

36 FRAMES OF FAME

~ DOOR: EDITH-MADE-IT.NL ~

WAAG SOCIETY'S FABLAB ORGANISEERDE ONLANGS WEER EEN 'SENSE KITCHEN', DAAR WERDEN ANIMATIES GEMAAKT ONDER DE TITEL: 36 FRAMES OF FAME (3 SECONDEN FILM EN 12 BEELDIES PER SECONDE). ER WERD GOED SAMENGEWERKT EN DE LUNCH WAS OOK ERG GEZELLIG (SOMMIGEN WAREN DAARNA EINDELIJK VAN HUN KATER AF).



1 SEC.



2 SEC.



3 SEC.

Re-architect Hong Kong
City Ragas in Delhi en Amsterdam
Mijn naam is Haas

The Island - Hudson 400
Sense Kitchen 36 Frames of Fame



INHOUD

| | |
|------------------------|------|
| Nieuws | p. 2 |
| E-waste | p. 4 |
| Mijn naam is Haas | p. 8 |
| City Ragas | p.10 |
| Re-architect Hong Kong | p.12 |
| Het Geheugenhuis | p.16 |
| Innoveren met vouchers | p.18 |
| The Island | p.20 |
| 36 Frames of Fame | p.22 |

Waag Society magazine
Verschijnt driemaandelijks
No. 14 - 1e kwartaal 2009

Waag Society
 Nieuwmarkt 4
 1012 CR Amsterdam

T | +31 (0)20 5579898
 F | +31 (0)20 5579880
 E | society@waag.org
 W | waag.org

Redactie: Michelle 't Hart en
 Ron Boonstra
 Medewerkers aan dit nummer:
 Lipika Bansal, Marjolijn Bloemmen,
 Wietske Huisman, Rinske Hordijk,
 Frank Kresin, Ronald Lenz,
 Astrid Lubsen
 Opmaak: Ron Boonstra
 Drukwerk: Fokker, Amsterdam
 Omslagbeeld: Re-architect
 Hong Kong, foto: Lam Hoi Shan
 Strip: © Edith Kuyvenhoven

ISSN 1876-1550

© Waag Society, 2009



Tenzij anders is vermeld, is de Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen Licentie Nederland 3.0 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 3.0 Netherlands.

NIEUWS

In 2009 staan weer tal van interessante projecten en gebeurtenissen op stapel. In onze nieuwsrubriek lichten we er alvast een paar uit. Verder in dit nummer aandacht voor een aantal cultural games die recentelijk zijn gemaakt en gespeeld. Maar eerst een mededeling voor onze abonnees.

Ron Boonstra

Wellicht behoort u tot de ruim duizend abonnees die dit magazine voor de eerste keer van ons ontvangt. Het is mogelijk dat u denkt, *hoezo?* Voorheen verspreidden wij dit magazine deels naar een aantal culturele plekken in Amsterdam. Wat er met dat deel van de oplage gebeurde was moeilijk te overzien. We hebben er daarom nu voor gekozen om in plaats daarvan een aantal relaties uit ons bestand te selecteren voor toezending. Mogelijk heeft u ons een keer een visitekaartje gegeven. Dat kan al een tijdje geleden geweest zijn. Wilt u Waag Society magazine liever niet ontvangen, dan kunt u het aan ons retourneren in de originele verpakking. Die heeft u net weggegooid? Een mailtje sturen kan ook: society@waag.org

MOOIMUIS EN POP UP

Eén van vele interessante nieuwe initiatieven die tot stand komen vanuit het Fablab* is *Mooimuis*: een zoektocht naar een object dat de allerkleinsten een betere interactie met computers kan bieden.



Het doel is om tot een intelligent stukje speelgoed te komen, waarbij het kind input kan geven middels beweging, aanraking en geluid en de speciale software signalen terugstuurt. Hierbij ontstaat een dynamische interactie die het jonge kind kan helpen in zijn of haar snelle ontwikkeling op die leeftijd en voor een sensorische en motorische stimulans kan zorgen. De ontwikkeling van *Mooimuis* kan

worden gevolgd op de website van het Fablab.

Een ander project gericht op jonge kinderen is *Pop UP*. Pop UP is een levensgrote kijkdoos waarin kinderen hun eigen voorstelling met intelligente objecten maken. Verschillende zintuigen worden aangesproken, zodat een intuïtieve, spontane interactie ontstaat. De peuter kan actief aan de slag, dingen in beweging zetten maar ook gewoon luisteren en kijken. In alle vrijheid en in hun eigen tempo kunnen de jonge kinderen de interactieve theaterinstallatie Pop UP verkennen. Hierbij wisselen ze verschillende 'rollen'; ze zijn regisseur, acteur en toeschouwer tegelijkertijd.

Er wordt gewerkt met levensgrote vormen ontleend aan een Bauhaus blokkendoos, die in het Fablab worden voorzien van diverse sensoren. De vormen bestaan uit kubussen, cilinders, driehoeken en balken ontleend aan het Bauhaus Spiel van Alma Buscher (1924).

waag.org/popup
fablab.waag.org



GLOBAL GINCANA

Een educatief cultureel uitwisselingsproject dat later dit jaar wordt uitgevoerd tussen scholen in Amsterdam en Sao Paulo, Brazilië heet *Global Gincana*. In het project wordt de impact van de multi-culturele samenlevingen van beide landen verkend op gebieden muziek en dans, taal, mode, gewoonten en rituelen en ontwerp en kunst. De vorm van de uitwisseling is gebaseerd op de traditionele collectieve Braziliaanse spelvorm *gincana*, waarbij zowel samenwerking als een wedstrijdgeest een vereiste zijn om te winnen. De deelnemers aan Global

Gincana worden uitgedaagd om uiteenlopende taken op zich te nemen, zoals informatie vinden, te sporten of culturele en artistieke vaardigheden te oefenen om de benodigde punten te verzamelen. In Global Gincana komen elementen uit de spelprincipes van *gincana* samen met locatie-gebonden mobiele technologie (met GPS) om tot nieuwe expressievormen te komen in een stedelijke omgeving.

globalgincana.org

WORLD SUMMIT AWARD

De acht Nederlandse inzendingen voor de World Summit Award 2009 bekendgemaakt. Onder de inzendingen is *7scenes*, het platform voor locatieve toepassingen met GPS ontwikkeld bij Waag Society.



De World Summit Award is een mondiale multimedia prijs, waarbij het accent niet zozeer ligt op de technologie, maar op kwaliteit en innovatie in content ten behoeve van de informatiemaatschappij.

Onder leiding van Wessel de Valk (The Crowds), voor de editie 2009 aangewezen als de nationale WSA expert, heeft een team van adviseurs een selectie gemaakt van projecten en producten, die als nominaties ingezonden zullen worden ingezonden voor de wedstrijd van dit jaar. Er zijn acht categorieën en in elke categorie mag een land één inzending insturen. Naast *7scenes* is ook *Toy van Nederland Breedbandland* geselecteerd. Hierin worden games voor kinderen in het ziekenhuis en *Scottie*, een interactief poppetje om contact te houden met het thuisfront, gezamenlijk aangeboden in ziekenhuizen. *Scottie* wordt momenteel verder ontwikkeld en getest in het lab van Waag Society.

Een jury van 35 experts uit de hele wereld beoordeelt de inzendingen, waarna op 12 juni 2009 de winnaars bekend zullen worden gemaakt in Monterrey, Mexico.

wwsis-award.org

MOBIELE VERHALENTAFEL

Waag Society heeft in het verleden al diverse narratieve projecten gedaan, zoals De Verhalentafel en Register van de Dag van Gister. In deze projecten draait het om het vertellen en digitaal ontsluiten van verhalen. Voor beide projecten zijn, laten we eerlijk zijn, tamelijk zware meubels ingezet. Terwijl in deze tijd de computers en *devices* juist steeds kleiner en mobieler worden. Dit jaar wordt gewerkt aan een mobiele (in dit geval in de betekenis van gemakkelijk verplaatsbare) versie van De Verhalentafel en ook het Register-project wordt nieuw leven ingeblazen. In de eerste versie van dit project konden senioren hun verhalen kwijt aan een eikenhouten Verhalen kabinet, in een samenwerking met Kunstgebouw Zuid-Holland en mediakunstenaar Rosanna van Klaveren.

waag.org/register
verhalentafel.nl

**Define: Fablab*
 Het woord Fablab is een afkorting van Fabrication Laboratory, bedacht door Neil Gershenfeld van het MIT in de Verenigde Staten. Een Fablab is in het kort een werkplaats met computergestuurde apparatuur. Er bestaan inmiddels op veel plekken op de wereld Fablabs, die onderling met elkaar verbonden zijn en kennis uitwisselen. Eén van de voorwaarden om het Fablab te kunnen gebruiken is dat van elk object het ontstaansproces wordt gedocumenteerd, zodat de kennis met anderen kan worden gedeeld. Zo kan een ontwerp uit Noorwegen in Nederland, Ghana of India worden nagemaakt. In de filosofie van Gershenfeld is het Fablab een stap in de ontwikkeling naar personal fabrication, waarbij iedereen zelf dingen kan fabriceren – van massaproductie naar individuele productie – thuis, met desktop machines. Eén van de doelen van een Fablab is ook het dichten van de technology gap, de kloof tussen diegenen die wel beschikken over kennis en technologie en zij die dat niet kunnen, bijvoorbeeld in de ontwikkelingslanden.

Dirty Little Secrets about e-waste

Terwijl we ons dagelijks druk maken over wat er óp ons scherm gebeurt, zouden we ons meer bezig moeten houden met wat erin zit. Computerhardware zit vol gevaarlijke stoffen die tijdens of na het gebruik vaak in het milieu terechtkomen. De bits en bytes van de virtuele wereld krijgen zo een venijnige long tail die we zelden te zien krijgen maar waar we wel iets aan kunnen doen.

Frank Kresin
Marjolijn Bloemmen

BITS AND ATOMS

De digitale wereld van *bits en bytes* kan onmogelijk bestaan zonder de fysieke wereld van atomen en moleculen. Vaak vergeten we voor het gemak dat computers en servers fysieke apparaten zijn, opgebouwd uit complexe en vergankelijke componenten, die samen veel materiaal en stroom verbruiken. Zo verbruikt een *avatar* in Second Life per jaar evenveel energie als een gemiddelde Braziliaan. Iedere zoekvraag bij Google levert zeven gram kooldioxide op; 200 miljoen bezoekers zorgen daarmee voor 1,4 ton uitstoot per dag. Computers, servers, monitoren, maar ook game consoles en andere elektronische apparaten bevatten zware metalen, weekmakers, brandvertragers en andere giftige stoffen. LCD-monitoren bevatten kwik, dat het centrale zenuwstelsel kan aantasten. Monitoren en printplaten bevatten lood, gevaarlijk voor hersenen en de lever. Nikkel kan allergische reacties veroorzaken. Brandvertragers zijn van zichzelf al giftig maar kunnen bij verbranding worden omgezet in dioxines die DNA mutaties kunnen veroorzaken, enzovoorts.

Als gebruiker merken we daar doorgaans weinig van omdat deze stoffen vrijwel niet vrijkomen tijdens het normale gebruik. De apparaten waarmee we ons omringen worden echter vrijwel uitsluitend gefabriceerd in lage lonen landen. De regelgeving is daar minder streng en de arbeiders worden vaak dagelijks geconfronteerd met stoffen die zeer schadelijk kunnen zijn.

E-WASTE

“‘Electronic waste’, ‘e-waste’ or ‘Waste Electrical and Electronic Equipment’ (WEEE) is a waste type consisting of any broken or unwanted electrical or electronic device.” – Wikipedia



Vrouw haalt onbeschermd het koper uit een monitor. (Foto met dank aan Basel Action Network)

De Verenigde Naties schatten in 2007 dat er jaarlijks 40 miljoen ton elektronisch afval, oftewel e-waste, wordt geproduceerd. Veel ervan is in potentie waardevol en kan worden hergebruikt mits het recyclen op een verantwoorde manier gebeurt. Dit wordt vaak te duur gevonden en daarom vindt veel e-waste zijn weg naar (illegale) stortplaatsen of lage lonenlanden waar vaak handmatig en zonder voldoende bescherming wordt gerecycled. Ondanks veel goedbedoelde regelgeving, zoals de *Basel Convention*, wordt wetgeving op dit gebied vaak niet gehandhaafd.

Jim Puckett van het Basel Action Network in Montreal stelt:

“Until recently, nobody bothered to enforce the rules in Canada...The dirty little secret is that the electronics manufacturers and governments and a cadre of unscrupulous recyclers are all benefitting immensely via an illicit traffic in hazardous waste electronics that moves largely from Canada and the United States to countries like Nigeria, India, Pakistan and especially



Deze foto's komen uit een fotoreportage van Greenpeace India (zie flickr.com/greenpeaceindia)



Overzicht van mogelijke gezondheidsgevaaren

(met dank aan Green Citizen)

| Giftige stoffen | Geboorte-afwijkingen | Hersenschade | Schade aan hart, lever, long en alvleesklier | Schade aan nieren | Schade aan zenuwstelsel en/of voortplanting | Skeletschade |
|-----------------|----------------------|--------------|--|-------------------|---|--------------|
| Barium (Ba) | | • | • | | | |
| Cadmium (Cd) | • | • | | • | • | • |
| Lood (Pb) | • | • | | • | • | |
| Lithium (Li) | • | • | | • | • | |
| Kwik (Hg) | • | • | • | • | • | |
| Nikkel (Ni) | • | | • | • | • | |
| Palladium (Pd) | • | • | • | • | • | |
| Rhodium (Rh) | | | • | | | |
| Zilver (Ag) | • | • | • | • | • | |



BIOHAZARD



Bekende en verdachte routes voor het dumpen van e-waste (met dank aan Silicon Valley Toxics Coalition)

to China... Toxic waste, if left to a 'free market', will follow the path of least resistance."

Wat voor Canada geldt, geldt grotendeels ook voor de rest van de wereld.

FREE GEEK

Een Canadese organisatie die zich het lot van afgedankte computers aantrekt is Free Geek. Free Geek

leidt vrijwilligers op tot 'geeks' die na 24 uur vrijwilligerswerk beschikken over een tweede- of derdehands computer, open source software en computerkennis. De organisatie geeft een luide stem aan de problemen van e-waste en gaf in acht jaar tijd 15.000 computers een nieuw leven.

"We now have over 700 volunteers, and receive over 20 tonnes of

equipment each month (we continue to grow). We're able to re-use about 25% of the equipment we get. We've recycled almost 200,000 kg of equipment since 2007 (that's the equivalent of about 40 elephants)."

Free Geek komt met de volgende aanbevelingen:

RE-USE

Hergebruik computers en randapparatuur door ze een tweede leven



Ruth Matemoja en James McLean ontmantelen computers bij Free Geek. (Foto: Ifny Lachance)

te geven. Ook het verlengen van de gebruiksduur van computers door ze te repareren valt onder *re-use*.

REDUCE

Vermijd voortijdige aanschaf van nieuwe apparatuur wanneer dat eigenlijk niet nodig is. Gebruik software die minder hoge eisen stelt aan de hardware omdat ze er beter gebruik van maakt, zoals *open source* software.

RECYCLE

Als *re-use* en *reduce* niet helpen, zorg dan voor adequate recycling. Selecteer daarvoor betrouwbare recyclebedrijven die, als je dóórvraagt, weten wat er met de spullen gebeurt.

Meer informatie is te vinden op de site van Free Geek (zie de links in de rechterkolom) en in het document *Dirty Little Secret*.

EN NU?

Keuzes voor soft- en hardware, het gebruik van online diensten en wel of niet upgraden van je computer hebben effect op het milieu en de gezondheid van mensen over de gehele wereld. Makers en gebruikers moeten zich meer bewust worden van de gevolgen en daarnaar handelen. Naast Free Geek zijn andere organisaties daarmee bezig waaronder MetaReciclagem, ASCII en Bricolabs. Er vindt onderzoek plaats naar het gebruik van organische, recyclebare materialen ter vervanging van (meer) schadelijke. *Cradle-to-Cradle* maakt zich hard voor *upcycling*: het hergebruik van afval in producten van betere kwaliteit dan het origineel. Maar ook gebruikers kunnen wat doen: kijk daarvoor bijvoorbeeld op *MyBoneYard*: een website die aangeeft wat je met je oude hardware kunt doen om deze verantwoord te recyclen.

Further reading:

freegeekvancover.org
myboneyard.com
worldchanging.com
bricolabs.net

Een eerdere versie van dit artikel verscheen op de blog *FrankWatching.com*.

Mijn naam is Haas snelt vooruit

Mijn naam is Haas is een serious game waarmee jonge kinderen spelenderwijs taalvaardigheden opdoen. Het gelijknamige jonge bedrijf is na een jaar hard werken nu in concrete onderhandeling met een grote uitgever en omroep. 2009 wordt hun jaar.

Wietske Huisman

Bij Mijn naam is Haas wordt de creativiteit van kinderen aangewend door hen de wereld van Haas te laten creëren. Het spel start met Haas die tot leven komt op een blanco scherm. Hij weet niets, alleen dat hij Haas heet. Hij vraagt de kinderen zijn wereld te tekenen en hem de weg naar het bos te leiden. De tekeningen van het kind versmelten met het ontwikkelende verhaal. Door het spelen van het spel maakt het kind zelf kleine verhaaltjes waarin de woordenschat, het probleemoplossend vermogen en de computervaardigheden van het kind op speelse wijze worden gestimuleerd.

Een uniek concept dat ontstaat in 2006, tijdens het laatste studiejaar aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU). Nadat de ontwerpers, Sanneke Prins, Berend Weij en Douwe-Sjoerd Boschman, afstuderen in 2007 gaan ze door met Haas.

GOEDE START

Mijn naam is Haas begint meteen lekker. Ze winnen de RVU/HKU Mediaprijs en eind 2007 wordt de game genomineerd voor de prestigieuze Europrix Award. Ook testen met Haas op scholen wijzen uit dat het leereffect groot is, evenals het

plezier waarmee de kinderen het spel spelen.

Met alle interesse en goede testresultaten besluiten Sanneke, Berend en Douwe-Sjoerd een bedrijf te maken van Mijn naam is Haas. Maar zonder kennis van de markt is dat een grote stap. Vanuit de HKU hoorden ze van Mediagilde, een incubator die jonge technostarters ondersteunt en op weg helpt 'van idee naar BV'. Na veel gesprekken met mensen van zowel Mediagilde als Waag Society krijgen ze een plek bij Mediagilde in Pakhuis de Zwijger.

Berend: "Wat ons aantrok was de plek, Amsterdam, het uitgebreide netwerk en de expertise van Mediagilde en Waag Society. We zijn de samenwerking aangegaan om ons concept beter te kunnen vermarkten en uitwerken. Op zich was het product wel al redelijk professioneel, maar wij als bedrijf nog niet."

EEN JAAR LATER

Een jaar later plukt Mijn naam is Haas de vruchten van haar professionalisering. Begin 2008 waren ze nog een startend, zoekend bedrijfje. Nu zijn ze in vergaande onderhandeling met een uitgever en een omroep om de productlijnen van Haas te maken.

In één jaar van een game naar een, waarschijnlijk, crossmediaal concept met twee grote externe partijen. Dat is sneller dan de ontwerpers van Mijn naam is Haas hadden durven dromen.

Berend: "Naarmate het jaar vorderde werden we steeds zekerder en wisten we ons product beter te verkopen aan commerciële partijen. Deze hebben nu vertrouwen in ons als ontwerper én als ondernemer. Dat



foto: Peter Strelitski

MENSEN

blijkt wel uit de recente onderhandelingen."

Nog een succes is het binnenhalen van een subsidie. Tijdens het cross media festival Picnic werd Mijn naam is Haas benaderd door iemand van een cultureel fonds. Zij dacht dat het Haas concept grote kans maakte op een subsidie. Die is inmiddels inderdaad bijna rond, waardoor Mijn naam is Haas haar pijlen ook voorzichtig op de onderwijsmarkt kan gaan richten. Een doelgroep die zij vanaf het begin naast de thuismarkt wilden bedienen, maar waarvan ze dus niet gedacht hadden dit al zo snel te kunnen doen.

DE TOEKOMST

2009 wordt het jaar van de introductie van Mijn naam is Haas. Het accent komt op de thuismarkt te liggen. Maar ook zullen er snel onderhandelingen met educatieve uitgeverijen komen om het onderwijs te bedienen. "Het doel is dat redelijk wat kinderen Haas moeten kennen of ermee spelen", aldus Berend.

Eind 2009 zal ook het team gegroeid zijn. Er zullen immers meer designers nodig zijn om, als alles doorgaat, alle middelen te kunnen vormgeven. Daarnaast gaat het team nadenken over nieuwe producten, zodat ze kunnen uitgroeien tot een volwaardig serious games bedrijf. Het meerjarenplan is dus in de maak en Douwe-Sjoerd, Sanneke en Berend zitten vol innovatieve, nieuwe ideeën.

Berend nog even over Mediagilde: "Wat zo leuk en inspirerend is bij Mediagilde; je zit in één ruimte met meerdere startende bedrijfjes. Iedereen spreekt heel open met elkaar, bijvoorbeeld over hoe het is gegaan bij een gesprek met een investeerder. Zo leer je zonder dat je het door hebt veel van elkaar, ondanks dat iedereen met heel andere dingen bezig is."

Hiernaast vinden ze het fijn dat je Mediagilde zelf altijd om advies kan vragen, ook buiten de contactmomenten om. Mediagilde geeft objectief en vanuit ervaring tips, als externe adviseur. Maar tijdens onderhan-

delingen, bijvoorbeeld met de uitgever, gaat een medewerker van Mediagilde mee als lid van het team om te helpen bij de onderhandeling.

Na een half jaar is er nog eens een half jaar tijd, begeleiding en ruimte voor Mijn naam is Haas binnen Mediagilde om zich te ontplooiën en echt helemaal op eigen benen te gaan staan. Mijn naam is Haas heeft namelijk een contract voor een jaar getekend bij de *incubator*.

Dat ze over een half jaar succesvol uit kunnen vliegen is zo goed als zeker. Inmiddels hebben de ontwerpers veel geleerd op het gebied van ondernemen en zijn ze klaar om de wereld van de tekenfilm, games, boeken en *merchandise* te veroveren.

NIUWSGIERIG?

Bekijk de trailer en alle andere informatie over Mijn naam is Haas op de bijzondere website:

mijnnaamishaas.nl



दिल्ली CITY ragas

City Ragas blinkt uit in eenvoud

Foto's uitwisselen met je mobiele telefoon in een live contact met onbekenden aan de andere kant van de aardbol. Het klinkt simpel en dat is het feitelijk ook. Tijdens het Amsterdam-India Festival, november 2008 in Amsterdam, hebben rond de honderd enthousiaste deelnemers in zowel Delhi (India) als Amsterdam het spel City Ragas gespeeld.

Ron Boonstra
Lipika Bansal

Geen *state-of-the-art* mobiele toepassing, maar een simpele doch doeltreffende applicatie: via e-mail foto's sturen, die je met de camera van je mobiel maakt. Lipika Bansal, werkzaam als *content developer* bij Waag Society zegt hierover: "Juist de eenvoud van zowel het concept als de uitvoering werd als heel sterk ervaren. Laat mensen binnen een bepaald thema op elkaars foto's reageren en er ontstaat meteen iets speciaals; vooral het idee dat je live communiceert met iemand in India sprak erg aan. Door de technologie simpel te houden creëer je een lage drempel, en er waren weinig spelregels."

Door tamelijk abstracte thema's te kiezen, zoals snelheid en beweging, waren de deelnemers vrij in de interpretatie en moesten op elkaar vertrouwen voor een goed

eindresultaat. In Amsterdam gingen de deelnemers bijvoorbeeld op zoek naar iets typisch Amsterdams om te laten zien aan India, en zochten het vaak in details. Veel deelnemers merkten na afloop op dat ze heel anders tegen de stad waren gaan aankijken tijdens het spel.

Vonden de gebruikers het spel op alle punten geslaagd? "Soms werd het wachten op antwoord als hinderlijk ervaren. Dat was geen technisch probleem, want de applicatie was vooraf grondig getest. Het wachten ontstond wanneer de andere kant even de tijd nodig had om een geschikt beeld te vinden", aldus Lipika Bansal. "Door het tijdsverschil konden we alleen in de ochtend spelen en eigenlijk was het in november al wat te koud om lang op straat te lopen. In India daarentegen kan het juist veel te warm zijn om zo lang

buiten rond te lopen. We hebben het spel daarom beperkt tot anderhalf uur en dat bleek in de praktijk lang genoeg".

DISCUSSIE

In de aanloop van het project zijn een aantal kant-en-klare toepassingen uitgetoetst, maar die bleken in de praktijk niet soepel genoeg te werken. Mobiele *developer* Edwin Moria van Ouwerkerk (ook lid van het team van 7scenes) heeft daarom een applicatie voor City Ragas ontwikkeld die werkt op basis van e-mail. Daarbij alleen is het aantal toestellen waarmee gespeeld kan worden nu nog vrij beperkt. "We kregen meer aanmeldingen binnen dan verwacht", zegt Lipika, "en hebben uiteindelijk besloten om niet met teams van twee maar vier personen per telefoon te spelen. Dat pakte verassend genoeg heel goed uit, omdat er in de groepjes op een stimulerende manier discussie ontstond over de te fotograferen onderwerpen. Omdat er alleen beeld wordt gestuurd (en geen commentaar in tekstvorm), leverde dit regelmatig interessante interpretatieverschillen op aan beide kanten".

"Er is veel belangstelling voor het spel, met name vanuit de culturele wereld en musea", vertelt Lipika verder, "en het zou dankzij het live-element ook goed passen bij een festival. Je zou elkaars locaties kunnen raden aan de hand van het beeld, andere steden met elkaar verbinden of juist het platteland en de stad op elkaar kunnen laten reageren."

Twee studenten van de Universiteit Utrecht en de Haagse Hogeschool hebben inmiddels aangekondigd om City Ragas als onderwerp te willen kiezen voor een *case study* naar het gebruik van interactieve mobiele applicaties in de stad en tijdens het festival hebben drie kunstenaars hun interpretaties gemaakt van de data uit het spel. Waar een simpele toepassing al niet toe kan leiden...

cityragas.nl



13.27 uur



RE-ARCHITECT

Dat je games waar ook ter wereld kan spelen bewijst 7scenes, het nieuwe platform om locatiegebonden, mobiele games te maken. Na New York (Fort Amsterdam) in juni vorig jaar, was in december Hong Kong aan de beurt, waar de architectuur van de stad onder de loep werd genomen in Re-architect.

Ron Boonstra
Ronald Lenz

“Dat we in Hong Kong terechtkwamen, was eigenlijk een direct gevolg van het spel Fort Amsterdam”, vertelt Ronald Lenz, creatief directeur van 7scenes. “In New York werden we benaderd door Liesbeth Bonekamp, die de coördinatie deed van de Nederlandse delegatie naar de Business of Design Week 2008 (BoDW), dat vorig jaar Nederland als partnerland had gekozen. Zij vond dat we zoiets ook in Hong Kong moesten gaan doen”. BoDW is een grote designmanifestatie in Hong Kong gericht op productontwerp, mode en nieuwe media waar vele duizenden bezoekers op afkomen. Re-architect was een onderdeel van het buitenprogramma van de beurs, waarin ook diverse architectuurwandelings waren opgenomen.

De inhoud voor Re-architect kwam van architecten in Hong Kong. Ronald, enthousiast: “Hong Kong kennen veel mensen alleen als een moderne stad met veel wolkenkrabbers. Maar de stad kent door zijn Chinees-Britse geschiedenis en de snelle ontwikkeling tot metropool veel gezichten. De stad is een organisch geheel met verschillende lagen en soms niet direct aan de oppervlakte liggende structuren. We wilden de deelnemers aan Re-architect laten kijken naar het gebruik van de ruimte, naar de impact van de urbanisatie en de sociale functie van de stad. Ze bewust maken van hun omgeving en een discussie uitlokken over cultureel erfgoed.”

GPS ENABLED EN LO-FI

De route bracht de deelnemers langs een gevarieerd aanbod in architectuur in de wijken Yau Ma Tei en Mong Kok. Per sessie deden 25 deelnemers mee, waarvan de meeste uit Hong Kong zelf kwamen. De route, die ongeveer twee uur in beslag nam,

kon zowel met een mobiele telefoon als met een papieren kaart worden gelopen. In de praktijk bleek dat beide werden gebruikt. Lenz hierover: “We gingen in groepjes van drie door de stad, waarbij de camera (van telefooncamera tot professionele uitrusting) het belangrijkste gereedschap was. Technisch kenden we in Hong Kong maar weinig problemen, de GPS-ontvangst was doorgaans heel behoorlijk. Terwijl de ene deelnemer de telefoon gebruikte, las de andere het soms liever op papier nog even na. De deelnemers hadden de opdracht om te fotograferen binnen vooraf opgegeven designprincipes, om zo naar de stad te kijken vanuit een architectuurstandpunt en een discussie tot stand te brengen over de transformatie van de stad. Die discussie kwam al onderweg op gang en aan het eind van de tocht was er een groepsdiscussie. Het is een makkelijk herhaalbaar concept om in andere steden uit te voeren, zo zagen de universiteitsmensen er direct een geschikte lesmethode in”.

Wat maakt het tot een spel? Lenz: “Het heeft regels, je moet een standpunt innemen en dat verdedigen in een discussie; het werkt een beetje zoals *Snapshot City*, een fotosafari-spel dat ook tijdens het Come Out & Play Festival is gespeeld. Misschien dat sommigen het liever een ‘interactieve tour’ noemen.”

RESULTATEN

De twee sessies in Hong Kong hebben een lawine aan fotomateriaal opgeleverd, die op Flickr is gearchiveerd. Op de Re-architect website zijn de commentaren op de locaties te vinden en een uitvoerige uitleg. Het spel werd ontwikkeld in samenwerking met het Hong Kong Design Institute, Polytechnic University Hong Kong en het NAI.



Deelnemers aan Re-architect in actie in Hong Kong



re-architect.org
7scenes.com
(Kies 'to the scenes' om de voorbeelden van routes en spellen te bekijken.)

Op de website van 7scenes zijn inmiddels tal van initiatieven voor routes te bekijken in Amsterdam en de rest van Nederland. Intussen gaat 7scenes ook vrolijk de wereld rond, bijvoorbeeld naar Australië (Adelaide Fringe) en later dit jaar in een educatief uitwisselingsproject in Sao Paulo, Brazilië (Global Gincana, zie ook pagina 3).



Speler met telefoon bij de Tin Tau Temple (1840, herbouwd 1870) in Yau Ma Tei. De route doorkruiste bewust een gebied met een zeer afwisselende architectuur uit diverse stijlen en tijdperken in de geschiedenis van Hong Kong.

Re-architect, de lo-fi versie formaat: A2, gevouwen: 10x21 cm

hier over de volledige breedte vouwen



Vijf keer vouwen tot een boekje in harmonica-vorm.

De papieren versie van Re-architect werd in zwart/wit op een A2 platter uitgeprint, uitgesneden en zes keer gevouwen tot een handzaam boekje. Het bevat de gehele route zoals ook opgenomen in de 7scenes-applicatie, met daarnaast informatie over de spelregels en de design principes.



Het Geheugenhuis

Op zaterdag 18 april wordt in Pakhuis de Zwijger in Amsterdam voor het eerst festival Het Geheugenhuis georganiseerd. Het Geheugenhuis gaat over de invloed van nieuwe technologie op de werking van ons geheugen.

Michelle 't Hart

Verhalen, herinneringen en identiteit, zowel persoonlijk als collectief, staan centraal tijdens het festival en worden in het licht geplaatst van maatschappelijke, culturele, wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen.

Bezoekers kunnen meedoen aan interdisciplinaire debatten, geheugentesten en workshops. Daarnaast zijn er interactieve installaties, projecten van kunstenaars, musici, films en documentaires over het geheugen en herinneringen te zien en zijn er lezingen en diepte-interviews met wetenschappers, media experts, auteurs en kunstenaars. De bezoekers van het festival kunnen plaatsnemen achter De Verhalentafel, die werd ontwikkeld door Hans Muller en Waag Society.

Voor kinderen is er een speciaal programma met workshops en verhalenvertellers georganiseerd door het Creative Learning Lab.



foto: © Sake Elzinga

Douwe Draaisma is ambassadeur van festival het Geheugenhuis. Douwe Draaisma (1953) studeerde psychologie en filosofie aan de Universiteit van Groningen en publiceerde boeken als *‘Waarom het leven sneller gaat als je ouder wordt’*, dat werd bekroond met verschillende wetenschappelijke en literaire prijzen. In 2003 werd Draaisma benoemd tot

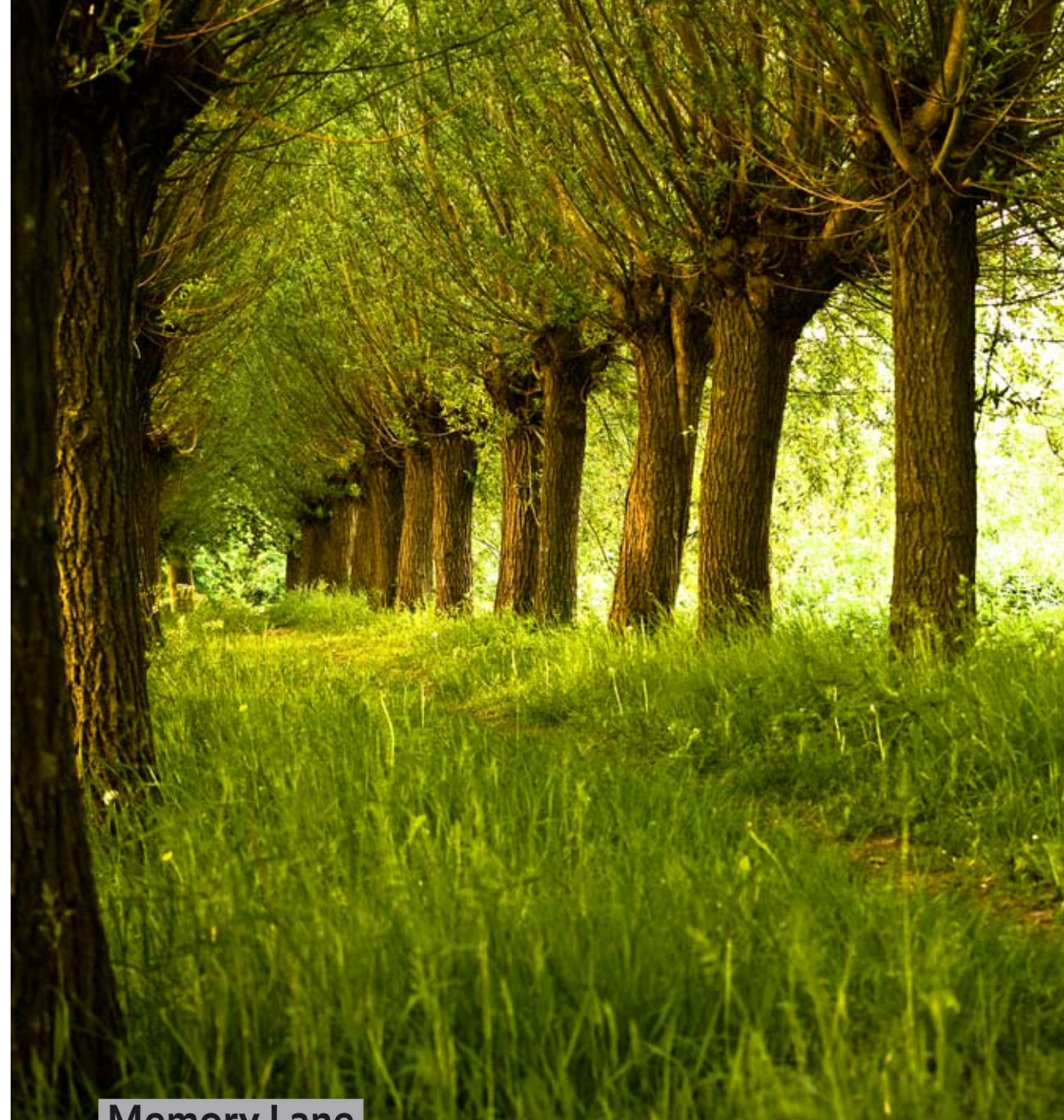
bijzonder hoogleraar geschiedenis van de psychologie, op een leerstoel van het Archief- en Documentatiecentrum Nederlandse Psychologie.

Het festival wordt georganiseerd door Waag Society in samenwerking met partners uit verschillende disciplines, waaronder: Bonanza Films, documentairemaakster Tamarra Miranda, Hogeschool van Amsterdam/Instituut voor sociale en culturele beroepen, Mediagilde, Cultuurfabriek en Pakhuis de Zwijger.

Meer informatie is te vinden op de blog: geheugenhuis.wordpress.com



Het Wisselkabinet, geplaatst in Zorgcentrum Dekelhem in Gieter, is de meest recente evolutie van De Verhalentafel. In dit meubel worden verhalen van ouderen gekoppeld aan film- en fotomateriaal van het Drents Audiovisueel Archief.



Memory Lane

If you take a stroll down memory lane, you talk about the past or revisit places that were important to you in the past. (You can also 'take a trip down memory lane'.) foto: Erik van Hannen.

Het Geheugenhuis
ZATERDAG 18 APRIL 2008
Pakhuis de Zwijger
Piet Heinkade 179
1019 HC Amsterdam



foto: Leo Divendal



Innoveren met vouchers

Een goed woord om te onthouden voor een spelletje Scrabble: innovatievouchers. Sinds enige tijd kan je er mee betalen voor kennisoverdracht bij Waag Society. Hoe gaat dat in zijn werk?

Frank Kresin
(frank@waag.org)

Kunstenaar Sander Veenhof merkte vorig jaar, terwijl hij werkte aan zijn installatie *Physical Virtuality*, dat hij technische kennis miste om zijn project te kunnen realiseren. Door gebruik te maken van een innovatievoucher heeft de kunstenaar uiteindelijk zijn *cross-virtuele* installatie tijdens de Museumnacht kunnen presenteren in Nemo.

Physical Virtuality bestaat uit een soort grote wipwap. De bezoeker staat aan de ene kant van de wip, een *avatar* in *Second Life* staat op de andere kant. Er kunnen vijf tot tien mensen/avatars op elke kant van de wip staan. Afhankelijk van het gewicht en het aantal mensen beweegt de wipwap naar boven of naar beneden. Zo doorkruist de installatie beide werelden. Een fysieke ervaring van virtueel gewicht, en andersom.

Door gebruik te maken van een innovatievoucher heeft Sander kosteloos van de diensten van Waag Society gebruik kunnen maken.

WAAROM EEN VOUCHER?

Stel, je bent ondernemer of zelfstandige en je wilt zaken anders, sneller of beter doen. Je wilt nieuwe producten, diensten of processen ontwikkelen of je op nieuwe markten begeven. Je vermoedt dat het kan maar je weet niet hoe, misschien niet eens wat je vraag precies is. Kennisinstellingen kunnen je dan vaak helpen. Die hebben zelf ook een probleem: hun kennis blijft te vaak op de plank liggen en ze zitten te wachten op vragen die ze kunnen beantwoorden.

Het beantwoorden van specifieke vragen vraagt tijd en is duur. Het levert niet altijd direct geld op en er moet dus geïnvesteerd worden. Een kleine of middelgrote ondernemer, en een kunstenaar kan daar ook toe gerekend worden, heeft daar niet altijd de middelen voor, terwijl hij vaak wel over goede ideeën en een behoorlijke dosis energie beschikt. Kansen blijven zo onbenut.

Om dit te voorkomen en innovatie

bij het MKB te stimuleren heeft de overheid de innovatievoucher ontwikkeld, een stuk papier waarmee je kennis kan 'kopen'. Ondernemers kunnen innovatievouchers aanvragen en vervolgens bij een kennisinstelling inleveren. Er zijn kleine (2.500 euro) en grote (7.500 euro) vouchers die verschillende voorwaarden kennen; beide kunnen bij SenterNovem worden aangevraagd. SenterNovem is een agentschap van het ministerie van Economische Zaken, dat namens de overheid tal van regelingen en programma's aanbiedt.

Er is een lijst van 350 instellingen die innovatievouchers mogen aannemen. Dat loopt uiteen van de Universiteit Twente, de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, het AMC, een trits MBO's, TNO en Telematica Instituut, tot bedrijven als Stork, DSM en Unilever en alles wat daar tussen zit. Waag Society is sinds enige tijd ook aan deze lijst toegevoegd en biedt technologie voor maatschappelijke innovatie op uiteenlopende gebieden. Dit levert *pilots*, prototypen, producten en evenementen op die samen een grote hoeveelheid kennis vertegenwoordigen.

WELKE VRAGEN?

Vragen die in aanmerking komen zijn hulp bij conceptontwikkeling, technisch onderzoek en het ontwikkelen van *proof of concepts* op basis van bestaande ideeën. We bieden daarvoor *clinics* aan waarin ondernemers worden begeleid bij het formuleren van het concept of het ontwikkelen van een prototype. Daarnaast kan in het Fablab een tastbaar prototype worden ontwikkeld, dat in de praktijk kan worden getest.

Wie interesse heeft in de mogelijkheden van innovatievouchers bij Waag Society kan contact opnemen met Frank Kresin, programmamanager bij Waag Society.

waag.org/innovatie
senternovem.nl/innovatievouchers
fablab.waag.org



foto: Owen Rodda

The Island

Scholieren in Amsterdam en New York gaan later dit jaar op ontdekkingsreis. Op het internet én op straat.

Rinske Hordijk

400 jaar geleden voer Henry Hudson naar de Nieuwe Wereld om een doorvaart te zoeken door Noord-Amerika. Een doorvaart vond hij niet, maar wel een vruchtbaar land, wat later de naam Albany kreeg en wat we nu kennen als New York. Het Creative Learning Lab en het John Adams Instituut treden samen in Hudson zijn sporen. Ditmaal niet per schip maar via internet met het educatieve project The Island.

The Island is een spannend *game-based adventure* waarbij spelers in New York en Amsterdam samen opdrachten moeten maken om verder te komen. Via mobiele technologieën en een online spelplatform participeren scholieren in een gezamenlijke speurtocht naar informatie en verhalen – online en op straat. Doel is de historische band tussen Nederland en de Verenigde Staten

voor middelbare scholieren visueel zichtbaar te maken en dit opnieuw te laten beleven. Op een innovatieve manier wordt geschiedenis, cultuureducatie en culturele uitwisseling samengebracht.

Voor de verhalen en personages zal gebruik worden gemaakt van het boek *The Island at the Centre of the World* van Russell Shorto, over het ontstaan van de stad New York. De scholieren maken tijdens het spel kennis met historische en fictieve karakters. Ze ervaren hun eigen stad en die aan de andere kant van de oceaan op een nieuwe, intensieve manier.

DRIE DELEN

The Island bestaat uit drie verschillende onderdelen met elk een eigen gameplay en samenwerkingsvormen. Het eerste onderdeel is een

urban game die beide fysieke locaties via het online spelplatform 7scenes met elkaar verbindt. Met mobiele telefoons en GPS leveren de Nederlands-Amerikaanse teams een strijd om informatie en oplossingen, en helpen zij elkaar verder te komen in de speurtocht naar informatie en historische overblijfselen op locatie.

In het tweede deel werken zij samen in een virtuele wereld, waar ze op een virtuele versie van The Island ervaringen delen en verhalen creëren.

De laatste episode is een *webhunt*; via een zogenaamde *puppet master* (spelleider) worden kleine aanwijzingen verspreid via internet op sociale netwerken waar scholieren zich veelvuldig begeven, zoals Facebook, Hyves, Flickr en YouTube. Tijdens deze webhunt komen zij op onverwachte plekken de personages uit The Island tegen en bouwen ze verder aan het verhaal en de ont-knoping.

Op de centrale website zal verslag worden gedaan van de afgeronde episodes en zijn spannende previews op de komende onderdelen te vinden.

In totaal nemen drie Nederlandse en drie Amerikaanse scholen deel aan de ontwikkeling van het project. In mei volgt een pilot van The Island en vanaf september wordt het project uitgevoerd op meerdere scholen in Amsterdam en New York.

ACHTERGROND

Bij The Island worden ervaringen uitgewerkt van het Fort Amsterdam spel dat in New York tijdens het Come Out & Play festival in juni 2008 plaatsvond. Tijdens dit spel kropen deelnemers in de huid van koloniale Britten, Nederlanders en Native indianen in een *GPS-adventure* in de strijd om Fort Amsterdam. De Nederlandse geschiedenis van New York kwam tot leven juist op die plekken waar ze ook echt plaats vond, in het zuiden van Manhattan.

Eén van de vier onderzoeksthema's van het Creative Learning programma is *Collaborative Creation* met als onderdeel The Connected Classroom. Binnen dit programma worden samen met (inter)nationale partners projecten ontwikkeld waarbij jongeren op verschillende plaatsen in de wereld via nieuwe media met elkaar samen werken. Met deze innovatieve verkenningen wil Waag Society de grenzen verleggen van actief, samenwerkend leren en een interculturele dialoog tussen kinderen en jongeren over de wereld stimuleren.

Uitgangspunt bij de projecten is kinderen en jongeren te betrekken in een gezamenlijk creatief proces waarbij persoonlijke verhalen en beleving voorop staan, zodat ze op een betrokken manier leren over elkaars cultuur.

De mogelijkheden die breedbandige verbindingen tussen scholen bieden worden daarbij ingezet, maar er wordt ook gekeken hoe samenwerking met jongeren in minder ontwikkelde gebieden tot stand kan komen. Samenwerken via interactieve webomgevingen en mobiele technologie speelt daarbij een belangrijke rol. Er worden verschillen niveaus van samenwerking ontwikkeld: van *multiplayer realtime creation* tot het a-synchroon samenwerken (*turn-based collaboration*), waarbij jongeren afwisselend online en offline onderdelen van het project uitvoeren.

Voor Nederland betekent *multiplayer realtime creation* een ware onderwijsinnovatie – alle scholen hebben inmiddels breedband tot hun beschikking. Zonder relevante content en concepten heeft deze infrastructuur weinig waarde. Gezamenlijke creatie, waarbij leerlingen van verschillende scholen elkaar ontmoeten in een creatief proces, staat nog in de kinderschoenen, en kan binnen dit programma intensief getest en ontwikkeld worden.

waag.org/island



Voor meer informatie over het spel Fort Amsterdam uit 2008, zie: fortamsterdam.org



Sense Kitchen: 36 Frames of Fame

In een Fablab kan je van alles maken. Ook een animatiefilmpje maken blijkt er te kunnen. In december was er een Sense Kitchen animaties maken georganiseerd. Er werden geen sensoren toegepast dit keer, maar wel alle mogelijke gereedschappen gebruikt.

Ron Boonstra



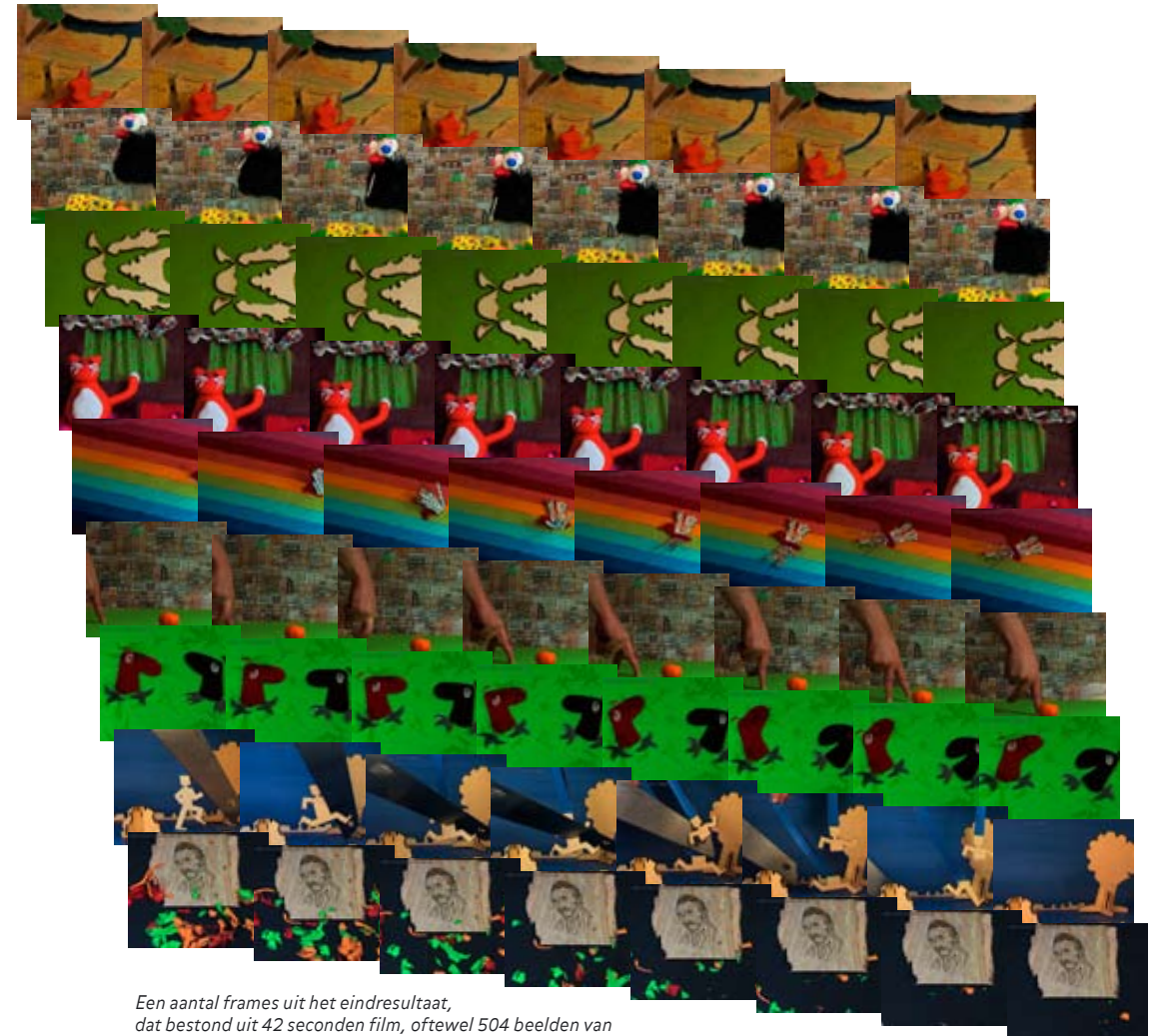
foto's: Astrid Lubsen

Een heel goed gereedschap om een filmpje te maken is een paar handen. Als de bedoeling is dat je in 36 beeldjes een verhaal vertelt (12 beeldjes per seconde, dus dat is maar drie seconden film!), dan kan het handig zijn dat je materiaal flexibel is. Bij de animatiestudio's van Aardman wordt daarom met *plasticine* gewerkt, een materiaal waarmee je heel makkelijk kan boetsen en dat niet uitdroogt (al in 1897 in Engeland uitgevonden). Dat was niet voorhanden in het Fablab, maar met eenvoudige boetseerklei van de HEMA kom je ook een heel eind.

Veel mensen startten echter toch op de computer, met een ontwerp. Het eerste deel van de dag bood dan ook een aanblik van mensen achter een laptop. De modellen werden vervolgens in diverse materialen uitgesneden op de *laser cutter* of de sticker-snijder. En dan begint het eigenlijke werk: 36 beeldjes maken, waarmee samen het ultrakorte *stop-motion* filmpje wordt gevormd. Dan blijkt of wat je de hele dag door hebt ontworpen en gemaakt eigenlijk wel geschikt is voor een filmpje. Niet zelden werden scenario's dan ook

spontaan omgegooid, en bleek dat je met hele simpele middelen soms verrassende resultaten kan halen (zoals met een paar vingers en een appel). Het werken naar een duidelijk einddoel, ook al duurt dat in dit geval maar drie seconden, kan nog best lastig zijn. Je hebt uit Illustrator een prachtig ontwerp getoverd, dat je uitvoerig hebt bediscussieerd ("het mag niet te Kuifje-achtig worden!") en dat uiteindelijk verwezenlijkt in plexiglas – blijkt het niet uit de verf te komen wanneer je er beweging aan wilt toevoegen. Dan laat een kleipoppetje zich toch heel wat soepeler kneden...

fablab.waag.org



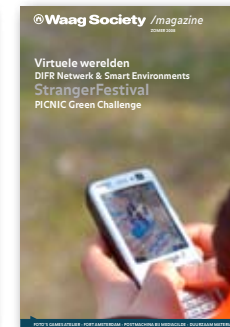
Een aantal frames uit het eindresultaat, dat bestond uit 42 seconden film, oftewel 504 beelden van 14 bijdragen. Zie ook de strip op de achterzijde van dit nummer.

Back Issues

Alle vorige nummers van Waag Society magazine zijn te downloaden vanaf de website: waag.org/magazine



Nr. # 10 - 02/2008



Nr. # 11 - 05/2008



Nr. # 12 - 09/2008



Nr. # 12 - 11/2008