

Verlag Art Mediated by Technology

29 mei 2008

Virtueel Platform en de Westergasfabriek organiseerden op donderdag 29 mei de Expertmeeting Art Mediated by Technology. In dit verslag zijn de uitkomsten en besproken projecten (historie, mogelijkheden en evaluaties) te vinden van de expertmeeting over locative media en urban screens voor culturele organisaties, cultureel erfgoed en musea.



Inhoudsopgave

1. Uitkomsten	1
2. Urban Screens	1
• CAS Zuidas	1
• Visual Foreign Correspondents	2
• Pleinmuseum	4
3. Locative Media	5
• Trading Mercator Stories	5
• Museum++	6
• Levend Park	7
4. Literatuurlijsten	9

UITKOMSTEN

Nederland speelt een belangrijke rol als het gaat om Locative Media projecten en Urban Screens. Er wordt ruimte gegeven voor experimenten op zowel technisch, presentatie als inhoudelijk gebied. Een aantal projecten zijn toonaangevend op internationaal niveau.

Aandachtspunten bij het opzetten van nieuwe projecten:

1. Context: Belang van context - wat is de relatie tussen publiek, omgeving en project?
2. Medium specifiek: Eerst doel en doelgroep in kaart brengen daarna kijken welk middel het beste gebruikt kan worden - wat is de toegevoegde waarde van het project en de gekozen techniek hierbinnen?
3. Content: Werk vanuit het principe 'bottom up' in plaats van 'top down'.

Uitdagingen:

1. Locatie: Hoe ga je om met verschillende locaties - niet alles is controleerbaar?
2. Effectmeting: Hoe kun je het effect van het project meten?
3. Schaalvergroting: Op welke manier kun je een project vergroten, professionaliseren, opschalen?
4. Vertaling: Hoe ga je van een klein publiek van experts naar een breed publiek?
5. Participatie: Staat het publiek wel open voor interactie met anderen?
6. Techniek: De verwachtingen van het publiek zijn groter dan de technische mogelijkheden. Hoe voorkom je teleurstelling bij het publiek?

Wensen:

1. Inzicht: Meer kennis deling, overdracht en verspreiding: collectie en overzicht opzetten van 'good practices'.
 2. Duurzaamheid: Toewerken naar duurzame modellen voor productie, techniek, presentatie en documentatie.
 3. Erkenning: Nieuwe mogelijkheden die Urban Screens en Locative Media bieden, kunnen de definitie van het museum veranderen.
 4. Financiering: Opzetten van een fonds dat technische ontwikkeling (productie), content (inhoud), duurzaamheid (doorontwikkeling) en presentatie (exploitatie) waarborgt.
-

Urban Screens

CASZ

CASZ www.caszuidas.nl

door Jan Schuijren

Op het podium van Contemporary Art Screen Zuidas (CASZ), een initiatief van Virtueel Museum Zuidas en SKOR, worden in de publieke ruimte van het recent ontwikkelde stedelijke gebied de Zuidas in Amsterdam bewegende beelden uit de visuele kunsten getoond. Aan het Zuidplein presenteert CASZ een selectie van van videokunst van internationaal gerenommeerde kunstenaars en veelbelovend jong talent. Achttien uur per dag vermengt het werk, getoond op een LED scherm van 40m2, van deze

kunstenaars zich met het publieke leven in de Zuidas. Het bijbehorende geluid is gratis verkrijgbaar via de mobiele telefoon, of -zoals tijdens de opening- door het geluidssysteem van het scherm zelf.

Historie

2001

In het programmeren voor Cas Zuidas begon ik met een model waarin ik er vanuit ging dat stemmingen elk dagdeel anders zijn. 's Ochtends zijn mensen gefocust op hun doel, ze moeten naar kantoor. Op de middag is de helft van de dag al voorbij en is er weer een ander gevoel. Ondertussen heb ik dit model al wel losgelaten, en in de tussentijd ben ik steeds meer gaan mixen met verschillende vormen.

Interessant omdat

De Zuidas is een nieuw district in Amsterdam waarin het stadsleven zich nog moet ontwikkelen. Het project kan zich voor lange tijd ontwikkelen en blijven bestaan omdat Amsterdam heeft besloten dat er voor de hele ontwikkelingsperiode van twintig tot vijftientwintig jaar de Zuidas geen reclames van derden zijn toegestaan, met slechts een uitzondering en dat is de bushalte. Cas Zuidas is daarom enig in zijn soort. Een specifieke plek is interessant omdat er een dagelijks publiek is dat geconfronteerd wordt met het bewegend beeld. Je kunt over langere tijd een band met het publiek opbouwen.

Op deze manier kun je veel meer publiek bereiken dan met een museum.

Mogelijkheden

Jan: Ik sta kritisch tegenover interactie omdat het publiek er nooit om gevraagd heeft. Het belangrijkste is op dit moment om steeds iets nieuws te laten zien. We zijn wel bezig met de ontwikkeling van een touchscreen waarop aanvullende informatie over kunstenaar en werk te zien is. Interactie is wel een mogelijke volgende stap.

Toegevoegde waarde en functie in de omgeving

Door de context van de Zuidas mee te nemen in een nieuw of een bestaand werk aan te passen is interessant omdat daarmee nieuwe verbanden gelegd worden. De toegevoegde waarde is dat je interacteert, wat je ook laat zien. Het creëert daardoor een ons-gevoel. Je hebt de mogelijkheid om mensen iets te laten zien, en het valt op door de andere context van de omgeving. Naast de gedeelde ervaringen kun je ook persoonlijke ervaringen hebben. Het belang van een curator is dat zij een selectie maken die kan inspelen op de ruimte, een thema etc. kwaliteit wordt daarmee gewaarborgd.

Publieksreactie

Het is lastig om een publiek te onderscheiden en nog lastiger om te weten te komen of iemand het opgepikt heeft. Als er ruimte voor interactie is, is dit makkelijker te meten.

Toekomstvisie

De Urban Screen zit nog steeds in de prehistorie van zijn ontwikkeling. Er zal veel ontwikkeld worden in de komende jaren op het gebied van schermen. Het wordt geïntegreerd in de architectuur en Urban Screens zullen intelligenter, meer context-aware, worden. Zodra de Urban Screen minder projectmatig wordt ingezet, zullen lange-termijn ontwikkelingen zichtbaar worden.

VISUAL FOREIGN CORRESPONDENTS

Visual Foreign Correspondents www.visualcorrespondents.com

door Nanette Hoogslag en Petra Heck

Visual Foreign Correspondents is een maandelijkse serie audiovisuele kunstwerken voor het publieke scherm. Een wereldwijd netwerk van gerenommeerde kunstenaars wordt gevraagd hun persoonlijke

visie te geven op de actualiteiten vanuit het land waar zij wonen en werken en die over te brengen aan mensen in de straat en op het net. Het scherm is als een raam waarin je een glimp van een andere wereld en een ander perspectief kunnen opvangen.

De kunstenaars worden gevraagd om hun visie te geven naar aanleiding van het onderwerp wat centraal staat in het programma *De Geglobaliseerde Glazen Bol* een live internationaal debatprogramma in de Balie, Amsterdam wat elke maand een ander aspect van de globalisering belicht. Tijdens dit programma wordt telkens de nieuwe video van Visual Foreign Correspondents gepresenteerd. Daarna is het een maand lang, elke avond te zien op publieke schermen aan het Baliegebouw, op het Contemporary Art Screen, op de Zuidas en in Restaurant Bar Club 11, Post-CS, het tijdelijk Stedelijk Museum in Amsterdam. Op de website van VFC wordt het werk uitgebreid toegelicht met achtergrond informatie en een interview met de maker, verder zijn er interactiemogelijkheden en zijn de vorige afleveringen te zien.

Historie

2007

Het betreft een tijdelijk project van 1 jaar. Het VFC project was bedoeld als Urban Screen project aan de buitenkant van De Balie. Door problemen met de vergunningen en permissies van eigenaren van panden waardoor het scherm op De Balie niet gebruikt kon worden is het VFC project uitgeweken naar andere schermen (Club11 en CASZuidas).

Interessant omdat

Het project laat speciaal voor Urban Screens werk maken, wel vanuit een specifiek thema. Het is interessant als spanningsveld, als weerbarstige plek, tussen aanwezige reclame zuilen en schermen. Een spannende plek die moeilijk te controleren is en daardoor uitdagend voor programmeurs en kunstenaars.

Mogelijkheden

Hoewel de opdracht gericht is op een specifieke locatie, functioneert het werk ook op andere schermen en boet het niet in aan kwaliteit. De website geeft meer achtergrond informatie en context maar dit is in principe niet nodig voor de passant, de werken functioneren ook prima zonder deze extra informatie.

Toegevoegde waarde en functie in de omgeving

Het project geeft duidelijk een tegengewicht aan de hoeveelheid reclame zuilen en schermen die in de omgeving aanwezig zijn.

Publieksreactie

Het is voor te stellen dat er mogelijkheden zijn om de reactie van het publiek te meten, door observatie en korte vraagsprekken, maar dat is niet per se noodzakelijk. Als ze maar iets meenemen van wat ze zien is dat genoeg, de verwachtingen van de programmeur/kunstenaars moeten niet te groot zijn.

De aandacht van de pers valt erg tegen. Vanwege het partnerschap met de Volkskrant wordt het daarin veelvuldig vermeld maar kritische achtergrond artikelen of recensies blijven in de reguliere media achterwege. Daarentegen is de discussie die online gevoerd wordt wel interessant en krijgt het project veel reacties naar aanleiding van het posten van de interviews en aankondigingen. Deze achtergrond informatie over de kunstenaars en hun werk blijkt erg vruchtbaar.

Toekomstvisie

Op dit moment zijn er geen concrete plannen om het project door te zetten. Grootste probleem is dat de organisatie verhuisd is en de productionele kant nu onder druk komt te staan.

PLEINMUSEUM

Pleinmuseum - www.pleinmuseum.nl

door Jan Kappers

Pleinmuseum is een initiatief en concept van ontwerper Rene van Engelenburg. Hij stelt een nieuw concept voor: Een open, flexibel museum dat laagdrempelig is en vanzelfsprekend deel uitmaakt van de stedelijke omgeving. Pleinmuseum is een imposant architectonisch object van vijftien meter lang en zes meter hoog, opgebouwd uit frames van stalen buizen die zijn bespannen met wit projectiedoek. Overdag blijft het paviljoen gesloten en staat de vorm symbool voor het klassieke, traditionele museummodel van de 'witte kubus'. Na zonsondergang opent het paviljoen zich hydraulisch, waardoor een dynamische, architectonische installatie vrijkomt die de ruimte royaal omarmt. De witte muren worden projectievlakken die telkens -als de huid van een kameleon- een ander uiterlijk aannemen. Zo wordt Pleinmuseum een eigentijds podium voor visuele communicatie; een platform waar kunstenaars en ontwerpers kunnen communiceren met een breed publiek binnen de context van de openbare ruimte.

Historie

2004

Het Pleinmuseum is opgericht om mensen in de openbare ruimte te confronteren met videokunst. Het is een flexibel en laagdrempelig museum dat zich goed verhoudt tot de openbare ruimte. Het museum heeft een eigen collectie opgebouwd omdat het directe betaalde opdrachten aan kunstenaars geeft

Interessant omdat

Het Pleinmuseum heeft een unieke constructie: 9 projectievlakken die 's avonds uitgeklaapt worden en waarvan de beelden aan elkaar geschakeld kunnen worden. De kijkhoogte verschilt en is misschien zelfs beter dan van veel andere Urban Screens, omdat het op de grond staat en mensen er omheen kunnen lopen. De plaatsing en de locatie is erg belangrijk; een buitenwijk in een grote stad werkt niet en er moet een bepaalde context zijn. Op bijvoorbeeld een groot stadspark of in een stadspark komt dit project het beste tot zijn recht. Het nadeel is dat het erg weersgevoelig is, bewaking noodzakelijk is en het alleen te zien is als het donker wordt. Het voordeel is dat het mobiel is en minder afhankelijk is van langlopende vergunningen, toestemmingen etc.

Mogelijkheden

Geen, de structuur vereist ook dat er alleen werken op getoond kunnen worden die speciaal voor de constructie gemaakt zijn. Pleinmuseum lijkt ook meer op kunst in de openbare ruimte (werk dat specifiek voor een plek gemaakt wordt en vaak kortlopend is) dan het Urban Screen. Dit laatste lijkt een andere benadering te vereisen.

Er is nu gekeken naar een nieuwe oplossing die gevonden is in het project Dropstuff, een rijdende LEDwall waar bewegend beeld op getoond wordt dat ter plekke gemaakt kan worden in de internet/editsuites die zich in de vrachtwagen bevinden. De belangrijkste doelgroep hiervoor zijn jongeren, speciale educatieve projecten worden voor hen ontwikkeld. Het is hiermee een podium geworden om jeugd te stimuleren, stelling te laten nemen en die vervolgens om te zetten in een creatieve uiting. Pleinmuseum is vooral een plek voor kunstenaars, Dropstuff voor jongeren/scholieren.

Toegevoegde waarde en functie in de omgeving

Het Pleinmuseum is gemaakt voor de openbare ruimte en functioneert als zelfstandig object. Het scherm kan door de opdrachten en de vorm ook echt iets toevoegen aan de omgeving door in te gaan op, of te spelen met, bepaalde specifieke eigenschappen van de locatie waar het zich bevindt. Het geeft de mogelijkheid om naar plekken te gaan waar je anders nooit zou komen.

Publieksreactie

Het Pleinmuseum is bedoeld voor iedereen en daarnaast ook een knipoog naar de 'white-cube'. Je kunt de aandacht van het publiek trekken door extra in te gaan op actualiteiten die spelen met of rond de locatie.

In het tweede project Dropstuff bleek dat continuïteit geen extra aandacht veroorzaakt, mar dat afwisseling noodzakelijk is om mensen te blijven betrekken bij het werk. Voor Dropstuff is er ook nagedacht over interactie met het scherm in de vorm van bijvoorbeeld de Nintendo Wii.

Toekomstvisie

Er wordt druk gezocht naar nieuwe technische mogelijkheden zoals verschillende vormen van interactie om bezoekers meer te betrekken bij de werken/schermen. Belangrijk blijft daarbij de meerwaarde van de techniek, vragen die continue gesteld moeten worden: Voor wie doe je het? hoe vang je de aandacht van de passant? wat wil je er verder mee?

LOCATIVE MEDIA

Trading Mercator Stories

Trading Mercator Stories www.fattoriamediale.org
door *Martine Posthuma de Boer*

Het project Trading Mercator Stories (TMS), opgezet door Valentina Nisi, Martine Posthuma de Boer en Ian Oakley, is een locatiegebonden narratieve ervaring, waarbij verhalen en plaatsen door middel van locatieve mobiele technologie samen worden gebracht. Op verschillende locaties in de Baarsjes in Amsterdam werden audiovisuele verhalen van bewoners en studenten getoond. TMS probeert op die manier de atmosfeer, het karakter, de persoonlijkheid en de behoeften van de Baarsjes in beeld te brengen. Vanuit de bewoners van de buurt tracht TMS een ander beeld van de wijk neer te zetten. Een beeld dat geconstrueerd is uit de verhalen en ervaringen van de mensen die er wonen, niet het beeld van een achterstandswijk dat vaak in de media te zien is. Bij de Openbare Bibliotheek aan het Marcatorplein kon de bezoeker een smartphone lenen en zijn zwerftochten door de Baarsjes beginnen.

Historie

2007

Interessant omdat

Het project is begonnen als onderzoeksproject aan de Universiteit (Dublin) en uitgegroeid tot een kunstproject. Het heeft nu op twee verschillende plekken in Amsterdam gespeeld met veel succes. Het doel was om de techniek zo transparant en simpel mogelijk te houden zodat zo veel mogelijk mensen het konden gebruiken. Door het informele karakter bleek het een goede manier om mensen bekend te maken met technologie 'mediawijsheid in feite'.

Mogelijkheden

Het project biedt veel mogelijkheden aangezien de hard- en software stabiel zijn en makkelijk ergens anders voor ingezet kunnen worden. De uitdaging ligt in hoe het goed geïmplementeerd kan worden zodat het echt groter en succesvoller wordt. Op dit moment zijn er heel veel kleine locative media

projecten zonder enige samenwerking, daardoor worden er heel veel van dezelfde applicaties parallel ontwikkeld zonder dat ze van elkaars bestaan afweten.

Toegevoegde waarde en functie in de omgeving

De filmpjes zijn niet alleen informatief maar geven ook een impressie van hoe de mensen hun buurt beleven. dD filmpjes zijn alleen op specifieke plekken te zien, waardoor mensen gedwongen worden door de buurt te lopen. Kennisoverdracht tussen het project, de buurt en de organisatie verliep erg goed.

Publieksreactie

Een nadeel is dat je gedwongen wordt naar het scherm van de smartphone te kijken, waardoor je aandacht niet altijd gericht is op hetgeen er echt te zien valt.

Toekomstvisie

De Techniek is nog niet ver genoeg om het succesvol te maken, de verwachtingen van mensen zijn erg hoog en de techniek kan daar nog niet aan voldoen. Een technische standaard is wenselijk waarbij verschillende soorten content en platformen uitgetoetst kunnen worden. Een groot probleem is de financiering van dergelijke projecten door de eisen die er gesteld worden door.

Museum ++

Museum++ [project in ontwikkeling] www.waag.org / www.tropenmuseum.nl
door *Lucas Evers en Ronald Lenz*

In een samenwerking tussen Waag Society, het Koninklijk Instituut voor de Tropen en You Are Not Here (een groep gamedesigners, ontwerpers en kunstenaars uit New York) zal Museum++ worden opgezet. In het Museum++ zal het mogelijk zijn voor de bezoeker om met behulp van mobiele communicatietechnologie verhalen van stadbewoners en digitale onderdelen uit museale- en documentairecollecties te ervaren. Met behulp van deze technologie wordt het koloniale (slavernij) verleden van Amsterdam ontsloten. Vanuit de collectie van het Koninklijk Instituut voor de Tropen worden twee interactieve online kaarten gemaakt: Een kaart van Amsterdam en een kaart van locaties in de wereld waar de West-Indische Compagnie actief was. Het museum kan 'bezoekt' worden door wandelingen door de stad. Bovendien kunnen bezoekers zelf multimediale informatie toevoegen aan de kaarten en locaties.

Historie

Nog in voorbereiding.

Interessant omdat

Bij evaluatie van vorige projecten kwamen twee dingen naar voren: De gebruiker krijgt een steeds grotere rol en leerstof blijft beter hangen als het in de vorm van een game gegeven wordt. Om dit doel te bereiken wordt gezocht naar een platform wat voor meer interactie met de eindgebruiker zorgt. In de uiteindelijke vorm wordt een platform geboden waarbij de gebruiker de controle heeft en de stad als podium wordt gebruikt. De gebruiker krijgt aanbevelingen voor interessante content en met behulp van navigatie technologie kan hij /zij makkelijk door de content heen navigeren.

Mogelijkheden

Er wordt gezocht naar een collectieve beleving die tot stand wordt gebracht door de interactie met andere gebruikers te stimuleren (spelelement). Om mensen te blijven prikkelen worden 'verrassingen' ingebouwd. Een verrassing is leuk omdat je een nieuwe betekenis geeft aan iets wat al bekend is, het wordt alleen in een nieuwe context geplaatst. De wandeling wordt leuk als er binnen de gekozen

content een verrassing zit, waardoor mensen met een ander perspectief naar een verhaal luisteren.

Toegevoegde waarde en functie in de omgeving

Ten eerste kan de gebruiker een eigen culturele omgeving creëren en daarbij zelf content toevoegen. Ten tweede kan de gebruiker zelf een perspectief kiezen. Als derde wordt de gebruiker in staat gesteld om samen met een professional content te creëren. Tot slot wordt de locatie verbonden met online website. Door de locaties in stad te taggen worden verbindingen met de online community gemaakt waarbij mogelijk reactie en discussie op gang komt.

Publieksreactie

Dit is nog niet van toepassing. Wel wordt veel nagedacht en geëxperimenteerd met het lopen van verschillende routes, bijvoorbeeld struinen of het lopen van een vaste route. Verder wordt de vraag gesteld in hoeverre gebruikers open staan voor interactie met andere bezoekers? Tevens wordt een onderzoek gestart naar de geloofwaardigheid van locatie media technieken.

Toekomstvisie

Een uitvoering waarbij de nadruk zal liggen op de rol en de invloed van de eindgebruiker.

LEVEND PARK

Levend Park [project in ontwikkeling] - www.westergasfabriek.nl

door Pol Eggermont

Het project Levend Park wil met behulp van digitale communicatietechnologieën het verleden en heden van de Westergasfabriek ontsluiten. Het is de bedoeling dat het terrein van de Westergasfabriek veranderd in het park van de 21st eeuw. Hiervoor zal een digitale infrastructuur aangelegd worden waarin het verhaal van de Westergasfabriek gekoppeld wordt aan de ervaringen en verhalen van het publiek en de gebruikers. In een wandeling over het terrein kan de bezoeker door feit en fictie reizen, het verleden verkennen, de programmering bekijken, zicht krijgen op de hedendaagse cultuur die op het terrein gemaakt wordt en zijn eigen verhaal achter laten. Rondleidingen, interactieve installaties en de gemeenschap zullen inhoudelijk aan elkaar worden gekoppeld.

Historie

In ontwikkeling. Het doel is om het gebruik van het park en de sociale bindingen in het park te verstevigen door middel van nieuwe media technologie.

Interessant omdat

Het park biedt verschillende mogelijkheden en kent veel diverse gebruikers: WGT is tegelijkertijd park, bedrijventerrein, evenementen site en kinderopvang. De vraag is in hoeverre je het park als een groot geheel kunt (re)presenteren: als cultuurpark, creative hothouse - waar de volgende aspecten in terugkomen: erfgoed tot leven brengen, hulp bij bewegwijzering, het WGT als podium waar verschillende disciplines elkaar versterken.

De wens is een platform te bouwen voor kunst/cultuur uitingen via digitale technieken, een plek waar kunstenaars werk kunnen maken voor specifieke deellocaties. WGT is op zoek naar tools die multi-inzetbaar zijn.

Mogelijkheden

Op dit moment wordt er gewerkt aan drie projecten: Mediatours rondom content, een verhalenput verzamelplaats van bestaande en user generated content, en de plaatsing van interactieve installaties.

Toegevoegde waarde en functie in de omgeving

Architectonische informatie toegankelijk maken, mensen met elkaar in contact brengen, bestaande doelgroepen vergroten.

Reactie werkgroep

Het is van belang om users en uses te identificeren. Kijk hiervoor naar het werkelijk gebruik en de werkelijke behoeften en bedenk daar je toepassingen en tools bij. Vertrek daarbij vanuit de sociale functies en vraag je af: Wat doen en willen mensen er mee? Zoek niet naar de ultieme tool, maar blijf doelgericht werken. Probeer ook bestaande communities intern te versterken, ga niet direct uit van koppelen van verschillende doelgroepen/communities. Begin daarvoor met het sociale en de user generated (bottom-up) content.

Toekomstvisie

Belangrijk om te onthouden is dat de beste voorbeelden werken dankzij goede content en weinig nadruk op de technische middelen. Het probleem bij de meeste locative projecten is dat er geen trigger is om het te blijven gebruiken of om er veel tijd mee door te brengen.

Tool-onderzoek is belangrijk om meerdere contentlagen aan te bieden, daarnaast binnen de content zelf op zoek gaan naar spanningsboog. Technologie is voorhanden maar het probleem is een goede dramaturgie en invulling van het sociale aspect.

Locative Media

Verzamelsites

Foth, Marcus (ed.), Handbook of Research on Urban Informatics. The practice and Promise of the real-Time City (Hershey, PA, USA: IGI, 2008)

online:

eprints.qut.edu.au/archive/00013308/01/13308.pdf

OPEN 11 Hybride Ruimte. Hoe draadloze media de publieke ruimte mobiliseren (Rotterdam: Nai Publishers, 2006)

online:

www.skor.nl/article-2883-nl.html

Leonardo Electronic Almanac, Locative Media Special Issue (New York: MIT Press, Vol14, Issue 03, 2006)

online:

leoalmanac.org/journal/Vol_14/lea_v14_n03-04/

Russell, Ben, TCM Online Reader Introduction

online:

web.archive.org/web/20060613044920/locative.net/tcmreader/index.php?intro:russell

Online artikelen

Crang, Michael, Tracey Crosbie and Stephen Graham, Variable Geometries of Connection: Urban Digital Divides and the Uses of Information Technology , in: Urban Studies (New York: Routledge, Vol. 43, No. 13, 2551-2570, December 2006)

online:

www.geography.dur.ac.uk/information/staff/personal/graham/graham_documents/DOC%2011.pdf

Graham, Stephan and Simon Marvin, Splintering Urbanism: Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition (London: Routledge, 2001)

online:

www.geography.dur.ac.uk/information/staff/personal/graham/pdf_files/22.pdf

Greenfield, Adam and Mark Shepard, Urban Computing and its Discontents (New York: The Architectural League of New York, 2007)

online:

www.lulu.com/content/1554599

McCullough, Malcolm, On the Urbanism of Locative Media , in: Places: Forum of Design for the Public Realm, Volume 18, Number 2, Summer 2006), pp.26-29

online:

repositories.cdlib.org/cgi/viewcontent.cgi?article=2243&context=cad/places

Poster, Mark, Digitally Local Communications: Technologies and Space , in: The Global and the Local in Mobile Communication Places, Images, People, Connection, Hungarian Academy of Sciences Conference Budapest 10-12 Juni 2004

online:

www.fil.hu/mobil/2004/Poster_webversion.doc

Schieck, Ava Fatah, Carolina Briones, Chiron Mottram, A Sense of Place and Pervasive Computing within the Urban Space , in: Proceedings Space Syntax, 6th International Symposium, Istanbul, Turkey, 2006

online:

www.spacesyntaxistanbul.itu.edu.tr/papers/shortpapers/133%20-%20Fatah_Schieck%20Briones%20Mottram.pdf

Townsend, Antony. Locative-Media Artists in the Contested-Aware City Leonardo Electronic Media (MIT Press, Vol 39, Issue 4, 2006), pp. 345-347

online:

www.myuu.nl/http

Tuters, Mark and Kazys Varnelis, Beyond Locative Media , in: Leonardo Electronic Media (MIT Press, Vol 39, Issue 4, 2006), pp.357-363

online:

networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media

Yoshida, Miya, The Invisible Landscapes. A Curatorial Project and Comparative Study on concept of Intimacy in Mobile Telephony (Draft of dissertation project, 2006)

online:

www.khm.lu.se/pdf/Yoshida_All.pdf

Urban Screens

Verzamelsites

Struppek, Mirjam, Urban Screens. The Potential of Screens for Urban Society

online:

culturebase.org/home/urbanscreens/readings.html

First Monday, peer-reviewed journal on the internet. Special Issue #4: Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society (2006)

online:

www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/issue/view/217

Online artikelen

Best, Kirsty, Interfacing the Environment. Networked Screens and the Ethics of Visual Consumption , in: Ethics & Environments (Volume 9, Number 2, Fall/Winter 2004), pp.65-85

online:

muse.jhu.edu/journals/ethics_and_the_environment/toc/een9.2.html

Achtergrond Literatuur

Brigde, Gary and Sophie Watson, The Blackwell City Reader (Oxford, Blackwell Publishers, 2002)

Castells, Manuel, et al. Mobile Communication and Society. A Global Perspective (Cambridge: The MIT Press, 2006)

Cresswell, Tim, On the Move: Mobility in the Modern Western World (New York: Routledge, 2006)

De Certeau, Micheal, *The Practice of Everyday Life* (first ed. 1980) (Berkeley, CA: University of California Press, 2002)

Graham, Stephen and Marvin, S. (eds.), *Disrupted Cities Critical Urbanism and Infrastructural Crises*, (Oxford: Blackwell, 2008 - forthcoming)

Greenfield, Adam, *Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing* (Berkeley, CA: Peachpit Press, 2006)

Ito, Mizuko and Daisuke Okabe, Misa Matsuda (eds.), *Personal, Portable, Pedestrian* (Cambridge: The MIT Press, 2006)

Katz, James E. (ed.), *Handbook of Mobile Communication Studies* (Cambridge: The MIT Press, 2008)

King, Ross, *Emancipating Space: Geography, Architecture and Urban Design* (New York: The Guilford Press, 1996)

Kracht, Marcus On the Semantics of Locative *Linguistics and Philosophy* 25: 2002. pp.157-232.

Lefebvre, Henri. *The Production of Space* (first ed. 1974) (Oxford: Wiley-Blackwell, 1991)

Lynch, Kevin, *The Image of the City* (Cambridge: The MIT Press, 1960)

Mitchell, William J., *The Cyborg Self and the Networked City* (Cambridge: The MIT Press, 2003)

Mitchell, William J., *Me++* (Cambridge: The MIT Press, 2002)

Agenda WORKSHOPS/CONFERENTIES/SYMPOSIA/TENTOONSTELLINGEN rondom Locative Media en/of Urban Screens

Image Radio 2008: exploring your invisible paradise, Eindhoven

30 oktober t/m 2 november 2008

www.imageradio.nl

Mediafacades, Berlijn

oktober / november 2008

www.mediaarchitecture.org/mediafacades2008/

Urban Screens, Melbourne

2 t/m 5 oktober 2008

Urban Screens, Manchester

11 t/m 14 oktober 2007

Urban Screens, Amsterdam

23 en 24 september 2005

www.urbanscreens.org/

Re:visie: de Nieuwe Documentaire & het Nieuwe Media Effect, Utrecht

28 t/m 30 september 2008

www.revisie.org

Hybrid Spaces, Hasselt, Belgie

6 en 7 mei 2008

www.spacecowboys.be

Place@Space, Hasselt, Belgie

16 maart t/m 25 mei 2008

www.z33.org

Smart Cities Europe new urban challenges new artistic practices
onderzoek 2008 en 2009

www.dedale.info/d_news_0108_en.htm

Space Time Play: Gaming in Urban Space, V2 Test_Lab, Rotterdam
2 mei 2008

www.v2.nl

Topology, V2 Test_Lab, Rotterdam
17 april 2008

live.v2.nl/v2/2008/testlab/080417-topology.qtl

Navigating the Space of the Future, NIMk, Amsterdam
15 april 2008

www.nimk.nl

Nordic Urban Design Conference, Bergen Noorwegen
27 en 28 februari 2008

www.nuda.no

The Mobile City, Rotterdam
27 en 28 februari 2008

www.themobilecity.nl/

MEDIACITY, Bauhaus University Weimar, Duitsland
19 januari 2008

www.mediacityproject.com

Screenscapes: Past Present Future, Sydney
29 november t/m 1 december 2007

www.arts.usyd.edu.au/conference/screenscapes/

MobileActive, Sao Paulo, Brazilië
24 en 25 november 2007

mobileactive.org

Interactive Futures 07: The New Screen, Victoria BC, Canada
15 t/m 17 november 2007

cfisrv.finearts.uvic.ca/interactivefutures/IF07

Image Radio 2007: Urban Screens: prelude of virtual reality in public space?, Eindhoven
3 november 2007

www.imageradio.nl

Urban Interface Oslo
14 september t/m 7 oktober 2007

oslo.urban-interface.net

Media Architecture Conference, Central Saint Martins, Londen
11 en 12 september 2007

www.mediaarchitecture.org

Locative Media Summer Conference, Universiteit van Siegen Duitsland

3 t/m 5 september 2007

www.fk615.uni-siegen.de/dokumente/CfP_locative-media-summer-conference.pdf

Urban Interface Berlin

15 april t/m 6 mei 2007

berlin.urban-interface.net

Interactive Screen 06 - Margins: Media: Migration, Banff Canada

13 t/m 18 augustus, 2006

www.iascreen.squarespace.com/

FutureSonic: Off the Map, Manchester

20 t/m 29 juli 2006

10.futuresonic.com/urban_play/off_the_map/

Video as Urban Condition a project exploring how video shapes urban experience

2004 - 2007

video-as.org/

Airport Koltsovo Public art program, Yekatrinnburg

since 2004

www.artpolitika.ru/ak_en

Futuresonic: Mobile Connections, Manchester

26 april t/m 9 mei 2004

www.mobileconnections.org/