



Rapport

Open call for ideas pioniersprojecten
2018/2019

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
Procedure	4
Algemene bevindingen	6
Thema's	7
Algemene conclusies	8
Tot slot	10
De drie geselecteerde ideeën	

Inleiding

Digitale technieken worden nog relatief weinig ingezet op het gebied van creatie van kunstwerken, het bereiken van publiek of bij educatie en talentontwikkeling. Natuurlijk zijn er al uitvoeringen livestream te volgen, zijn er virtuele rondleidingen beschikbaar of helpen digitale crowdsourcingplatforms om kunstwerken tot stand te brengen. Dit is nog maar het begin. Digitale technologie biedt veel mogelijkheden voor de kunsten; denk aan hoe het reflectie kan oproepen, hoe verbindingen met specifieke groepen worden gelegd en hoe het ons uitdaagt verder te kijken. Innovaties hebben de potentie om artistieke ervaringen over te brengen en deze op nieuwe manieren te verbinden met het publiek. Deze nieuwe mogelijkheden willen we samen met de kunstensector onderzoeken. Daarom deed DEN begin september 2018 de oproep:

Heb je als kunstinstituut of kunstenaar zelf vernieuwende ideeën over de manier waarop innovatieve inzet van digitale toepassingen je kan helpen in je dagelijkse artistieke praktijk en richting het publiek? DEN is op zoek naar deze ideeën!

Dit resulteerde in 65 inzendingen met digitale ideeën, die aan de jury konden worden voorgelegd. De jury heeft de binnengekomen ideeën besproken en beoordeeld. In dit juryrapport bundelen we de algemene bevindingen, zaken die opvielen, overkoepelende thema's die we herkenden en algemene conclusies over de ingediende ideeën in de *open call for ideas*.

De open call heeft voor DEN waardevolle inzichten opgeleverd. De ideeën geven een beeld van de uitdagingen die de kunstensector momenteel zelf ervaart, waarbij digitalisering een rol kan spelen. De jury heeft bij de uiteindelijke selectie gezocht naar ideeën die de potentie hebben om sectorbreed toegepast te kunnen worden. Bij de verdere ontwikkeling en uitwerking van de drie gehonoreerde projecten, zal DEN als kennisinstituut de tussentijdse resultaten en opgedane ervaring actief delen met de sector.

Daarnaast wil DEN de energie vasthouden die de open call in het kunstenveld gegenereerd heeft. De uitdagingen en thema's die DEN tegenkwam in de ideeën vormen dan ook relevante input voor een toekomstige 'kennisagenda.'

Procedure

Voorselectie

Na de sluiting van de termijn op 19 oktober 2018 zijn alle ingediende ideeën intern door DEN behandeld. Er is daarbij zorgvuldig gekeken of ze voldeden aan de vooraf gestelde criteria. Helaas viel er op die gronden een aantal ideeën af. Een 25-tal ideeën werd vervolgens voorgelegd aan een jury van drie externe deskundigen. De contactpersonen van de ideeën die afvielen na deze eerste toetsing zijn hierover geïnformeerd.

Het geheel aan ingediende ideeën vanuit de kunstensector leverde waardevolle inzichten op in het kader van de opdracht van DEN. Er is een inventarisatie gemaakt van de eerste opbrengsten van de call. Daarbij is voor de 65 ingediende ideeën gekeken naar de aard van de indienende partij, de thematiek en de verdeling over de diverse kunstsectoren (zie 2. Algemene bevindingen).

Inhoudelijke beoordeling en shortlist

De jury van deskundigen bestond uit [Martijn Arts](#) (directeur Total Design), [Floor van Spaendonck](#) (directeur Cinekid, tevens voorzitter van de jury) en [Harry Verwayen](#) (directeur Europeana). Op 12 november 2018 kwam de jury bijeen om de eerste selectie van 25 ideeën met elkaar te bespreken. Daaruit is een shortlist van vijf kansrijke ideeën samengesteld. Voor elk van die vijf indieners heeft de jury nog een aparte vraag geformuleerd, die aan bod moest komen tijdens de mondelinge toelichting die zou volgen.

De 20 partijen van de ideeën die niet op de short list stonden zijn door DEN geïnformeerd en konden desgewenst om een nadere toelichting op de beoordeling van de jury vragen.

Finale selectie

Op 30 november 2018 hebben de vijf indieners van deze ideeën in een vraag-en-antwoordgesprek hun idee verder toegelicht aan de jury. Na deze gesprekken koos de jury drie ideeën.

Naar projectformulering

DEN gaat samen met de kunstinstellingen of individuele kunstenaars de gekozen ideeën ontwikkelen tot een demo, prototype of pilot. Daarvoor is in totaal 210.000 euro beschikbaar. Een deel van dit geld is door OCW beschikbaar gesteld omdat het ministerie het belang van deze open call onderschrijft.

Op basis van een doorontwikkeling van het gekozen idee naar een concreet projectplan en projectbegroting wordt dit beschikbare bedrag verdeeld over de drie projecten. Het bedrag kan bijvoorbeeld besteed worden aan inhuur van externe expertise, inkoop van digitale technieken, inhuur van audio/videomateriaal, afkoop van rechten, etc. In ieder geval worden tijdens de ontwikkeling op diverse momenten de uitkomsten getoetst bij een brede doelgroep, zodat de uitkomsten straks ook breed toepasbaar zijn. Ook worden in het projectplan diverse activiteiten opgenomen voor kennisdeling, zoals expertmeetings of mini-symposia.

DEN draagt als lid van het projectteam bij aan sectorbrede kennisontwikkeling en het verspreiden van de kennis. Daarbij zet DEN de kennis in die ze zelf heeft en draagt externe expertise aan indien van belang voor de voortgang van onderzoek en ontwikkeling.

Wat de financiële afhandeling betreft: omdat DEN geen fonds is, is het belangrijk dat de financiële administratie van het project op een bepaalde manier plaatsvindt en -desgewenst- ook door een accountant bij de partij die het idee ontwikkeld wordt gecontroleerd. DEN zal, afhankelijk van de scope van de projecten, de administratie zelf ter hand nemen of richtlijnen opstellen voor de projectadministratie. Deze richtlijnen worden opgesteld samen met de accountant van DEN.

Algemene bevindingen

Kort na de lancering van de open call hadden geïnteresseerden de gelegenheid om tijdens drie informatiesessies in Amsterdam vragen te stellen. Daarnaast hebben instellingen telefonisch en via mail contact gezocht met DEN. Op basis van de oproep zijn er 60 individuele gesprekken gevoerd met organisaties of kunstenaars die overwogen om een idee in te dienen. Uiteindelijk zijn er 69 ideeën ingediend. Twee indieners hebben zich teruggetrokken, één idee was dubbel ingediend en één idee was onvolledig ingediend. In totaal heeft DEN **65 complete ideeën**, inclusief videopitch, ontvangen. Op basis van de achtergrond van de hoofdaanvragers van de ideeën kon de volgende verdeling over de sectoren worden opgemaakt:

SECTOR	AANTAL
Beeldende kunst	11
Born digital kunst	2
Creatieve industrie	12
Musea	4
Dans	6
Muziek	5
Theater	3
Podiumkunsten breed	4
Presentatie-instellingen podium	4
Presentatie-instellingen beeldende kunst	3
Overig	11
Totaal	65

Thema's

Voor DEN zijn de ingediende ideeën een belangrijke eerste inventarisatie van de behoeften en uitdagingen in de kunstensector. DEN herkende in de ingediende ideeën een aantal overkoepelende thema's. In de kennisagenda die we vanaf 2019 ontwikkelen neemt DEN een aantal van deze geïdentificeerde thema's mee. DEN wil de bestaande behoeften matchen aan kennis die wellicht al voorhanden is, die door externe partijen ontwikkeld wordt of deze kennis zo nodig zelf ontwikkelen.

De thema's die DEN herkende:

- Oral history/storytelling: hoe kunnen digitalisering of specifieke innovatieve toepassingen helpen om een verhaal te vertellen? Bijvoorbeeld over je eigen geschiedenis als instelling of over het seizoensprogramma van een gezelschap of schouwburg.
- Inclusiviteit: op welke wijze kan digitalisering bijdragen aan een bredere en meer diverse toegang tot voorzieningen, evenementen etc.?
- Artificial Intelligence (AI): welke mogelijkheden bieden AI-technieken om bijvoorbeeld vraag en aanbod van kunst beter op elkaar af te stemmen?
- Samenwerking: aanbieden en ontsluiten van materialen van individuele makers op een 'platform' om zo een brede groep stakeholders te bereiken. Welke mogelijkheden bieden platforms voor co-creatie bij het uitwisselen van ideeën en bij het werken aan nieuwe coproducties?
- Educatie: juist bij het bereik van jongeren lijkt digitalisering een belangrijke ingang, bijvoorbeeld door het benutten van interactieve vormen.
- Match publiek & aanbod, publieksbereik: hoe kun je door technieken rond micro targeting de individuele bezoeker bereiken, aanspreken en verleiden?
- 'Livecollectie': wanneer er tijdens het maakproces al aan (een vorm van digitale) archivering wordt gedaan, zodat het materiaal later te gebruiken is als collectie en daarmee ook voor andere doelstellingen ingezet kan worden voor bijvoorbeeld, educatie of talentontwikkeling.

Algemene conclusies van de jury

Platforms en apps

Bij veel van de ideeën werd gedacht in oplossingen zoals platforms en apps als eindproducten. Vaak was er nog geen specifieke uitwerking. Veel van de ideeën waren daarmee vaak nog in een prematuur stadium. Een app of platform werd dan als oplossing gezien, zonder een concrete formulering van het probleem noch van de manier waarop zo'n app of platform dan in een oplossing zou voorzien. Ook was er niet altijd voldoende nagedacht over de herkomst van de content om de app/het platform mee te vullen, noch over de formats waarin de content dan vervolgens zou worden aangeboden.

Hoewel apps en platforms mooie manieren zijn om content digitaal aan te bieden, blijft het hierbij belangrijk om over bovenstaande problemen en over de fase na de release van het eindproduct na te denken. Want als je een platform of app hebt met mooie content, hoe zorg je er dan voor dat mensen je product ook weten te vinden? De jury meent dat men dit onvoldoende lijkt te beseffen bij verschillende van de ingediende ideeën. Hieruit maakt de jury op, dat binnen de sector het kennisniveau en de ervaring met de ontwikkeling van nieuwe digitale toepassingen vooralsnog laag is. Bijvoorbeeld: voor diverse ideeën zijn concrete cloudoplossingen beschikbaar die kennelijk nog niet bij het veld bekend zijn. Online worden diverse services aangeboden in de vorm van software, platforms en samenwerkingsinfrastructuren. Het versterken van de kennis over deze bestaande oplossingen is een aandachtspunt.

Behoeftte aan experiment

Een aantal van de ingediende ideeën draaide om een lab-achtige setting, waarin geëxperimenteerd kon worden met de vraagstukken waar kunsteninstellingen mee worstelen. Dit is in potentie interessant, maar bij labs is het vooral belangrijk om na te denken over de continuïteit en kennisdeling op langere termijn, ook omdat zo'n lab kostbaar is om op te zetten. Ondanks de expliciete vraag binnen de open call is in veel gevallen over continuïteit niet goed genoeg nagedacht.

AI om vraag en aanbod op elkaar af te stemmen

Een aantal ideeën zoomde in op de noodzaak om de vraag van het publiek en het culturele aanbod beter op elkaar af te stemmen. Daarbij werd AI vaak als oplossing geïntroduceerd om behoeften, emoties, voorkeuren of 'smaken' bij de bezoeker te herkennen via interactieve of speelse elementen. Om deze vervolgens via lerende AI-systemen te matchen met een passend cultureel aanbod. Er is in de kunstensector een groeiende belangstelling naar de mogelijkheden die AI biedt. In de ogen van de

jury wordt in de voorgestelde ideeën AI te vaak als een soort tovermiddel aangeduid. De onderliggende issues om smaak en voorkeuren en karakteristieken in het aanbod te onderscheiden en om dan vraag en aanbod bij elkaar te brengen, zijn veel complexer dan wordt verondersteld. Wel vormt dit soort vraagstukken beslist een uitdagend toepassingsgebied voor AI-technieken. Daarnaast bespeurde de jury dat er bij de ingediende ideeën nog niet voldoende wordt nagedacht over de gevolgen van het inzetten van AI-technieken. Aan AI kleven ethische vraagstukken, waarvan privacy één van de belangrijkste is. Juridische kaders zijn nodig voordat deze techniek op grote schaal ingezet kan worden voor marketingdoeleinden. Hoewel dit een belangrijke pijler voor de toekomst kan zijn, is deze open call niet de juiste plek om die kaders te ontwikkelen. Daarnaast raakt AI ook aan vraagstukken rond 'bias' en 'filter bubbles' waarover verder in gesprek kan worden gegaan met de sector.

Beheer, behoud en overig

Ook is er een aantal ideeën dat zich richt op de beheer- en behoudtaken die wezenlijk zijn in de erfgoedsector. Nadenken over nieuwe manieren van archiveren is, zeker in de kunstensector, van wezenlijk belang en valt binnen de taakopdracht van DEN. DEN wil zich met deze open call in eerste instantie richten op de inzet van innovatieve technieken bij de huidige werkwijze van kunstinstellingen. Hiermee zullen op termijn digitale 'weergaven' van het artistieke creatieproces en van het artistieke werk overblijven. Deze vormen het digitale archief van de toekomst.

Ten slotte zijn er ideeën bij die vooral meerwaarde zouden hebben voor eigen werk of voor de eigen instelling. Het doel van de call is duidelijk opgezet; het eindresultaat moet in potentie breed inzetbaar zijn in de gehele sector. Deze ideeën zijn daarom niet door de jury geselecteerd.

Meerdere instellingen hadden er in de toelichting op hun idee moeite mee om te onderbouwen hoe het idee hen ook zou helpen bij een daadwerkelijk ander of groter publieksbereik.

Tot slot, het vervolg vanuit DEN

DEN organiseert in de toekomst voor de kunstensector nog follow-ups rondom de geïdentificeerde thema's. Daar kunnen dan ook de instellingen die nu een idee hebben ingediend baat bij hebben. Zo denken we na over kennisdagen, workshops of bijeenkomsten. In de kennisagenda van DEN volgt meer informatie.

Ook tijdens de ontwikkeling van de drie gekozen projecten is openbare kennisdeling een belangrijk element. Deze worden op de website en in de DEN nieuwsbrief aangekondigd.

Daarnaast helpt DEN met kennis of met het koppelen van externe partijen die de benodigde kennis in huis hebben. Mogelijk dat er in andere domeinen oplossingen beschikbaar zijn, die nog niet gebruikt worden in de kunsten. Een inventarisatie onder en samenwerking met leveranciers en verkenning van diverse cloud-oplossingen (met services rond software, platforms en samenwerkingsinfrastructuren) behoort tot de mogelijkheden. Hoewel DEN niet iedere organisatie kan bijstaan met financiering binnen deze call, kan eenieder die zijn of haar idee zelf verder gaat uitwerken altijd bij ons aankloppen voor advies of een introductie in een waardevol netwerk.

De drie geselecteerde ideeën

Tik-Tik

Van Abbemuseum en ontwerper Simon Dogger

Het Van Abbemuseum en de blinde ontwerper Simon Dogger presenteren een uniek idee waar een mobiele telefoon een instrument wordt voor blinden of slechtzienden, om geheel onafhankelijk door een museum of expositie te lopen. Dit instrument en de daar aanwezige kunstwerken worden vervolgens gecombineerd met technische mogelijkheden die een kunstwerk op een multi-zintuiglijke manier extra inhoudelijke lagen geven voor deze doelgroep. Het multi-zintuiglijke aspect wordt zodanig uitgewerkt dat dit ook door de reguliere bezoekers van het museum wordt ervaren en daarmee ook extra lagen aan hun kunstbeleving geeft: het multi-zintuiglijke kunstmuseum.

De krachtige aspecten van dit idee zijn dat de maker de gebruiker van het instrument is, dat met een brede scope kennis wordt ontwikkeld en dat het multi-zintuiglijke middels bijvoorbeeld digitale innovatieve toepassingen voor elke toeschouwer interessant kan zijn. Middelen als audio, Augmented Reality, geur, kleur, tastzin, etc. worden ingezet om kunstbeleving te verrijken.

Het idee past bij de tijdsgeest. Niet alleen omdat het zal bijdragen aan de onafhankelijkheid van blinden en slechtzienden in kunstmusea. Ook omdat de kunstbeleving an sich wordt bevraagd en doorontwikkeld via digitale hulpmiddelen.

Dat maakt dit project geschikt als pioniersproject binnen de open call van DEN.

Aandachtspunten van de jury

Een multi-zintuiglijk kunstmuseum is interessant vanuit DEN omdat hier wordt gekeken hoe kunst multi-zintuiglijk gemaakt kan worden en hoe digitale technieken daaraan kunnen bijdragen. De waarde voor de brede culturele sector wordt juist duidelijk als er ruimte is om die multi-zintuiglijkheid ook op andere kunstvormen dan beeldende kunst toe te passen. Het is interessant om te onderzoeken of het ook toepasbaar is voor kunstvormen als podiumkunsten, design, hedendaags beeldende kunst, etc. De ontwikkeling van dit project wordt van grotere waarde als daarover ook kennis wordt ontwikkeld/ voorbeelden kunnen ontstaan. De impactgedachte is interessant om mee te laten lopen in dit project.

Performance Technology Lab

Feikes Huis, Likeminds en Beamlab

Productiehuis Feikes Huis, theaterproducent Likeminds en de R&D tak Beamlab van het commerciële AV bedrijf Beamsystems hebben het idee om meerdere labs te organiseren waar podiumkunstenaars de kans krijgen om te experimenteren met nieuwe audiovisuele technologie. Van videomapping, tot augmented reality; van motion tracking tot 3d audio.

Het interessante idee achter dit productiehuis 'van de toekomst' is dat als de makers van nu zich willen verhouden tot de huidige en toekomstige wereld, ze zich ook moeten verhouden tot de mogelijkheden van technologie en digitale toepassingen in hun werk. Het toepassen van nieuwe technologieën opent nieuwe dramaturgische concepten en biedt andere manieren om verhalen te vertellen. Het biedt mogelijkheden om op andere manieren relaties en interacties aan te gaan met het publiek. Het creëert zo misschien wel een ander theater van de toekomst. De initiatiefnemers weten dat hier veel vraag naar is bij jonge makers; maar er is een gebrek aan digitaal 'speelgoed' en een gebrek aan een plek om dingen uit te proberen en ontdekken.

Het netwerk van de drie initiatiefnemers is groot en het is ook de nadrukkelijke bedoeling om andere podiumkunstorganisaties, makers én podia, bij de labs te betrekken. Ook het hogere kunstvakonderwijs is bij de opzet, de uitvoering en de kennisontwikkeling van deze labs betrokken. Beamlab heeft het digitale gereedschap voorhanden en wil het juist testen in een artistieke context. De initiatiefnemers tonen een energieke basis voor dit ontwikkel- en leertraject.

In het plan voor het opzetten van deze labs is ook de continuïteit uitgewerkt: de duurzame ontwikkeling en deling van kennis die wordt opgedaan. De uitwerking van dit onderdeel wil DEN bij uitstek ondersteunen. Tijdens de ontwikkeling van dit project wordt ook het 'kennis delen van de toekomst' onderzocht. Dit is van waarde bij brede vraagstukken die spelen in de podiumkunstensector. Hoe kan immaterieel erfgoed als 'het ambacht' en de erfenis van bepaalde kunstenaars digitaal worden vastgehouden en gedeeld. Dit raakt ook het vraagstuk van live collectie, of archiveren tijdens het creatieproces. Dit 'archiveren tijdens het creatieproces' is een belangrijk aandachtspunt in de nieuwe strategie van DEN.

De initiatiefnemers hebben het idee van een 'nomadisch lab'; er is geen vaste locatie voor de diverse sessies.

Vanuit de opzet van deze open call is het interessant om te zien wat de combinatie met de creatieve industrie en de podiumkunstensector oplevert. Dit is een toevoeging op het huidige -meer traditioneel ingerichte- maakproces binnen de podiumkunsten.

Aandachtspunten van de jury

- Om bruikbare kennis te ontwikkelen en het idee schaalbaar te maken is de realisatie van ten minste twee labs noodzakelijk.
- De uitdaging zit onder meer in het laten ontstaan van een succesvol kennisplatform en het doordenken van de resultaten van de inzet van digitale technieken verder dan alleen het artistieke concept. Een productiehuis helpt de maker immers ook met publieksbereik, educatie, verkoop en dergelijke zaken.
- Er is focus nodig om een waardevol prototype te ontwikkelen dat daadwerkelijk de potentie van het idee laat zien. De aanpak van 'design thinking' dat DEN voorstaat om bij deze ontwikkeling te betrekken, kan helpen om de focus te verkrijgen en voortgang te testen bij de doelgroepen.
- Ook de combinatie van de partijen binnen dit initiatief biedt ruimte voor kennisontwikkeling. Dit is interessant voor de brede sector: de samenwerking tussen productiehuis, hogeschool en tech-leverancier zijn een interessante combinatie om ook te kijken naar het 'co-creatie model voor de toekomst'.

IMPAKT Beyond (werktitel)

Impakt festival

Het Impakt festival is een jaarlijks multimedia evenement met tentoonstellingen, filmvertoningen, lezingen, paneldiscussies, performance, presentaties en artist talks op verschillende locaties in Utrecht.

De organisatie van het Impakt festival heeft een idee ingediend om met diverse methodes te onderzoeken hoe de actieve betrokkenheid van kunstenaar en van publiek bij gebeurtenissen met een eenmalig, evenement-achtig karakter kan worden verlengd over een langere tijdspanne.

Interessant aan dit idee is dat er niet op één instrument wordt ingezet. Ook Impakt heeft geconstateerd dat er weliswaar veel virtuele platforms zijn, maar dat veel van deze platforms niet voldoen om artistieke content te delen én publiek te betrekken. Impakt zet hierin een stap verder en onderzoekt hoe het virtuele platform er in de toekomst wél uit moet zien. Met als doel om een digitaal ervaren publiek voor, tijdens en na een event te blijven betrekken. Niet zozeer om het geïnteresseerde publiek te informeren, maar vooral om interactie aan te gaan met het publiek. En om makers, onderzoekers én publiek al in een vroeg stadium ervaringen met elkaar te laten uitwisselen over ontstaans- en creatieprocessen.

Gezien de aard van het festival, heeft Impakt als organisatie contact met de creatieve industrie en een bovenmatig geïnteresseerd en relatief jong publiek. Deze zullen als stakeholders een bijdrage leveren bij verdere verkenningen.

Het is de bedoeling dat het instrument dat op basis van het onderzoek wordt ontwikkeld diverse invalshoeken van kunst en kunstbeleving representeert. Ook wordt onderzocht hoe je die ene live gebeurtenis digitaal vastlegt en van diverse context voorziet, hoe je publieksreacties 'vangt' en vastlegt. Voor het publiek van de toekomst is dit een waardevol uitgangspunt. Het kan daardoor voor uiteenlopende gezelschappen, presentatie- en kunstinstellingen interessant zijn.

Aandachtspunten van de jury

- Impakt heeft al verschillende bestaande instrumenten onderzocht in de voorbereiding van dit idee. Dat is positief omdat het uitdrukkelijk de bedoeling is van de open call dat deze ontwikkeling voortbouwt op wat er al bestaat en dat er geen 'reguliere' app wordt ontwikkeld.

- De jury adviseert om een keuze te maken uit de vele 'features' die Impakt wil onderzoeken. In het verlengde van het bovenstaande is het beter om er enkele uit te kiezen en deze te optimaliseren.
- Voor het slagen van het dit project en bij de verdere uitwerking van dit idee moeten andere partners actief betrokken worden. Dat is van belang om een model te ontwikkelen waar ook andere organisaties gebruik van kunnen maken.
- Het is interessant om tijdens de ontwikkeling ook te onderzoeken hoe de nieuwe digitale informatie die ontstaat rondom het ene evenement wordt vastgehouden en bewaard. Dit raakt namelijk aan de bestaande vraag binnen de kunstensector op het gebied van 'live collectioneren'. DEN neemt dit mee als kennisvraag in het onderzoek.