

BELEIDSPLAN STICHTING NIET NORMAAL PLUS 2023-2024

INHOUDSOPGAVE

I PROFIEL

II INTRODUCTIE EN TERUGBLIK 2021-2022

III ACTIVITEITENPLAN 2023-2024-2025

IV PARTNERS

V DOELGROEPEN EN MARCOM VAN ORGANISATIE & FESTIVALS

VI FINANCIELE EN ORGANISATORISCHE ONDERBOUWING

VII EVALUATIE 2021-2022

(innovatiereflex n.a.v. corona, zie IB en FMH)

VIII BEGROTING 2023-2024

I PROFIEL

Stichting Niet Normaal Plus (NNP) bewaakt het erfgoed van Niet Normaal en Niet Normaal INT door in dezelfde geest - met diversiteit en inclusie als kernwaarden- de activiteiten voort te zetten. Stichting Niet Normaal realiseerde de afgelopen 14 jaar 7 grootschalige kunsttentoonstellingen. Daarmee formuleerde de stichting antwoorden op diversiteit en inclusievraagstukken. Inmiddels worden deze thema's in de samenleving breed geagendeerd. Maar is er ook starheid. We zetten onszelf vast. Door middel van kunst schept stichting Niet Normaal Plus ruimte voor discussie, creëert impact voor bezoekers en waarde in de samenleving.

Statuten Niet Normaal Plus (NNP):

In een tijd waarin overheid, bedrijfsleven, kennisinstituten moeite hebben hun publiek te bereiken en te activeren, biedt de werkwijze van Stichting Niet Normaal Plus een alternatief. NNP hanteert het practice-what-you-preach model en investeert al in het voortraject in relaties met diverse publieksgroepen. Geïnspireerd door kunstenaars, denkers en activisten dicht Niet Normaal Plus het gat tussen publiek en politiek, zoekt de kracht die ons burger maakt in plaats van consument, toont informele overlevingsstrategieën en initiatieven die het winnen van vastgeroeste regels.

Diversiteit, inclusie en toegankelijkheid

Stichting Niet Normaal Plus is de opvolger van Niet Normaal en NNI en als zodanig voortrekker van diversiteit en inclusie. Binnen alle projecten nemen wij de benadering mee, altijd vanuit 'unboxen' ingestoken omdat we ervoor waken dat personen pas mogen 'spreken' op het moment dat ze aan een bepaald profiel voldoen (dus bij het aanvaarden van een label). Wij denken dat deze starre benadering het omgekeerde effect heeft en eerder bijdraagt aan verdere stereotypering dan dat ze privacy en vrijheid garanderen voor personen in kwestie. We moeten mensen nooit dwingen om 'uit de kast te komen' op welk gebied dan ook, als ze daar niet zelf, op enig moment, voor kiezen. NNP compliceert bewust de huidige manier van diversiteit-denken, aangezien context en moment van grote invloed zijn op welk 'etiket' op de voorgrond treedt. Intersectionaliteit, ofwel kruispunt-denken, is hierbij essentieel. Reeds in 2009 publiceerden we over dit onderwerp het zeer lezenswaardige artikel van Ingunn Moser: 'Macht en interferentie tussen handicaps, gender en klasse' in het boek *Niet Normaal*, Na1010. Deze manier van denken is, nu algoritmische profilering ons confronteert met beperking van identiteit en vrijheid, van groot belang.

Methode NNP:

In de NNP-tentoonstellingen staan diversiteit, inclusie en toegankelijkheid altijd centraal, maar zonder het expliciet te benoemen. We opereren via de flanken. Zodoende is er meer ruimte voor verschil en kunnen mensen die 'afwijken van de norm' hun stem laten horen én gezien worden zonder dat ze vooraf een label te hoeven accepteren (zie ook Fair Practice).

Observaties NNP:

- De bandbreedte voor wat of wie 'normaal is' wordt alleen maar smaller
- Identiteitspolitiek is sterker dan ooit maar kan ook probleem zijn i.p.v. oplossing
- Labels simplificeren de werkelijkheid en zetten mensen gevangen in één stereotiep.

Antwoorden NNP:

- NNP toont het gevaar van identiteitspolitiek en het belang van intersectionaliteit.
- Intersectionaliteit of kruispunt denken wil zeggen: de rollen die we spelen of krijgen toebedeeld verschillen per dag, per context, en per interactie. Mens zijn vloeibaar.

- Om diversiteit, inclusie en toegankelijkheid op de agenda te krijgen is een combinatie van tactieken gewenst. Aandacht genereren voor belangen van specifieke groepen is tevens ruimte creëren voor het complexe samenspel van individu en omgeving.
- VB is het medische model versus sociale model uitgewerkt door disability activisten.

Voorbeelden Impact eerdere Niet Normaal tentoonstellingen

De inclusie-gedachte die de stichting sinds de NIET NORMAAL tentoonstelling in 2009/10 uitdraagt werd opgepakt door Vrede van Utrecht 2011, Londen Olympic Games Cultural Programme 2012, en kort Special Guest Programma Van Abbemuseum/Stedelijk Museum. Inclusie-breed opereren betekende ook de grenzen van ons menscentrisme oprekken en meer aandacht genereren voor onze niet-menselijke medebewoners en de planeet. Deze relationele insteek is sindsdien een belangrijk agendapunt gebleven. Stichting Niet Normaal werd door Ministerie van Economische Zaken onderscheiden met het **Green Deal certificaat** voor JA NATUURLIJK (2013). De stichting ontving twee keer **Art of Impact -nominaties** voor het trackrecord en voor HACKING HABITAT (2015/16). De laatste manifestatie inspireerde tot drie VPRO-afleveringen Tegenlicht en een VICE-publicatie. Ook in ROBOT LOVE (2017/18) was aandacht voor diversiteit en inclusie overal aanwezig, o.a. door het betrekken van wat wij de Early Adopters noemen. Terwijl iedereen zich het hoofd breekt over hoe dat nou moet met mens-robot relaties wordt dit in de zorgsector allang in de praktijk gebracht, om nog maar niet te spreken over al die mensen die hun *companion species* koesteren: van rollator, computergestuurde rolstoel, slimme gehoorapparaten tot implantaten. Opvolger van ROBOT LOVE was (IM)POSSIBLE BODIES (2020). Niet de fluwelen look & feel van siliconen cyborgs zoals we die uit SF-films kennen stond centraal, maar juist een omkering van bijvoorbeeld de kansen van abled en disabled op de arbeidsmarkt. We bevroegen de smalle bandbreedte waar mensen, cyborgs, én robots in moeten passen. FAKE ME HARD (2021) gooide menszijn als wapen in de strijd tegen de almacht van algoritmes en Artificiële Intelligentie (en niet te vergeten de verdienmodellen erachter, denk aan docu's *The Great Hack* en *Social Network*. COME ALIVE, gepland voor mei/juni 2022, ziet in de bestaansonzekerheid ook een kans: het delen van onze overvloedige erotische levenskracht als zacht wapen tegen schaarste-denken.

NNP Fair Practice:

- NNP hanteert het practice what you preach principe door pluraliteit te omarmen inzake culturele achtergrond, etniciteit, gender, seksuele geaardheid, leeftijd, kennis, klasse, neurodiversiteit, vaardigheden in bestuur, kunstenaars, partners.
- NNP is voorbeeld stellend als het gaat om (culturele) diversiteit, en hoe deze in de eigen organisatie en in het veld uit te voeren en elkaar erop aan te spreken.
- NNP draagt zorg voor brede representatie in publiek, programma en personeel en in vertegenwoordigende organen of beleidsvormende processen.
- Waar nodig worden de structuur van de eigen organisatie en de arbeidsvoorwaarden daarop aangepast. Hierop reflecteren we na elk project.
- NNP-samenstelling Raad van Toezicht volgt ook de Fair Practice Code.

Op de overige onderdelen van Fair Practice Code: Solidariteit, Transparantie, Duurzaamheid, Vertrouwen hebben wij de quickscan van de Fair Practice Code doorlopen. Hier komt uit dat we op alle punten goed scoren, met ruimte voor verbetering qua voorzien in ZZP pensioen en arbeidsongeschiktheid. Ook al is NNP voorbeeldstellend op vele vlakken, blinde vlekken zijn er altijd. Evalueren en monitoren zijn onontbeerlijk om te blijven verbeteren.

De Plus van Stichting Niet Normaal Plus

In de statuten van de nieuwe stichting is nadrukkelijk de samenwerking opgenomen als integraal onderdeel van het beleid. Niet Normaal Plus is een projectorganisatie en het wordt steeds moeilijker om zonder structurele subsidie -op projectbasis - onze ambities op dezelfde schaal te realiseren. Daarom zoeken we nu op structurele basis de samenwerking, bij voorkeur met organisaties die op dit vlak een steviger basis hebben. De vooruitzichten zijn goed.

Plannen voor 2024-2025

Het jaar 2023 was een tussenjaar. We hebben dit benut voor reflectie en vooruitkijken. Nieuwe plannen werden gemaakt, bestaande relaties bestendigd en nieuwe contacten gelegd. Dit vormt de basis voor enkele kleinere projecten en een grootschalige manifestatie: WETOPIA (2025).

II TERUGBLIK NIET NORMAAL INT (2021-2023)

A. samenwerking met Residenties, Muntgebouw, 12 oktober 2021)

Op 12 oktober 2021 vond de lancering plaats van [Niet Normaal, Institute for Inclusive Innovation](#) (NNIII), initiatief van Stichting Niet Normaal INT (NNI), opgericht om haar kennis rond diversiteit en inclusie in een computergestuurde samenleving anders te ontsluiten dan via impactvolle festivals. Tevens kondigden we de samenwerking & housewarming met Residenties, Muntgebouw en ROC Midden Nederland 2021 aan. Lezing Ine Gevers, Q & A, dance performance Amparo González Sola.



B. COME ALIVE, The Power of Pleasure 3 juni t/m 31 juli 2022 (curators: Ine Gevers en Morgan Catalina)

COME ALIVE vierde erotiek als levenskracht in een tijd vol bestaansonzekerheid. Met aanraking, beeld, geur, geluid, performance en spel trokken 45 kunstenaars alle registers open om onze lichamen als eerste en belangrijkste poortbewaker te laten spreken. Het delen van 'liefde zonder reden' in alle uitbundigheid helpt ons aangeleerd gedrag uitdoven en nieuwe inzichten toelaten.



Vitaliteit en precariteit lijken tegengesteld aan elkaar, maar zijn meer verbonden dan we denken. Het zijn twee kanten van dezelfde medaille. Momenten van crisis en schaarste zijn veel beter te dragen als we in elkaars nabijheid verkeren. De moeilijkste tijden brengen mensen samen en doen ons erkennen wat écht belangrijk is. Erotiek gaat over verbinding, het is in staat samenlevingen te hervormen, en dat is precies waarom het zo vaak wordt gereguleerd door autoritaire regimes.

COME ALIVE toonde dat er andere opties zijn dan externe controlemechanismen accepteren; we hebben het allemaal in ons om krachtiger alternatieven te creëren. De tentoonstelling empowerde bezoekers door te helpen om speels te zijn, grenzen te verleggen, nieuwe werelden te ontdekken. De magie van het sensuele spel met de onverwachte ander is wat ons levend laat voelen. COME ALIVE nodigde uit om seksualiteit te ontketen, je vooroordelen opzij te zetten, ruimte te maken voor ontmoetingen. De manifestatie was transformatief; bezoekers werden actief en nieuwsgierig.

Wethouder Anke Klein COME ALIVE opende COME ALIVE op 3 juni 2022. “Niet Normaal (de organisatie) stelt nooit teleur. Ze laat je opnieuw naar de wereld en jezelf kijken. Veel eerder dan dat het wereldwijd een thema werd, bracht NNI diversiteit en inclusie onder de aandacht.”

DUIC 11/06/2022

COME ALIVE trok 7500 bezoekers, lovende persreviews in toonaangevende kranten, radio & tv. YouTube, FB, Insta: 150.000 bezoekers (oplopend)

Mediawaarde: € 500.000

C. HAPPY ENDING, closing festival door De Zware Jongens i.s.m. NNINT

Bezoekers over COME ALIVE:

Een van de beste tentoonstellingen die ik in jaren zag, on-Nederlands goed." (veelgehoord)

"Prikkelend. Sfeervol. Soms schurend. Lief. Warmte gevend. Hoopgevend." (Lucas de Man)

"I felt very touched by this gathering of works and people." (Amparo G. Sola)

"Als kunst je gevoelens zo kan aanwakken wordt ik daar heel erg blij van. (echtpaar Hildebrand)

"Ik kan het iedereen aanbevelen. Inspirerende kunst. Lichaamsgericht, maar zeer integer." (Bert Poortman)

"Superactueel en urgent: elkaars samenzijn en kwetsbaarheid onderzoeken." (Paul Domela, Manifesta)

"Went to COME ALIVE... afterwards I immediately fired up my dating app." (anoniem)

Pers over COME ALIVE:

Over seks gaat het, en alles kan, alles gebeurt... - NRC

Zo'n inclusieve en fluïde verbeelding als hier, zie je zelden. - Volkskrant

COME ALIVE is een oproep tot een volgende seksuele revolutie. - Parool

De sexy tentoonstelling bezorgt de bezoekers ook tranen van ontroering. - Telegraaf

De expositie trilt, gonst, geurt en tintelt. - Tableau

COME ALIVE heeft power te over. - Nieuws030

Plat onderwerp wordt in de kunst juist veelzijdig. - Trouw

Het sexy giga- kunstenfestival COME ALIVE in het Muntgebouw gaat de laatste week in. Op 30 juli organiseerden [De Zwarte Jongens](#) in samenwerking met Stichting Niet Normaal INT een spannend & wellustig Happy Ending Festival met een opwindende line-up voor iedereen die er geen genoeg van kan krijgen. Optredens van onder meer DJ Joost van Bellen, ramduo Lionstorm, La Piratesse en workshops van 'seksprofessor' Daphne Gakes. En je kon de tentoonstelling voor de allerlaatste keer bezoeken, en voor de gelegenheid zaterdag tot 23:00 uur 's avonds! Late night, date night?

COME ALIVE en HAPPY ENDING vieren het leven

COME ALIVE prikkelt en ontroert. Reken maar dat je er anders uitkomt dan je erin ging. Bezoekers voelen zich levend & safe. Ze creëren er zelfs hun geheime liefdesplekjes. Expliciet gedrag werd oogluikend toegestaan. De tentoonstelling was tot nog te bezoeken tot en met 31 juli 2022.



III FOCUS EN ACTIVITEITENPLAN NIET NORMAAL PLUS 2023-2024

Ondanks pogingen van politiek & markt om het leven te kanaliseren en mensen te standaardiseren verwachten kunstenaars en trendwatchers een complexe toekomst. Algoritmes en A.I. voorspellen ons gedrag en belonen subjecten voor 'binnen de lijntjes kleuren'. Maar ze zijn nog lang niet in staat menselijk gedrag te begrijpen, laat staan adequaat reageren. Ondertussen doordringen bio- en informatietechnologie elkaar. Verlies aan menselijke daadkracht en integriteit, reeds voelbaar tijdens de coronapandemie, wordt in de toekomst zeker zo urgent als de klimaatverandering. Tegelijkertijd hebben we diezelfde algoritmes en A.I. ook hard nodig om ons (beperkte) zicht op de wereld te vergroten. Een paradox waar BREAK THE WALL en DEAL WITH IT hun tanden in zetten.

A. BREAK THE WALL (doorontwikkeling pilot, samenwerking, planning)

BREAK THE WALL is een Extended Reality (XR) game, te bezoeken via VR-bril, computer, laptop, waarin het ervaren van kunstwerken in samenhang een centrale rol speelt. Evenals op de meer traditionele plekken waar we van kunst genieten, hebben immersieve XR-ervaringen een grotere impact bij gedeelde ervaring. De beoogde game is via tal van wegen toegankelijk en kan worden aangepast aan diverse ruimtes. Zo kan de game individueel worden gespeeld, gezamenlijk online of spelers komen samen in een bibliotheek, museum, of VR-arcadehal. De game biedt spelers prijzen aan in de vorm van face filter avatars. Zo wordt de game spelen met iemand met een andere belevingswereld dan die van jou meteen beloond. Het aanpassingsvermogen van de game en de kennisdeling tijdens en na ontwikkeling maakt haar multi-inzetbaar en duurzaam.



BREAK THE WALL zet in op humor, spel en verbeelding om gamers te helpen huidige systemen die hun leven bepalen te doorgronden. Door kunstwerken te verbinden aan ordeningsprincipes als bv. economie, religie en technologie, bieden we spelers de mogelijkheid te ervaren hoe hun wereld

als het ware is gefilterd en gevormd. De impact daarvan is direct en persoonlijk. In elk van de 8 systemen spelen kunstwerken de rol van orakel; je kunt hen bevragen of gebruiken als spiegel. BREAK THE WALL begint en eindigt met 'identiteit'. Door antwoorden bij aanvang te vergelijken met je antwoorden nadat je andere systemen hebt doorlopen, zie je het verschil, ontstaan daadkracht en eigenaarschap. Je hebt opties, en die heb je zelf gevonden!

Met BREAK THE WALL ontwikkelen we een nieuw digitaal platform met duurzaam effect voor de culturele sector en haar publiek. Game-technieken worden toegepast met tweeledig doel: 1) een nieuw platform aanbieden voor de kunst- en cultuursector dat eenvoudig is te bedienen, tevens toegankelijk via meerdere portals (laptop/AR/VR). 2) een intense 'metaverse' ervaring creëren die iets toevoegt aan de gamewereld door content & artistieke verbeeldingskracht te combineren. Op deze manier slaat BREAK THE WALL een brug tussen twee werelden die elkaar beïnvloeden, doch nog altijd ver van elkaar zijn verwijderd. De kracht van BREAK THE WALL is dat de game meer biedt dan de zoveelste digitale 'vertaling' van reeds bestaande musea of presentaties. Het is een nieuw platform én techniek met 'educatieve' insteek (tweerichtingverkeer) dat multi-inzetbaar is in onze toenemend digi-fysieke werkelijkheid. Te spelen met elkaar, in fysieke ruimtes én digitaal.

Kunstenaars seizoen 1: *Lawrence Lek* (beeld1), Random International, Qiu Zhijie, Sue Cheang, Judy Chicago, AES+F, Tony Cokes, Martine Gutierrez, Yael Bartana, Ernesto Neto, *Deborah Mora* (beeld2)

Doelgroep: jonge mensen die in bestaansonzekerheid leven, zonder duidelijk toekomstperspectief (Dit is een snel groeiende groep die via diverse klankbordgroepen aan BREAK THE WALL verbindt)

Inhoudelijke uitgangspunten:

- a. De game helpt gebruikers grote systemen te bevragen
- b. Kunstwerken fungeren als orakels: ze zijn ambigue en compliceren de werkelijkheid
- c. Eigenaarschap voor (jonge) spelers naarmate ze zelf ontdekken dat er opties zijn

Planning

2022: investeerders vinden (gemeentes, onderwijs, online, kunstinstellingen, VR-hallen)

2023: doorontwikkeling van de pilot met de vijf genoemde internationale kunstenaars

Eind 2023: presentatie BREAK THE WALL game in de Utrechtse Neude Bibliotheek, bij Impakt en het Stedelijk Museum, Amsterdam

Curatoren: Ine Gevers en Malcolm Kratz

Ine Gevers is tentoonstellingsmaker, schrijver en activist. Voordat ze directeur bestuurder van [Niet Normaal INT](#) werd, organiseerde ze reeds grootschalige manifestaties als *Ik + de Ander* (1994), *Niet Normaal* (2009), *Ja Natuurlijk* (2013), *Hacking Habitat* (2016), *ROBOT LOVE* (2018), *(IM)POSSIBLE BODIES* (2020), *FAKE ME HARD* (2021) en *COME ALIVE* (2022) zijn door stichting Niet Normaal/NNI gerealiseerd. Ze is auteur van diverse boeken bij o.a. genoemde tentoonstellingen.

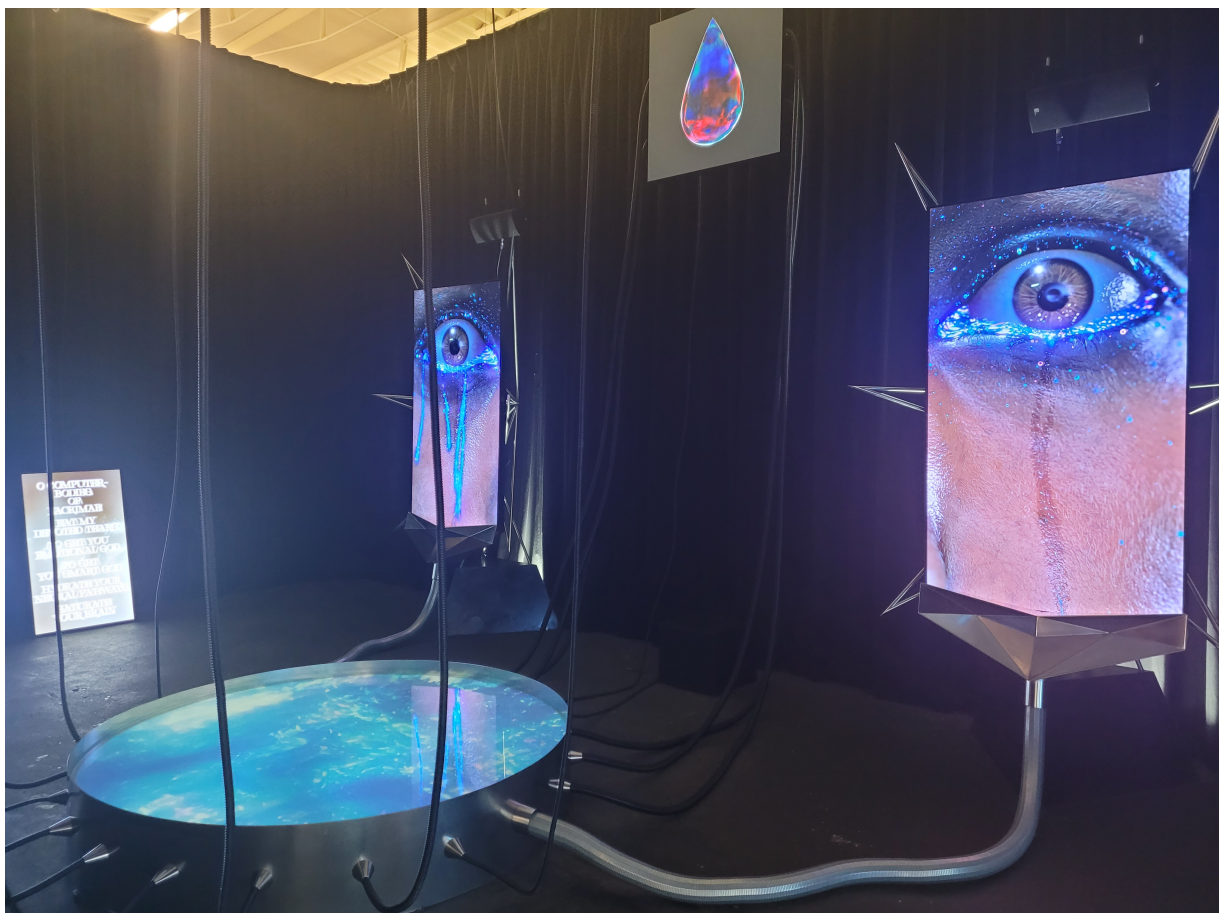
Malcolm Kratz is educatief curator, vlogger en tech fanaat. Werkte als docent kunst & cultuur op middelbare school in Rotterdam Zuid, educatief curator bij A Tale of a Tub, daarna als Onderwijs en Talentontwikkeling curator bij Stedelijk Museum Amsterdam. Recent maakte hij de overstap naar Teach-Each.org, onderwijstak Google, waarvoor hij programma's ontwikkelt. Voor BREAK THE WALL combineert hij techsavvyneess met intersectioneel perspectief dat normdenken doorbreekt.

B. DEAL WITH IT (2024), samenwerking Impact

Hoe ontstaat cultuur en welke universele waardes willen we ontwikkelen en/of behouden om onszelf 'mens' te kunnen blijven noemen? Die vragen lijken op dit moment, nu de crises elkaar in hoog tempo opvolgen, relevanter dan ooit. Nadat de tol die Covid19 van de kunstwereld eiste langzaam duidelijk werd, sprak de Duitse cultuurstaatsminister Monika Grütters van een ernstig gemis: "De vrijheid van kunst geeft democratie de zuurstof die ze nodig heeft om te overleven".

Te grote woorden? Niet als je beseft dat dialoog, als meest fundamentele interactie tussen mensen, voorwaarden schept voor (zelf)bewustzijn, cultuur, technologie, omgevingsrelatie. Het zijn dit soort menselijke vaardigheden, het met elkaar in gesprek blijven, die helpen gedijen in complexe samenlevingen. Met het veranderen van context en/of omstandigheden verschuift ook het speelveld waar andere waarden - waarden die we soms bijna zijn vergeten - ineens naar de oppervlakte komen en een essentiële rol te vervullen hebben: humor, zelfkritiek, omgaan met ambiguïteit, en relateren van onze zelf-verkozen dominante positie ten aanzien van de natuur.

Kunst en cultuur lijken in de westerse samenleving onderdeel te worden van het establishment en de gevestigde orde. Daar waar disciplines als design en mode zich steeds vaker verzetten tegen het systeem waar ze onderdeel van zijn, loopt kunst het gevaar een instituut te worden dat zichzelf niet echt meer ter discussie stelt. De *autonomie* die het mogelijk maakt alles te bespreken, is geen bezit, maar een prestatie die elke keer opnieuw moet worden geleverd. **Deal With It** beseft dat het in het verleden niet veel anders was, maar heeft ook oog voor momenten in onze geschiedenis waarin kunst leiding gaf aan tegencultuur. Het Centraal Museum biedt inkiijkjes in dat verleden.



Deal With It onderzoekt de vraag naar de wenselijkheid of noodzaak van radicale houdingen vanuit kunst en aangrenzende disciplines, zoals gaming en performances. Het project wil een platform geven aan makers die zich doelbewust in oprecht risicovolle posities durven te plaatsen, met ideeën die radicaal zijn (tot aan de wortel) in hun (zelf)kritische opstelling, ambiguïteit, ironie, confrontatie en/of afwijzing van de heersende dogma's, niet alleen binnen samenleving en de politiek, maar ook binnen de cultuur waar zij zelf deel van uitmaken.

We leven in een samenleving die in toenemende mate risicomijdend wordt ingericht. Dat heeft effect op iedereen en leidt tot subtiele gedragsverandering. Het wordt tijd om de temperatuur te nemen en na te gaan of er binnen kunst en cultuur nog wel voldoende ruimte is voor frictie en verschil van mening. Met dit project concentreren we ons op broodnodige, substantieel kritische houdingen die de controverse en het debat niet schuwen, zonder die te misbruiken als goedkoop effect dat louter bedoeld is om aandacht te trekken.

Kunstenaars: Maja Smrekar, Tabita Rezaire, Domeniek Himmelsbach de Vries, Maïtu Bui, School of Mutants, Dana Michel, Young Boys Dancing Group, Heather Philipsson, Tania Bruguera, Renzo Martens, LaTurbo Avedon, Roee Roosen, Adrian Piper, Tenant of Culture, *Zach Blas* (beeld)

Doelgroep: kritische burgers, kunstpubliek en studenten, die begaan zijn met de samenleving

Inhoudelijke uitgangspunten:

- a. Kunst speelt essentiële rol in een steeds complexer wordende samenleving (
- b. Kunst stimuleert ons een andere bril opzetten en nieuwe speelvelden definiëren
- c. Hoe radicaal en risicovol kan/mag kunst nog zijn ten tijden van me-too en identiteitspolitiek?

Planning

2023 Voorbereidende gesprekken NNP/ Impakt

2023 Projectplan en fondsen aanvragen

2024 Zomer tentoonstelling op diverse locaties

2024 Najaar: Impakt festival

Curatoren: Ine Gevers (bio hierboven) en Arjon Dunnewind

Arjon Dunnewind is een Nederlandse curator en oprichter-directeur van IMPAKT, Utrecht. In 1988 organiseerde hij het eerste IMPAKT Festival en sinds 1993 opereert hij als directeur van de IMPAKT Foundation. Begin jaren 2000 startte hij het internetkunstplatform Impakt Online en in 2005 het Impakt Works Residency Program. Dunnewind heeft tentoonstellingen en screeningsprogramma's samengesteld voor onder meer de NCCA in Moskou en RURU Gallery in Jakarta.

C. WETOPIA en SWAP IDENTITY NOW

Introductie

WETOPIA verkent onze persoonlijke verhalen in relatie tot elkaar en de stad Amsterdam. Zo leren we elkaar weer als mens te zien in plaats van een abstractie. Ons vermogen tot empathie staat in WETOPIA centraal. Van daaruit kunnen we als gemeenschap de grote maatschappelijke opgaven van vandaag en morgen aan gaan.

WETOPIA is een internationale manifestatie met programma voor een breed publiek, voor Amsterdammers en voor buitenlandse bezoekers. Het thema sluit aan op de grote vragen van de stad: hoe kunnen we elkaar in alle verscheidenheid vinden. Hoe kunnen we onze individuele vrijheid vieren en tegelijk het vermogen om ons in elkaar te verplaatsen versterken. Een vermogen dat we niet mogen verliezen. WETOPIA is een interdisciplinaire samenwerking tussen kunst, wetenschap en de bewoners en bezoekers van Amsterdam.

Aanleiding is het besef dat we ons als *human beings* moeten ontwikkelen naar *humane beings*. We lopen tegen de grenzen aan van een samenleving die gebaseerd is op het maximaliseren van individueel gewin en economische verdienvermogen. Niet enkel de druk van klimaatverandering en pandemieën brengen ons tot dit inzicht. Ook toenemende individualisering en identiteitspolitiek en de sociale spanning in de samenleving die daarvan het gevolg is maakt ons ongelukkig. Het heeft effect op Amsterdam, en de identiteit van de stad. Samen met de inwoners van de regio Amsterdam zoeken we antwoorden op de vragen: wie zijn we en wat is onze toekomst? Hoe verhouden we ons tot elkaar en de natuur en wat leren we van haar? Wat hebben we gewonnen en verloren? Hoe verandert de wereld, de regio en hoe veranderen we mee?

Doel van WETOPIA is een toekomstbeeld schetsen waaraan we gezamenlijk in het hier en nu reeds onze bijdrage kunnen leveren. WE staat voor mensen en meer-dan-mensen, kortom alle medebewoners en toekomstige zorgdragers van de planeet Aarde, en de verhalen die ze vertellen. Oude en nieuwe verhalen: persoonlijk, interdisciplinair en intersectioneel. Verhalen van ervaringsdeskundigen, artistieke vertalingen door makers, speculatief denken en reflecties vanuit de wetenschappen. Vernieuwende, op het inzetten van gezamenlijke verbeeldingskracht ingerichte methoden van designers en kunstenaars, worden gebruikt om de diverse deelnemers los te weken van de groef waarin ze vastzitten. Dit vanuit het door Einstein opgetekende inzicht: “We can't solve problems by using the same kind of thinking we used when we created them”. De effecten zijn breed en langdurig: van impactvolle ervaringen en handelingsperspectief om meteen verandering te bewerkstelligen in je eigen privé-omgeving of je buurt, tot lange termijn effecten in instituten, bij partners en de toekomstig in te richten systemen. Deze nieuwe publieke waarden zullen ook worden doorvertaald naar onze digitale omgeving. Samenwerking van initiatiefnemers [Stichting Niet Normaal Plus](#) en [Stichting Waag FutureLab](#) is hierop gericht.

Ontmoet de ander halverwege

“Of je nu achterstanden of voorrechten hebt gestapeld, buiten je bubbel treden werkt verrijkend. Voor je brein, voor je levenservaringen, voor je aannames, en dus voor hoe je de werkelijkheid ziet.” aldus Dilara Bilgiç in de Volkskrant.¹ Voor WETOPIA staat het concept van ‘de ander halverwege ontmoeten’ centraal. Ontmoeten in de zin van investeren in elkaar, leren van elkaar en toestaan dat de ander een blijvend effect heeft op wie je bent en waar je naartoe gaat. Met WETOPIA geven we een brede invulling aan ‘ontmoeting’ én ‘de ander’. De ander kan ook een meer-dan-menselijke speler zijn: een dier, boom of plant, knuffelbeest of voorwerp.

Met WETOPIA onderzoeken we hoe we ons vermogen tot empathie kunnen versterken. We laten zien hoe we onszelf, mét anderen, steeds opnieuw uitvinden. En waarom diep-menselijke connecties nodig zijn, juist in tijden van toenemende polarisatie.

¹ <https://www.volkskrant.nl/columns-opinie/mensen-zonder-vooroordelen-bestaan-niet-begin-daarom-bij-je-eigen-blinde-vlekken~b18c47816/>

Drie programmalijnen

WETOPIA kent 3 programmalijnen en loopt van 2024 loopt tot en met oktober 2025. Het **AMSTERDAM DIARY** programma start met workshops en activiteiten in de hele stad in 2024. De expositie Swap Identity Now Expositie (SIN) opent in maart 2025. Een conferentie onder de titel ME/WE krijgt een eigen invulling met de partners UVA, VU, HVA. WETOPIA werkt met ervaringsdeskundigen, kunstenaars wetenschappers.

De ervaringstentoonstelling **SWAP IDENTITY NOW (SIN)** is de artistieke poot van WETOPIA. SIN gaat dieper in op onderliggend principe van WETOPIA: hoe ontwikkelen we empathie voor elkaar? Hier komt het inzicht aan de oppervlakte dat we niet afzonderlijk bepalen wie we zijn, maar dat we subject worden in en door samen te leven met anderen. Wij staat je toe om mij te worden. En ook om meer dan één identiteit te hebben. Dit is de gedeelde vrijheid die aan de basis ligt van de gastvrije, open stad Amsterdam, waar sociale rechtvaardigheid vanzelfsprekend is. Een stad die aanvoelt als een plek waar je je welkom voelt, ongeacht wie of wat je bent. Dit kan niet zonder eigenaarschap, gemeenschapsgevoel en handelingsperspectief.

Doel van SIN is om op speelse wijze bezoekers en toeschouwers te betrekken in het spel van 'ik en de ander', van de ander toelaten meer te zijn dan het stereotype wat we van hen maken, en door elkaar de ruimte te schenken verschillende kanten van zichzelf te laten zien. Ook digitaal. SIN is vrij toegankelijk voor iedereen en neemt de vorm aan van grote installaties en pop-up giftshops in het Koelhuis en in andere delen van Amsterdam. SIN wil een transformatief effect hebben op bezoekers en zet daartoe diverse herkenbare instrumenten in om bezoekers te verleiden: van circusacts, giftshops tot aan de huwelijks- en relatemarkt.

In de **PUBLIC VALUES** conferentie staat het zelfonderzoek van de wetenschap centraal. Gaat het om het behoud van het instituut of moet ook de wetenschap kunnen bewegen om dienstbaar te zijn aan de gemeenschap? Hoeveel durven academici te gaan? Voor Scientific Dreaming vraagt kunstenaar Suzanne Treister diverse wetenschappers mee te doen aan een experiment dat hen uit hun comfortzone haalt zodat ze op creatieve wijze kunnen bijdragen aan de kaart van Amsterdam. ME/WE biedt ruimte om terug te kijken op de eigen geschiedenis én vooruit te kijken naar een meer open en vrije manier van wetenschap bedrijven.

Amsterdam 750 jaar

De 3 programmalijnen van WETOPIA zijn zodanig gepland dat ze van elkaars input gebruik kunnen maken en een duidelijke connectie kunnen maken met Amsterdam, Een nieuwe kaart. Amsterdam Diary is reeds gestart als samenwerking door de VU /UVA met diverse sociale partners in de stad Amsterdam. SIN opent eind maart 2025 en bouwt voort op de opgehaalde verhalen van Amsterdam Diary en koppelt terug via de pop-up gifshops. Me /We lezingen en symposia vinden gelijktijdig met SIN plaats zodat zoveel mogelijk kruisbestuivingen tussen deze onderdelen gewaarborgd zijn (zie ook internationale sprekers).

Initiatiefnemers

WETOPIA en SWAP IDENTITY NOW zijn initiatieven van [Niet Normaal Plus](#) en [Waag Futurelab](#), social, in samenwerking met educatieve, culturele en sociale initiatieven in stad/regio Amsterdam.

IV PARTNERS

Partners wisselen per project, daarna blijven het warme contacten die bij inhoudelijke relevantie weer worden ingezet. VB is de Nationale Ombudsman als partner van HACKING HABITAT (2015/16), met Munish Ramlal, die daarna Autoriteit Persoonsgegevens koppelde aan FAKE ME HARD (2021). Zo bouwde NN/NNI in de loop van 15 jaar een uiterst divers en relevant netwerk op met partners als o.a. Achmea, ZonMW, WNF, ROC Midden Nederland, Science Gallery, Utrecht. Voor BREAK THE WALL onderzoeken we Humble Games en Google (Teach-Each) als potentiële nieuwe partners.

BREAK THE WALL en DEAL WITH IT zijn beide stevig in Utrecht verankerd: Dutch Game Garden, HKU Games & Interaction, Media Games, Set-Up, UU zijn vrienden sinds HACKING HABITAT en (IM)POSSIBLE BODIES. Met ROC Midden Nederland praten we over het opnemen van de game in het lespakket (zorg/technologie klassen waren klankbord voor de pilot). Ook diverse scholen die inzetten op het ontwikkelen van 21st century skills tonen belangstelling. DEAL WITH IT (2024), een samenwerking tussen NNP en Impakt, wordt het begin van een ware Utrecht Biennale. Hierover zijn we (IG & AD) met Bart Rutte van het Centraal Museum in gesprek. Partners van DEAL WITH IT komen via NNP en Impakt en combineren vaste samenwerkingspartners als HKU en UU met op inhoud te selecteren nieuwe partners. Gesprek met o.a. Democratie & Media staat in de planning.

V DOELGROEPEN EN MARCOM VAN ORGANISATIE & FESTIVALS

Ook doelgroepen van marketing communicatie worden direct gekoppeld aan gekozen thematiek. Dit heeft als voordeel dat we altijd vernieuwen en draagvlak vergroten, terwijl we tegelijk onze trouwe achterban behouden. MarCom plannen voor BREAK THE WALL en DEAL WITH IT zijn in de maak. Op aanvraag sturen we graag het communicatieplan van WETOPIA (2025).

NNP richt zich primair op de *always adopters*, een breed publiek bestaande uit oudere, maar vooral de jongere generaties. We noemen ze *cultural natives*: nieuwsgierige leken, cultuurmakers, jonge zzp-ers bij bedrijven en overheden. Ze hebben affiniteit met/zijn werkzaam in creatieve industrie en geïnteresseerd in *future culture*. Deze primaire doelgroep is op zoek naar een totaalbeleving. Ze verwachten een unieke tijdsbesteding waar ze verrast worden, en ook stof tot nadenken krijgen. Onder deze groep mensen bevinden zich ook professionals en studenten uit de wereld van kunst, technologie en wetenschap. BREAK THE WALL doelgroepen zijn nog jonger (12-20 jaar).

MarCom doelen: kwalitatief

- Breed publiek bereiken en mengen rondom een impactvol thema dat iedereen aangaat
- Bezoekers heel concrete toepassingen en toekomstperspectieven bieden
- Door samenwerking met maatschappelijke partners draagvlak vergroten

MarCom doelen: kwantitatief

- Oplopend aantal bezoekers realiseren: van 7.500 tot 10.000
- 5.000 bezoekers laten terugkeren (naar het volgende festival)
- Per festival een 'moeilijke' doelgroep actief betrekken, minimaal 500
- Toename in aantal bezoekers online (youtube, socials, website) van 45.000 naar 75.000
- Versterking van het merk Niet Normaal en inzetten van NNP fanbase voor de komende festivals

VI FINANCIËLE EN ORGANISATORISCHE ONDERBOUWING

De organisatie werkte tot nu toe altijd op projectbasis maar heeft door haar track-record van grootschalige en kwalitatief hoogwaardige kunstenfestivals goodwill bij alle grote fondsen, privaat en publiek. Door eerdere samenwerking met het BrabantC fonds kan de stichting terugvallen op een buffer van € 40.000. Hiermee beschikken we over enige liquiditeit. Bijgevoegde begroting (ook realisaties van voorgaande projecten die op aanvraag zijn in te zien) toont aan dat de dekking tot stand komt op basis van meerdere financieringsstromen. NNP beoogt het algemeen nut te dienen en zal altijd afhankelijk blijven van subsidiegelden. Omdat grootschalige projecten uitsluitend realiseren met projectsubsidies moeilijk is, zoekt NNP samenwerking met andere instellingen.

De begroting en dekkingsplan gaan uit van doorontwikkeling van BREAK THE WALL voor één jaar, van december 2022 tot en met december 2023. DEAL WITH IT is een gezamenlijk project van NNP en Impact. De begroting is wat meer summier omdat DWI pas in eind 2024 van start gaat. Cijfers zijn doorgesproken en geaccepteerd op basis van jarenlange ervaring van beide partijen. Bijgaande begroting geeft een doorzicht in de te verwachten investeringen die we gaan plegen in 2023 en 2024, en maakt onderscheid tussen vaste lasten en projectkosten. Wat de inkomsten betreft zijn we grotendeels afhankelijk van bezoekersinkomsten (festivals).

was tot en met 2022 (COME ALIVE) een projectorganisatie, werkend met een directeur-bestuurder, assistent curator, en wisselende bezetting afhankelijk van de omvang van het project. De voordelen van een dergelijke structuur zijn: flexibiliteit, inhoudsgestuurd en wendbaarheid. Rondom deze kleine kern bestaat een kerngroep aan zzp-ers die per project aanhaken. Zo was Monique verhulst bij 6 tentoonstellingen de exhibition manager, en doet Gari Koolen reeds voor de 3de keer mee als marketing communicatie manager. In de overgang van projectorganisatie naar een samenwerkende instelling zal ook NNP met zzp-ers (de directeur-bestuurder is zzp-er) werken, maar kunnen we meer waken voor het integreren van kennis in de werkwijze van de organisatie.

VII EVALUATIE 2021-2022

Voordat we ingaan op onze activiteiten in Utrecht bieden we graag context. In voorbereiding ons voorgoed in Utrecht te vestigen was 2021 een tussenjaar (en corona-jaar). Geldt ook voor 2020, die we meenemen omdat het van belang is inzicht in de innovatiereflex van NNP projecten als gevolg van COVID-19. We introduceren kort [\(IM\)POSSIBLE BODIES](#) (2020) en [FAKE ME HARD](#) (2021)

(IM)POSSIBLE BODIES (Den Bosch, oktober 2021)

Het festival (IM)POSSIBLE BODIES visualiseerde wat de toekomst brengt. Dat deed ze op een manier die paste bij NNI: nieuwsgierig en onbevooroordeeld. Niet de fluwelen look en feel van siliconen cyborgs zoals we die uit SF-films kennen stond centraal. Kunstenaars bevroegen ook de smalle bandbreedte waarbinnen mensen, cyborgs, én robots zouden moeten passen. Twee weken voor aanvang werd het fysieke festival vanwege een tweede lockdown afgelast. Hierop anticipeerden we met een online festival, inclusief live-streams performances, talks, muzikale optredens. In interactie met Augmented Reality (AR)-kunstwerken en online VR verkenden bezoekers de 3D omgeving, speelden ermee, reflecteerden op ethische aspecten. Voor veel kunstenaars was het creëren van een Augmented Reality (AR) kunstwerk een nieuwe stap.

FAKE ME HARD (Rotterdam, juli/aug 2021)

FAKE ME HARD liet zien en ervaren hoe de *post-truth* samenleving ons op een existentieel niveau raakt. Het ging niet zozeer om 'wij' versus 'zij' discussies over wie de waarheid in pacht heeft. Een dieperliggende zorg is besef dat algoritmische logica onze manier van betekenisgeven ondermijnt. Op 1 maart lanceerden we FAKE ME HARD, inclusief een virtuele editie op Mozilla Hubs waar bezoekers een voorproefje van de inrichting konden ervaren. Daarmee startte de campagne als opmaat naar de grootschalige FAKE ME HARD show in AVL Mundo, Rotterdam. Ondanks strenge corona-regels bleef het artistieke plan voor FAKE ME HARD overeind. We verstrekten vier grote opdrachten aan kunstenaars. Idem voor de publieksbegeleiding en de *Fake Me Hardcore Games*.

COME ALIVE (Utrecht, juni/juli2023)

COME ALIVE behoorde tot de eerste publieke events na Covid19. Alhoewel technologie overal aanwezig was, lag de focus op intermenselijk contact. Na al dat online aanwezig zijn en zoomen was dit een gevoelde noodzaak. Dit kregen we ook terug van een dankbaar publiek. De kwaliteit van het diverse publiek was bovenmatig, de aantallen bleven echter achter bij de prognose. De cultuursector vecht wereldwijd om te overleven. Evaluatie van COME ALIVE is beschikbaar.

VIII BEGROTING 2023-2024

Op aanvraag beschikbaar.