



Beleidsplan 2005-2008 Virtueel Platform

subsidie-aanvraag voor de cultuurnota 2005-2008

Virtueel Platform – Beleidsplan 2005-2008

Deel 1

Wat is het Virtueel Platform – 1

Deel 2

Activiteiten Virtueel Platform in het verleden – 5

Deel 3

Doelstellingen en activiteiten Virtueel Platform 2005-2008 – 8

1. Wat is het Virtueel Platform?

In de afgelopen tien jaar is nieuwe media gegroeid tot een belangrijk onderdeel van de cultuursector. Nieuwe media instellingen zijn volwassen geworden. Er is veel belangstelling binnen alle kunstdisciplines voor de mogelijkheden die nieuwe media bieden. Buiten de kunstensector is er erkenning voor de rol van de kunst en cultuursector als bron én aanjager van innovatie op het gebied van ICT, nieuwe beleidsvormen en onderwijsvernieuwing. Diverse beleidsnota's zijn verschenen over e-content, e-cultuur en andere gerelateerde beleidsterreinen. Deze nota's samengevoegd leveren nog niet een overkoepelend 'delta plan'. Tot nu toe zijn vooral pilot projecten uitgevoerd door oa. de verschillende partners in het Virtueel Platform (VP), waarvan enkel zeer succesvol zijn gebleken. Deze veranderingen zijn een belangrijke ontwikkeling voor de sector: financiële ondersteuning, technische faciliteiten en erkenning maken het mogelijk om samen te werken met partijen uit andere sectoren. Het is nu mogelijk om meer te betekenen. Niet alleen voor de kunsten, theorievorming en voor de culturele sector, maar ook voor maatschappelijke, onderwijskundige en technologische innovatie.

In haar recente beleidsadvies over de digitalisering van cultuur en de implicaties voor cultuurbeleid 'eCultuur: van i naar e' (Raad voor Cultuur, juni 2003) zet de Raad voor Cultuur een visie uiteen voor een integraal e-cultuurbeleid. In het rapport wordt het Virtueel Platform genoemd als een belangrijke partner in het ontwikkelen van een mogelijk projectbureau voor e-cultuur. Sinds 1997 heeft het VP zich een drietal taken toegeëigend binnen de culturele nieuwe media sector, die de taken van een dergelijk projectbureau dicht benaderen.

1) kennis en samenwerking

Het Virtueel Platform fungeert als katalysator in de samenwerking tussen verschillende actoren in het ontwikkelen van de culturele aspecten van de 'informatiesamenleving'. Het Virtueel Platform zorgt ervoor dat verschillende partijen met elkaar om de tafel gaan zitten. Hiermee wordt niet alleen coördinatie van nieuwe media binnen de cultuursector (zoals tussen vormgeving, beeldende kunst, podiumkunsten, erfgoed etc) bereikt, maar wordt ook samenwerking en kennisuitwisseling met andere sectoren gestimuleerd, zoals bijvoorbeeld het onderwijs, de wetenschap en het bedrijfsleven. Het Virtueel Platform gaat hierbij pro-actief te werk: door de nauwe samenwerking met de producerende nieuwe media instellingen signaleert het Virtueel Platform in een vroeg stadium belangrijke vraagstukken, en stelt deze aan de orde in een gezelschap van experts vanuit verschillende disciplines en sectoren.

2) presentatie aan breed publiek

Nieuwe media hebben een grote invloed op tal van processen en veranderingen binnen onze cultuur. Dit geldt voor onze cultuur in brede zin, zoals de manier waarop wij leren, werken, wonen, socializen etc, kortom leven, maar dit geldt ook voor de kunst- en cultuursector op zich. Vaak zijn het interdisciplinaire teams van kunstenaars, vormgevers, ontwerpers en technici, en bv. sociale wetenschappers die zich bezig houden met de ontwikkeling en vormgeving van services en producten die bepalend zijn voor de 'informatiesamenleving'. Daarnaast maakt een groeiend aantal kunstenaars, film- en mediamakers op inventieve manier gebruik van nieuwe media en uit zich daarin (internet, DVD, mobiel telefonie, of een combinatie van media), waarvoor zij veelal zelf de soft- en hardware ontwikkelen. Het Virtueel Platform beschouwt het als haar taak om dit geheel aan ontwikkelingen binnen e-cultuur en belangrijke vraagstukken die daarmee samenhangen inzichtelijk te maken voor een groot publiek.

3) profilering nieuwe media in binnen en buitenland en adviesfunctie

Het Virtueel Platform fungeert vaak als eerste aanspreekpunt voor kennis en informatie over het Nederlandse e-cultuur veld. Het VP heeft een belangrijke rol gespeeld in de ontwikkeling van het veld en van beleid op het gebied van nieuwe media cultuur in Nederland en in het buitenland (zie sectie 2). Door gevraagd en ongevraagd advies te geven speelt het VP een belangrijke rol.

In dit eerste gedeelte van het beleidsplan schetst het Virtueel Platform een beeld van de ontwikkelingen in deze sector en de rol die het VP daarin wil spelen.

E-cultuur als bron van innovatie en economische groei

In de ontwerpresolutie van het Europees Parlement over cultuur en economie van 4 juni 2003 staat "het Parlement is overtuigd dat er voor de uitvoering van de besluiten van de Raad van Lissabon, die Europa als een kennismaatschappij bestempelen, een cultuurbeleid moet worden ontwikkeld dat de economische voorwaarden voor de ontwikkeling van het Europees cultuurmodel vastlegt, met name op het gebied van werkgelegenheid, toerisme en nieuwe technologieën."

Het is duidelijk dat elk Europees land een cultuurbeleid moet ontwikkelen dat rekening houdt met nieuwe mogelijkheden rondom nieuwe media. Nederland heeft recent een voorstel gemaakt: In haar rapport 'eCultuur: van i naar e' pleit de Raad voor Cultuur voor een integrale benadering van het e-cultuurbeleid. Naast informatisering van cultuurinstellingen en het digitaliseren van bestaande collecties, wordt het belang benadrukt van de culturele innovatie en kennis die uit een aantal kunstproducerende instellingen voortkomt. De culturele instellingen lopen voorop in onderzoek en ontwikkeling van nieuwe technologie. Waarom is dit belangrijk? Zoals aangegeven in de 'Beleidsbrief eCultuur' (Ministerie van OC&W, juli 2002), "dient de creatieve inbreng van kunstenaars en vormgevers in de kenniseconomie te worden versterkt". De culturele instellingen maken niet alleen autonome kunstprojecten, maar zijn geïnteresseerd in het testen van nieuwe vormen van interactie voor diversen soorten 'gebruikers' (jongeren, ouderen, gehandicapten). De interdisciplinaire aanpak van de kunstsector speelt hierin een unieke rol. Vernieuwing in de cultuur wordt genoemd als een van de specifieke aandachtspunten van het e-cultuurbeleid (Beleidsbrief eCultuur, juli 2002), in de vorm van ondersteuning van research and development. En het is mogelijk om deze nieuwe bronnen van kennis te gebruiken en uit te werken in samenwerking met de wetenschap én met commerciële partners. Al deze ontwikkelingen vragen om flexibiliteit en om een open geest ten opzichte van verschillende werkwijzen en samenwerkingsvormen.

"Het belang van nieuwe constellaties tussen enerzijds de culturele ontwikkeling van digitale media en anderzijds ontwikkelingen in onderwijs, bedrijfsleven en economie onderstreept opnieuw .. dat in de nieuwe culturele arena van de informatiemaatschappij het cultuurbeleid zich op een aantal punten zal moeten verbinden met (aspecten van) economisch-, sociaal- en onderwijsbeleid". Een dergelijke aanpak op beleidsniveau – vaak 'joined-up thinking' genoemd, vraagt een nauwere samenwerking tussen ministeries en dat werd bevestigd in Artikel 2 van de Amsterdam Treaty (1997). Doel van een dergelijke samenwerking is om binnen het ICT beleid de cultureel-maatschappelijke aspecten ervan een belangrijkere rol te geven, en om subsidieregelingen en prioriteiten op elkaar af te stemmen door gezamenlijk besluiten te nemen en bovensectorale stimuleringsmaatregelen op te zetten.

Staatssecretaris Medy van der Laan van Cultuur en Media pleit voor een sterk cultureel bewustzijn. Cultuur moet volgens haar een grotere rol spelen in het onderwijs, de economie en de openbare ruimte. In haar beleidsprogramma 'Meer dan de som' zien we de twee hoofdlijnen van het cultuurbeleid 2004-2007: het versterken van de culturele factor in de samenleving en de overheid meer op afstand plaatsen. De culturele factor versterken betekent allianties aangaan. Cultuur is volgens Van der Laan geen kostenpost. "Want een bloeiende cultuur draagt bij aan het creatief en innovatief vermogen van de samenleving, de ondernemingszin, het aanzien van ons land, en heeft ook een samenbindend vermogen." De creativiteit van de cultuursector creëert werk, omzet en economische groei. De kennis en innovatie van de cultuursector is een onderschatte factor. Het is duidelijk dat de producerende e-cultuurinstellingen zich verder richten dan alleen de kunsten. In de afgelopen decennia is reeds gebleken dat bijdragen uit de creatieve sector van groot belang kunnen zijn bij ontwikkeling en aanwending van nieuwe media voor diverse publieksgroepen. Kunstenaars en kunstprojecten stellen veelal andere eisen

aan netwerktechnologie dan industriële of wetenschappelijke applicaties. De conceptuele en intuïtieve benaderingswijze vanuit de kunst- en cultuursector kan daarom een belangrijke meerwaarde toevoegen aan deze nieuwe ICT-gedreven samenleving. Hierbij kan gedacht worden aan concepten en ideeën op het gebied van interfacing, techniek, educatie en sociale aspecten. De culturele instellingen hebben een belangrijke publieksfunctie, en onderzoek vanuit de kunst-cultuur sector verschilt vaak van taak- of functioneel gerichte onderzoek en ontwikkeling.

Deze inhoudelijke bijdrage kan een waardevolle contributie vormen binnen het denken over de invulling en het gebruik van de openbare ruimten en automatiseringstrajecten van de toekomst. De kunst- en cultuursector heeft veel te bieden wat betreft ontwikkelingen in de informatiemaatschappij. Tot nu toe werd er weinig geïnvesteerd in onderzoek en ontwikkeling van toepassingen van nieuwe media voor en door deze sector en het publiek. Dit heeft geleid tot stagnatie. Enerzijds moeten de kunstenaars- en cultuurprojecten de mogelijkheid krijgen om zich in een bredere context te plaatsen, hierdoor bestaat de mogelijkheid tot uitwisseling van kennis en concepten tussen wetenschap, industrie en kunst/cultuur. Het valt immers te voorzien dat er een verschuiving plaats zal vinden vanuit het huidige internet naar geavanceerde hogebandbreedte netwerken waar nieuwe spelers en spelregels van zich zullen doen gelden. Het Virtueel Platform acht het dan ook van belang om in ieder geval een afvaardiging van de kunst- en cultuur sector in een vroeg stadium in dit veranderende landschap te positioneren. De belangstelling voor dit thema werd gezien tijdens de recente e-culture conferentie (24 oktober 2003, Amsterdam), met als thema: investeren in innovatie.

De hype voorbij

“Innovatie moet de belangrijkste pijler worden onder toekomstige welvaartsgroei. Meer innoveren vereist een breuk met het verleden. We moeten toe naar een kennisklimaat waarin lef en ondernemerszin worden gewaardeerd.” Dat schrijven minister Brinkhorst van Economische Zaken en staatssecretaris Van Gennip van Economische Zaken in de Innovatiebrief die begin oktober naar de Tweede Kamer is gestuurd. Waar we dan logischerwijs vaak de mist in gaan als het gaat over nieuwe technologieën is dat we ons blindstaren op het nieuwe ding (computer, gsm, wearable), in plaats van ons te concentreren op dat wat de technologie steeds zichtbaar maakt, als nieuwe vormen van connectiviteit: email, sms, gprs, cctv software etc. Wat we missen op dit moment is niet alleen de mogelijkheid tot creatieve businessmodellen, kleinschalige en tijdelijke, zakelijke constructies en innovatie, maar ook het langere termijn onderzoek, en een visie die onderschrijft dat nieuwe technologieën niet alleen het resultaat zijn van technologische logica, maar ook en vooral van culturele factoren, sociale gegevens, de sfeer van de markt, de beelden die het grote publiek de vertaling bieden van het nieuwe naar het oude, vertrouwd.

Nu de new economy hype voorbij is, wordt de volgende paradox zichtbaar: er lijkt minder aandacht aan e-cultuur besteed te worden door overheden, bedrijfsleven en publieke opinie. Terwijl er juist zeer veel aandacht besteed wordt aan technologische innovatie. Het lijkt er op alsof de aanjager van de eerste golf van digitalisering; de literatuur, kunsten en de bredere culturele context van de liberalisering, verward wordt met het gebrek aan businessmodellen dat geleid heeft tot het economisch onvermogen om het technologisch enthousiasme om te zetten in meer productiviteit. Dat is een groot probleem. Het veronachtzamen van creativiteit als de bron van innovatie leidt niet tot vooruitgang, maar tot verstarring. Het Virtueel Platform stelt dat juist in deze fase van de digitalisering voorkomen moet worden dat de pilot projecten en versnipperde initiatieven niet kunnen uitgroeien tot een delta plan e-cultuur. Het VP wil haar toekomstige rol definiëren in het ontwerpen, opzetten en uitvoeren van een delta plan e-cultuur als: projectbureau voor innovatieve e-cultuur. Een interdisciplinaire aanpak, het samenwerken op verschillende niveaus, het clusteren van belangen, dat zijn vormen van expertise in de kunst-en cultuursector die bovensectoraal opereren; het zijn op dit moment harde voorwaarden voor innovatie geworden.

Positionering

Het Virtueel Platform zal zich in 2005 uitbreiden, en zich omvormen tot een onafhankelijk projectbureau voor e-cultuur. Het VP heeft als hoofddoel om de e-cultuur sector in Nederland een impuls te geven op drie manieren:

1. Fragmentatie tegengaan
2. Zichtbaarheid vergroten
3. Nieuwe samenwerkingsprojecten tot stand brengen

In sectie 3 van dit document worden deze doelen nader uitgewerkt. Hier een korte uitleg over de rol van het VP in relatie tot de rest van de cultuursector.

De nieuwe media cultuursector is versnipperd. Het bestaat uit een aantal kleine 'centres of excellence' en experts uit diverse disciplines. Interessante ontwikkelingen (voor de sector en voor de economie) blijven vaak beperkt tot kortstondige projecten waar veel meer uit gehaald zou kunnen worden. Het VP zorgt ervoor dat de meerwaarde van de activiteiten van deze instellingen en individuen wordt vergroot, in het belang van de cultuursector en andere aangrenzende sectoren. Het VP is actief op landelijk niveau en richt zich niet alleen op kunstinstellingen, maar ook bijvoorbeeld op kunstopleidingen, of andere plekken waar creativiteit tot stand komt. Het VP kijkt naar de lange termijn behoeftes van het veld en zorgt ervoor dat de randvoorwaarden voor innovatieve e-cultuur projecten gewaarborgd blijven, en waar nodig vergroot worden. De knelpunten die specifiek zijn voor deze sector – op gebieden zoals technische infrastructuur, toepassingsmogelijkheden, juridische kwesties, regelingen en financiële ondersteuning - kunnen het beste worden aangepakt door een organisatie die opereert dichtbij de praktijk, die inzicht heeft in de problemen van het veld, en die nauwe contacten heeft met de e-cultuur sector in andere landen (vooral Europese landen die met vergelijkbare infrastructuur en wetgeving te maken hebben). Het VP is ideaal gesitueerd om deze rol op zich te nemen. Knelpunten vormen de kern van de onderzoeksterreinen van het VP. Doorbraakprojecten worden opgezet om deze knelpunten uit de weg te ruimen.

Het VP heeft altijd gebruik gemaakt van de expertise van andere organisaties en individuen om op specifieke terreinen projecten tot stand te brengen en expertise te ontwikkelen. In de toekomst wil het VP blijven samenwerken met instellingen, niet alleen uit het nieuwe media veld, maar ook met organisaties die kennis ontwikkelen op de gebieden waar het VP prioriteit aan geeft in de periode 2005-2008, zoals de erfgoedsector. In reactie op het voorstel van de Raad voor Cultuur stelt het Virtueel Platform voor om geen nieuw projectbureau voor e-cultuur op te richten, maar in plaats daarvan bestaande instellingen, zoals het Virtueel Platform, de bovengenoemde taken te laten uitvoeren in samenwerking met andere bestaande organisaties. Het VP is ingebed in de praktijk van de creatie kant van e-cultuur, en heeft als zodanig een sterke positie op dit terrein. Hetzelfde geldt voor andere bestaande organisaties, op het gebied van bijvoorbeeld erfgoed, omroepen, archieven en media-educatie.

2. Activiteiten Virtueel Platform in het verleden

Het Virtueel Platform heeft reeds 5 jaar ervaring met het ontwikkelen van kennis, het leggen van dwarsverbanden en het adviseren van diverse partijen uit de cultuursector en andere sectoren over e-cultuur. Sinds 1998 heeft het Virtueel Platform zich bezig gehouden met het stimuleren van onderzoek en ontwikkeling op het gebied van e-cultuur, vanuit de praktijk van een aantal Nederlandse en buitenlandse nieuwe media instellingen. Het Virtueel Platform is in 1997 van start gegaan als overleg tussen een aantal culturele instellingen met een gedeeld onderzoeksterrein, en als aanspreekpartner/adviseur voor mensen buiten de nieuwe mediasector. Het Virtueel Platform bleek als bindende en adviserende factor een effectieve en onmisbare rol te spelen in de nieuwe media cultuur sector. In 2000 is de aanvraag voor een structurele subsidie middels het kunstenplan 2001-2004 met succes gehonoreerd. Met de oprichting van een vereniging in 2001 kreeg het Virtueel Platform de formele structuur die betrokkenheid van de gelieerde instellingen kon waarborgen. Deze nauwe samenwerking van verenigde instellingen en het Virtueel Platform resulteerde in veel activiteiten en samenwerkingsprojecten waarbij uitermate effectief gebruik gemaakt kon worden van expertise van de praktiserende instellingen. Na een aantal jaren heeft het Virtueel Platform haar positie in het veld verstevigd. Hiermee zijn ook de ambities van het Virtueel Platform gegroeid en zal het de komende jaren uitgebreid worden tot een onafhankelijke organisatie met een onafhankelijke stichting met een brede adviesraad om de onafhankelijkheid, verbreding en taakuitbreiding te realiseren.

1. Kennis en samenwerking

Het Virtueel Platform heeft zich in de afgelopen jaren ontwikkeld van een samenwerkingsverband van een aantal ledeninstellingen tot een bureau met een eigen agenda en activiteiten die voor hele sector (en bovensectoraal) van belang zijn. Naast de praktische samenwerking tussen de betrokken instellingen, heeft het VP zich beziggehouden met het vergaren, verrijken en verspreiden van kennis op het gebied van e-cultuur. Dit heeft geresulteerd in een groot aantal activiteiten, zoals expertmeetings, workshops, de internationale publicatie 'New Media Culture in Europe', het organiseren van twee grootschalige nieuwe media evenementen (e-culture fair 1 en 2), het opstellen en uitvoeren van trainingssessies voor ambtenaren, en innovation exchange workshops tussen de cultuursector en het bedrijfsleven; het publiceren van manifestaties en het deelnemen aan internationale conferenties en adviesrondes over e-cultuur. Verder heeft het VP een eigen website ontwikkeld met uitgebreide informatie en databases die van waarde zijn voor de hele sector. De doelgroep bij bovengenoemde activiteiten verschillen steeds per aan de orde gesteld thema, om een paar voorbeelden te noemen: interactieve televisie (omroepen); kunstvakonderwijs (de 2^e fase kunstopleidingen); copyright en digitale cultuur (archieven, musea); creatieve leeromgevingen (het onderwijs). Het VP heeft nauwe contacten met veel e-cultuur producerende instellingen, over de gehele breedte van het veld, maar beschikt ook internationaal over een groot, divers netwerk.

Naast de rol van kennisontwikkelaar heeft het Virtueel Platform de afgelopen twee jaar ook de rol van aanjager ofwel katalysator op zich genomen. Met name de coördinatie van twee belangrijke projecten op het gebied van onderzoek en ontwikkeling, GigaPort en ICES/KIS, hebben dit bindend en initiërend karakter van het Virtueel Platform gevormd. Virtueel Platform pleit ervoor dat de cultuur sector, en met name het onderzoek en ontwikkeling van ICT daarbinnen, een hele belangrijke bijdrage kan leveren aan vernieuwing of innovatie binnen de samenleving.

GigaPort – hogebandbreedte verbindingen voor culturele instellingen

Het Virtueel Platform heeft in 2002 een aansluiting gekregen op het hogebandbreedtenetwerk van GigaPort. Hiervoor is er bij V2_, Instituut voor de instabiele media (Rotterdam) en Waag Society (Amsterdam) een glasvezelkabel aangelegd en is er hardware aangeschaft die de nieuwe mogelijkheden

ondersteunen. De eerste experimenten en projecten zijn opgestart waarbij intensief gebruik wordt gemaakt van de GigaPort-infrastructuur. Hierbij worden nieuwe vormen van publieksparticipatie, interactieve uitzendingen, gezamenlijke werkomgevingen, virtuele werelden, online gaming en vormen van virtueel theater onderzocht. Deze experimenten leveren waardevolle kennis op die beschikbaar wordt gesteld aan collega-instellingen uit de kunst- en cultuursector, maar ook aan andere sectoren uit de samenleving, zoals onderwijs, wetenschap, zorg en media.

ICES/KIS – aanjagen nieuwe rol cultuursector binnen onderzoekswereld

Het Virtueel Platform heeft in 2002 een aanvraag geschreven voor ICES/KIS 3 gelden op het gebied van creatieve multimedia onderzoek en ontwikkeling. Dit was de eerste keer dat een consortium uit de culturele sector meedeed aan een dergelijke onderzoeksaanvraag, waarin over het algemeen slechts grote onderzoeksinstellingen participeren. Voor de cultuur sector betekent dit erkenning van het onderzoek en ontwikkeling die plaatsvindt bij deze instellingen, en daarmee een belangrijke stap in de richting van structurele investering in fundamenteel onderzoek op lange termijn op nieuwe media gebied vanuit de creatieve/innovatieve sector van kunst en cultuur. Afzonderlijke project financiering heeft tot nu toe geleid tot een zekere vooruitgang, die echter zeer versnipperd is, voornamelijk omdat projecten niet voortgezet konden worden zonder structurele investeringen in onderzoek en ontwikkeling. Met de mogelijkheden die hoge bandbreedte biedt (via GigaPort) is het voor alle betrokken instellingen essentieel om te investeren in onderzoek om toepassingen te realiseren. Samenwerking hierin is essentieel, omdat het interdisciplinair onderzoek betreft waarbij optimaal gebruik moet worden gemaakt van de verschillende soorten expertise waarover de betrokken instellingen beschikken.

2) Presentatie

In 2003 is een tweede e-culture fair georganiseerd. Deze grootschalige internationale nieuwe media evenement is uitermate succesvol ontvangen. Het was een uitbreiding van de eerste e-culture fair in november 2000, met als doel een internationale showcase te zijn voor 'state of the art' projecten op het gebied van e-cultuur onderzoek. De tweede e-culture fair slaagde erin een erg moeilijke doelstelling te realiseren: enerzijds de ontwikkeling en uitwisseling van kennis onder vakspecialisten, en anderzijds het aanspreken en informeren van een breed publiek. Het Virtueel Platform heeft met deze e-culture fair aangetoond dat het als geen ander in staat is om de nieuwe media cultuur te presenteren en te representeren. Er is geen ander festival of evenement in Nederland dat op een dergelijke grootschalige en toegankelijke manier e-cultuur op de kaart zet. Zie bijlage voor meer informatie over de e-culture fairs.

3) Profilering nieuwe media in binnen en buitenland en adviesfunctie

Naast het organiseren van eigen internationale evenementen zoals de e-culture fair is het VP actief geweest op internationaal niveau. Nederland wordt gezien als vooruitstrevend op het gebied van creatieve nieuwe media cultuur, met name dankzij het gunstige cultuurbeleid op dit terrein de afgelopen jaren. Ook het VP zelf wordt gebruikt als 'good practice' model in het buitenland. Hierdoor is het VP veel gevraagd om mee te doen aan internationale presentatie- en advies activiteiten, zowel voor mensen uit de praktijk als voor beleidsontwikkeling (Raad van Europa, Europese Commissie). Het VP heeft een belangrijke rol gespeeld in het opzetten van de European Cultural Backbone, een Europees netwerk van creatieve nieuwe media instellingen. In 2002 heeft het VP onderzoek uitgevoerd voor het consulaat-generaal te New York om de relaties tussen e-cultuur instellingen in beide landen te versterken. Een paar voorbeelden van advies gepubliceerd door het Virtueel Platform:

1997 Van Dada tot Data

1997 conferentie New Media Culture in Europe: from practice to policy

1998 Working group Cultures of Electronic Networks, Linz, Oostenrijk

1998 Advies Raad van Europa New Information Technologies werkgroep: 'The Emerging Information Society – what can cultural policy do for Europe?'

1999 E-culture: cultural policy for innovation

1999 publicatie 'New Media Culture in Europe', I.s.m. Arts Council of England

2002 onderzoek 'Mapping the electronic art and digital culture in the U.S.A. and exploration of the possibilities for future collaborations with the Netherlands'.

2003 De toekomst van e-cultuurbeleid

3. Doelstellingen en activiteiten Virtueel Platform 2005-2008

Het Virtueel Platform zal zich in 2005 uitbreiden, en zich omvormen tot een onafhankelijk projectbureau voor e-cultuur. Het VP heeft als hoofddoel om de e-cultuur sector in Nederland een impuls te geven op drie manieren:

1. Fragmentatie tegengaan
2. Zichtbaarheid vergroten
3. Nieuwe samenwerkingsprojecten tot stand brengen

In de eerste sectie van dit document wordt beschreven hoe de huidige situatie in het e-cultuur veld om nieuwe impulsen vraagt. Het Virtueel Platform heeft de belangrijke taak om op deze situatie in te spelen en de meerwaarde van de sector te vergroten. Dit kan alleen door een interdisciplinaire aanpak die veel hecht aan ontwikkelingen in de praktijk. De nieuwe media zijn per definitie interdisciplinair, binnen de cultuursector, maar ook daarbuiten (onderwijs, wetenschap en het bedrijfsleven). Het Virtueel Platform wil zich niet profileren als een sectorinstituut in conventionele zin, maar wil op een efficiënte manier kunnen inspringen op de behoeftes in het veld. Het Virtueel Platform wil functioneren als projectbureau dat in de loop der tijd verschillende thema's en onderwerpen onder het voetlicht brengt, een generieke vraag binnen het e-cultuur veld vaststelt, en in de hoedanigheid van projectcoördinator optreedt als aanjager of katalysator van nieuwe samenwerking en kennis. Met onderzoek en activiteiten wil het Virtueel Platform juist de hybride en grensoverschrijdende karakter van de nieuwe media zichtbaar maken. Dit met als uiteindelijk doel de fragmentatie binnen de sector te verkleinen. Zoals aangegeven in de eerste twee delen van dit document heeft het Virtueel Platform zich in de afgelopen jaren sterk ontwikkeld als een centrum voor kennis op het gebied van nieuwe media en cultuur (e-cultuur), nauw verbonden met de praktijk, dat in een vroeg stadium vraagstukken kon identificeren en op de agenda zetten. Het Virtueel Platform heeft mede daardoor de rol gespeeld van initiator of aanjager van nieuwe projecten en ontwikkelingen.

De hoofdtaken die het Virtueel Platform zich in de afgelopen Cultuurnota-periode heeft toegeëigend wil het in de komende periode 2005-2008 voortzetten en versterken. Het gaat hierbij met name om de kennis- en presentatiefunctie. Daarnaast wil het Virtueel Platform de functie van aanjager en katalysator verder kunnen ontwikkelen. Het ontbrak het Virtueel Platform aan middelen om daadkrachtig projecten op te starten en daarom stelt het Virtueel Platform voor om met een aanzienlijk groter activiteiten budget pro-actief projecten die van belang zijn voor de gehele sector te stimuleren. De activiteiten van het nieuwe Virtueel Platform zijn onder te brengen in drie kerntaken: presentatie, communicatie en representatie, onderzoek en kennisontwikkeling, en initiatie van doorbraakprojecten. Een nadere omschrijving van deze taken volgt.

Prioriteiten

Binnen de algemene doelstellingen acht het Virtueel Platform een aantal grote ontwikkelingen en thema's van bijzonder belang in de periode 2005-2008, die weerspiegeld zullen worden in de activiteiten:

1) *ICT binnen de cultuursector*

Het smeden van nieuwe allianties, het versoepelen van samenwerking, het toegankelijk maken en verspreiden van expertise, en het opzetten van doorbraakprojecten binnen de cultuursector. Het Virtueel Platform zal uitzoeken in hoeverre het onderzoek van de producerende instellingen aanknopingspunten heeft met de ambities van de andere cultuurinstellingen. Binnen de cultuursector zal het Virtueel Platform zich in eerste instantie richten op de volgende vragen:

- a) hoe kan de kennis van de creatieve e-cultuur instellingen het beste worden ingezet in de erfgoedsector (niet alleen in relatie tot content management maar ook nieuwe vormen van publiekservaring, verhalen vertellen via interactieve media)?
- b) Wat zijn de behoeftes van de podiumkunstsector in relatie tot nieuwe media (vooral in verband met live performance en streaming media)?
- c) Hoe moeten de e-cultuur sector en de omroepsector elkaar versterken op het terrein van crossmediaproducties en interactieve televisie?
- d) Hoe kunnen Europese cultuursubsidies ingezet worden om internationale projecten op deze terreinen te ondersteunen?

2) *Maatschappelijk en economische innovatie*

De ontwikkelingen binnen de e-cultuursector brengen een reeks nieuwe mogelijkheden met zich mee, maar ook sectorspecifieke problemen in relatie tot maatschappelijke ontwikkelingen en economische modellen. Een aantal voorbeelden van de gebieden hierbinnen die aandacht zullen krijgen:

- a) de 'creative industries' als model voor economische ontwikkeling binnen de (gesubsidieerde) nieuwe media sector: in hoeverre creëert het cultural industries model de werkwijze en samenwerkingsverbanden van culturele practitioners?
- b) welke juridische knelpunten zijn specifiek aan de nieuwe media sector binnen cultuur, op het gebied van copyright en creative commons licenties.

3) *Koppeling van onderzoek en ontwikkeling binnen nieuwe media cultuur met de wetenschap en het bedrijfsleven*

De cultuursector wordt gezien als een bron van innovatie, zeker op het gebied van ICT. Voorbeelden van mogelijke onderzoeksgebieden zijn:

- a) Wearable technologies, sensory tools and performance: de consequenties van een steeds fysiekere relatie tot technologie.
- b) Innovatieve content: hoe verandert de komst van breedbandtechnologie de verhoudingen binnen het bestaande medialandschap, en wat zijn nieuwe modellen voor contentmanagement en nieuwe soorten producenten?
- c) De invloed van mobiele communicatie en draadloze netwerken in de publieke ruimte en toepassingen van draadloze technologie in de cultuursector.

Activiteiten

1. Presentatie, communicatie en representatie

De zichtbaarheid van e-cultuur laat veel te wensen over. Het Virtueel Platform streeft ernaar de zichtbaarheid van nieuwe media in Nederland te vergroten, niet alleen voor professionele groepen rondom e-cultuur, maar ook bij een breder publiek. Virtueel Platform nodigt ontwikkelaars, ontwerpers en kunstenaars uit werk in ontwikkeling te tonen. Resultaten van eigen onderzoek en projecten worden zoveel mogelijk uitgedragen. Naast het organiseren van landelijke presentatiedagen is het essentieel om internationale ontwikkelingen en projecten te presenteren, met het oog op kennisverspreiding en toekomstige samenwerking. Dit gebeurt tijdens de tweejaarlijks e-culture fair. Door middel van deze activiteiten kan het Virtueel Platform de taak op zich nemen om de nieuwe media cultuur sector te vertegenwoordigen bij andere sectoren, instanties en individuen in binnen en buitenland. Het VP bemiddelt tussen de media cultuur sector en andere sectoren, en is lobbyist voor subsidiegevers en beleidsmakers nationaal en internationaal. Het VP fungeert als aanspreekpersoon voor koepelorganisaties zowel uit de cultuursector (fondsen, SICA, DEN) als voor wetenschappelijke organisaties zoals Senter, NWO en ministeries zoals Economische Zaken. Het VP wil bijvoorbeeld een rol

spelen in het opzetten voor een lobby voor uitzonderlijke regels met betrekking tot 'matching funds' voor nieuwe media projecten, of in het adviseren over (Europese) subsidiemodellen.

Presentatiedagen

Er zullen 6 middagen per jaar georganiseerd worden waar Nederlands en buitenlands werk wordt getoond, veelal geselecteerd per specifiek onderwerp of thema, samenhangend met het onderzoek dat VP op dat moment uitvoert.

Deze presentatiedagen hebben twee doelen: kennis verspreiden over werk in ontwikkeling en toekomstige samenwerking stimuleren.

De e-culture fair (tweejaarlijks)

De e-culture fair biedt een unieke gelegenheid om kennis te nemen van nieuwe manieren waarop we digitale media kunnen gebruiken ter verrijking van de manier waarop we wonen, werken, leren, spelen en communiceren. Twee dagen lang ontvangt Nederland een internationale groep van jonge, creatieve mensen die zich bezighouden met nieuwe concepten en prototypes van producten voor de toekomst. De projecten die gepresenteerd worden, zijn een gevarieerde afspiegeling van de interessantste ontwikkelingen in het onderzoek op het terrein van cultuur, innovatie en ICT. Meestal is dit onderzoek alleen te zien op vakbeurzen of tentoonstellingen voor specifieke doelgroepen, of het blijft achter de gesloten deuren van de medialabs. De fair laat zich beleven als een soort digitale bazaar, een plek om je te vergapen aan de apparaten van de toekomst, als een ontmoetingsplek voor gelijkgestemde creatieve geesten, of als een gelegenheid om je kennis over nieuwe media bij te spijkeren en na te denken over hoe dit alles van invloed is op de toekomst van onderwijs, radio en televisie, kunst en de openbare ruimte. Parallel aan de fair wordt een aantal thematische presentatiesessies en een conferentie georganiseerd voor specifieke doelgroepen. Tot nu toe is de e-culture fair georganiseerd op projectbasis. Dit had tot gevolg dat e-culture fair meerdere malen uitgesteld moest worden. Het is belangrijk voor het succes van de nieuwe media dat de e-culture fair met een zekere continuïteit georganiseerd kan worden. Daarom acht het Virtueel Platform het van belang dat de toekomst van de fair verzekerd wordt door structurele ondersteuning binnen het kunstplan. Zie bijlage voor meer informatie over de e-culture fair.

VP website en Centraal Station

De bestaande website van het VP zal uitgebreid en aangepast worden om de beschikbaarheid van informatie over e-cultuur te vergroten. Het VP representeert de gehele sector richting andere sectoren, de overheid, in binnenland en buitenland. Door informatie over huidige activiteiten en alle resultaten publiek toegankelijk te maken zal het VP een grote bijdrage leveren aan de zichtbaarheid van deze sector. Centraal Station is een innovatieve streaming media portal die Virtueel Platform het afgelopen jaar heeft ontwikkeld in samenwerking met de VP instellingen. Het Centraal Station staat onder redactie van het Virtueel Platform en biedt een interessant actueel en representatief aanbod van multimedia over digitale cultuur. Centraal Station is de plek om zowel een geïnteresseerd als een algemeen publiek te informeren over e-cultuur.

2. Kennisontwikkeling en onderzoek:

Vaststellen van generieke vraag, en het vergaren, verrijken en verspreiden van kennis

Het Virtueel Platform heeft een naam opgebouwd als organisator van expertmeetings – bijeenkomsten waarbij diverse partijen bij elkaar worden gebracht om kennis uit te wisselen en contacten te leggen. In het verleden werd een tekort aan mankracht als beperkende factor ervaren. Er kon geen gedegen en uitgebreid vooronderzoek gedaan worden om maximale output te genereren.

Het Virtueel Platform is geen medialab die zelf ICT producten en diensten ontwikkeld. De taak van het VP is om ervoor te zorgen dat het onderzoek van de medialabs aanknopingspunten heeft met de ambities van de andere culturele instellingen, en andere sectoren. Door middel van korte, intensieve onderzoeken kunnen aanknopingspunten worden uitgewerkt en in gang gezet. Het Virtueel Platform stelt per jaar drie hoofdthema's en de daarmee samenhangende onderzoeksvragen vast. Essentieel is dat deze activiteiten

aansluiten aan nationale onderzoeksprogramma's (ICES/KIS etc) en het internationale subsidieapparaat van het EU. Het gaat hierbij voornamelijk om het verkennen van het terrein, het vaststellen van aanknopingspunten, het signaleren van knelpunten en blokkades, en het voorstellen van mogelijke samenwerking. Syntens, het door EZ gesteunde innovatienetwerk voor ondernemers, zal een grote rol spelen bij de wisselwerking tussen kennisaanbieders en mkb-bedrijven. Er is op dit moment niets gelijkwaardigs voor de kunst, cultuur, onderwijs, en cultureel erfgoed instellingen. Hier ligt een rol voor het Virtueel Platform; het verzorgen van hoogwaardige informatie, van de laatste stand van zaken op R&D (middels de e-culture fair en nieuw te ontwikkelen innovatieve formats van organisatievormen, logistieke concepten, management- en marketingconcepten) voor de kunst-en cultuursector.

Onderzoeken worden intern gedaan of uitbesteed afhankelijk van het thema en het specialisme.

Onderzoeken

Er zullen 3 grootschalige onderzoeksvragen per jaar worden uitgewerkt. De resultaten van het onderzoek zullen uitgebreid gepubliceerd en gecommuniceerd worden. Veelal in combinatie met de voortgang en resultaten van de doorbraakprojecten die het Virtueel Platform opstart. Ook wordt dit gepresenteerd tijdens de expertmeetings en presentatiedagen.

Expertmeetings: discussie en debat, scherp stellen van ambities

De eerste resultaten van het verkennende onderzoek worden tijdens kleinschalige bijeenkomsten en workshops aan een uiteenlopend gezelschap van (praktijk) experts voorgelegd. Het onderzoek dient als basis voor discussie en debat, en verdere ontwikkeling en samenwerking wordt verkend. De scenario's die in deze bijeenkomsten worden geschetst, en de contacten die worden gelegd, kunnen als startpunt dienen voor de opzet van doorbraakprojecten. Er zullen 6 expertmeetings per jaar worden georganiseerd.

Ook zal er een grote conferentie per jaar worden georganiseerd. Indien in dat jaar een e-culture fair georganiseerd wordt zal de conferentie daar onderdeel van uitmaken.

Publicaties

Er verschijnen publicaties over de verschillende onderwerpen en thema's die het Virtueel Platform aan de orde stelt. Dit gebeurt in het engels, om internationale samenwerkingsprojecten te stimuleren. Verder zullen alle resultaten van onderzoek en bijeenkomsten beschikbaar worden gesteld via de website van het Virtueel Platform.

3. Initiatie doorbraakprojecten:

het smeden van allianties, cross-overs institutionaliseren, en opdracht geven voor het opstarten van doorbraakprojecten

Er wordt veel verwacht van de ontwikkeling van de nieuwe media sector. Dat een aantal van de instellingen die met nieuwe media aan de slag willen niet de financiële draagkracht hebben om de ontwikkelingskosten te dragen, wordt als een hindernis gezien voor de groei van de sector. Kennisontwikkeling en samenwerking kan alleen effectief zijn als instellingen en personen in staat worden gesteld om activiteiten uit te voeren die als basis kunnen dienen voor 'good practice' op het gebied van onderzoek en ontwikkeling. Het Virtueel Platform is van mening dat kennisontwikkeling op e-cultuur gebied vanuit de 'creatie kant' moet komen. Er zal een manier worden gevonden om het bovengenoemde probleem aan te pakken, en antwoorden te geven op generieke vragen binnen de e-cultuur. Pagina 11

Het Virtueel Platform is van mening dat de meest effectieve manier om kennis en samenwerking tot stand te laten komen is door samen te werken op projectbasis. Belangrijk hierbij is een pro-actieve aanpak in

het koppelen van expertise en behoefte vanuit het veld. Het Virtueel Platform heeft een rol vervuld bij 'doorbraakprojecten', waarbij een consortium van instellingen gezamenlijk iets tot stand brengen dat anders niet van de grond komt. Hierbij is het essentieel dat de meerwaarde van dergelijke projecten uitgebuit wordt voor de rest van de sector (en andere aangrenzende sectoren). De ervaring leert dat grote samenwerkingsprojecten moeilijk van de grond komen wanneer er nog geen duidelijke financiering is gevonden. Het is dan belangrijk dat er door een van de deelnemende organisaties het voortouw neemt en investeert in de opstart project.

Virtueel Platform ziet hier een taak voor zich weggelegd. VP kan hier optreden als katalysator. VP legt contacten met andere organisaties, brengt verschillende partijen rond de tafel voor het opstarten van een project. VP is als geen ander in staat om op deze wijze cross-overs te institutionaliseren. Expertise die wordt opgedaan bij doorbraakprojecten wordt ter beschikking gesteld aan andere spelers in het veld nieuwe media en cultuur, andere ICT gerelateerde sectoren en beleidsmakers op verschillende niveaus.

Het Virtueel Platform zal in het kader van deze activiteiten gaan samenwerken met andere culturele organisaties, afhankelijk van het terrein. Een huidig voorbeeld is samenwerking met de vereniging Digitaal Erfgoed Nederland waarbij de 'creatie kant' gekoppeld kan worden met de praktijk van de erfgoedorganisaties.

Virtueel Platform heeft een activiteitenbudget voor het opstarten van innovatieve e-cultuur projecten (doorbraakprojecten). Belangrijke voedingsbodem daarvoor zijn de resultaten die voortvloeien uit de kennis- en onderzoeksactiviteiten. Het Virtueel Platform moet daarbij niet gezien worden als uitvoerder van doorbraakprojecten, maar als katalysator. Virtueel Platform zoekt pro-actief naar interessante partijen voor het vormen van coalities en consortia. Virtueel Platform neemt het voortouw bij de conceptontwikkeling en zoekt actief naar financieringsmogelijkheden. Dit gebeurt in nationaal, en in toenemende mate in Europees verband.

Criteria voor doorbraakprojecten

- Aansluiten bij het onderzoeksthema
- Technologisch en conceptueel innovatief
- Samenstelling van een groep participanten bestaande uit multidisciplinaire projectpartners
- Relevantie en meerwaarde voor de rest e-cultuursector
- Internationale relevantie