

DUTCH DIGITAL ART MUSEUM AMSTERDAM-ALMERE (DDAMAA)

DDAMAA - beleidsplan 2024 - 2028

Auteurs : Bestuur, directeur en commissie 2024 DDAMAA

Datum : 24-04-2024
Revisie : 30-06-2024



Breeze on a Dutch Windmill, Emily-Lara Kabos

RUIMTE VOOR EEN DIGITAL ART MUSEUM IN ALMERE/FLEVOLAND

Inhoudsopgave

DDAMAA - beleidsplan 2024 - 2028

<u>Auteurs : Bestuur, directeur en commissie 2024 DDAMAA</u>	<u>0</u>
<u>Inhoudsopgave</u>	<u>1</u>
<u>Summary</u>	<u>2</u>
<u>Policy Plan 2024-2028: Dutch Digital Art Museum Almere (DDAMAA)</u>	<u>2</u>
<u>Introduction</u>	<u>2</u>
<u>Vision</u>	<u>2</u>
<u>Mission Objectives</u>	<u>2</u>
<u>Strategic Goals</u>	<u>2</u>
<u>Target Audiences</u>	<u>3</u>
<u>Marketing and Outreach</u>	<u>3</u>
<u>Conclusion</u>	<u>3</u>
<u>Inleiding</u>	<u>4</u>
<u>Visie</u>	<u>4</u>
<u>Missie</u>	<u>4</u>
<u>Profiel</u>	<u>5</u>
<u>Info met betrekking tot Culturele ANBI Status</u>	<u>6</u>
<u>Organisatie</u>	<u>6</u>
<u>Positie</u>	<u>7</u>
<u>Programmering</u>	<u>7</u>
<u>Programmering Kunst Inhoudelijk</u>	<u>8</u>
<u>Activiteiten</u>	<u>9</u>
<u>Tentoonstellingen</u>	<u>9</u>
<u>Educatie</u>	<u>9</u>
<u>Meetups</u>	<u>9</u>
<u>App ontwikkeling</u>	<u>9</u>
<u>Festivals</u>	<u>9</u>
<u>DDAMAA prijsvraag voor digital art</u>	<u>9</u>
<u>Samenwerking</u>	<u>10</u>
<u>Communicatievisie en doelgroepen</u>	<u>11</u>
<u>Communicatie visie</u>	<u>11</u>
<u>Doelgroepen</u>	<u>11</u>
<u>Bedrijfsvoering</u>	<u>12</u>

Summary

Policy Plan 2024-2028: Dutch Digital Art Museum Almere (DDAMAA)

Introduction

DDAMAA seeks to transform Almere into a hub of digital and technological cultural interaction, bridging traditional views of Almere as a low culture suburb into a dynamic center of artistic and technological discourse.

Vision

To explore and emphasize the growing impact of digital technology on society and the individual, using art as a pivotal medium for understanding and discussion.

Mission Objectives

Global Positioning: Position Almere, within the Amsterdam region, as a leading center for digital culture through high-profile events, exhibitions, research and collaborations.

Technological Dialogue: Create platforms for public engagement on the opportunities and challenges posed by emerging technologies by art.

Cultural Leadership: Develop DDAMAA into an (inter)nationally recognized venue for innovative digital art.

Strategic Goals

1. Events and Exhibitions:
 - Annual thematic exhibitions that explore the intersection of art, science, and technology.
 - Host international conferences and symposiums focusing on digital art and technology.
2. DDAMAA Digital Art Prize:
 - Launch an annual competition with an appealing prize to attract cutting-edge digital art contributions globally. Themes may include AI and art, art and mathematics, research and the interplay between art and the technological society.
3. Educational Outreach:
 - Develop educational programs and workshops in collaboration with schools and universities to foster an understanding of digital art and technology's role in society.
4. Engagement Through Technology:
 - Enhance visitor engagement through digital tools, such as an augmented reality app, which overlays digital artworks onto the physical landscape anywhere.
5. Sustainability and Community Engagement:
 - Promote sustainability through the reuse of materials and eco-friendly practices in art production and exhibitions.
 - Foster a community-based approach by involving local businesses, artists, and the public in festival-like events inspired by models such as the experimental festival Burning Man. Why not create a "Burning woman"?
6. Sponsorship and Financial Independence:
 - Attract sponsorship from technology companies and local businesses to reduce reliance on government subsidies.
 - Establish partnerships with academic, universal and museal institutions and corporate entities to expand funding opportunities and collaborative projects.

Target Audiences

- Art and Technology Professionals: Artists, designers, tech experts, and academics interested in the nexus of art and technology.
- Cultural Participants: Local and international visitors attracted to innovative cultural experiences.
- Critical Voices: Individuals and groups interested in the societal impacts of technology, including policy makers, activists, and thought leaders.

Marketing and Outreach

- Utilize digital marketing, social media, and collaborations with (inter)national art and technology platforms to enhance visibility and engagement.
- Engage with (inter)national artists and scholars to foster a global dialogue through digital exhibitions and virtual reality experiences.

Conclusion

By 2028, DDAMAA aims to be a leading (inter)national center for the discussion and exhibition of digital art, recognized for its innovative approach to integrating technology and art. Through these strategic initiatives, DDAMAA will enhance Almere's cultural landscape, positioning it as a vibrant hub for creative and technological excellence

Inleiding

Het bestuur van de DDAMAA editie 2024, wil het DDAMAA professionaliseren en voortgaan op hetgeen door DDAMAA directeur Christine van Stralen is opgebouwd . Daartoe is een beleidsplan opgesteld voor de komende vier jaren.

Visie

De invloed van technologie op de samenleving en individuele personen, maar met name op de jeugd, die is opgegroeid in een digitale wereld, is groot en neemt meer en meer toe.

In tijden van zogenaamde “meta crisis”, waarin alles heftig aan verandering onderhevig is, is er daar waar wetenschap aan de grenzen zit en de mens steeds meer gevangen raakt in systemen, een belangrijke rol voor kunst in brede zin weggelegd.

Digitale kunst hoeft niet aan locatie te zijn gebonden. Dit betekent dat het uitstekend kan verbinden, lokaal, landelijk en wereldwijd.

De regio Amsterdam heeft historisch gezien een internationale reputatie op het gebied van klassieke en hedendaagse kunst. In tijden van grote technologische veranderingen is het belangrijk dat Almere, als new town, aan de regio een cultureel technologische component kan toevoegen. DDAMAA doet dat met digital en multimedia art projecten. De opzet van DDAMA is, dat het uiteenlopende, vernieuwende en bewustmakende culturele evenementen organiseert met aansprekende thema's rond actuele en futuristische technologische ontwikkelingen. Op deze wijze draagt het bij aan het beleid van de regio Groot Amsterdam om talent van over de hele wereld naar de regio Amsterdam Almere te trekken en eigen talent de omgekeerde weg kan opgaan.

Missie

De belangrijke doelstellingen:

- Almere op de kaart zetten als een onderdeel van de cultuurspreiding in de regio groot Amsterdam, waar op het gebied van - digitale - cultuur belangrijke evenementen worden georganiseerd.
- Door middel van digital art-tentoonstellingen en evenementen de geschiedenis en actuele invloed van technologie op de samenleving en personen aantonen en daarmee bespreekbaar maken..
- Aan beginnende en gevorderde digitale kunstenaars een platform bieden voor onderlinge en publieke interactie.
- Op den duur een echt museum voor digital art tot stand brengen in Almere



The Multiversum - Wilfried Lansink

Profiel

DDAMAA is in 2016 in Almere opgericht als museum voor digitale kunst. Dit met het doel het “museum van de toekomst” te zijn en Almere het imago te bieden van een ‘smart culture city’.

Om dit verder uit te bouwen is het nuttig om mee te liften op de wereldwijde reputatie die Amsterdam heeft op het gebied van kunst, architectuur en open cultuur.

Daarom is het zinvol om de naam daar aan te passen en DDAMAA te duiden als Dutch Digital Art Museum Amsterdam-Almere. Voor het buitenland wordt Almere als een buitenwijk van Amsterdam gezien.

DDAMAA is een organisatie die tentoonstellingen organiseert op het gebied van digitale kunst en multimedia. DDAMAA spot Kunstenaars en organiseert meet-ups en evenementen waar maatschappelijk geïnteresseerde kunstenaars, kunstliefhebbers maar ook een diversiteit aan kritische geesten, zich kunnen informeren en zelf hun bijdragen kunnen leveren.

Met een focus op actuele IT-ontwikkelingen, becommentarieerd in digital art, biedt DDAMAA een publiek programma dat een genereus aanbod bevat van tentoonstellingen, live gesprekken met kunstenaars, performances, events, publicaties en podcasts.

Digital art is een brede term die elk artistiek multimediaal werk of elke art-praktijk omvat, waarbij digitale technologie een essentieel onderdeel is van het creatieve of presentatie proces. Een belangrijk criterium is, dat het werk een artistieke technische manipulatie bevat van de gangbare praktijk en die praktijk bevraagt. Dit omvat een breed scala aan technieken, media en thema's, zoals:

- **democratiserende digital art thema's**, die specifiek zijn voor verbindende en communicatieve mogelijkheden van het internet, zoals wij een expositie organiseerde over het thema ‘Open Source’.
- **Maatschappij veranderende belangrijke ICT-ontwikkelingen**, waarvan we de consequenties nog nauwelijks kunnen overzien, zoveel mogelijk toegankelijk maken. Dat is al experimenterend de content ontwikkelen, in het oog van de storm. Daarbij de informatie, die ons daardoor tegemoetkomt in het evenement betrekken. Een

expositie of evenement als een ongoing proces. Zo kwam o.a. de NFT-expositie tot stand.

- Thema's, die in samenwerkingsverband met diverse denkers, **meer licht kunnen werpen op belangrijke maatschappelijke problemen**, daarmee gebruik makend van creatieve know how en energie, een insteek, die oplossingsgericht kan zijn.
- **Generatieve kunst:** Algoritmen en computerprogramma's gebruiken om autonome kunst te creëren.
- **Virtual en Augmented Reality Kunst:** Meeslepende ervaringen creëren die de fysieke en digitale wereld met elkaar verbinden.
- **NFT Kunst (Crypto Kunst):** Unieke digitale kunstwerken die worden geverifieerd en verkocht met behulp van blockchain technologie.

Museum: wij sluiten ons aan bij de brede betekenis, geformuleerd door ICOM, het International Council of Museums:

"Een museum is een permanente instelling zonder winstoogmerk, in dienst van de samenleving, gericht op het onderzoeken, verzamelen, bewaren, interpreteren en tentoonstellen van materieel en immaterieel erfgoed." Open voor het publiek, toegankelijk en inclusief, bevordert het diversiteit en duurzaamheid. Dit met en voor gemeenschappen, bieden diverse ervaringen voor educatie, plezier, reflectie en kennisdeling."

Info met betrekking tot Culturele ANBI Status:

- doel van de instelling en activiteiten om dat doel te bereiken
- - Almere en Flevoland een museum bieden, dat past bij de jonge stad en provincie, dus met het thema digitale kunsten
- hoe de instelling aan inkomsten komt
- - uit entrees voor exposities en evenementen, subsidies, fondswerving, donaties
- waaraan het geld wordt uitgegeven
- - aan organisatie, materialen, techniek, kunstenaars, locaties voor exposities en evenementen
- hoe het vermogen wordt beheerd
- - Door de accountant in het bestuur, gesteund door boekhouder, de dagelijkse directie. Er is geen vermogen in de zin van liggend geld.

Organisatie

Het bestuur van de DDAMAA bestaat uit de volgende personen:

Hulmo Christaansen (VZ. IT Vattenfall); [Egbert van de Coevering](#) (Secretaris, ondernemer);
Melanie de Vries-Bezuijnen (Penningmeester, Accountant)
Rufus van Gom (bestuurder, IT defensie); Mr J.B.M. Swart (bestuurder, advocaat).

Het bestuur wordt ondersteund door drs. Christine van Stralen, kunsthistorica, als **directeur** van de Stichting DDAMAA en **curator** van het museum.

Raad van Toezicht: Monique de Louwere, Ans van Berkum, Jan Coenen, Sjoerd Soeters

Positie

Niet iedereen zal dit van harte bevestigen maar Almere heeft niet het imago van een dynamische culturele stad. De “place to be”, waar interessante dingen gebeuren. Daarvoor gaat men eerder naar Amsterdam. Maar Amsterdam-Almere formule kan Almere het wel worden. Het kan een interessante aanvulling zijn op wat Amsterdam te bieden heeft en wat Almere en Flevoland nu nog missen, op voorwaarde dat het een duidelijke culturele eigen identiteit weet te ontwikkelen.

Wij denken dat Almere en DDAMAA in Almere potentie hebben. Er wonen ~230k mensen in Almere. De bevolking is relatief jong van samenstelling. Naast wonen en recreëren is een aanbod van hedendaagse (digitale) kunst interessant vanwege de wisselwerking van kunst, IT en daarmee samenhangende maatschappelijke ontwikkelingen. Een en ander past uitstekend in de schaa sprong die Almere te wachten staat en kan dan cultureel een been bijtrekken.

Almere heeft alle mogelijkheden om culturele evenementen te organiseren. De stad is toegankelijk. Makkelijk te bereiken via openbaar vervoer en auto. Het heeft de ruimte om tentoonstellingen en evenementen te organiseren.

Almere heeft hoogwaardige technologische bedrijven binnen zijn grenzen die gekoppeld kunnen worden aan digitale kunst en vraagstukken op het gebied van invloed van technologische ontwikkelingen op samenleving en individuen.

Met DDAMAA profileert Almere zich als smart culture city. DDAMAA draagt daarmee bij aan de behoeften, die al lang in Almere gevoeld worden, namelijk aan een ruimer interessant cultureel aanbod voor Almere als studentenstad, een toeristisch aantrekkelijke culturele newtown en lokale voorzieningen voor de eigen bevolking, die een flinke groeispuurt maakt.

Programmering

In de komende jaren bouwt DDAMAA de dynamische rol uit, die zij in het Almeerse kunstcircuit sinds 2016 heeft ingenomen. Zij weet lokale en (inter)nationale kunstenaars te prikkelen tot vernieuwende kunst die zich meet met (inter)nationale standaarden. In het verlengde hiervan stimuleert de instelling het debat over de invloed van technologie op samenleving en individu.

Zonder dat velen dit beseffen grijpt technologie steeds verder in, in het leven van individuen en van de samenleving als geheel.

De nu snel opkomende kunstmatige intelligentie gaat nog verder invloed uitoefenen op een samenleving, waarin iedereen al grote delen van zijn tijd achter schermen door brengt.

De bureaucratie wil “in control” zijn en vindt in de uitbreidende kunstmatige intelligentie geweldige tools om de orde tot in de haarvaten van de samenleving te kunnen regelen. Kunst en kunstenaars kunnen hier een rol spelen door dit begrijpelijker te maken met innovatieve digitale kunst en het publiek hierover bewust en kritisch te maken.

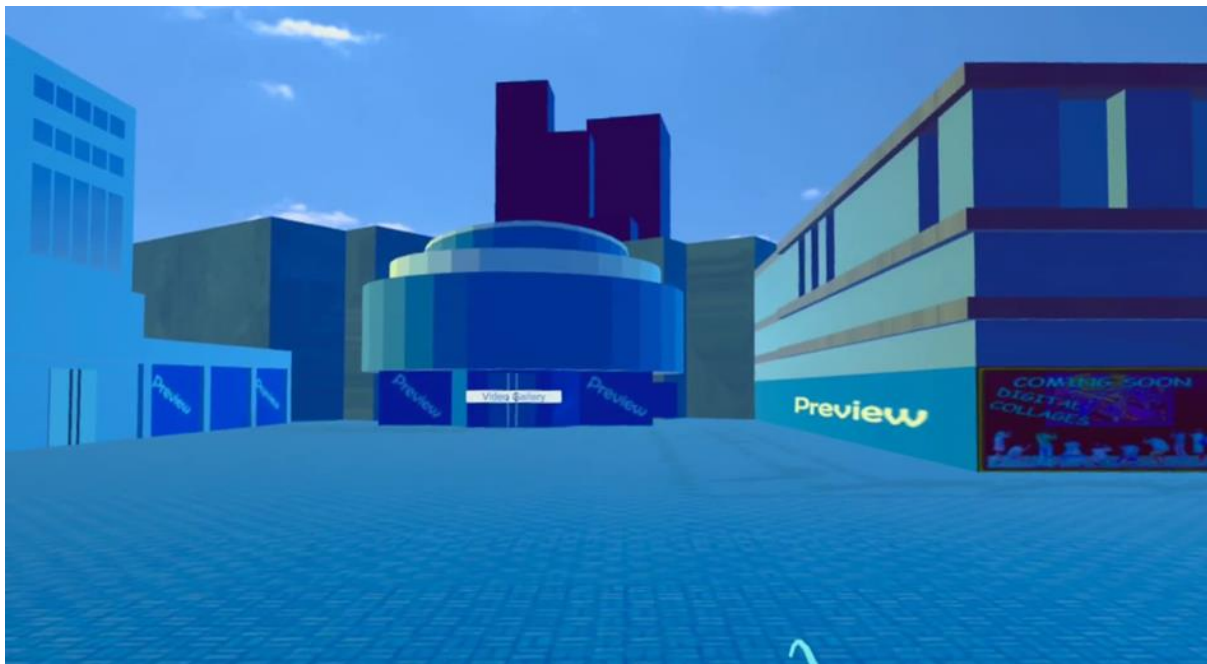
Om deze generaties te bereiken worden relevante sociale media ingezet. Op een metaniveau komen sociale media op zichzelf natuurlijk ook onder de aandacht en moeten zij deel uitmaken van de programmering. Tegelijk worden de mogelijkheden van inmiddels door DDAMAA in samenwerking met HBO-opleidingen in Groningen en Almere ontwikkelde tools verder ontwikkeld en ingezet voor **publieksbereik**. Dat gaat over de **AR-DDAMA-Art-Route-App en het VR-DDAMA-Museum**. Verdere ontwikkeling geschiedt met kunstenaars en bedrijven met geschikte kennis en ervaring.

Programmering Kunst Inhoudelijk

De kunst inhoudelijke programmering van DDAMAA is vanaf de start in 2016 steeds een afgeleide geweest van de doelstelling: bewustwording, democratisering en kunstbeleving. Zo kwamen de volgende tentoonstellingen en researchprojecten tot stand

- *Open Source Mentality*
- *The Bleep Room, The NFT-Hype*
- *The Algorithmic Beauty of Plants*
- *Glitched Lovescapes*
- *Like Digital art*
- *Blockchain and digital art*

VR-DDAMAA-Art-Museum.



Activiteiten

Tentoonstellingen

In de periode 2024 - 2029 is DDAMAA voornemens om in ieder geval 4 keer per jaar een tentoonstelling te organiseren rondom aansprekende, actuele thema's over kunst, wetenschap en technologie in Almere of elders. Dit zo mogelijk in samenwerkingsverband.

Educatie

Als museum heeft het voor DDAMAA prioriteit om scholen en andere opleidingsinstituten een overzicht te geven van de ontwikkeling van technische onderwerpen en daarmee samenhangend digitale kunst. Zowel voor in schoolverband als naschoolse en vrije tijd ontwikkelt DDAMA educatieve programma's, liefst ook in samenwerking.

Meetups

De ligging van DDAMAA op een restaurantplein in Almere, Belfort 15, is heel makkelijk toegankelijk, ook voor winkelend publiek. Die mogelijkheid wordt uitgebreid en beter benut in de toekomst door de etalage, entree en expositieruimte duidelijker en aantrekkelijker te maken. Ook voor het houden van Meetups op het terrein kan DDAMAA zich aldaar prima profileren, als het gaat over technologie en samenleving, technologie en individu, voor debat. Parkeren vlakbij is goed mogelijk. Gezinnen kunnen, tegen een kleine betaling, zo binnen lopen.

App ontwikkeling

DDAMAA heeft in samenwerking met de hogeschool Windesheim in Almere de AR-DDAMA-Art-Route-App ontwikkeld, waarmee al wandelend, met behulp van geolocaties en augmented reality technieken, kunstwerken in principe overal in de wereld kunnen worden getoond. De app biedt unieke vernieuwende mogelijkheden voor educatie, toerisme en kunstinstellingen. Deze app zal in een aantal iteraties steeds worden geïnnoveerd.

Festivals

Voor festivals kan DDAMA een interessante toevoeging op het aanbod ontwikkelen. Hierover zijn eerste contacten gelegd met festival organisaties voor een vorm van samenwerking. Gezien de ligging van DDAMAA is ook een samenwerkingsproject met de lokale horeca een gedachte voor een digital art festival.

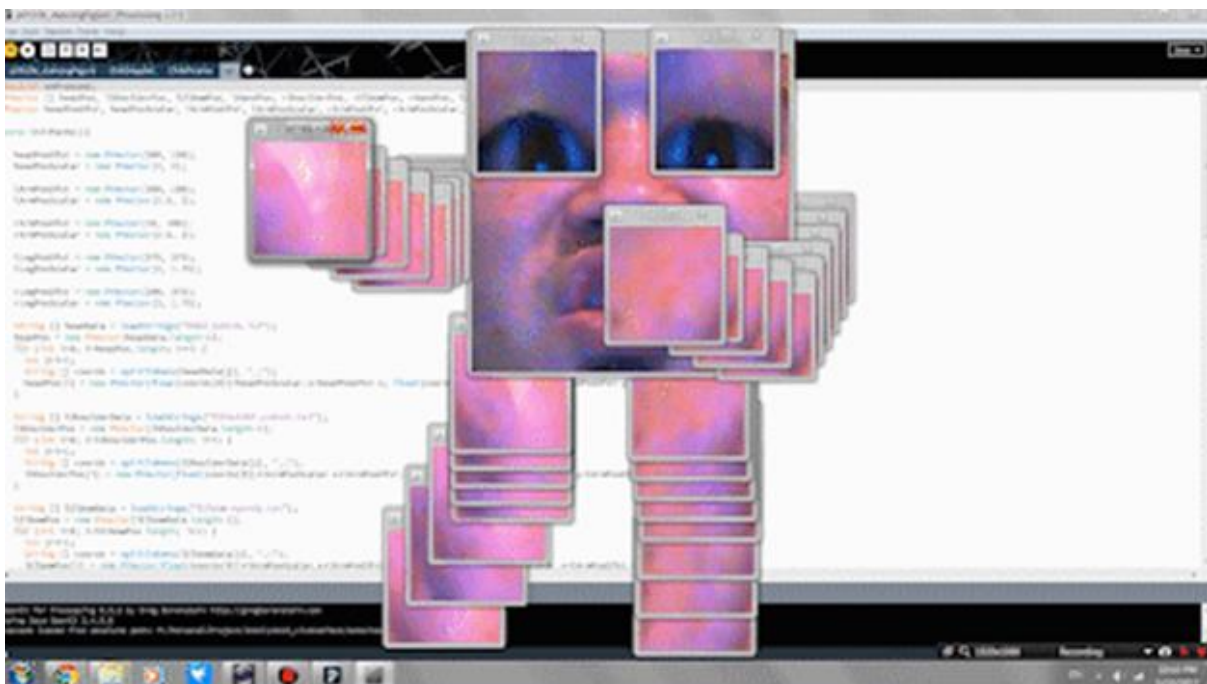
DDAMAA prijs voor digital art

Om bekendheid te genereren en om de creatie van (digitale) kunst te bevorderen wil DDAMAA een jaarlijkse prijsvraag uitschrijven voor digitale kunstenaars wereldwijd over een jaarlijks wisselend thema. Bijvoorbeeld:

- AI en kunst
- Kunst en Wiskunde (Art and mathematics)
- Kunst en milieu
- Wetenschap en kunst (Art and science)
- Kunst en technologische samenleving
- Kunst en gaming (Art and gaming)

Samenwerking

DDAMAA zal doorgaan met het bouwen van bruggen en initiëren van samenwerkingen om de ondersteuning bewustwording in de digitale wereld door digital art te versterken. We geloven dat nationale en internationale samenwerkingen een voor de hand liggende en waardevolle methode voor doorgroei van DDAMAA zijn. Door met (internationale) partners samen te werken, kunnen we onze krachten bundelen wat betreft communicatie, op inhoudelijk en financieel gebied. Voor de kunstenaars levert het de bijzondere gelegenheid om over een langere periode aan een project te werken en de verschillende stadia van de ontwikkeling op verschillende locaties, aan steeds een ander publiek te tonen. In de komende jaren willen we daarom onze nationale en internationale samenwerkingen uitbreiden en de al bestaande samenwerkingen versterken.



Raven Kwok, Open Source

Op dit moment werkt DDAMAA samen met gelijkgestemden, o.a.:

- Hogeschool Windesheim/Planet Art/Gogbot, Enschede/HKU (Hogeschool voor de kunst Utrecht)/Universiteit VU, Amsterdam/Universiteit Twente/V2, Rotterdam/BCNL, Dutch Blockchain Foundation

Doelgroepen

Medespelers – Cultuurconsumenten, Kunstprofessionals, kunst-amateurs, ontwerpers, creatievelingen en -studenten lokaal en (inter)nationaal; een actieve groep met een gespecialiseerde achtergrond en gerichte interesse in ons inhoudelijke programma, die zowel de tentoonstellingen bezoeken als ons nauwlettend volgen op digitale platforms.

Cultuursnuivers – Deelnemers aan een breed scala van culturele programma's zonder specifieke affiliatie met de beeldende kunstpraktijk; enthousiaste culturele veelvraters, zij bezoeken ons en/of komen ons online tegen.

Boodschappers – Journalisten, bloggers, onderzoekers, influencers, schrijvers; een groep met verschillende niveaus van achtergrondkennis, maar allen gericht op het contextualiseren en verspreiden van het programma.

Beleidsmakers – Bestuurders uit verschillende hoeken; (gemeentelijke) politiek, musea, (culturele) instellingen, fondsen, ambassades; een groep aanvoeders die kansen kunnen bieden voor interessante samenwerkingen en/of inbedding in nieuwe contexten.

Frisse blikken – Nieuwe gezichten en nieuwsgierige mensen, die minder bekend zijn met het (lokale) culturele aanbod; expats, bedrijfsmedewerkers, dagjesmensen, buurtgenoten, winkelend publiek, toeristen en verschillende belangenorganisaties.

Zakelijke partners - veelal ICT-bedrijven, die hun kennis en ervaring beschikbaar stellen voor verdere ontwikkeling van de AR-DDAMA-Art-Route-App

Joungblood - scholen, studenten, aankomend kunstenaars, die vanuit hun visie en ervaring DDAMAA 'bij de les houden'.

Bedrijfsvoering

DDAMAA steunt financieel op de volgende inkomstenbronnen::

- Sponsoring door Tech bedrijven in de regio Groot Amsterdam Almere. Bedrijven die belang hebben bij het aantrekken van talent wereldwijd. Om de mogelijkheden van sponsoring te vergroten is het van belang dat de ANBI C-status wordt verkregen.
- Subsidies van overheden voor museum activiteiten en het organiseren van culturele evenementen.
- Tickets en donaties van museumbezoekers en deelnemers aan de verschillende events, meet ups enz.
- Schenkingen

Het budget

Tot en met 2023 heeft DDAMAA met een zeer beperkt budget van < € 10.000,- de organisatie opgebouwd. Een subsidie vanuit het Prins Bernhard Cultuurfonds van € 6.000,- en de zeer beperkte bijdrage die de eigenaar van het pand aan de Belfort 15 Almere in rekening brengt, de inzet van de onbetaalde enthousiaste vrijwilligers maken het bestaan van de DDAMAA in Almere mogelijk.

•
Om meer sponsors te krijgen en om in aanmerking te komen voor verschillende subsidies is het van belang dat er opmerkelijke activiteiten worden georganiseerd.

Dit zal in eerste instantie gebeuren door het benutten van de prachtige locatie aan de Belfort voor het houden van Meetups en lezingen. Voor de sanitaire faciliteiten zal samenwerking met de aanpalende horeca ondernemers gezocht moeten worden.

Om internationale belangstelling te krijgen zijn Meetups en een aansprekende internationale prijs van belang.

Wat een sterke drijver voor traffic kan zijn is het vinden en committeren van bekende publieke personen.

Duurzaamheid – De bescheiden budgetten waaronder DDAMAA al die jaren heeft geopereerd, hebben ervoor gezorgd dat er een cultuur is ontstaan waarin hergebruik van materialen de standaard is geworden en zelfs een noodzaak. Gedrag dat ook heel gebruikelijk is onder kunstenaars. DDAMAA blijft in dezelfde mate materialen recyclen, omdat we op alle niveaus van de organisatie efficiënt zijn en een zo klein mogelijke ecologische voetafdruk willen achterlaten.



1. AI, Chat GPT, Midjourney:de game changer anno 2024