)? Tenslotte geef je in principe je aanwezigheid bloot aan de gehele wereld, inclusief je werkgever, je jaloezige vriend(in) en een hele reeks van mogelijk onbetrouwbare instanties.

Plazes geeft je weliswaar de mogelijkheid om de toegang tot je locatiegegevens te beperken tot andere Plazes-gebruikers of je eigen contacten, maar iedereen weet dat de enige veilige manier om anderen de toegang tot je gegevens te ontzeggen is om die gegevens niet vast te leggen.

Dus waarom maak ik dan toch gebruik van Plazes? Naast de paar praktische kanten ervan (het is



een tamelijk betrouwbaar middel voor het vinden van wireless access points onderweg en je kan zien op welke van de verspreide Waag Society-locaties je Plazes gebruikende collega's zich bevinden), is het met name een speeltje. Het is intrigerend om te zien wie waar geweest is en het is een sport om jacht te maken op nog niet eerder bezochte Plazes. Plus dat het je eigenwaarde kan opkrikken als je stijgt op de topgebruikerslijst. Als bonus vermeld het dan nog eens je gemiddelde dagelijkse reisafstand (mijn goede vriendin Nicola noemt dit hetzelfde als "opscheppen over de lengte van je geslacht").

Toch is je dagelijkse reisafstand nog een tamelijk heikel punt. Anders dan je in eerste instantie misschien zou denken is er geen lineaire relatie tussen 'prestige' en de afgelegde dagafstand (dus die vergelijking van Nicola gaat mank, lijkt me). Als je dagafstand ver boven de 500 km per dag uitkomt, kan je uiteraard aangemerkt worden als deelnemer aan het wereldomvattende conferentiecircuit. Maar zodra je dichterbij de buurt komt van de 150 km per dag, zou dat net zo goed het resultaat kunnen zijn van de arme kantoorkorven die dagelijks heen en weer pendelt tussen de VINEX-wijk en zijn flexplek ergens in Hoofddorp. Die indruk wil je toch tegen elke prijs proberen te vermijden. Komt je reissnelheid daarentegen dichterbij de buurt van de 30 km per uur, dan bevindt je je weer in veilige wateren. In dat geval fiets je waarschijnlijk van je binnenstad-woning naar je centrumbaan, onderweg even stoppend voor een bagel met koffie. (Op dit moment is mijn eigen reissnelheid 27 km per dag. Ik hoop maar dat mijn vliegreis naar India mij niet onverhoeds in de forenshoek doet belanden...)

<http://beta.plazes.com/user/paul/>

Going Plazes

by Paul Keller

I am writing this sitting on a slow train to the airport in Düsseldorf en route to Dubai and then on to Delhi. Half an hour ago, while changing trains in Venlo I discovered my 43rd 'plaze' (a KPN hotspot at the train station), which resulted in my ascension to the 99th spot on Plazes 'Hot List'. I will probably gain a few more spots in the next couple of days as the chances of finding 'undiscovered' networks increase exponentially with the distance from the canals of Amsterdam (or Berlin Mitte or whatever other creative industry infested neighborhood in the global north...).

Plazes (www.Plazes.com) is a social software application that tracks your current geographic position; based on which local network you are logged on to. Apparently every local network connected to the internet has a unique identifier (the MAC address of the router), that can be read from afar. To use Plazes you install a little application called plazer on your laptop (installing it on a stationary PC does not make much sense) and every time you connect to the internet via a local network (the service does not work with dial-up connections or mobile phones) the plazer sends this identifier to a central server. If the place has been 'discovered' before then this information will be used to determine your location and make it visible to others. If the plaze has not been discovered (e.g. not visited by another Plazes user in the past) you have to enter the address (or latitude and longitude if you really hard-core) so that Plazes can tie the network identifier to that specific location. If you do this you earn a point and if you earn enough points you will end up in the top users list, which ultimately means nothing but still gives a completely unwarranted sense of achievement. From this point onwards Plazes will automatically recognize the location of users logged on via that network.

So why would any sane person engage in something this pointless and potentially very dangerous (especially if your boss is using the same service)? In the end you are actively working on revealing your location to potentially the entire world, which does include your employer, your jealous partner and a whole range of questionable authorities. Plazes does offer you the ability to restrict access to your location data (trazes in their lingo) to other Plazes users or your contacts only, but we all know that the only secure way of preventing others to access data is not to create that data in the first place.

So why am I then using Plazes? Aside from the few practical uses (it is a pretty reliable tool for finding wireless access points afar from home, and I can see in which of Waag Societies multiple locations my Plazes-using colleagues are hanging out) it is basically a toy: it is intriguing to see who has been where and to hunt for undiscovered Plazes, plus you can boost your self esteem by climbing on the hot-list and as a bonus it lists your average daily travel speed (my friend Nicola refers to this feature as 'bragging about the length of your manlihood').

Your average daily speed is quite a tricky thing. Unlike one would initially assume there is no linear relation between prestige and speed per day (so Nicola's comparison does not really work). Sure, if your average travel speed is well above 500 km/day, this clearly labels you as a member of the conference hopping in-crowd, but as soon it comes close to 150 km a day that might just as well result from being a poor office slave commuting from your borough to your cubicle somewhere in Hoofddorp, an impression you would want to avoid at all costs. However, as soon as your daily travel speed drops below 30 km you are in safe waters again, giving testimony that you probably cycle to work from your inner-city home to your center-city workplace, stopping at the bagel place in the morning.

(Right now my average travel speed is 27 km a day. Hope flying all the way to India won't boost it into that dreaded commuter range...)

<http://beta.plazes.com/user/paul/>



Waag Society en Drents Archief brengen in Operatie Sigismund het archief tot leven

door Dick van Dijk

In de anders zo rustige kelders van het Drents Archief in Assen wordt op dit moment hard getimmerd, gezaagd en geschilderd. Hier wordt gebouwd aan Operatie Sigismund dat voorjaar 2007 gereed moet zijn. Vanaf dat moment dalen de leerlingen via een trap af naar de ruimtes waar een dagboekfragment van Sigismund van Heiden Reinestein tentoongesteld ligt. Dit dagboekfragment is de start van een spel waar leerlingen uit de groepen 7 en 8 van het primair onderwijs een raadselachtige verdwijning moeten oplossen. Hierbij worden ze geconfronteerd met problemen rond het beheer en behoud van archiefstukken.

Dit dagboekfragment vertelt dat de toenmalige stadhouder Willem V moet vluchten naar Engeland. In alle haast vergeet hij echter het prinselijk zegel waarmee hij zijn besluiten moet bekrachtigen. Volgens de informatie uit het dagboek weet Sigismund er meer van... De oplossing is – uiteraard – uitsluitend te vinden door de bronnen uit het archief van Sigismund van Heiden Reinestein te bestuderen.

SIGISMUND

Sigismund is historische figuur, die leefde in de 18e eeuw, de tijd van de Verlichting en van de patriot-

ten, en heeft in de geschiedenis van Drenthe een opvallende rol gespeeld. Sigismund was de laatste drost van Drenthe, en als echte 18e-eeuwer, geïnteresseerd in wetenschap en cultuur zoals voorgeschreven door de Verlichting, die in de tweede helft van de 18e eeuw Europa wakker schudde. Op een van de portretten die van hem bekend zijn, zien we hem dan ook met een elleboog op een enorm boek dat zijn belezenheid en brede interesse moet illustreren.



Sigismund van Heiden Reinestein

BRONNEN

Het archief van Sigismund, dat in het bezit is van het Drents Archief, bevat duizenden documenten die een mooi beeld geven van het leven in de 18e eeuw. Naast een grote hoeveelheid officiële documenten zijn dat gedichten, dagboeken en zelfs geheime codes voor het sturen van belangrijke berichten, zoals in die tijd gebruikelijk was aan het Hof. Dat het Drents Archief niet alleen documenten van en over Sigismund

in bezit heeft maar ook beschikt over verschillende familie portretten is eigenlijk heel ongebruikelijk voor een archief.

Wij als makers, met een behoorlijke interesse in historie, waren onder de indruk toen we de bronnen uit dit historische archief in onze hand mochten houden – en dan ook nog zonder handschoentjes! – en waren dan ook zeer verheugd toen bleek dat kinderen van deze leeftijd dezelfde fascinatie voelen. In de eerste gesprekken met kinderen bleken zij meer dan bereid tijd te besteden aan een voor hen onleesbare, Franse, historische bron omdat ze wel ‘voelden’ iets belangrijks in handen te hebben. Om het belang, maar ook het plezier van een archief aan kinderen over te dragen, besloten we daarom in het adventure dicht bij de bronnen te blijven en niet game elementen de overhand te geven.



ADVENTURE

Met behulp van bronnen uit het archief van Sigismund verzamelde de leerlingen in groepjes van drie de stukjes van de puzzel. Zij gaan als echte archivariissen aan het werk en ontdekken dat een archief het mogelijk maakt spannende verhalen uit het verleden te reconstrueren. Spelenderwijs verdiepen de kinderen zich in het leven in de 18e eeuw, de geschiedenis van Drenthe en in het leven aan het Hof in Den Haag. Door interactie met fysieke objecten in de kelderruimtes worden de leerlingen richting een oplossing gestuurd.

De fysieke locatie – aaneengeschakelde kelderruimtes in een historisch pand – biedt ons de mogelijkheid om zowel fysieke als virtuele interactie te bieden, waardoor de ervaring van de leerlingen heel direct kan zijn.



Gebouw Drents Archief

De authentieke sfeer van de kelders van het archief en ook de manier waarop de kinderen worden geconfronteerd met het nog ongeordende archief – in een oude kist en zadelassen, passend bij de persoon Sigismund, die altijd op reis was – zijn details die de echtheid van het onderwerp onderstrepen. De sfeer die we creëren is een combinatie van magie en realiteit, waarbij we veel aan de verbeelding van de kinderen over-

laten, met ruimte voor verrassende ervaringen.

Het beeld dat we neerzetten is een mix tussen het zakelijke uiterlijk van een archief en de 18e eeuwse salon zoals Sigismund die wellicht kende. De ruimte ademt geschiedenis maar de samenstellende delen hebben allemaal met opslag en ordening te maken. Een wirwar van gestapelde dozen, kasten en kluisen, waarin verhalen en schatten opgeborgen en verborgen liggen.



Ontwerp van ruimte 5

Aansluitend bij het inlevingsvermogen van kinderen om van 'niets' 'iets' te maken: een opslag wordt een kasteel omdat er een kandelaar staat en een oud vloerkleed ligt, dozen worden een 18e eeuwse salon. Een houten krat kan daardoor ook een hightech meubel worden. Iedere kelder ruimte heeft een eigen 'gezicht' en atmosfeer gekregen.

EDUCATIEF ONTWERP

Drents Archief en Waag Society hebben samen een educatief ontwerp opgesteld dat aansluit bij de leerdoelen van het primair onderwijs. Om de opdrachten te formuleren hebben we gebruik gemaakt van het model van Marzano. Leerlingen leren dat bronnen intrigerende verhalen kunnen bevatten maar ook wat de waarde ervan is. Door het spel in een

context te plaatsen krijgen de kinderen een rijkere ervaring die hopelijk beter beklijft dan gangbare manieren van lesgeven. Ze moeten gewend raken aan het zoeken van data in een archief en natuurlijk ook bekend raken en het liefst vertrouwd worden met het fenomeen archief. Laten zien hoe leuk, spannend en waardevol zo iets is en waarom het de moeite waard is om het te behouden.

KLANKBORDGROEP

In de verschillende stadia van ontwikkeling hebben we leerlingen en docenten van drie lokale scholen betrokken. Zij hebben ons feedback gegeven op initiële moodboards, uitgeschreven scenario's, voorbeeldopdrachten, maar zij hebben ook meegedaan aan een fictieve doorloop van de kelderruimtes met op de grond getekende inrichtingselementen. Hun enthousiasme is voor ons belangrijke input in het ontwikkelproces. In januari 2007 zullen deze scholen ook de applicatie en de content testen, wat ons in staat stelt de interactie tussen de virtuele, fysieke en inhoudelijke aansturing verder te optimaliseren.



Klankbordgroep in actie in het archief

IN 2007-2008 OPERATIONEEL

Het adventure dat we nu neerzetten is het eerste onderdeel van

de archivale leerlijn die door het Drents Archief is ontwikkeld. Doel van deze leerlijn is leerlingen drie maal in hun schoolloopbaan te laten kennismaken met doel en werkwijze van het archief.



Uitleg over bronnen

Operatie Sigismund is zoals gezegd een samenwerkingsproject van het Drents Archief in Assen en Waag Society in Amsterdam. Het project wordt financieel mogelijk gemaakt door de Mondriaan Stichting, Provincie Drenthe, VSB Fonds, Prins Bernhard Cultuurfonds en NOT Fonds, waar we natuurlijk heel blij mee zijn. Operatie Sigismund is met ingang van het schooljaar 2007/2008 op afspraak te bezoeken door alle Drentse basisscholen. Meer informatie:

<http://www.waag.org/sigismund>
<http://www.drentsarchief.nl>



Voor een blik op de ruimtes in wording, zie bladzijde 8

Sigismund comes to life

By Dick van Dijk

People are busy hammering, sawing and painting in the otherwise peaceful cellars of the Drenthe Archive in Assen. Operation Sigismund is under construction and must be completed by the Spring of 2007.

From that moment onwards pupils will be running down the stairs and entering the spaces where a fragment of the diary of Sigismund van Heiden Reinstein is exhibited. This fragment heralds the beginning of a game where pupils in the final years of primary school education must solve a mysterious disappearance. Here, they are confronted with the problems surrounding the managing and preservation of archive documents.

This diary fragment describes how the then stadtholder Willem V had to flee to England. In all the commotion he forgot the royal seal that he used to ratify his decisions. According to the information in the diary Sigismund knew more about what was going on.... The solution can – of course – only be found by exploring the sources in the archive of Sigismund van Heiden Reinstein.

SIGISMUND

Sigismund was an actual historical figure who lived in the 18th century – the Age of Enlightenment and the Dutch Patriots – and who played a remarkable role in the history of Drenthe. Sigismund was the last bailiff of Drenthe. Being a true gentleman of his era, he was interested in science and culture, which was de rigueur for the Enlightenment movement that electrified Europe in the second half of the 18th century. In one of the known portraits of Sigismund, we see him resting his elbow on an enormous book that demonstrates that he was both well read and had a wide range of interests.

Sigismund's archive, which now belongs to the Drenthe Archive, contains thousands of documents that form an excellent impression of life in the 18th century. Along with a vast number of official documents, there are also poems, diaries and even secret codes for sending important messages, as was the custom at court. The fact that the Drenthe Archive not only has documents by and about Sigismund but also owns various family portraits is extremely unusual for an archive.

As game makers with a real interest in history, we were impressed when we were allowed to hold the sources of this

historical archive in our hands - without even wearing gloves! In addition, we were thrilled to hear that children also experience this same fascination. During our first conversations with the kids it transpired that they were more than happy to spend time on what for them was an illegible, French historical source because they 'felt' that it contained something important. We decided that the adventure would remain close to its source material and that game elements should not be allowed to get the upper hand so that we could communicate to the children not only the importance of an archive but also its sheer delight.

ADVENTURE

The pupils work in groups of three, gathering the pieces of the puzzle by using the sources in Sigismund's archive. They work like real archivists and discover that archives can help you to reconstruct exciting stories from the past. Effortlessly the children become engrossed in the 18th century world, the history of Drenthe and life at court in The Hague. Through interaction with physical objects in the cellar spaces, the pupils are steered towards finding a solution.

The physical location – a succession of cellar spaces in an historic building – gives us the opportunity to deploy both physical and virtual interactions so that the pupils' experiences can be extremely direct.

Details that underline the subject's authenticity include the Archive cellars' historic atmosphere and the way in which the children are confronted with the as yet unorganised archive, which is to be found in an old chest and a number of saddle bags as befits Sigismund who was always on the move. The mood that we create is a combination of magic and reality, where we leave much to the children's imagination with room for surprising experiences.

The visual presentation is a mixture of the pragmatic appearance of an archive and an 18th century salon such as Sigismund probably would have been familiar with. Although the space exudes history, the component parts all deal with storage and organisation. It is a maze of stacked-up boxes, cabinets and lockers, in which stories and treasures are stored and hidden. Drawing on children's ability to make 'something' out of 'nothing', a storage space becomes a castle because of the presence of a candelabra and an old carpet; similarly boxes create the impression of an 18th century salon, and a wooden crate also serves as a high-tech piece of furniture. Each cellar space is imbued with its own identity and atmosphere.

EDUCATIVE DESIGN

Drenthe Archive and Waag Society have jointly developed an educative design that reflects the objective of primary school education. We have used the Marzano model so as to formulate the assignments.

Pupils learn not only that sources can contain intriguing stories but also to recognise and assess their value. By locating the game in a context, the children's experience is enriched, which hopefully leaves a more lasting impression than the usual teaching methods. They have to become accustomed to seeking out data in an archive and also to be acquainted and preferably even familiar with the phenomenon of archives. All this is to show how interesting, exciting and valuable archives can be and why they are well worth preserving.

DEVELOPMENT PROCESS

We involved pupils and teachers from three local schools during the various development stages. They provided us with feedback by reacting to the initial mood boards, written scenarios and example assignments. In addition, they participated in a fictional walk through the cellar spaces where furnishing elements were outlined on the floor. Their enthusiasm was an important source of input for us during the development process. These schools will also test the program and its contents in January 2007, which will enable us to optimise the interaction between the virtual, physical and content-based aspects.

OPERATIONAL IN SCHOOLYEAR 2007-08

The adventure that we are now creating is the first part of the archival learning line that is being developed by the Drenthe Archive. The objective of this learning line is to introduce pupils to the Archive's aims and working methods on three occasions during their school career.

As was previously mentioned, Operation Sigismund is a joint project of the Drenthe Archive in Assen and Waag Society in Amsterdam. The project has been made possible through the financial support of the Mondriaan Foundation, the Province of Drenthe, the VSB funds, the Prins Bernhard Cultuurfonds and the NOT Fonds. We are naturally delighted with this assistance.

Primary schools in Drenthe can visit Operation Sigismund from the 2007-2008 school year onwards. This is by appointment only.

Further information:

<http://www.waag.org/sigismund>
<http://www.drentsarchieff.nl>

Operatie Sigismund in wording

OPERATION SIGISMUND IN THE MAKING



Het Creative Learning Lab

door Alice de Koning



Ze hyven, bloggen, gamen en msn-en. Jongeren surfen zogezegd op de toppen van nieuwe ontwikkelingen en voelen zich over het algemeen uitstekend thuis in onze gemedialiseerde maatschappij. Binnen het onderwijs en in de educatieve cultuursector liggen dan ook volop kansen om inspirerende nieuwe vormen van onderwijs te ontwikkelen.

Belangrijk is wel dat de kennis en ervaring over creatief gebruik van moderne media in het onderwijs wordt uitgewisseld, verder uitgebouwd en verankerd. En dat onderwijsveld, onderwijsmarkt en cultuursector elkaar hierin vinden. Het Creative Learning Lab, sinds kort gevestigd in Pakhuis de Zwijger, is een ontmoetingsplaats voor iedereen die bezig is met onderwijs, creativiteit en nieuwe technologie.

Met de opening van Pakhuis de Zwijger in het najaar van 2006 is ook het Creative Learning Lab een feit. Henk van Zeijts, programmamanager van het Creative Learning Lab, legt kort uit wat het 'CL Lab' inhoudt: "Het Creative Learning Lab zet zich in voor een innovatief onderwijsklimaat in Nederland. Op de eerste plaats door periodiek mensen samen te brengen uit het onderwijs, de creatieve mediasector, de cultuursector en de onderwijsmarkt. Zo worden ideeën uitgewisseld en nieuwe vormen van samenwerking geïnitieerd. Daarnaast geven we

diverse trainingen aan docenten en schoolmanagement (zie kader hiernaast). Verder doen we aan onderzoek en ontwikkeling van innovatieve onderwijsvormen."

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

De onderwijsactiviteiten van Waag Society zijn niet onopgemerkt gebleven. In 2001 benoemde het Ministerie van OCW Waag Society tot Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT. "Deze rol biedt ons de gelegenheid om scholen te laten zien wat creativiteit en nieuwe technologie het onderwijs te bieden hebben. Daar is nog steeds grote behoefte aan. Scholen zijn er in de praktijk nog weinig mee bezig. Maar als ze zien wat er mogelijk is en wat de resultaten zijn, zijn ze erg geïnteresseerd. Inmiddels doen we binnen Waag Society zo veel op onderwijsgebied dat een eigen, eenduidig gezicht voor al die activiteiten gewenst is. Dat gezicht is het Creative Learning Lab", aldus Van Zeijts.

- In 2001 heeft het Ministerie van OCW Waag Society benoemd tot Expertisecentrum Culturele Vakken en ICT. Hiermee onderkent het ministerie de centrale rol die Waag Society speelt als verbindende speler op het gebied van de creatieve moderne mediasector, het onderwijs, de cultuursector en de onderwijsmarkt.

- Waag Society werkt nauw samen met partners uit al deze domeinen en heeft internationale onderscheidingen ontvangen voor haar werk. Zo werd in juni 2006 bijvoorbeeld de ESEC Comenius award voor het onderwijsprogramma Creative Learning in ontvangst genomen.

- De leeromgeving Games Atelier is één van de winnaars van de prijsvraag Maatschappelijke Sectoren en ICT (M&ICT) die is uitgeschreven door de Ministeries van EZ en OCW. Het winnen van de prijsvraag betekent dat Waag Society samen met Montessori Scholengemeenschap Amsterdam (MSA) en Open Scholengemeenschap Bijlmer (OSB) een bedrag van een half miljoen euro ter beschikking krijgt om deze vorm van *serious gaming* in het onderwijs toe te passen. Games Atelier is een samenwerkingsproject van Waag Society, Gemeente Amsterdam, KPN en de twee eerder genoemde Amsterdamse Middelbare scholen.



Henk van Zeijts en Kristel Kerstens

PLATFORM EDUCATIE

Maar het Creative Learning Lab reikt verder dan alleen het onderwijsveld. "Onderwijsinnovatie komt steeds vaker uit de culturele en creatieve sector. Het is echter niet voldoende om alleen scholen daar op te wijzen. Om creatieve innovatie daadwerkelijk structureel in het onderwijs te brengen, moeten de creatieve ontwikkelaars, het onderwijsveld, de cultuursector en de onderwijsmarkt – en dan met name de uitgevers – elkaar beter begrijpen en elkaar weten te vinden."

Daarom heeft het Creative Learning Lab het Platform voor Educatie & Creatieve Sector opgezet. Dit is een samenwerkingsproject met Kennisnet, de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, ICT-Office en de Gezamenlijke Educatieve Uitgeverijen. Het platform bevordert kennisopbouw en kennisdeling en legt verbindingen tussen het onderwijsveld, creatieve makers, de cultuursector en het bedrijfsleven.

Ook met commerciële bedrijven heeft het Creative Learning Lab partnerships gesloten. Zo sponsort Apple de hardware in het Creative Learning Lab en is er ook een overeenkomst met KPN. Van Zeijts: "Partners uit de markt zijn belangrijk. Zolang je

elkaars belangen begrijpt en respecteert, kan samenwerking zeer vruchtbaar zijn. Monstermedia, bijvoorbeeld, is een media-educatie game voor het basisonderwijs, dat samen met Kunstgebouw werd ontwikkeld. KPN heeft deze game opgenomen in haar nieuwe onderwijsaanbod. Zo bereiken we in een keer het hele basisonderwijs."

TRAININGEN

Dat het onderwijs behoefte heeft aan inspiratie en good practice op het gebied van creatieve nieuwe media, ondervindt Van Zeijts zelf regelmatig. Het Creative Learning Lab biedt daarom ook een trainingsprogramma voor onder andere docenten. "We laten tijdens zo'n training bijvoorbeeld zien wat jongeren doen met internet en nieuwe technologieën. We geven voorbeelden van creatieve onderwijstoepassingen en hoe je die zelf in het onderwijs kunt gebruiken. Ook geven we trainingen over open source software, internet en veiligheid en breedband. Voor de jongeren zelf organiseren we workshops, waarbij we gebruik maken van projecten als ScratchWorx en Digitaal Vertellen."

ONDERZOEK EN ONTWIKKELING

Eén van de andere taken die het Creative Learning Lab vervult is die van ontwikkellaboratorium. Binnen het lab wordt intensief samengewerkt met leerlingen en docenten. Een voorbeeld van zo'n innovatieve leeromgeving is het Games Atelier waarmee Waag Society onlangs een prijs in de wacht sleepte. "In het Games Atelier maken leerlingen zelf educatieve games die gespeeld worden met behulp van mobiele telefoons, internet en GPS. De directe omgeving van de leerling is daarbij de inspiratiebron voor het leren. De fysieke ruimte van een stad of gebied wordt in een game verrijkt

met digitale content. Leerlingen bedenken zelf educatieve verhaallijnen en spellen. Ze leren door zelf inhoudelijke games te maken en door deze, samen met anderen, te spelen. Het eerder genoemde Frequentie 1550 krijgt binnen dit Games Atelier een vervolg en zal samen met leerlingen binnen deze omgeving verder ontwikkeld tot een hedendaags stadsspel: Frequentie Nu."

Waag Society is in juni 2006 internationaal onderscheiden met ESEC Comenius Award voor het onderwijsprogramma Creative Learning. Een mooie opsteker voor het Creative Learning Lab dat wil bijdragen aan een innovatief en creatief Nederlands onderwijsklimaat. Henk van Zeijts heeft er het volste vertrouwen in. "In Nederland bestond nog geen plek zoals het Creative Learning Lab. Ik nodig iedereen er van harte uit, om kennis en ervaring op te doen en uit te wisselen, om gezamenlijk nieuwe mogelijkheden te verkennen en om samen te werken aan inspirerend onderwijs."

<http://www.waag.org/onderwijs>



Beelden van leerlingen tijdens de pilot van Frequentie 1550 in 2005

The Creative Learning Lab

by Alice de Koning

They blog, game and use MySpace and MSN. Young people are surfing on the crest of the wave of the latest developments, and generally feel completely at home in our 'medialised' society. There are also plenty of opportunities in both education and the educational cultural sector to develop inspiring new forms of learning. Knowledge and experience concerning the modern media's creative use in education must be exchanged, extended and embedded; similarly it's important that the educational field, its market and the cultural sector are able to come together.

The Creative Learning Lab, which recently took up residence at Pakhuis de Zwijger, is a meeting place for everyone involved with teaching, creativity and new technology.

The Creative Learning Lab came into being with the opening of Pakhuis de Zwijger in the autumn of 2006. Henk van Zeijts, the Creative Learning Lab's program manager summarises 'CL Lab's' objectives: "The Creative Learning Lab supports an innovative educational climate in the Netherlands primarily by periodically bringing people together from education, the creative media, the cultural sector and the educational market. Ideas are exchanged here and new forms of collaboration are initiated. In addition, we organise various trainings for teachers and school management, and we are currently researching and developing innovative educational forms."

The CL Lab didn't come out of thin air. Van Zeijts: "Waag Society has been researching the new technologies' creative and cultural potential for education since 1996. We've developed such well known projects as DemiDubbel TeleTijdmachine, the Gouden Apenstaart, KidsEye, Teylers Adventure, Frequency 1550, ScratchWorx and Monstermedia. In all these projects, new concepts were created, developed and tested in practice."

Waag Society's educational activities have not gone unnoticed. In 2001 the Dutch Ministry of Education, Culture and Science appointed Waag Society to be its Expertise Centre for Cultural Subjects

and IT. Van Zeijts: "This role presents us with the opportunity of showing schools what creativity and the new technologies can offer education. There is a real need for this. Schools still don't do much in practice. But they become extremely interested once they see what's possible and what the results are like. We became so focused on the area of education at Waag Society that it was obvious that these activities needed a clear and separate identity. That identity is the Creative Learning Lab."

PLATFORM EDUCATION & CREATIVE SECTOR

But the Creative Learning Lab goes beyond the educational world. "Educational innovation is increasingly the work of the cultural and creative sector. However, you have to do more than just simply make schools aware of this. The creative developers, the educational field, the cultural sector, the educational market and – most especially – the publishers must have a better mutual understanding and know how to find each other so as to implement creative innovation in education on a structural level."

That's the reason why the Creative Learning Lab has set up its Platform for Education & the Creative Sector. It is a collaborative project involving Kennisnet, the Utrecht School of the Arts, ICT-Office and the Gezamenlijke Educatieve Uitgeverijen publishing organisation. The Platform promotes the development and sharing of knowledge, and creates links between the educational field, creative makers, the cultural sector and the business world.

The Creative Learning Lab has also entered into partnerships with commercial companies. For instance, Apple is sponsoring the Lab's hardware, and there is also an agreement with KPN telephony. Van Zeijts: "Market partners are important. Collaborations can be extremely fruitful provided that you understand and respect each other's interests. Monstermedia, for instance, is a media education game for primary schools, which was jointly developed with Kunstgebouw. KPN has included this game in its latest educational range. This means we're reaching the entire primary school system in one fell swoop."

TRAININGS

Van Zeijts has regularly been confronted with the fact that education needs both inspiration and good practice concerning the creative new media. Hence, the Creative Learning Lab is organising a training program for teachers and other interested parties. "During these train-

ing sessions we focus on aspects such as how young people are currently using the internet and the new technologies. We provide examples of creative educational applications and the ways in which you can use them in schools. We also hold trainings about open source software, internet and security, and broadband. For the kids we're organising workshops that draw on projects such as ScratchWorx and Digital Storytelling."

RESEARCH AND DEVELOPMENT

One of the Creative Learning Lab's other roles is that of development laboratory. At this lab, staff members work intensively with pupils and teachers. An example of this innovative learning environment is the Games Studio, for which Waag Society recently bagged a prize. "Pupils create their own educational games at the Games Studio, which are played by means of cell phones, internet and GPS. Here, the pupils' immediate surroundings provide the inspiration for learning. In these games, the physical space of a city or area is enriched with digital content. Pupils invent their own educational stories and games. They learn by creating games and by playing them with other people. At the Games Studio, the previously-mentioned Frequency 1550 is being produced in a new version to be developed in co-operation with pupils in this environment as a contemporary urban game called Frequency Now."

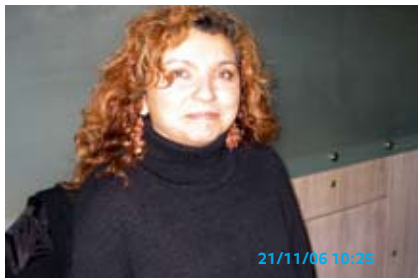
In June 2006 Waag Society was presented with the international ESEC Comenius Award for its Creative Learning educational program. This was a welcome boost for the Creative Learning Lab, which endeavours to contribute to an innovative and creative Dutch educational climate. Henk van Zeijts has absolute confidence in this. "The Creative Learning Lab is unique in the Netherlands. I want to invite everyone to come here so that they can gain and exchange knowledge and experience, explore new possibilities together and collaborate on developing inspiring forms of education."

<http://www.waag.org/education>





21/11/06 00:00



21/11/06 10:39

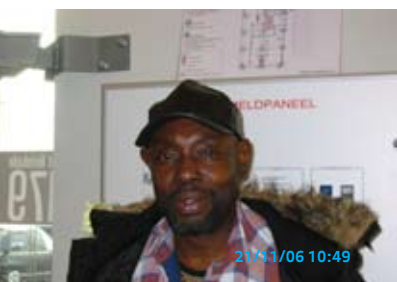
Brigida Leiva



21/11/06 10:25

Marijke de Vries. Komt voor: afspraak bij het Amsterdams Fonds voor de Kunst

...de Zwijger van... *Brigida Leiva*



21/11/06 10:49

Romeo van Salto



21/11/06 10:52

Eva de Mooij. Komt voor: sollicitatiegesprek



21/11/06 10:57

Dhr. Knek van Mighty Radio, Salto



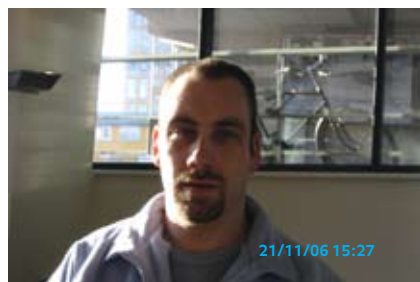
21/11/06 10:25

Medewerker van Pesto Presto. Komt broodjes afleveren voor een lunch



21/11/06 11:55

Alexander van der Spek. Medewerker Installatiebedrijf Schoonderbeek



21/11/06 15:27

Edwin Kruiswijk van Muzikale Noot, Salto



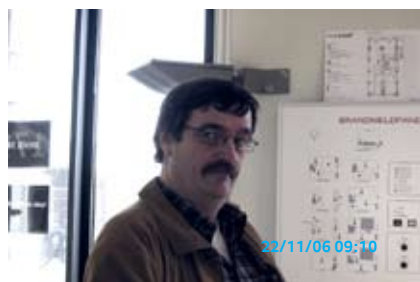
21/11/06 18:05

Medewerkster event media-adviesbureau Mediaedge:cia



21/11/06 18:021

Bewaking en organisatrice event Media-adviesbureau Mediaedge:cia



22/11/06 09:10

Dhr. de Zwart, bezoeker Pakhuis de Zwijger



Bezoekers van een rondleiding door de zalen van Pakhuis de Zwijger



Maarten. Komt voor: bezorging van stomerij Banba



Dhr. Blanken. Medewerker van Microsoft

21 november 2006



De heer en mevrouw Hoorberts, bezoekers van het café/restaurant



Miriam Flick. Komt voor: rondleiding door de zalen van Pakhuis de Zwijger



Thijs, medewerker Pakhuis de Zwijger, zalen.



Els Reynders, medewerker Amsterdams Fonds voor de Kunst



Mila, medewerker van het Mediagilde



Sietske + ... Medewerkers Pakhuis de Zwijger

Deze fotoreeks is gemaakt door Brigida Leiva. Zij schrijft: "Ik kom oorspronkelijk uit Chili en woon al 31 jaar in Nederland. Ik heb 18 jaar in Nijmegen gewoond en ben naar Amsterdam verhuisd en heb er geen moment spijt van gehad. Ik ben al vier jaar werkzaam bij het Amsterdams Fonds voor de Kunst als secretariaatmedewerkster/receptioniste. Ik heb het altijd met veel plezier gedaan maar helaas eindigt mijn contract begin januari. Dus ben ik op zoek naar een nieuwe inspirerende werkplek en hoop die snel te vinden."

This picture series was taken by Brigida Leiva. She originates from Chile, but has lived in the Netherlands for 31 years. She works with Amsterdam Fonds voor de Kunst at the back office and as receptionist. In January her contract ends, so she is looking for a new job.

Proefjes doen in Teylers Bètalab

door Ron Boonstra (tekst) en Bas van Abel (artwork)

De drie meest gestelde vragen in Teylers Museum in Haarlem zijn: "Wat is dit; hoe werkt het; en: waarom staat het hier?" Hierbij gaat het vooral om de natuurwetenschappelijke instrumenten die niet in werking te zien zijn. Dit wordt als een groot gemis ervaren. Om hieraan tegemoet te komen opent in de loop van 2007 in het 19e-eeuwse observatorium in de museumtuin het Teylers Bètalab.

Op een speelse manier worden hier in groepsverband vier onderwerpen uit de natuurkunde inzichtelijk gemaakt, te weten: licht, geluid, elektriciteit en kracht. Hoofddoelgroep zijn kinderen uit de hoogste klas van de basisschool. Nevendoel is de belangstelling voor de natuurwetenschappen bij kinderen stimuleren. Het Bètalab bestaat feitelijk uit twee onderdelen; het lab zelf,

waar proefjes worden gedaan, en software in zaal-i van het museum. In het lab werken de kinderen aan één van de vier onderwerpen. In zaal-i zijn echter op elke computer alle onderwerpen beschikbaar.

De onderwerpen worden behandeld aan de hand van een replica; voor licht een kleurenschijf, voor geluid een fonograaf, voor kracht een dubbele kegel op hellende, uiteenwijkende richels en voor electriciteit de elektriseermachine van Wimshurst met Leidse flessen.

In zaal-i kunnen leerlingen zich verder verdiepen in een bepaald onderwerp of zichzelf voorbereiden op het onderwerp dat ze gaan doen in Bètalab, of juist kiezen voor één van de andere onderwerpen.

In het Bètalab-gebouw in de tuin worden twee hoge en twee lage kasten geplaatst. In elke kast wordt één van de vier gekozen natuurkundige verschijnselen behandeld. Ondanks dat de

proefjes die in elke kast worden gedaan specifiek een verschijnsel behandelen, is de opbouw en methode van de kasten hetzelfde gehouden. In elke kast wordt een 'intelligent' begeleidend systeem verwerkt dat er voor zal zorgen dat de kinderen op een logische manier door het proces gaan. Aan het systeem wordt een touchscreen, luidsprekers en elektronica bevestigd.

Voor het uitvoeren van de opdrachten zitten in de kasten laden met proefjes. Als spelelement kunnen voor goed uitgevoerde opdrachten punten worden verdiend. Iedere keer dat er punten worden verdiend zal dit een reactie veroorzaken in een 'energiedepot', waar ringen zullen ophichten in een kleur overeenkomend met de kleuren van de kasten.

Als het 'energiedepot' gevuld is leidt dit tot een apotheose waarbij de opgebouwde energie 'vrijkomt' in de vorm van ontladingen van 'tesla-coils'. Dit is tevens het einde van het Bètalab-spel.



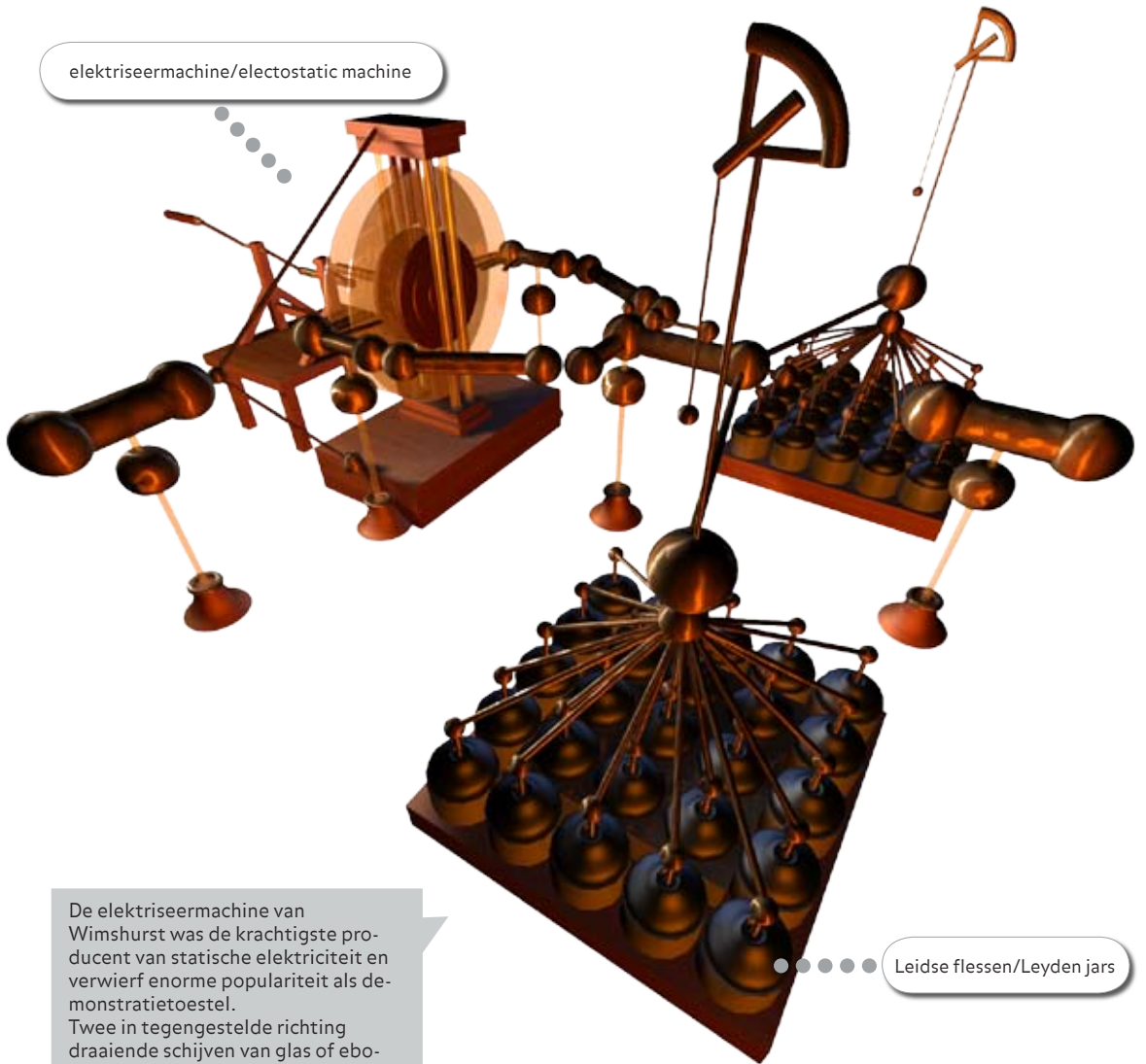
Het observatorium in de tuin van het museum dat na een grondige renovatie het onderkomen wordt van het Teylers Bètalab.

The renovated observatory in the garden of the museum will accommodate Teylers Bètalab.

Het 'energiedepot' (ook wel 'orakel' genoemd) vult zich (eerste ontwerp).

The 'energy depot' (also called 'oracle') is filling up (first draft).

elektriseermachine/electostatic machine



De elektriseermachine van Wimshurst was de krachtigste producent van statische elektriciteit en verwerf enorme populariteit als demonstratietoestel.

Twee in tegengestelde richting draaiende schijven van glas of eboniet, bekleed met strips van tinfoelie, vormen het hoofdonderdeel. Een strip krijgt lading geïnduceerd door de langszoevende strips van de andere schijf. Collectorkammen vangen de lading af en transporteren deze naar de Leidse flessen (condensatoren) op de hoeken. Tussen de grote en de kleine metalen bol bovenop de machine komt zo een allengs groter wordend spanningsverschil tot stand. Wanneer dat groot genoeg is geworden, springt er een vonk over en het proces begint opnieuw. (Bron: www.teylersmuseum.nl)

Leidse flessen/Leyden jars

The electrostatic machine of Wimshurst was the most powerful producer of electrostatic energy and very popular as a demonstrator. Two large counter-rotating discs of glass or ebony that formed the main section of the machine where lined with tin foil. One strip of foil is induced with a charge by the rushing strips of the other disc. These strips are charged by electrostatic induction. Collectors transport the electric charge to Leyden jars (capacitors) on the corners of the machine. The increasing charge between the metal spheres on top of the machine ignite a spark between the spheres and the process restarts. (Source: www.teylersmuseum.nl)



Kracht

Force



uitsparing voor latjes/
space for wooden strips

verhoging voor hefboom constructie/
raise for lever construction

uitsparing voor gewichten/
space for weights



*V.S.M. van der Willigen (1822-1878)
Beheerder Fysisch Kabinet Teylers
Museum (1864-1878)*

Van der Willigen, voorheen hoogleraar aan het Athenaeum in Deventer, werd in 1864 benoemd. Hij toonde zich een productief onderzoeker en publiceerde meer dan 50 artikelen. Licht had zijn voornaamste interesse, of het nu in een elektrisch ei was, in ringen van Newton of in Geissler-buizen. Zijn interessantste onderzoek verrichtte Van der Willigen in het kader van het streven naar een nieuwe eenheid voor lengte op basis van een golflengte van licht. Op dit terrein heeft hij pionierswerk verricht. In 1866 verrees in de museumtuin een klein observatorium waar hij een lengtebepaling van de secondeslinger, een alternatief voor de eenheid van lengte, heeft uitgevoerd. (Bron: www.teylersmuseum.nl)

*V.S.M. van der Willigen (1822-1878),
Curator Fysical Cabinet Teylers
Museum (1864-1878)*

Van der Willigen, former dean of the Athenaeum in Deventer, was appointed in 1864. He was a very productive researcher and published more than 50 articles. His main interest was the subject of light, whether it be in an electric egg, in the rings of Newton or in Geissler tubes. His most interesting research was his search for a new unit for length, based on the wavelength of light. He was a pioneer in this field. In 1866 a small observatory was built in the museum garden where he carried out a length-fixing of the second pendulum as an alternative unit of length. (Source: www.teylersmuseum.nl)

Licht

Light



Zaal i

In een eerder project met het Teylers Museum is door Waag Society het educatieve computerspel Teylers Adventure gemaakt. Hiervoor moeten kinderen ook het museum in. De aankleding van zaal i met een reeks portretten is van Janine Huizenga. Zaal i werd in 2002 geopend.

Room i

During an earlier project with Teylers Museum, Waag Society made Teylers Adventure, an educational computer game. For the game children have to find items in the museum. The design of a wall of portraits in 'room i' was made by Janine Huizenga. This space was opened in 2002.



Geluid en electriciteit

Sound and electricity



fonograaf/graphophone



lade/drawer

Learning physics with Teylers Bètalab

by Ron Boonstra (text) and Bas van Abel (artwork)

The three most frequently asked questions at Teylers Museum in Haarlem are: "What is this; how does it work; and: why is it here?" These questions mostly concern the scientific instruments that cannot be seen in action. To satisfy this need, in the course of 2007, in a 19th century observatory in the museum garden, the Teylers Bètalab will be opened.

In a playful way small groups of children can learn about four subjects of physics: light, sound, electricity and force.

The main target group are children of the highest class in primary education. Another aim is to stimulate the interest for physics among children.

The Bètalab will exist of two parts: the lab itself where children can perform small physics tests, and the software in 'room-i' of the museum. In the lab, children are working with just one of these topics, while on the computers of 'room-i' all topics will be available. The topics will be treated with the aid of a replica; for light this will be a coloured disk, for sound a graphophone, for force a double pin on a sloping edge and for electricity the electrostatic machine of Wimshurst with Leyden jars.

In 'room-i', pupils can study a specific topic, prepare themselves for the topic of their choice in the Bètalab or choose an additional topic.

Two upper and two lower chests of drawers will be placed in the Bètalab building. One of the chosen physical phenomena is treated in every chest. Despite the fact that the test to be performed in every chest will be of a specific nature, the

approach and methods used will be the same in all four chests.

They will be fitted with an 'intelligent' guiding system that will logically assist the children throughout the whole process. A touch screen, speakers and electronics will be attached to the system.

To perform the assignments, the drawers will contain the tests. A game element is added, and points can be scored for approved assignments. A reaction in an 'energy depot' will be triggered every time points are scored. Rings will light up in the same colour as the chosen chest. If the energy depot is filled, this will lead to the final stage where the built-up energy will discharge so-called tesla-coils. This spectacle concludes the Bètalab game.

<http://www.teylersmuseum.nl>
<http://www.waag.org/teylersbetalab>



KillerTV start met HDTV

KillerTV is het programma van Waag Society waarbinnen lezingen, discussies en presentaties worden gehouden in het Theatrum Anatomicum en Pakhuis de Zwijger. Deze bijeenkomsten worden uitgezonden via internet.

Vanaf eind januari wordt het door Surfnet technisch mogelijk gemaakt om deze programma's op te nemen met High Definition Television (HDTV). Dit betekent dat er een optimale beeld- en geluidskwaliteit kan worden behaald. De bijeenkomsten zullen zeer afwisselend van aard zijn en de actualiteit heeft hierbij ook een belangrijke rol. Via de nieuwe website kan men deze programma's bekijken.

Het unieke aan het concept is dat de mogelijkheid wordt gegeven interactief bezig te zijn met het programma. Kijkers kunnen bijvoorbeeld via een chat live vragen stellen. Ook kunnen de kijkers via

de nieuwe website beelden en filmpjes uploaden. Dit materiaal kan weer gedeeld worden met de andere kijkers.

Mensen kunnen vanuit de hele wereld participeren in het project en een bijdrage leveren aan de content van de website. De bedoeling is het kijkerspubliek te vergroten en de interactiviteit te verbeteren en te stimuleren.

De eerste officiële uitzending met HDTV zal eind januari plaatsvinden. Directeur van Waag Society, Marleen Stikker zal dan een presentatie gaan verzorgen.

Op de agenda aan de achterzijde van dit magazine zijn de voorlopige uitzendingen van KillerTV vermeld.

De volledige programmering zal te vinden zijn in de programma-gids op:

<http://www.killertv.nl>

KillerTV introduces HDTV

KillerTV is Waag Society's program where lectures, discussions and presentations are held at the *Theatrum Anatomicum* and *Pakhuis the Zwijger*. These events are broadcast on the internet.

As from the end of January, the programs will be recorded in High Definition Television (HDTV) thanks to Surfnet's technical support. This makes it possible for us to achieve the very best visual and sound quality. The events themselves are extremely varied, and topicality also plays an important role. The programs can be watched on the new website.

The concept is unique because the programs include an interactive option. For instance, viewers can ask questions live by means of instant messaging. They can also upload images and films via the new website so that this material can then be shared with other viewers.

People from throughout the world can participate in the project and contribute to the website's content. The objective here is to increase the audience and to improve and stimulate the interactivity.

The first official HDTV broadcast will take place at the end of January when Marleen Stikker, Waag Society's director, will hold a presentation. KillerTV's provisional broadcasts are included in the agenda on the back of this magazine. The complete programming is available in the program guide on: www.killertv.nl

Doe mij alles maar

door Monique van Dusseldorp

Er is een foto van mij als kind, achterop de fiets in een stoeltje, verdiept in een boek. Mijn vader is fotograaf. Niet alleen heeft dat heel veel foto's van mijn jeugd opgeleverd, het zijn vaak ook de goede foto's.

Maar zelfs met een fotograaf in huis zijn er grote gaten. Hij staat er zelf niet op, natuurlijk. Maar er ontbreken meer dingen... Mijn moeder aan het werk. De hal met de kapstok. De straat waar we wonen op een gewone dag. De rammelende karretjes van de melkboeren.

Foto's maak je om bijzondere momenten vast te leggen, de alledaagse dingen ontbreken vaak. Maar hoe langer geleden de foto gemaakt is, hoe meer 'het gewone' in de foto de aandacht trekt. Onze zwart-wit televisie, een wit model, valt meer op dan de kat met zijn zwiepende staart die er boven op ligt. Het jasje van mijn moeder trekt meer aandacht dan ik, achterop die fiets. En op de niet gemaakte foto's stonden ook gewone dingen die verdwenen zijn.

Inmiddels zijn we beland in een wereld waarin iedereen foto's maakt. Of het nu de aankomst van Sinterklaas is, een media congres of gewoon maar een regenachtige dag in Amsterdam: als ik thuiskom kan ik online de eerste beelden al vinden. En steeds meer foto en video bestanden worden doorzoekbaar gemaakt – aan de hand van tijd, locatie, titel en tags, op basis van de kleur en vorm van het afgebeelde – dus we zul-



len steeds vaker onze 'gewone' momenten online terugvinden, vastgelegd door anderen. Google Earth, Flickr, Youtube, Sensecam; vele bedrijven en diensten doen hun best. De hele wereld wordt bewaard.

Dus wat mis ik nu nog? Als we toch van alles vastleggen, doe dan ook echt alles maar. Hier dus mijn deltaplan voor video van de publieke ruimte.

Video van alle straten van Nederland, alsof je er doorheen loopt of rijdt, vanaf de ene en vanaf de andere kant, en dan niet een keer maar door de tijd heen. Liefst elke dag, of elk jaar dan maar. Zet camera's op elke tram en trein. Laat taxi's hun hele route filmen. De Nationale Video-Straten-Dag, een keer per jaar, en dan alle straten, alle routes. (Dan kan iedereen zelf kiezen of ze zich willen verstoppen, of voor het raam om te zwaaien).

En dan gooien we alle video online, en iedereen mag ze doorzoeken, combineren, sorteren, op straatnaam, op postcode, op route. Zodat je nog een keer van huis naar werk kan rijden, van school naar je vrienden, nog een keer de achterkant van de huizen die je als forens jarenlang elke dag zag.

Dan kijk ik alsnog om me heen, naar de straten van Tilburg 35 jaar geleden, waar ik doorheen gefietst werd verdiept in een boek.

I Want It All

There's a photo of me as a child in my little seat on the back of the bike. I'm deeply engrossed in a book. My father's a photographer, and this means that not only do I have a great many photos of my childhood but that frequently they're the good ones.

But there are major gaps - even when you're living with a photographer. Naturally he's not in the photos himself. But other things are also missing: my mother working, the hall with the hat stand, our street on just an ordinary day and the milkmen's ramshackle carts. You make photos to record the special times but the everyday things are often omitted. Yet the older a photo, the more fascinating the 'ordinary' becomes. Our black-and-white television - a white model - is more striking than the cat lying on top of it, lashing its tail. My mother's jacket is more interesting than me seated on the back of the bike. And then there are also the ordinary things - which have since disappeared - on the photos that were never taken.

We now live in a world where everyone takes photos. Whether it's Santa Claus, a media congress or just a rainy day in Amsterdam, by the time I'm back home the first pictures are waiting for me online. More and more photo and video files can be sought and found on the basis of time, location, title and tags along with the depiction's colour and form. This means that we will increasingly discover our 'ordinary' moments online as recorded by others. Google Earth, Flickr, YouTube, Sensecam: many companies and services are doing their very best to accommodate us. The whole world is being preserved.

So what am I missing? If we're going to record everything, let's make sure that it's *really* everything. So here is my blanket plan for videoing the public space: Make video of all the streets in the Netherlands, just as if you were walking or driving down them on both sides. This should occur not just once but over the course of time, preferably each day and at least once a year. Install cameras in every tram and train. Let taxis film their entire routes. There could also be an annual National Video Streets Day where every street and route is recorded. This will allow people to decide whether they want to hide behind the curtains or to stand at the window and wave. All the video will then be uploaded online, and everyone can search, combine and sort the results according to street name, postal code or route so that once again you can drive from your house to your work, from school to your friends, or you can stare at the backs of the houses that you saw each day for so many years as a commuter.

Then I will still be looking around me at the streets of Tilburg 35 years ago where I sat on the back of a speeding bike, deeply engrossed in a book.

NIEUWS / News

Monstermedia krijgt landelijk vervolg

Kunstgebouw en Waag Society gaan samenwerken met KPN om Monstermedia drie jaar lang te gaan aanbieden aan scholen in Nederland. Monstermedia is een online game waarin kinderen leren over de geschiedenis en de invloed van media op onze samenleving en hun eigen rol daarin. Tijdens een bijeenkomst eind november 2006 werd Monstermedia gespeeld door kinderen, die werden geïnterviewd door Jochem van Gelder, bekend van kinderprogramma's op televisie.
<http://www.monstermedia.nl>



MONSTERMEDIA GAINS NATIONAL SEQUEL
Kunstgebouw and Waag Society are working with KPN telephony so as that Monstermedia can be made available to Dutch schools for a period of three years. Monstermedia is an online game where children learn about the media's history and influence on our society and their role in this process. Children played Monstermedia at an event held at the end of November 2006, where they were interviewed by Jochem van Gelder who is a well-known children's TV presenter in the Netherlands.
<http://www.monstermedia.nl>

BoardMessenger op 24 januari gelanceerd

Op 24 januari 2007 is het zover: BoardMessenger, ontwikkeld door Waag Society onder de naam Pilotus, zal tijdens de ATIA Conference in Orlando, Florida worden

gelanceerd op de Amerikaanse markt. BoardMessenger is een communicatieprogramma voor iedereen met een geestelijke beperking en werkt met de PCS symbolen. PCS staat voor Picture Communication Symbols. Deze van oorsprong Amerikaanse symbolen zijn eenvoudige, direct herkenbare lijntekeningen in zowel kleur als zwart-wit. Door het gebruik van symbolen wordt het eenvoudiger om berichten binnen een groep uit te wisselen, ongeacht de vaardigheden van de gebruikers. Daarnaast is het mogelijk om binnen het programma tekst naar spraak om te zetten. BoardMessenger werkt met een gesloten netwerk, dat een veilige communicatie-omgeving op het internet garandeert. Het is voor het eerst dat een door Waag Society ontwikkeld programma op de Amerikaanse markt wordt verkocht.
<http://www.mayer-johnson.com>



BOARDMESSENGER LAUNCHED
24 January is Lift Off Day: BoardMessenger, which was developed by Waag Society as 'Pilotus', will be launched on the American market at the ATIA Conference in Orlando, Florida. BoardMessenger is a communication program using PCS symbols that is intended for everyone with learning difficulties. PCS stands for Picture Communication Symbols. These originally American images consist of simple and immediately recognisable symbols in both colour and black-and-white. Using these symbols makes it easier to exchange messages within a group, irrespective of the users' skills. The program can also transform text into speech. BoardMessenger works

with a closed network, which ensures a secure communication environment on the internet.

This is the first time that a program developed by Waag Society is being sold on the American market.

<http://www.mayer-johnson.com>



Eerste ontwerpschets/first draft design

DAVA Wisselkabinet in Gieten

In het voorjaar van 2007 komt in het Zorgcentrum Dekelhem in het Drentse Gieten het Wisselkabinet te staan, waarin verhalen van ouderen worden gekoppeld aan film- en fotomateriaal van het Drents Audiovisueel Archief. Die twee aspecten scheppen een context waarbinnen de regionale geschiedenis geïllustreerd en toegankelijk gemaakt wordt met voor iedereen herkenbare verhalen. Het Wisselkabinet maakt het mogelijk om lokaal en regionaal erfgoed op digitale wijze te presenteren, vast te leggen en te ontsluiten. Met de presentatie van bestaand historisch beeld- en geluidsmateriaal van DAVA worden onbekende herinneringen en verhalen van ouderen uitgelokt en samen met eigen materiaal als foto's en film opnieuw vastgelegd.
<http://www.waag.org/wisselkabinet>

DAVA EXCHANGE CABINET IN GIETEN
In the Spring of 2007, the Exchange Cabinet will be visiting the Dekelhem old people's home in Gieten, a village in the Dutch province of Drenthe. It links the old people's stories with film and

photographic material from the Drenthe Audio-Visual Archive. These two aspects form a context where regional history is illustrated and made accessible through stories that are familiar to everyone.

The Exchange Cabinet creates the possibility to digitally present, record and reveal both local and regional heritage. By viewing DAVA's historical film and sound material the old people are encouraged to share their hidden memories and stories, which are then re-recorded along with their own material such as photos and film. Bearing in mind the age of the intended target group, user friendliness will be emphasised during the design process.

<http://www.waag.org/exchangecabinet>



Frequentie 1550 nogmaals gespeeld

Voorafgaand aan de ontwikkeling van een vervolg op het educatieve stadsspel met mobiele telefoons, zal Frequentie 1550 in 2007 in verbeterde vorm nogmaals worden gespeeld door tien klassen van de Montessori Scholengemeenschap Amsterdam (MSA) en de Openbare Scholengemeenschap Bijlmer (OSB). Tegelijkertijd krijgen tien vergelijkbare groepen hetzelfde onderwerp (Amsterdam in de Middeleeuwen) via de traditionele onderwijsmethode aangeboden. Het doel hiervan is de didactische effecten van Frequentie 1550 zichtbaar te maken. Hierbij wordt bij beide groepen zowel gekeken naar wat de leerlingen hebben geleerd als hun motivatie om het te leren.

<http://www.waag.org/frequentie>

FREQUENCY 1550 PLAYED AGAIN

Frequency 1550 - the educational urban game with cell phones - is to spawn a

sequel called Frequency Now. But before this is developed, the game will be played once more before the summer half-term holiday by classes from ten Amsterdam schools. Once again, Amsterdam pupils will be seen fiddling feverishly with their cell phones while they rummage around the city centre. This may not seem unusual in itself, but in fact these kids are delving into the city's medieval history, solving problems and answering questions while navigating with their cell phones.

In 2007 Frequency Now, an improved version of the game, will be played by ten classes from the Montessori Scholengemeenschap Amsterdam (MSA) and the Openbare Scholengemeenschap Bijlmer (OSB). At the same time ten comparable groups will be given lessons in the same subject - 'Amsterdam in the Middle Ages' - but this time by means of traditional teaching methods. The objective is to reveal the educational effects of Frequency 1550. Here, both groups will be monitored to see what the pupils have actually taken in and whether they felt motivated to learn. The ILO and IVLOS educational organisations will carry out this research.

<http://www.waag.org/frequency>



Boek 'In the Shade of the Commons' gepubliceerd

Op de valreep van 2006 is als afsluiting van het Europees-Indiase samenwerkingsproject 'Towards a Culture of Open Networks' een boek gepubliceerd met de titel 'In the Shade of the Commons'. Het bevat bijdragen van een groot

aantal auteurs op het gebied van open netwerken en een terugblik op de manifestatie 'World Information City' in Bangalore. Het boek is geredigeerd en opgemaakt bij Waag Society en gedrukt in India. Het wordt verspreid onder de projectpartners. Een download (pdf) is verkrijgbaar op onderstaand adres:

<http://www.waag.org/shade>

NEW PUBLICATION

Just before the end of 2006, a book has been published titled 'In the Shade of the Commons', marking the end of the collaborative European-Indian project 'Towards a Culture of Open Networks'. It contains contributions of many authors in the field of open networks and looks back on the event 'World Information City' in Bangalore. The book is edited and designed at Waag Society and printed in India. It will be distributed among the project partners. A download (pdf) is available at the following address:

<http://www.waag.org/shadeofthecommons>

ScratchWorx Contest

Van januari tot en met maart 2007 organiseren Waag Society en B&A Groep de ScratchWorx Contest. Hierin gaan jongeren in het laatste jaar HAVO, VWO en MBO de strijd met elkaar aan met behulp van ScratchWorx, de live dj/vj performance tool van Waag Society. In diverse workshops leren de deelnemers in teams van drie personen een optreden te geven met hun eigen (video)beelden en muziek. De meest talentvolle teams maken kans op een plek in de grote finale op een bekend podium, waar ze 'battlen' om de ScratchWorx Award 2007.

De contest wordt georganiseerd omdat de afdeling Economische Zaken (EZ) van de gemeente Amsterdam een tekort aan beroepspotentieel in de ICT-sector verwacht.

De Universiteit van Amsterdam heeft daarom de mogelijke initiatieven onderzocht die jongeren kunnen stimuleren om een ICT-gerelateerde studiekeuze te maken. Een dj/vj contest met Scratch-

Worx bleek het juiste middel. Voor meer informatie over de opzet, de deelnemers, de workshopdata en de finale, kijk op: <http://scratchworx.waag.org>



SCRATCHWORX CONTEST

Waag Society and the B&A Group are organising the ScratchWorx Contest from January to March. Young people in the final year of secondary school will fight it out with ScratchWorx, Waag Society's live DJ/VJ performance tool. Working in teams of three people, participants will attend various workshops where they will learn about how to perform using their own images, video and music. The most talented teams can gain a place in the big finale at a well-known venue, where they can 'battle' for the 2007 ScratchWorx Award.

This contest is being organised because the Municipality of Amsterdam's Economic Affairs Department predicts that there will be a shortfall in the IT sector. So the University of Amsterdam has researched possible initiatives to stimulate young people to choose an IT related course. A DJ/VJ contest using ScratchWorx turned out to be just the right option.



Check out the website scratchworx.waag.org for further information about the set-up, the participants, the workshop dates and the finale.

<http://scratchworx.waag.org>

Tweede serie lezingen Cyberspace Salvations

Op drie woensdagen: 21 maart, 11 april en 2 mei 2007 wordt een tweede serie lezingen 'Cyberspace Salvations' gehouden, met ditmaal als thema: science fiction/science fiction.

Voor deze lezingen worden een aantal bekende buitenlandse gasten uitgenodigd, de voertaal zal dan ook Engels zijn. De lezingen worden georganiseerd door XS4ALL in samenwerking met Waag Society/KillerTV in Pakhuis de Zwijger. Hieronder volgt een korte Engelstalige beschrijving van de serie. Meer informatie en de internetstream zal te vinden zijn op <http://www.killertv.nl>

CYBERSPACE SALVATIONS 2

A second series of lectures called 'Cyberspace Salvations' will take place on 21 March, 11 April and 2 May 2007, with the theme 'science fiction/science fiction'. Organized by XS4ALL, the Cyberspace Salvations team in cooperation with the Waag Society | Killer TV in the new 'warehouse for media and culture' Pakhuis de Zwijger.

This lecture series addresses the mutual relationship between science fiction, fantasies of future salvation by technology, and their realization in actual innovations. Science fiction has been one of the major genres in which popular imagination expressed its hopes and fears for the future – if not a religion in itself, then at least a form in which the future of religion, science, and technology were debated. Many science fiction writers were themselves engineers, or collaborated closely with them (such as, for example, Asimov and Clarke among the classical SF writers; Rudy Rucker and Vernor Vinge among 'cyberpunk' novelists).

Many science fiction writers incorporated social scientific insights to interpret future societies and novel forms of human or non-human difference. Sometimes, computer engineers, social scientists and science fiction writers find themselves in joint creations that produce new worlds and entities, using creation and imagination as ways of understanding rather than the traditional scientific methods of dissection and analysis.

This is the field which the second series of 'Cyberspace Salvations' lectures of Waag Society will address.

<http://www.killertv.nl>



COLOFON

WAAG SOCIETY MAGAZINE
No. 6, Januari/January 2007
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:
Bas van Abel, Ron Boonstra,
Dick van Dijk, Monique van
Dusseldorp (column), Ramon Go-
vaars, Michelle 't Hart,
Janine Huizenga, Alice de Koning,
Floor van Spaendonck

Vertalingen/translations:
Annie Wright
Opmaak/layout: Ron Boonstra
Drukker/printer: Fokker Printing,
Amsterdam
Omslag/on the cover:
Fonograaf 3D-model/Graphophone
3D model (artwork: Bas van Abel)

*Met dank aan de Vlaamse
Museumvereniging (Teylers Betalab)*

© Waag Society, 2007



*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

WOENSDAG 24 JANUARI 2007

BoardMessenger (in Nederland bekend als Pilotus, communicatie-software voor geestelijk beperkten) wordt gelanceerd op de ATIA Conference in Orlando.

WEDNESDAY 24 JANUARY 2007

BoardMessenger will be launched at the ATIA Conference in Orlando, Florida. Known in the Netherlands as Pilotus, this application enables communication for mental disabled.

WOENSDAG 24 JANUARI 2007 (KILLERTV)

Marleen Stikker in gesprek met gasten over breedband, cultuur en het nieuwe mediabeleid van de Gemeente Amsterdam. Theatrum Anatomicum, de Waag, Amsterdam. Aanvang 20.00 uur. Toegang gratis.

WEDNESDAY 24 JANUARY 2007 (KILLERTV)

Marleen Stikker will speak with guests on the topics broadband, culture and the new media policy of the Municipality of Amsterdam. Theatrum Anatomicum, Waag, 8 pm, entrance free.

ZATERDAG 3 FEBRUARI 2007

Kindervoorstelling Rintje van Sieb Postuma. Theatrum Anatomicum van de Waag, 15.00 uur - 16.00 uur. Kaartjes 5 euro, kaartverkoop & inlichtingen bij Helden & Boeven, Nieuwmarkt 11, tel. 020-4274407.

SATURDAY 3 FEBRUARY 2007 (KILLERTV)

Children's play Rintje by Sieb Postuma, Theatrum Anatomicum, 3-4 pm. Tickets 5 Euro, box office and inquiries at Helden & Boeven bookshop, Nieuwmarkt 11, tel. 020-4274407

WOENSDAG 21 MAART 2007

SCIENCE FICTION/SCIENCE FICTION. Tweede serie lezingen Cyberspace Salvations . Voor de eerste lezing is o.a. Bruce Sterling uitgenodigd. In Pakhuis de Zwijger. Aanvang: 20.00 uur, toegang gratis.

WEDNESDAY 21 MARCH 2007 (KILLERTV)

SCIENCE FICTION/SCIENCE FICTION. Second series of Cyberspace Salvations Lectures. For the first evening, Bruce Sterling is invited. Pakhuis de Zwijger, 8 pm, entrance free.

WOENSDAG 11 APRIL 2007 (KILLERTV)

SCIENCE FICTION/SCIENCE FICTION. Tweede serie lezingen Cyberspace Salvations . Voor de tweede lezing wordt o.a. Brenda Laurel uitgenodigd. In Pakhuis de Zwijger. Aanvang: 20.00 uur, toegang gratis.

WEDNESDAY 11 APRIL 2007 (KILLERTV)

SCIENCE FICTION/SCIENCE FICTION. Second series of Cyberspace Salvations Lectures. For the second evening, Brenda Laurel will be invited. Pakhuis de Zwijger, 8 pm, entrance free.

WOENSDAG 2 MEI 2007 (KILLERTV)

SCIENCE FICTION/SCIENCE FICTION. Tweede serie lezingen Cyberspace Salvations . Voor de derde lezing wordt o.a. Bruce Damer uitgenodigd. In Pakhuis de Zwijger. Aanvang: 20.00 uur, toegang gratis.

WEDNESDAY 2 MAY 2007 (KILLERTV)

SCIENCE FICTION/SCIENCE FICTION. Second series of Cyberspace Salvations Lectures. For the third evening, Bruce Damer will be invited. Pakhuis de Zwijger, 8 pm, entrance free.

