



Wisselkabinet

Een Fab Lab om dingen te maken

Sentient Creatures op herhaling

Verslag Cyberspace Salvations

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

/Zorg

De afgelopen tijd is het initiatief genomen voor een nieuw project gericht op het verbeteren van de sociale vaardigheden van jongeren in het Speciaal Onderwijs, genaamd Self City (zie ook: nieuws). In Gieten (Drenthe) is onder grote belangstelling eind maart het eerste Wisselkabinet geopend, dat wellicht de voorbode van meer van dergelijke tafels vormt. Op pagina twee wordt dit project uitgebreid uit de doeken gedaan.

/Onderwijs

In Assen is hard gewerkt om het educatieve spel in de kelders van het Drents Archief, Operatie

Sigismund af te ronden. Inmiddels hebben de eerste groepen kinderen het gespeeld en worden de resultaten daarvan verwerkt. Het Games Atelier, waarin een mobiele spelomgeving wordt ontwikkeld, is in gang gezet. Ook hebben de eerste ontmoetingen plaatsgevonden in het Platform ECS (Educatie & Creatieve Sector), waaraan het onderwijs, de educatieve uitgeverij en de mediasector deelnemen.

/Samenleving

In juni wordt voor de derde keer de iSummit gehouden, waar de wereldwijde Creative Commons-gemeenschap bij elkaar komt.

/Cultuur

In dit nummer wordt CineGrid Amsterdam besproken, waarbij het gaat om de mogelijkheden van 4K-projectie, een overtreffende trap in beeld- en geluidskwaliteit.

INHOUD / Contents

Redactioneel/editorial	p. 2
Wisselkabinet geopend	p. 3
Exchange Cabinet opened	p. 5
Een Fab Lab: om dingen te maken	p. 7
Fab Lab, to make things	p. 9
Sentient Creatures	p. 11
Programme SC May/June	p. 13
Programma SC mei/juni	p. 14
Cyberspace Salvations: drie geslaagde avonden	p. 15
Cyberspace Salvations	p. 15
Een avond in de Zwijger	p. 16
CineGrid?	p. 18
Nieuws/News	p. 21
Colofon/colophon	p. 23
Agenda/diary	p. 24

**Volgende nummer/
next issue:
september 2007**

Just a few of our current activities within the four domains: health care, education, society and culture:

A new healthcare project has been launched to help Special Needs pupils to improve their social skills (see news item). In Gieten (Province of Drenthe), the Exchange Cabinet opened and immediately attracted a lot of attention. On page 5 an extensive report on this interactive piece of furniture.

In Assen (also in Drenthe) the educational adventure Operation Sigismund was finalised and the first groups of school children have played the game, of which the results are now analysed. Also Games Atelier, where a new mobile game environment is being developed, has started.

In June, for the third time in succession, the iSummit conference will be held in Dubrovnik, Croatia. Here, the worldwide Creative Commons community will gather. The theme will be 'Opening the lid: Investigating the mechanics of open communities'.

In this issue you can find an article on CineGrid Amsterdam, which is all about 4K projection, the next step in audio-visual quality (four times better than HDTV!). This year several experiments will take place to mark the impact of this new technology.

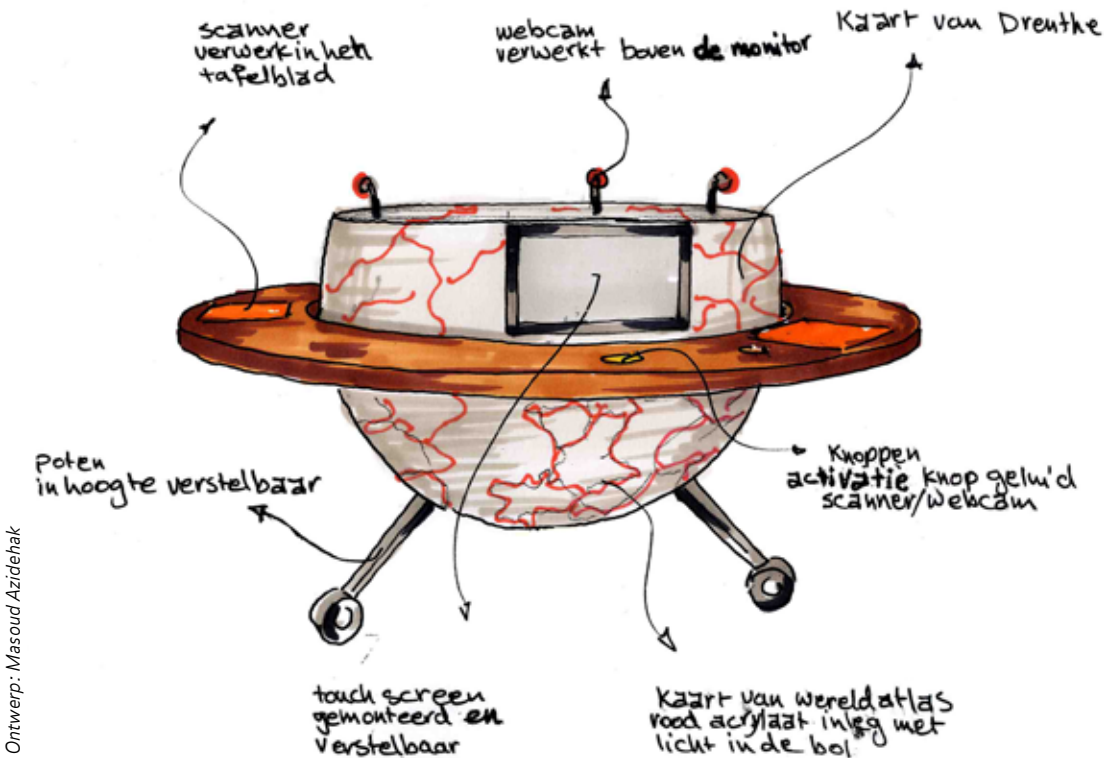
Wisselkabinet geopend

Door Michelle 't Hart

Samen met het Drents Archief, GGZ Drenthe en !Pet BV heeft Waag Society het Wisselkabinet in zorgcentrum Dekelhem in Gieten geopend. Het is een bijzonder en gebruiksvriendelijk meubel voor ouderen geworden.

dent van de Willem de Kooning Academie, heeft in het voortraject onderzoek gedaan met ouderen. Zijn onderzoeksvraag luidde: Hoe wisselen ouderen verhalen met elkaar uit en welke interfaces kunnen hierbij helpen? Daarnaast formuleerde hij de vraag in hoeverre een bordspel een bijdrage kan leveren aan de structurering van het vertellen van verhalen en

VAN ONDERZOEK NAAR ONTWERP
Na het afronden van het onderzoek zijn de resultaten vertaald naar een eerste ontwerp in vorm van een tafel. In de loop van het traject is dit ontwerp verder ingevuld zodat het aansluit bij de generatie. Het is een meubel geworden met extra dimensies. In het meubel zitten drie beeld-



Hoe blijft het vertellen van verhalen een natuurlijk proces tussen mensen? En hoe kan technologie hierbij helpen om verhalen vast te leggen? Om antwoord te krijgen op deze vragen is Waag Society vorig jaar begonnen met het voortraject van het Wisselkabinet. Stagiair Willem Daan Poppe, stu-

het vastleggen ervan. Hij probeerde met behulp van bijvoorbeeld Monopoly® erachter te komen welke methode het meest geschikt was. Het bijzondere aan het onderzoek was dat er geen gebruik gemaakt werd van computers.

schermen, opname-apparatuur, camera's, een scanner en een aantal knoppen. De verhalen en commentaren bevinden zich op een server van Waag Society. De computer is helemaal in het meubel weggewerkt, om een drempel bij de gebruikers weg te nemen. Het meubel nodigt mensen uit om

zelf historische informatie toe te voegen.

De deelnemers die plaatsnemen aan het meubel zien op een touchscreen (aanraakbeeldscherm) een soort bordspel dat doet denken aan Monopoly®. Langs de rand zijn foto's, thema's en jaartallen zichtbaar. Met een draai aan een pijl komen ook de spelers hier in beeld en kan het verhalen vertellen beginnen.

SOFTWARE

De software van het meubel is op zo'n manier ontworpen dat het als framework kan dienen bij toekomstige projecten. Er is gebruik gemaakt van Keyworx voor het archief van verhalen en commentaren. De website koppelt naar dezelfde database. Er is een Arduino-chip gebruikt voor de communicatie tussen de elektronica en de computer. Door de zelf ontwikkelde Mediabox-applicatie kunnen de camera's en scanner worden uitgelezen. Al deze signalen komen samen in de centrale applicatie. Deze is ontwikkeld in Flash en zorgt voor de uiteindelijke interface die de gebruikers op het beeldscherm te zien krijgen.

Eén van de verschillen met de Verhalentafel (een eerder project met ouderen en een genetwerkte tafel van Waag Society) is de interactiviteit. De bediening verloopt volledig via een aantal simpele knoppen en touchscreens. Alleen in speciaal georganiseerde sessies worden een muis en toetsenbord uit de kast gehaald, zodat eigen foto's gescand en van beschrijvingen voorzien kunnen worden.

Een ander belangrijk verschil is dat het Wisselkabinet is afgestemd op de lokale omgeving. Het Drents Archief heeft voor dit meubel een speciale selectie gemaakt met archiefmateriaal uit het dorpje Gieten, waar het eerste Wisselkabinet een plaats heeft gekregen.

De ruimte waarin het Wisselkabinet staat is aangekleed met diverse doeken en afbeeldingen, er hangt mooie verlichting en er staan vijf pc's met internetverbinding, deze ruimte is dus helemaal belevingsgericht.

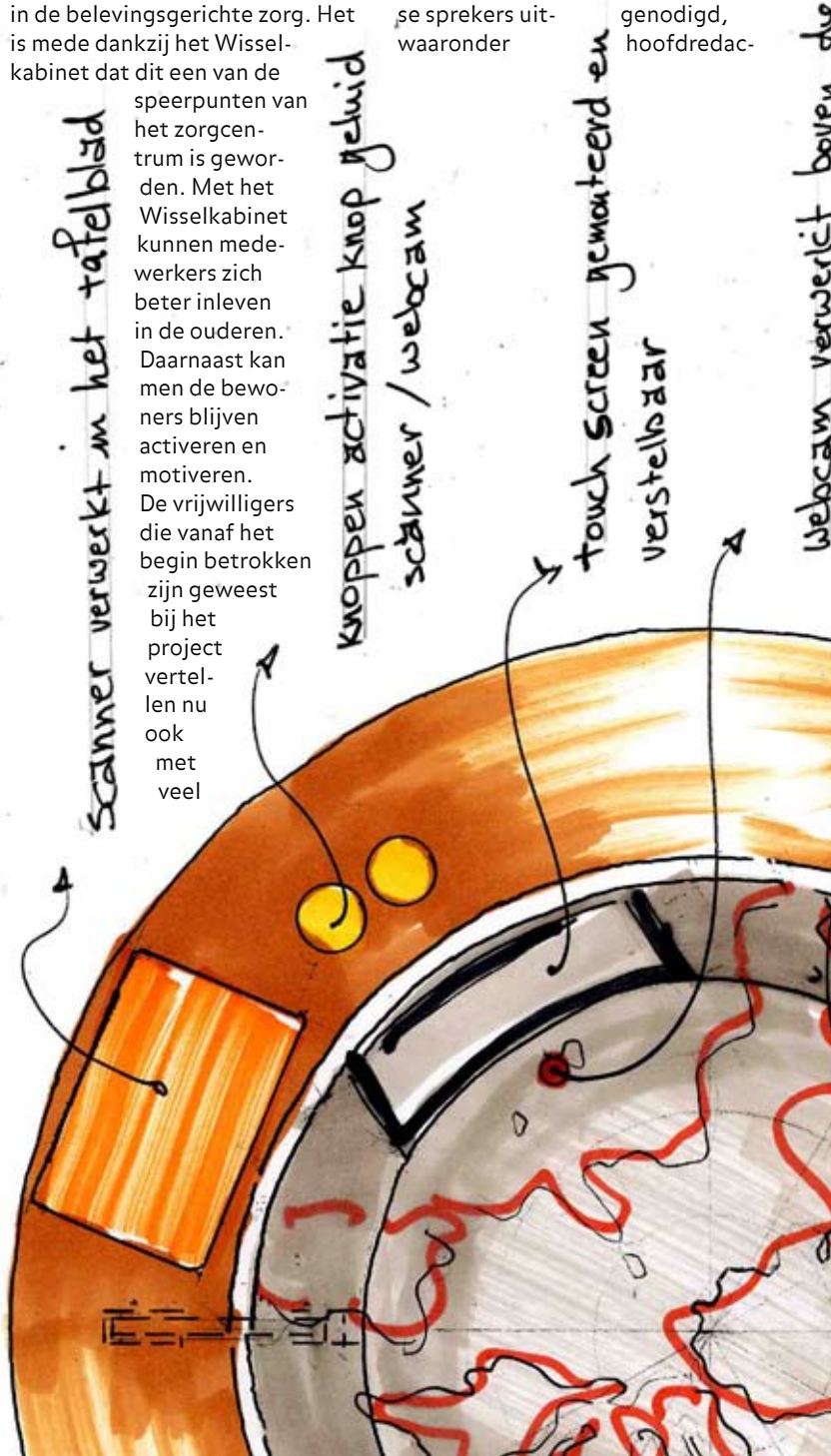
De medewerkers van het zorgcentrum krijgen allemaal bijscholing in de belevingsgerichte zorg. Het is mede dankzij het Wisselkabinet dat dit een van de

speerpunten van het zorgcentrum is geworden. Met het Wisselkabinet kunnen medewerkers zich beter inleven in de ouderen. Daarnaast kan men de bewoners blijven activeren en motiveren. De vrijwilligers die vanaf het begin betrokken zijn geweest bij het project vertellen nu ook met veel

enthousiasme over het project in hun omgeving.

OPEN DAG

Op zaterdag 31 maart werd een speciale open dag georganiseerd in het zorgcentrum om het Wisselkabinet op feestelijke wijze in gebruik te nemen. Er waren diverse sprekers uitgenodigd, waaronder hoofddredac-



teur van het tv-programma 'Andere tijden', Ad van Liempt. Tijdens zijn presentatie heeft hij unieke beelden vertoond over vroeger en ook toegezegd deze beelden aan het Wisselkabinet toe te zullen voegen.

Het Wisselkabinet is een stap naar de interactieve benadering voor het registreren van lokaal erfgoed. Het biedt voor het Drents Archief de mogelijkheid om op locatie informatie, verhalen, foto's en andere anekdotes te verzamelen. Op deze wijze wordt het archief dus nog toeganke-

lijker. Het Drents Archief heeft toegezegd dat alle foto's onder een Creative Commons-licentie komen te vallen.

Er kwamen naast de bewoners en buurtbewoners ongeveer 120 gasten op de opening af. Ook waren vertegenwoordigers van gemeenten en Tweede Kamerlid voor de PvdA Agnes Wolberd te gast. Er zijn al een paar groepen teruggekomen om op een rustig moment aan het Wisselkabinet plaats te kunnen nemen.

Er is alle vertrouwen in dat het project slaagt en dat in de toekomst meer zorgcentra een Wisselkabinet in gebruik nemen.

Alie Vonk, directeur van Dekelhem: 'Het is ontroerend te zien hoe mensen reageren op de beelden van vroeger.

De contacten met Waag Society waren zeer positief; jonge mensen die zich ècht interesseren in ouderen en hun beleving. Ze maken nieuwe technieken bruikbaar voor de doelgroep'.

Met dank aan Alie Vonk, directeur zorgcentrum Dekelhem, Gieten en Bas van Abel en Michiel van der Ros van Waag Society.

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

Exchange Cabinet opened

By Michelle 't Hart

In collaboration with Drenthe Archive, Drenthe Mental Health Services and !Pet, Waag Society has launched its Exchange Cabinet at the Dekelhem old people's home in Gieten. The project consists of an extraordinary, user-friendly piece of furniture for the elderly.

How can story telling remain a natural process that occurs between people? And how can technology help by recording these stories? To find an answer to these questions, Waag Society embarked on the project's preparation. Here, work placement trainee Willem Daan Poppe, a student at the *Willem de Kooning Academie*, carried out research amongst old people. His research question was: "How do old people swap stories and which interfaces could help this process." In addition, he formulated a question concerning the extent to which a board game could assist the structuring and recording of storytelling. By using an example such as Monopoly®, he tried to discover which method was the most suitable. Perhaps the most surprising aspect of this research was that it did not involve the use of computers.

FROM RESEARCH TO DESIGN

Once the research had been completed, the results were transformed into an initial design in the form of a table. This design has continued to be developed throughout the project so that it relates to the generation in question.

As a piece of furniture, it has become a hybrid involving extra dimensions. It contains three screens, recording equipment, cameras, a scanner and a number of buttons. The stories and comments are stored on a Waag Society server. The computer is completely hidden so as to avoid creating any barriers, and this piece of furniture actively invites people to add historical information.

The participants are confronted with a kind of board game on the touchscreen, which is reminiscent of Monopoly®. Around the edge are photos, themes and years. The players can be seen by turning



an arrow so that the storytelling can commence.

SOFTWARE

The furniture's software has been designed in such a way that it can serve as a framework for future projects. Keyword has been used for the story and comments archive, and the website is linked to the same database. An Arduino chip is included for communicating between the electronics and the computer. The cameras and scanner can be read by means of a Mediabox program that was developed by Waag Society. All these signals coincide in the central program, which deploys Flash and is responsible for the final interface that users see on the screen.

Interactivity is one of the differences with the original Story Table, a previous project that involved old people and a networked table from Waag Society. The controls comprise just a few simple buttons and touchscreens. A mouse and a keyboard are only brought out for especially organised sessions where photos are scanned and relevant descriptions are added.

Another important difference is that the Exchange Cabinet is geared to the local environment. Here, the Drenthe Archive has made a special selection consisting of archive material from the village

of Gieten, which is home to the first Exchange Cabinet. The Cabinet's space is furnished with various drapes and pictures along with stylish lighting and five PCs with an internet connection. In other words: this space emphasises experience. The home's staff members have all received additional training in experience-based care. It is partly due to the Exchange Cabinet that this approach has become one of the spearheads of the home's policy. Through the Exchange Cabinet, staff members are finding it easier to empathise with the old people, and they can also stimulate and motivate them. Moreover, the volunteers, who have been involved right from the beginning, are extremely enthusiastic about this project, which is taking place in their own environment.

OPEN DAY

A special open day was organised at the old people's home on Saturday, 31 March so as to celebrate the Exchange Cabinet's inauguration.

A number of speakers were invited including Ad van Liempt, the editor-in-chief of the Dutch TV program *Andere tijden* (Different Times). During his presentation, he showed unique, historical images and has granted permission for them to be included in the Exchange Cabinet.

The Exchange Cabinet has come one step

closer to the interactive registering of local heritage. In addition, it gives the Drenthe Archive the possibility of collecting information, stories, photos and other anecdotes on location. This also makes the Archive more accessible. Moreover, the Drenthe Archive has agreed to include all the photos under a Creative Commons license.

Apart from the home's residents and the local villagers, approximately 120 guests attended the opening. These included the representatives of various municipalities along with the PvdA MP Agnes Wolberd. Several groups came back later so as to be able to use the Exchange Cabinet at a quieter moment.

All in all, there is plenty of confidence that the project has succeeded and that more old people's homes will opt for an Exchange Cabinet in the future.

As Alie Vonk, Dekelhem's director, says: "It's moving to see how people react to images of bygone times. The contact with Waag Society was also extremely positive: young people who *really* were interested in old people and their experiences. They have made it possible for this target group to get to grips with the latest technologies."

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

The making of the Exchange Cabinet...



Linksboven: Willem Daan Poppe doet onderzoek; linksonder: uitgezaagd tafelblad; boven: de tafel in de werkplaats. Foto's: Bas van Abel.

Upper left: Willem Daan Poppe does research; lower left: the circle of the table sawed; upper: the table at the assembly space. Photos: Bas van Abel.

Een Fab Lab: om dingen te maken

Door Michelle 't Hart en Ron Boonstra

Op de vreemdste plaatsen kan je ze tegenkomen: Fab Labs. Zo staat er een net boven de poolcirkel in Noorwegen. In Costa Rica rijdt een speciale Fab Lab-bus rond. En in Zuid-Afrika zijn Fab Labs inmiddels al een bekend verschijnsel. Maar wat is dat, een Fab Lab?

Het idee achter Fab Lab vind zijn oorsprong bij het Massachusetts Institute of Technology (MIT)/Center for Bits and Atoms in de Verenigde Staten. Daar werd in 2002 de noodzaak ingezien om de digitale revolutie handen en voeten te geven en meer mensen toegang te geven tot het maken van elektronica en elektronische apparatuur. In een Fab Lab zijn in principe alle gereedschappen voorhanden om dat idee ook

daadwerkelijk in praktijk te brengen. De basisapparatuur van een Fab Lab bestaat uit vier apparaten: een laser cutter (snijapparaat), een vinyl cutter, een plasma cutter en een 3-D freesmachine. Hiermee kunnen op eenvoudige wijze modellen worden gemaakt, zonder dat daar een langdurig ontwerp- en fabricageproces aan voorafgaat. Het is dus 'rapid prototyping' in de puurste vorm en iedereen kan meedoen. Een Fab Lab kan in principe overal worden opgezet en is bij uitstek geschikt om voor educatieve doeleinden gebruikt te worden, waar ook ter wereld.

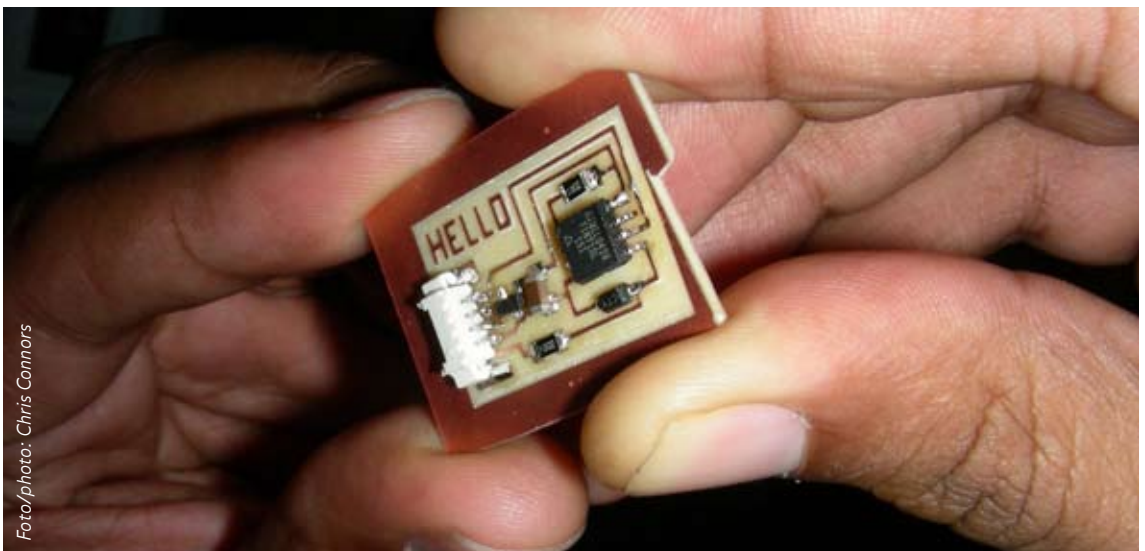
In Zuid-Afrika staan inmiddels de meeste Fab Labs. De gebruikers worden hier gestimuleerd om hun ideeën om te zetten naar kleine bedrijfjes. Ze worden geholpen met de start van hun bedrijf met behulp van microkredieten. Een

Fab Lab kan dus ook banen scheppen.

Met een subsidie die de provincie Utrecht heeft toegezegd voor het opzetten van een Fab Lab is een positieve stap gezet bij de ontwikkeling van Fab Labs in Nederland.

Hanne van Essen kwam in aanraking met Fab Lab door het lezen van een artikel in januari 2006 in NRC Handelsblad. Ze kwam in contact met Frank Oxener die het domein fablab.nl had laten registreren en samen begonnen ze een Fab Lab blog.

Daarna zocht ze contact met Prof. Dr. Neil Gershenfeld, directeur van het MIT/Center voor Bits and Atoms en bedenker van het eerste Fab Lab in Boston. Gershenfeld nodigde haar uit voor een congres in Zuid-Afrika in juni van dat jaar.



Foto/photo: Chris Connors

Foto/photo: Chris Connors



*Materiaal genoeg in het Fab Lab.
Plenty of material at this Fab Lab.*

Foto/photo: Chris Connors



*Een freesmachine voor printplaatjes.
Modella, a milling machine for circuit boards.*

Foto/photo: Chris Connors



*Printplaatjes loszagen.
Cutting the circuits boards.*

Foto/photo: Chris Connors



*Close-up van het loszagen van 4 printplaatjes.
Close-up of the cutting of four circuit boards.*

Foto/photo: Chris Connors



*Een chip wordt op het plaatje gesoldeerd.
A chip being soldered on the circuit board.*

Foto/photo: Sherry Laster, MIT



*Opening van een Fab Lab in Ghana (2004).
Opening of a Fab Lab in Ghana (2004).*

Van Essen: 'Kinderen leren op hele jonge leeftijd dingen te maken, te tekenen, te knutselen. In de loop van de basisvorming verdwijnt dit echter naar de achtergrond. Een Fab Lab kun je bijvoorbeeld in de basisvorming blijven inzetten om dingen te maken maar dan wel in een meegroeïend niveau.'

De drive die van Essen onder andere heeft zijn haar twee kinderen: 'Als ik ze dagelijks bezig zie met allerlei knutselwerkjes dan hoop ik dat ze door Fab Lab uit

worden gedaan dat te blijven doen'.

Op lange termijn is het voor de stichting een wens om Fab Lab op commerciële basis verder te ontwikkelen. Tot nu toe heeft energieconcern Essent en Universiteit Maastricht interesse getoond voor de stichting. Met de nieuwe regering en minister Plasterk van Onderwijs zit het volgens van Essen wel goed. Na de aanstelling van de minister stuurde zij hem een e-mail over de raakvlakken dat Fab Lab heeft met 'concreti-

seren van Nederland Kennisland', Plasterk reageerde enthousiast. 'Wie weet wat dat zal brengen', aldus Van Essen.

**<http://www.fablab.nl>
<http://fab.cba.mit.edu/>**

Met dank aan Hanna van Essen en Chris Connors (fotografie).



Neil Gershenfeld, MIT/Center voor Bits and Atoms

A Fab Lab, to make things

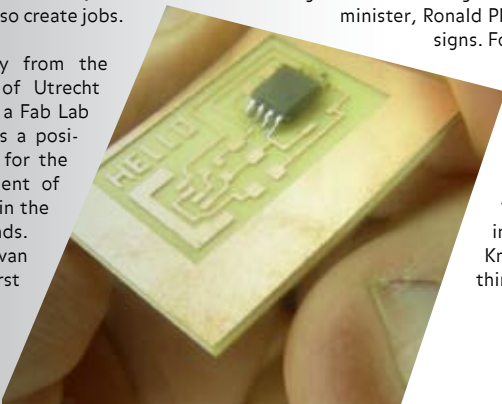
By Michelle 't Hart and Ron Boonstra

You can find them in the strangest of places: the Fab Labs. For instance: one has been set up just inside the Arctic Circle in Norway, a special Fab Lab bus is currently driving around Costa Rica, and Fab Labs have become a familiar sight in South Africa. So what exactly is a Fab Lab?

The idea behind the Fab Lab originated at the Massachusetts Institute of Technology (MIT)/Center for Bits and Atoms in the United States. In 2002, MIT recognised the need to imbue the digital revolution with hands and feet, and to allow more people the opportunity to create electronics and electronic equipment. In principle, a Fab Lab contains all the tools that you will need for transforming an idea into practical reality. A Fab Lab's basic equipment consists of four items: a laser cutter, a vinyl cutter, a plasma cutter and a 3-D milling machine. This makes it easy to create models without first having to embark on a lengthy design and production process. In other words: it is the purest form of rapid prototyping and everyone can have a go. A Fab Lab can be established virtually anywhere, and is ideal for educational purposes in any part of the world.

South Africa has the most Fab Labs. Here, users are encouraged to turn their ideas into small businesses that are funded with micro credit. Hence, a Fab Lab can also create jobs.

A subsidy from the Province of Utrecht to set up a Fab Lab represents a positive step for the development of Fab Labs in the Netherlands. Hanne van Essen first



encountered the Fab Lab phenomenon through reading an article in the Dutch newspaper NRC Handelsblad in January 2006. She then got in touch with Frank Oxener, who had registered the fablab.nl domain name, and they subsequently decided to launch a Fab Lab blog.

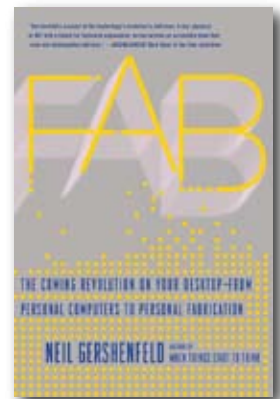
Next she sought contact with Professor Dr. Neil Gershenfeld, the Director of the MIT/Center for Bits and Atoms, who was the inventor of the first Fab Lab in Boston. Gershenfeld invited her to a congress in South Africa in June 2006.

Van Essen: "Children learn to make things, to draw and to tinker around at a very young age. But this vanishes into the background once they're at secondary school. Therefore, for instance, you could opt to deploy a Fab Lab during those years so as to continue making things but then at a level that is constantly growing." Essen's determination comes from her two children. "When I see how they're working away each day at making contraptions, I really hope that Fab Lab will challenge them to keep doing that."

In the long term, the Foundation hopes to develop Fab Lab on a commercial basis. Up till now, both the Essent energy concern and the University of Maastricht have shown interest in the Foundation. Essen also regards the advent of the new Dutch government along with its education

minister, Ronald Plasterk, as positive signs. Following Plasterk's appointment,

she sent him an email about the common ground that Fab Lab shares with 'the crystallising of the Dutch KnowledgeLand think-tank', Plasterk



'FAB-The coming revolution on your desktop—from personal computers to personal fabrication' – a publication by Neil Gershenfeld (2005), in which he foresees a time when computers will upgrade from PCs to PFs, or personal fabricators. This eye-opening survey of "fab labs" completes the progression in Gershenfeld's earlier studies of the overlapping of computer science and physical science, such as When Things Start to Think (1999).

responded enthusiastically. "Who knows what that will bring," says Van Essen.

<http://www.fablab.nl>
<http://fab.cba.mit.edu/>

Thanks to Hanna van Essen and Chris Connors (photography).

Hoe ziet een Fab lab eruit?

What does a Fab Lab look like?

laser snijmachine/laser cutter

bordjes snijmachine/sign cutter

3D-freesmachine/milling machine



werktafel voor electronica/electronics assembly

programmeren chips/microcontrol programming



PICNIC en Locative Media

In september komt een speciaal PICNIC-nummer uit van het Waag Society magazine, met daarin veel aandacht voor verschillende projecten die werken met locatie-gebaseerde media, zoals Digitale Wichelroede, Mobile Learning Game Kit, Bliin en parQ; kortom: het werkerrein van het Locative Media-programma van Waag Society.

Het Locative Media-programma heeft haar wortels in het project Amsterdam Realtime. Eind 2002 werd de plaatsbepalingstechnologie GPS gecombineerd met realtime dataverkeer en een draagbaar apparaat. Zo konden sporen van mensen gecombineerd en gevisualiseerd worden tot een dynamische kaart van de stad. Later volgden de ontwikkeling

van Frequentie 1550, een mobiel educatief spel voor jongeren dat de middeleeuwen vermengt met de stad van vandaag, en van het n8spel, dat deels voortborduurde op voor Frequentie 1550 ontwikkelde software. Inmiddels zijn locatie-gebaseerde media een serieus aandachtsgebied geworden. <http://www.waag.org/locativemedia>

In September a special PICNIC issue of this magazine will be published, in which the main focus will be on location-based media projects, such as Digital Dowsing Rod, Mobile Learning Game Kit, Bliin and parQ. In other words: the area of the Locative Media programme of Waag Society. <http://www.waag.org/locativemedia>



Een nieuwe serie lezingen

SENTIENT CREATURES

In mei start een nieuwe serie van Sentient Creatures-lezingen binnen het KillerTV-programma, georganiseerd door Waag Society en Graham Smith. Opnieuw gaan acht internationale sprekers in op nieuwe ontwikkelingen in de kunst en technologie, internet en robotica. Dit voorjaar staan er vier avonden op het programma en in het najaar volgen de andere vier.

Door gebruik van de geavanceerde telepresence-technologie, zijn enkele sprekers die zich elders bevinden aanwezig door middel van projectie op een speciaal ontworpen videoconferentie-stoel, de Telepresence Chair. Deze manier van communiceren maakt gebruik

van innovatieve webtoepassingen waardoor de menselijke aanwezigheid (op afstand) bijna tastbaar wordt. Het internetpubliek kan de lezingen volgen via de live stream op killertv.nl, actief meedoen via de chat en aanvullend materiaal opsturen.

In 2003 werd eerste Sentient Creatures-serie georganiseerd, als onderdeel van het Connected-programma, dat zich met name richtte op het maken van genetwerkte live performances. De serie bracht een internationale groep van kunstenaars en wetenschappers samen (waaronder Joe Davis, Norman White, Kit Galoway and Sherrie Rabinowitz, Theo Jansen, Catherine Richards en Jaron Lanier) waarvan het werk een sterke invloed heeft gehad op

de ontwikkeling van technologie en kunst.

De tweede serie brengt opnieuw een reeks uiteenlopende kunstenaars, wetenschappers en theoretici waarvan het werk een weerslag is van de huidige trends binnen de technologische kunstvormen.

De uitzendingen zijn te volgen via: <http://www.killertv.nl>

De eerste serie lezingen is te vinden in het video-archief op: <http://connect.waag.org>

Meer informatie over het Connected-programma (2003-2006): <http://connected.waag.org>

Afb. 'Tickle', © Driessens en Verstappen

Second series Sentient Creatures lectures

May brings a new series of Sentient Creatures lectures to the KillerTV-programme organized by Waag Society and Graham Smith. Eight international speakers will present new developments in art and technology, internet art and robotics. By using an advanced video conferencing technology, some speakers will be virtually present on the Telepresence Chair. This form of communication employs an innovative web application that makes human presence (at a distance) almost tangible. The lectures can be followed through a live video stream on killertv.nl and viewers can participate through a chat channel and upload relevant material. This Spring four speakers are programmed, in the Autumn the other four will follow.

In 2003, Waag Society's Connected programme, aimed primarily at generating and facilitating LiveArt networked performance practice, organized the first Sentient Creatures series.

It brought together an eminent group of artists and scientists (including Joe Davis, Norman White, Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz, Theo Jansen, Catherine Richards, Jaron Lanier among others) whose research has influenced the evolution of art&science collaborations.

The second Sentient Creatures series will include a broad range of artists, scientists and theorists whose work reflects current developments in technological aesthetics.

<http://www.killertv.nl>

The first series of lectures is archived here:

<http://connect.waag.org>

More information on the Connected-programme (2003-2006) can be found at:

<http://connected.waag.org>

THE PROGRAM



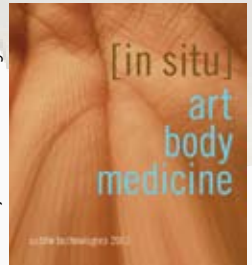
© 2006, Simone Jones



© 2002-2006, NotNot



© 2007, Dr. Jos de Mul/Prometheus



© 2007, Subtle Technologies

WHERE? All lectures will be held at the Theatrum Anatomicum of the Waag at Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam. Lectures will start at 8 pm. Entrance is free. Reservations can be made at reserveren@waag.org

ME OF MAY/JUNE 2007

SENTIENT CREATURES

10.05.07 Simone Jones

As a new generation of robotic artists, Canadian Simone Jones has explored kinetic and robotic sculpture in unique ways. Her work combines a playful quality with a structural integrity that gives it great power and emotional strength. From mechanical flowers that open and close to arrays of relay switches fastened to tree branches her work pushes many boundaries and has been accurately described as a new kind of organic-mechanic aesthetic. Jones' recent kinetic work has expanded to include film, video and performance. From 2000 to 2003, Jones was an Assistant Professor at Carnegie Mellon University with a joint appointment in the faculties of art and robotics. Jones is currently an Assistant Dean in the Faculty of Art at the Ontario College of Art & Design in Toronto.

<http://www.simonejones.com>

23.05.07 NotNot - Driessens & Verstappen

The Dutch robotic art building team of Erwin Driessens and Maria Verstappen have been producing various types of complex robotic sculptures and installations that react with the viewer. Their installation 'Tickle Salon' provides a space arranged for pleasing stroking sessions. The robot uses a suspended 'feeler' to probe the body beneath it. The robot uses AI to gradually form an increasingly detailed picture of the body lying on the bed. It can then use this to carry out sensitive movements over the surface of the skin, endeavouring to offer variety, unpredictability and flexibility. The piece brings together concepts of meta creativity, biology and artificial intelligence, and of course the pleasure of being stroked. By including the audience directly in their technological works and this artistic duo explores the line between science and the arts with both humour and intelligence.

<http://www.xs4all.nl/~notnot/>

06.06.07 Dr. Jos de Mul

Dr. de Mul is a professor of Philosophy Anthropology at the Erasmus University of Rotterdam and his book *Cyberspace Odyssey* won the Socrates Award for best philosophical book in 2003. In De Mul's view, the digital revolution will drastically modify our entire culture and will alter humanity itself. Biological evolution will be supplemented by technological evolution in which art, politics, and even human beings will be given a different face. Dr. de Mul demonstrates how literature and the visual arts have, for some time, been nourishing the roots of this process. In turn, new technological capabilities have raised developments to new levels. The novel has become interactive and has entered into a symbiosis with the computer game. The visual arts are changing because our sense of reality itself is changing, a concept he will outline in his presentation.

<http://www.demul.nl>

20.06.07 Jim Ruxton

As one of the founders and current director of the Subtle Technologies conference that has taken place each May in Toronto for the past 10 years Jim Ruxton has a unique perspective on the role art and science play in shaping perceptions of the 'other'. As both a trained electrical engineer and international media artist, Mr. Ruxton has been at the forefront of the push to create more links between the worlds of art and science. During his presentation he will showcase various works he feels best exemplify this concept as well as his own work in both fields.

<http://www.subtletechnologies.com>

STREAM? The series will be live broadcasted by killertv.nl

LANGUAGE? All lectures will be English spoken, with maybe a few exceptions.

Programma mei en juni 2007

SENTIENT CREATURES

10.05.07

Simone Jones

De Canadese Simone Jones was assistent Professor van 2000 tot 2003 aan de Universiteit van Carnegie Mellon bij de vakgroep Robotica, zij is lid van de nieuwe generatie robot-kunstenaars. Jones heeft zich op unieke wijze met kinetische en robot-objecten bezig gehouden. Haar werk gaat op speelse wijze om met structurele integriteit waardoor het een sterk emotioneel karakter krijgt.

Mechanisch sluitende bloemen en schakelgroepen bevestigd aan boomtakken verlenen het werk een organisch-mechanische esthetiek.

<http://www.simonejones.com>

WAAR? Alle lezingen worden gehouden in het Theatrum Anatomicum van de Waag op de Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam
Aanvang is 20.00 uur. Toegang gratis.
Reserveren op reserveren@waag.org

STREAM? De lezingen worden live uitgezonden op internet via killertv.nl. Hier is ook de mogelijkheid om te reageren op de uitzending of zelf materiaal toe te voegen.

23.05.07

NotNot

Het Nederlandse robot-kunst duo Driessens en Verstappen hebben diverse typen complexe robot-beelden en -installaties gemaakt die een relatie aangaan met de kijker. In de Tickle Salon ligt de bezoeker op een bed terwijl een robot het lichaam scant en dan contactpunten aan het lichaam toekent waarna het lichaam geprikkeld wordt door de machine. Het lichaam komt in contact met de machine die subtiele aandacht geeft en tegelijkertijd worden er concepten van meta-creativiteit, biologie en kunstmatige intelligentie op het lichaam losgelaten.

Met humor en intelligentie betreft dit duo de mens in de experimenten op het gebied van kunst en wetenschap.

<http://www.xs4all.nl/~notnot/>

06.06.07

Jos de Mul

Jos de Mul is hoogleraar wijsgerige antropologie aan de Erasmus Universiteit Rotterdam. De Mul publiceert regelmatig in NRC Handelsblad over de filosofie van informatie- en communicatietechnologie. Zijn boek Cyberspace Odyssey heeft de Socrates-prijs voor de beste filosofische publicatie in 2003 gewonnen.
<http://www.demul.nl>

TAAL? De lezingen zullen doorgaans in het Engels zijn.

20.06.07

Jim Ruxton

Jim Ruxton is een van de grondleggers en huidige directeur van de Subtle Technologies-conferentie, die al tien jaar in mei in Toronto, Canada wordt georganiseerd. Hierdoor is hij in staat een uniek perspectief te bieden op de rol die kunst en wetenschap spelen in de perceptie van elkaar. Ruxton is zowel een geschoold elektrisch ingenieur als een vooraanstaand internationaal media kunstenaar, die zich actief inzet om de banden tussen kunst en wetenschap te versterken. In zijn lezing zal hij verschillende voorbeelden laten zien die zijn werk in zijn beide gebieden het beste illustreren.

<http://www.subtletechnologies.com>

Cyberspace Salvations: drie geslaagde avonden

Door Michelle 't Hart en Paulien Melis

Foto/Photo: Paulien Melis



Inmiddels vond op 2 mei de laatste avond plaats van het symposium Science Fiction/ Science Faction in Pakhuis de Zwijger, over de wederzijdse beïnvloeding van science fiction en de ontwikkeling van computertechnologie, met gamesontwikkelaars Brenda Laurel, Bruce Damer en Galen Brandt.

Tijdens de eerste bijeenkomst op 21 maart waren sf-schrijver Bruce Sterling en Peter Pels aanwezig voor een lezing, gesprek met het publiek en debat met elkaar. De grote zaal van Pakhuis de Zwijger was geheel gevuld met uiteenlopende gasten. Niet alleen de SF-liefhebbers waren van de partij, ook veel studenten antropologie waren aanwezig. Het werd een interessante avond waar 11 april een vervolg op kwam. Tijdens de tweede bijeenkomst waren op-

richter van cyberculture magazine 'Mondo 2000' RU Sirius en Rudy Rucker, oprichter van de cyberpunkbeweging te gast. Ook deze goedbezochte avond was wederom interessant en verassend. Alle avonden waren ook via de live stream te volgen. De drie uitzendingen zijn opgenomen in het archief. Op deze en volgende pagina's een foto-impressie van de tweede avond en de bezoekers.

Deze serie werd georganiseerd door internetprovider XS4ALL, Waag Society en het Cyberspace Salvations onderzoeksteam (Universiteit Leiden, Erasmus Universiteit Rotterdam).

Volgend jaar zal het derde symposium in het kader van Cyberspace Salvations plaatsvinden.

<http://www.killertv.nl>

The final evening of the "Science Fiction/ Science Faction" symposium on the mutual influence of science fiction and the growth of computer technology took place at *Pakhuis de Zwijger* on 2 May. The participants were the games developers Brenda Laurel, Bruce Damer and Galen Brandt.

During the first meeting on 21 March, the SF writer Bruce Sterling and Peter Pels lectured, held a public discussion and debated with each other. *Pakhuis de Zwijger's* large auditorium was completely packed with a wide variety of guests. They included not only SF fans but also anthropology students. It was an interesting evening and a follow-up event was held on 11 April with RU Sirius, the founder of the cyber culture magazine *Mondo 2000*, and Rudy Rucker, who initiated the cyber punk movement. Once again, this evening was well attended, and was also interesting and full of surprises.

All the evenings could be watched online by means of live streaming. These three broadcasts have also been included in the archive. The following pages contain a photo impression of the second evening and its visitors.



Tiktou de Jager



Paul-Pietro Mercurios



Kiem lam



Cyberspace fan



Merle



Stijn Windig



Dennis Beckers



Cyberspace fan

Een avond in de Zwijger... 11.04.07-Science fiction Science fiction



Jean Hellwig



Cyberspace fan



Ron Smits



Dhr. Rijke



Cyberspace fan



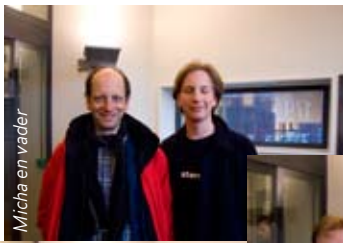
Dhr. v.d. Kleijn



Mevr. Rossini



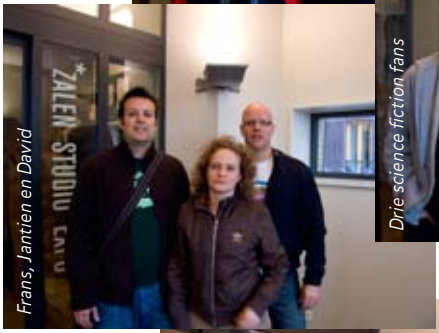
Gerard van Duijnhoven



Micha en vader



Karen



Frans, Jantien en David



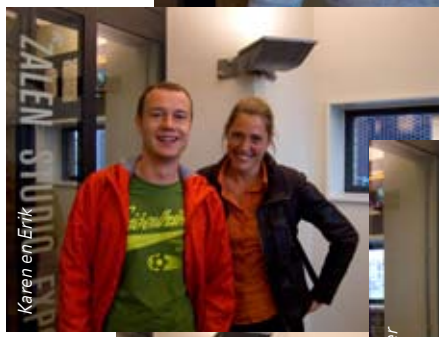
Drie science fiction fans



Lode Claassen en Roy Obstwouder



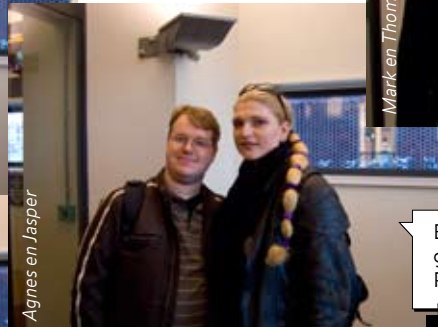
Mark Tuente en Fred Hoekstra



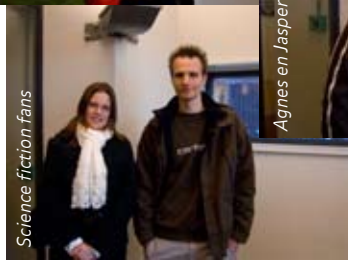
Karen en Erik



Mark en Thomas from outer space



Agnes en Jasper

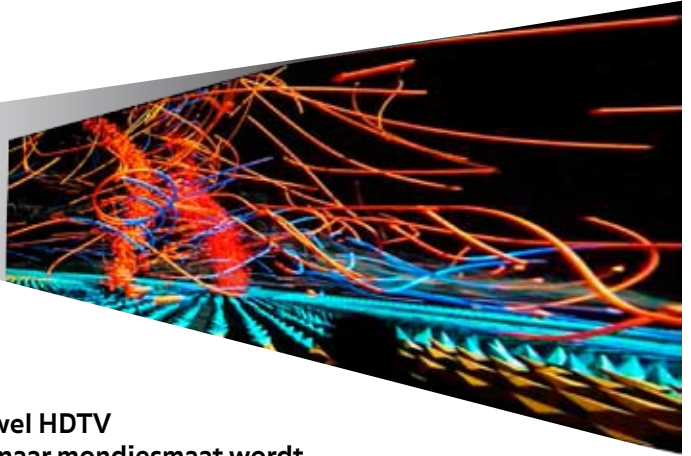


Science fiction fans

Bezoekers op 11 april gefotografeerd bij binnenkomst door Paulien Melis.

Visitors on 11th April, photographed by Paulien Melis.

CineGrid?



Hoewel HDTV nog maar mondjesmaat wordt toegepast binnen de Nederlandse omroepwereld en er in slechts drie steden bioscoopzalen zijn uitgerust met digitale projectie, wordt in het CineGrid-project de lat alvast een flink stuk hoger gelegd: 4K-projectie, dat een viermaal hogere kwaliteit biedt dan HDTV. Dat is zo scherp dat er zelfs meer te zien is dan het menselijk oog kan waarnemen. De beleving is dan ook 'larger than life', wat zorgt voor een vorm van hyperrealisme.

door Ron Boonstra en Frank Kresin

CineGrid is een internationaal onderzoek naar de mogelijkheden van 4K-ontwikkeling, transport en vertoning in de Verenigde Staten, Japan en Europa. Op dit moment zijn er nog maar drie plaatsen ter wereld waar 4K in volle glorie kan worden vertoond, twee in Californië en één in Japan. CineGrid Amsterdam wordt daarmee het eerste Europese knooppunt in het netwerk. Het initiatief is genomen door SURFnet, SARA, de Universiteit van Amsterdam en Waag Society. Er wordt samengewerkt met een groot aantal culturele en andere partijen, waaronder het Holland Festival, Filmmuseum, IDFA en het Nationaal Instituut voor Beeld en Geluid.

4K-cinema staat momenteel nog in de kinderschoenen. Het grootste probleem vormt de content die slechts mondjesmaat aanwezig is, maar ook technisch zijn er grote uitdagingen. Voor wie het aandurft even wat rekenwerk. 4K is genoemd naar het aantal pixels

(beeldpunten) waaruit het beeld is opgebouwd, althans horizontaal: 4.096 x 2.160, oftewel 8 Megapixel (8.847.360 pixels). Dat betekent dat een speelfilm met een speelduur van anderhalf uur ongeveer 3,5 Terabyte aan data-ruimte inneemt, dat zijn 750 volle dvd's! Bij dergelijke grootheden heb je een netwerk nodig waarbij elk onderdeel is afgestemd op 4K, vanaf de opname, opslag en doorvoer tot aan de projectie.

Er zijn overeenkomsten met de beginperiode van de cinema, want ook bij de huidige 4K-voorstellingen zijn de filmfragmenten nog kort, soms maar enkele seconden lang. Het is dus nog in een experimenteel stadium, ver verwijderd van het potentieel grote scala aan mogelijkheden. Zo kan er ver op het materiaal worden ingezoomd zonder noemenswaardig kwaliteitsverlies. Dit zou goed gebruikt kunnen worden in het onderwijs, bijvoorbeeld op medisch gebied waarbij verschillende experts

tegelijktijdig op verschillende deelgebieden kunnen inzoomen. Ook is het mogelijk om complexe processen in kaart te brengen, zoals bijvoorbeeld al is gedaan met de visualisatie van een tornado in animatievorm. Daarnaast kan deze technologie een rol spelen voor het behoud van ons audiovisueel erfgoed en ook aan gaming zou het een nieuwe dimensie kunnen toevoegen.

Voor het zover is moeten er nog wel veel obstakels worden genomen. Alleen met een hoogwaardig glasvezelnetwerk is het mogelijk om de grote hoeveelheden data te transporteren die bij de 4K-technologie worden gebruikt. Aangezien Pakhuis de Zwijger in Amsterdam is aangesloten op het glasvezelnetwerk SURFnet6, is dat de ideale locatie om de 4K-projectie te realiseren. Bovendien komen daar content en technologie bij elkaar én is er een geschikte zaal met moderne voorzieningen.

2007 wordt een jaar van voorbereidingen en demonstraties van de mogelijkheden. Er zijn demonstraties gepland tijdens het Holland Festival eind mei en tijdens PICNIC '07 in september. Er zijn vervoerde plannen om de opera 'From the House of the Dead' van Leos Janáček onder regie van Pierre Boulez in 4K op te nemen en (live) elders ter wereld te vertonen. Een opname van deze lengte is nog nooit gemaakt en daarmee is dit een uniek evenement. In een later stadium

volgt een genetwerkte voorstelling van een strijkkwartet, dat op vier afzonderlijke locaties in staat zou moeten zijn om live samen te spelen, in real-time dus. De grote uitdaging hierbij is uiteraard dat er voor de musici geen verschil mag zijn te ontdekken met een normale uitvoering. Hiervoor wordt dus het uiterste gevraagd van het netwerk.

In 2008 gaat het echte werk beginnen om het platform op te zetten, waarbij de opgedane kennis

en technologie ook ter beschikking kan komen van derden. Allerlei partijen zijn al geïnteresseerd om met het platform te werken, bijvoorbeeld voor het maken van een animatiefilm. Maar ook het wetenschappelijk onderzoek en onderwijs zullen graag gebruik maken van 4K als het eenmaal zover is. Redenen te over om de vorderingen binnen CineGrid op de voet te blijven volgen.

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



Een visualisatie van de mogelijke toepassingen van 4K-technologie in de toekomst.

A visualisation of possible future uses for 4K technology.



Het huidige CineGrid-netwerk tussen Japan en de VS, met binnenkort dus een nieuwe node in Amsterdam.

The current CineGrid network between Japan and the United States, shortly Amsterdam will be added as a new node.



Onderwijs op diverse beeldschermen tegelijk, met gebruikmaking van 4K-technologie.

Education on several screens simultaneously by using 4K technology.

CineGrid?

By Ron Boonstra and Frank Kresin

Although HDTV is only sporadically applied to the Dutch broadcasting system and digital projection is used in cinemas in just three cities, the CineGrid project raises the game considerably: 4K projection where the quality is four times higher than HDTV. 4K is so sharp that it contains more detail than the human eye can actually see. It is a larger than life experience that creates a form of hyperrealism.

CineGrid is an international research project into the potential of 4K development, transport and screening in the United States, Japan and Europe. At this moment, there are only three places in the world where 4K can be shown in all its glory: two in California and one in Japan. Hence, CineGrid Amsterdam will be the first European junction in the network. This initiative is being set up by SURFnet, SARA, the University of Amsterdam and Waag Society. Also involved are a large number of cultural and other organisations including the Holland Festival, the Filmmuseum, the International Documentary Filmfestival Amsterdam (IDFA) and the Nationaal Instituut voor Beeld en Geluid (the Dutch Institute for Vision and Sound).

4K cinema is still at an early stage. The biggest problem is content, which is somewhat thin on the ground, but there are also major technical challenges. For those who enjoy complicated sums, 4K is named after the number of pixels (a screen's basic visual unit) from which an image is constructed horizontally: 4096 x 2160 or eight megapixels (8,847,360 pixels). That means that a feature film lasting 90 minutes occupies a data space of approximately 3.5 terabytes, which is the equivalent of 750 DVDs! To deal with these quantities, you need a network where each section is geared to 4K right from the recording process, through the storage and transporting stages, and up to and including the projection.

There are similarities with the early days of cinema because current 4K screenings consist of film fragments that sometimes last for just a few seconds. So it is at an experimental stage and is still a long way from fulfilling its extensive potential. For



Proefmodel RED 4K-camera, gefotografeerd op de IBC: prijskaartje voorsnog \$ 17.500,-

Prototype RED 4K camera, photographed at the IBC, price tag: \$ 17.500,-

instance, it will be possible to zoom in on the tiniest details without any significant quality loss. This could be extremely useful in education; for instance, on medical courses where various experts would be able to zoom in on different areas simultaneously. It will also be possible to chart complex processes such as the visualisation of a tornado that has already been achieved through animation. In addition, this technology could play a role in preserving our audio-visual heritage and will also be able to add a new dimension to gaming.

However, many obstacles need to be overcome before we reach that stage. A high-quality glass fibre network is essential for transporting the sheer quantity of data that are used in 4K technology. The fact that Amsterdam's Pakhuis de Zwijger is already connected to the SURFnet6 glass fibre network makes it the ideal location for realising 4K projection. Moreover, it is a place where content and technology meet and there is also a suitable auditorium with the latest equipment.

2007 will be a year of preparations and demonstrating the possibilities. Demonstrations are planned, which will take place during the Holland Festival

at the end of May and at PICNIC '07 in September. Plans are already at an advanced stage to make 4K recordings of Leos Janáček's opera 'From the House of the Dead' (as directed by Pierre Boulez) and to screen them live elsewhere in the world. A recording of this length has never been made before so this will be a unique event. A networked performance of a string quartet will also be held at a later stage where the players are located at four different places and must play together live. In other words: in real time. Of course, the real challenge here is that for the musicians, this event should be no different from any normal performance, hence pushing the network to its extreme.

The real work will begin in 2008 and consists of setting up a platform where all the acquired knowledge and technology can be made available to other people. A wide variety of groups is already interested in working with the platform so as to be able, for instance, to make animation films.

Education and scientific research will also want to deploy 4K once it reaches that stage. All the more reason to keep a close track of CineGrid's progress.

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

NIEUWS / News



ICTDelta Congres

Op 22 en 23 mei 2007 organiseert ICTRegie 'ICTDelta, het ICT-Innovatiecongres' in het Beatrix Theater, Jaarbeurs Utrecht. ICTDelta is de opvolger van het 'ICT-Kenniscongres'. ICTDelta is bedoeld om verschillende partijen, die innovatie met ICT hoog in het vaandel hebben staan, dichterbij elkaar te brengen en kennis en ervaringen uit te wisselen. Dit is vaak dé plek waar grote gezamenlijke initiatieven worden gestart. Waag Society is op dit congres aanwezig op de aanpalende ICT-Innovatiemarkt. Meer informatie:
<http://www.ictdelta.eu>



THE ICTDELTA CONGRESS

On 22 and 23 May 2007, ICTRegie is organising ICTDelta; the ICT Innovation Congress at the Beatrix Theatre in Utrecht's Jaarbeurs. ICTDelta is the successor to the ICT-Kenniscongres (Knowledge Congress). ICTDelta's objective is to bring together groups with a strong emphasis on IT innovation so that they can exchange knowledge and experiences. This has often resulted in major collaborative initiatives. Waag Society will attend the congress and will participate in the adjacent ICT Innovation Market. Further information is available at:

<http://www.ictdelta.eu>

Presentatie Wisselkabinet

Tijdens de landelijke studiedag van de Koninklijke Vereniging van Archivarissen in Nederland (KVAN) in Musis Sacrum, Arnhem zullen Joke Wolff (Drents Archief) en Gieneke Diephuis (GGZ Drenthe) op 30 mei (om 15.30u) een presentatie geven over het eerste Wisselkabinet. In Zorgcentrum Dekelhem in Gieten is het eerste Wisselkabinet in Nederland in gebruik genomen. Het is een interactief meubel met oude films, foto's en geluidsfragmenten (zie het artikel op pagina 3).

<http://www.kvan.nl/>



PRESENTATION EXCHANGE CABINET

Drenthe Archive's Joke Wolff and Gieneke Diephuis of Drenthe Mental Health Services will present the first Exchange Cabinet during the national workshop on 30 May (3.30 pm), which is being organised by the Royal Association of Archivists in the Netherlands at Musis Sacrum in Arnhem. This first Exchange Cabinet has already been launched at the Dekelhem old people's home in Gieten. It is an interactive piece of furniture containing old films, photos and sound fragments. See the article on page 5.

<http://www.kvan.nl>



Literatuur en internet

Op 9 mei aanstaande zullen voor de derde achtereenvolgende keer in het Theatrum Anatomicum verschillende schrijvers en nieuwe media-ontwikkelaars een literair werk voor op het (beeld)schermpresenteren dat zij gezamenlijk hebben gemaakt.

Deelnemers aan de presentaties zijn: Marcel Möring met Han Hoogerbrugge, Liesbeth Eugelink met Mirjam Reutelingsperger, Erik Lindner met Ruth Verraes en Jan Baeke met Alfred Marseille. De organisatie van de is in handen van het Fonds voor de Letteren en Waag Society. Plaatsen reserveren is mogelijk via reserveren@waag.org. De toegang is gratis. De bijeenkomst is ook te volgen via:
<http://www.killertv.nl>

LITERATURE AND INTERNET

On 9 May, for the third consecutive time, various writers and new media developers will present jointly-created, on-screen literary works at the Theatrum Anatomicum.

The presentations' participants comprise: Marcel Möring with Han Hoogerbrugge, Liesbeth Eugelink with Mirjam Reutelingsperger, Erik Lindner with Ruth Verraes, and Jan Baeke with Alfred Marseille. This event is being organised by Waag Society and the Dutch Foundation for Literature.

Seats can be reserved by contacting reserveren@waag.org. Entrance is free. The event can also be watched on:

<http://www.killertv.nl>

iSummit in Dubrovnik

De jaarlijkse iCommons iSummit zal dit jaar van 14 t/m 17 juni 2007 in Dubrovnik in Kroatië plaatsvinden. De iSummit is de jaarlijkse bijeenkomst van de wereldwijde Creative Commons-gemeenschap. Onder de titel 'Opening the lid: Investigating the mechanics of open communities' zullen er drie dagen lang workshops, presentaties en andere evenementen plaatsvinden.

CC-NL zal dit jaar de aandacht vooral vestigen op de toepasbaarheid van Creative Commons-licenties op overheidsinformatie, en op de ontwikkeling van onderwijsmateriaal en -modules over Creative Commons en auteursrecht.

<http://creativecommons.nl>



ISUMMIT IN DUBROVNIK

The annual iCommons iSummit will be held from 14 to 17 June 2007 in Dubrovnik, Croatia. The iSummit is the yearly meeting of the global Creative Commons community. Entitled "Opening the Lid: Investigating the Mechanics of Open Communities", it consists of three days of workshops, presentations and other events. This year CC-NL will primarily focus on the suitability of Creative Commons licences for government information and the development of educational material along with modules about Creative Commons and copyright.

<http://www.creativecommons.nl>

Self City

Waag Society is een nieuw project gestart onder de naam Self City, dat leerlingen in het Speciaal Onderwijs cluster 4 gaat helpen hun sociale vaardigheden te verbeteren. Bij de ontwikkeling van de nieuwe methode worden zowel leerlingen als docenten betrokken. In de eerste fase

van het project wordt een testomgeving ontwikkeld.

Bij het project zijn diverse partijen betrokken: de Stichting Experimentele Werkplaatsen, RENN4, de Van der Reeschool en Prof. dr. Hermans van Radboud Universiteit in Nijmegen.



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

SELF CITY

Waag Society has launched a new project called Self City, which helps Special Needs pupils to improve their social skills. Both the pupils and teachers are involved in the development of the new method, and a test environment is also being set up during the project's initial phase. A number of different groups are involved with this project: the Stichting Experimentele Werkplaatsen, RENN4, the Van der Reeschool and Professor Hermans of the Radboud University in Nijmegen.



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

Visies op design

Onder de titel 'Visies op design' organiseert Mediagilde een serie seminars waarin uiteenlopende visies op media design en media technologie centraal staan. Aan bod komen verschillende benaderingen zoals webdesign, game design, spatial design: de stad als interface, tangible interfaces en locative games.

Mediagilde nodigt voor ieder seminar een designer uit die vanuit diens visie op design het programma samenstelt. Op 31 mei a.s. is het programma samengesteld door Theodore Watson. Watson was onder andere verbonden aan Ars Electronica (Oostenrijk) en Eyebeam (USA). Hij maakt deel uit van de Graffiti Research Lab, waarbinnen hij 'Interactive architecture', 'Laser Tag' en 'KPN Façade' mee ontwikkelde. Recentelijk werkte Theodore in de USA aan de interactieve expositie rond het werk van Michel Gondry. De lezing maakt deel uit van het programma van Mediagilde.
<http://www.mediagilde.nl>



VISIONS ON DESIGN

Media Guild organises a series of seminars called 'Visions on Design', which look at media design and media technology from different angles. Every seminar will have an other designer sharing his or her visions on design. Topics on the seminars will be web design, game design, spatial design: the city as an interface, tangible interfaces and locative games, among others. Theodore Watson edited the program for the seminar on 31 May. Watson worked at Ars Electronica (Austria) and Eyebeam (USA). He is part of the Graffiti Research Lab, in which he co-developed "Interactive architecture", "Laser Tag" and "KPN Façade". His recent work comprises an interactive exposition of the work of Michel Gondry. The lecture is part of the programme of Media Guild.

<http://www.mediaguild.com>

Samsam

Samsam is een gratis tijdschrift voor Nederlandse scholen en kinderen van 9 tot 13 jaar. Het wil kinderen interesseren voor ontwikkelingsamenwerking en de derde wereld.

Waag Society gaat dit jaar samen met Samsam een wereld op het internet ontwikkelen, waarin kinderen in de rol van reporter kennismaken met andere landen en hun bewoners.

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



SAMSAM

Samsam is a free magazine for Dutch schools and children between the ages of nine and thirteen. Its objective is to interest children in development co-operation and the Third World. This year, Waag Society and Samsam are jointly developing an on-line world where children can get to know other countries and their inhabitants by assuming the role of a reporter.

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



PICNIC '07

De contouren van PICNIC '07, dat dit jaar een hele week duurt van 23 tot 29 september, worden inmiddels duidelijk. In samenwerking met de organisatie van het Come Out & Play festival (New

York) zal door Waag Society het thema 'the city as playground' worden uitgewerkt.

De algemene thema's op de tweede editie van het festival zijn 'Feel, Play, Make'.

Voor de abonnees op dit magazine is een (Engelstalige) folder met algemene informatie aan dit nummer toegevoegd. Deze is ook te downloaden als pdf op de projectpagina van de website van Waag Society website:

<http://www.waag.org/picnic07>

Meer informatie over PICNIC '07 op:

<http://www.picnic07.nl>

PICNIC '07

The contours of this year's PICNIC '07 event, from 23 tot 29 September (a whole week!), are becoming clear. Waag Society will, together with the organisation of the Come Out and Play festival of New York, elaborate on the theme "the city as playground". The overall chosen themes of this second edition of the event are "Feel, Play, Make".

For subscribers of this magazine we have enclosed a flyer with information on PICNIC '07. It can also be downloaded from the project page on the Waag Society website:

<http://www.waag.org/picnic07>

More information about PICNIC '07 on:

<http://www.picnic07.com>

PICNIC '07

Amsterdam, 22-29 September 2007

PICNIC'07: Feel. Play. Make.

Do you want to create, learn, interact and be inspired? Then join us at PICNIC'07, Amsterdam's annual event for all those interested and involved in cross media content and technology.

Under the theme 'Feel, Play, Make', PICNIC'07 will provide you with the opportunity to discuss major trends, see innovative formats, content and channels and develop new opportunities.

From online and mobile games to interactive TV formats, from multi-format brands to consumer-generated content, PICNIC'07 will inspire you to explore the world of cross media.

PICNIC'07 will take place from September 22-29, 2007 at Amsterdam's Westergasfabriek, a cultural facility located in a former gas factory. PICNIC'07 delegates are invited to take advantage of Amsterdam's media and design scene as well as bars, restaurants, museums and nightlife.

Session Formats

- Content showcases and demos
- Keynote speeches from creative producers and entrepreneurs
- Creative pitches
- Workshops
- Interactive panel discussions
- Partner events hosted by companies, industry associations and non-profits
- Exhibition
- Speed networking

Target Audience

MEDIA PRODUCERS AND CREATIVES
Content production companies, studios, agencies, gaming developers, artists, entrepreneurs

CONTENT DISTRIBUTORS AND PLATFORM OWNERS

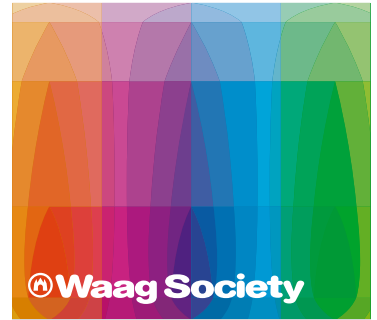
Broadcasters, TV channels, ISPs, cable operators, telco's, mobile operators, satellite operators, digital music companies, content licensing companies

MEDIA INVESTORS

Banks venture capital firms, investment firms

RESEARCHERS AND VISIONARIES

Universities, media labs



COLOFON

WAAG SOCIETY MAGAZINE

No. 7, Mei/May 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:
Masoud Azidehak, Bas van Abel,
Ron Boonstra, Chris Connors,
Sher Doruff, Michelle 't Hart,
Frank Kresin, Paulien Melis,
Michiel van der Ros, Hein Wils

Vertalingen/translations:

Annie Wright

Opmaak/layout: Ron Boonstra

Drukker/printer: Fokker Printing,
Amsterdam

Omslag/on the cover:

Wisselkabinet/Exchange Cabinet
(foto/photo: Bas van Abel)

© Waag Society, 2007



Tenzij anders is 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 9 MEI 2007

Literatuur en internet. Schrijvers en media-ontwikkelaars presenteren hun werk. Theatrum Anatomicum, de Waag, aanvang 20.00 uur. Toegang gratis.

WEDNESDAY 9 MAY 2007

Internet and literature. Dutch writers and media developers present their work. Theatrum Anatomicum, Waag, 8 pm. Entrance free.

DONDERDAG 10 MEI 2007

Sentient Creatures-lezing met Simone Jones (Canada) en Graham Smith over nieuwe ontwikkelingen in de kunst en technologie, internet en robotica. Theatrum Anatomicum, de Waag. Aanvang 20.00 uur. Toegang gratis.

THURSDAY 10 MAY

Sentient Creatures lecture with Simone Jones and Graham Smith on new developments in art & technology, internet and robotics. Theatrum Anatomicum, Waag, 8 pm, entrance free.

WOENSDAG 23 MEI 2007

Sentient Creatures-lezing met Erwin Driessens, Maria Verstappen (NotNot) en Graham Smith. Theatrum Anatomicum, de Waag, Amsterdam. Aanvang 20.00 uur. Toegang gratis.

WEDNESDAY 23 MAY 2007

Sentient Creatures lecture with Erwin Driessens and Maria Verstappen (NotNot) and Graham Smith. Theatrum Anatomicum, Waag, 8 pm, entrance free.

DONDERDAG 31 MEI 2007

'Visies op design', met Theodore Watson (www.muonics.net), David Kousemaker (www.blendid.nl) en Tim Olden (www.blendid.nl), 15:00 - 17:00 uur, Mediagilde, Pakhuis de Zwijger, Amsterdam. Toegang gratis.

THURSDAY 31 MAY 2007

'Visions on design', with Theodore Watson, David Kousemaker and Tim Olden, 3-5 pm, at Media Guild, Pakhuis de Zwijger, Amsterdam. Entrance free.

WOENSDAG 6 JUNI 2007

Sentient Creatures-lezing met Dr. Jos de Mul en Graham Smith over nieuwe ontwikkelingen in de kunst en technologie, internet en robotica. Theatrum Anatomicum, de Waag, Amsterdam. Aanvang 20.00 uur. Toegang gratis.

WEDNESDAY 6 JUNE 2007

Sentient Creatures lecture with dr. Jos de Mul and Graham Smith. Theatrum Anatomicum, Waag, 8 pm, entrance free.

WOENSDAG 20 JUNI 2007

Sentient Creatures-lezing met Jim Ruxton (Canada) en Graham Smith over nieuwe ontwikkelingen in de kunst en technologie, internet en robotica. Theatrum Anatomicum, de Waag, Amsterdam. Aanvang 20.00 uur. Toegang gratis.

WEDNESDAY 20 JUNE 2007

Sentient Creatures lecture with Jim Ruxton (Canada) and Graham Smith. Theatrum Anatomicum, Waag, 8 pm, entrance free.

