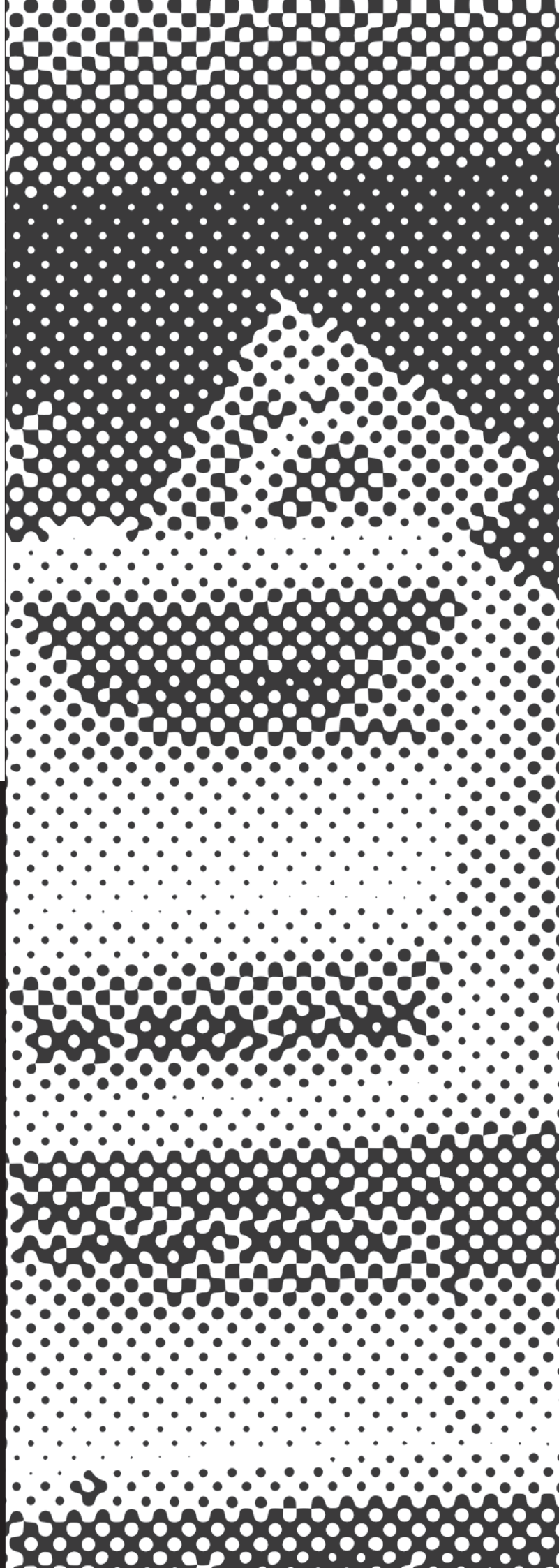


Inventarisatie Archieven  
Design en Digitale Cultuur

Het Nieuwe  
Instituut





# INVENTARISATIE ARCHIEVEN DESIGN EN DIGITALE CULTUUR

MEI 2019

# INHOUD

Uitkomsten Klankbordgroep	3
Ter introductie	5
Het proces	7
De hoofdlijnen	8
Stappenplan	12
Slotwoord	13
Samenvatting werkgroep Design	14
Samenvatting werkgroep Digitale Cultuur	16
Samenvatting gesprekken stakeholders	18
Rapportage werkgroep Design	21
Rapportage werkgroep Digitale Cultuur	41
Colofon	69

# UITKOMSTEN KLANKBORDGROEP

## Klankbordgroep

Guus Beumer,  
Het Nieuwe Instituut

Madeleine van Lennep,  
Beroepsorganisatie Nederlandse Ontwerpers

Ernest Slot,  
Ministerie voor Onderwijs, Cultuur, Wetenschap

Floor van Spaendonck,  
Cinekid (voorheen Directeur Virtueel Platform  
en manager Agentschap Het Nieuwe Instituut)

Redacteur: Gert Staal



## TER INTRODUCTIE

Op 18 februari van dit jaar richtte de minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, mevrouw Ingrid van Engelshoven, het verzoek aan Het Nieuwe Instituut een inventarisatie te maken van belangrijke en bedreigde archieven op het gebied van design en digitale cultuur. Voor de uitwerking van deze inventarisatie – waaraan diverse deelopdrachten verbonden werden – was een beperkte hoeveelheid tijd beschikbaar: uiterlijk in mei 2019 diende de rapportage gereed te zijn zodat inhoud en aanbevelingen een rol kunnen spelen in het formuleren van de uitgangspuntenbrief voor het cultuurbeleid 2021–2024.

Met bijgaande rapportage hopen Het Nieuwe Instituut, de andere initiatiefnemers en de vele instellingen en specialisten uit het veld van design, digitale cultuur en het archiefwezen die alle hun onmisbare bijdragen aan de totstandkoming van deze inventarisatie hebben geleverd, een adequaat en vooral productief antwoord te geven op het verzoek van de minister. De afgelopen maanden hebben zij onder forse druk gewerkt. Tijd was daarbij zeker niet de enige factor. De druk bestond er ook in, dat het veld een sterke urgentie voelt. Al jaren. Onvermoeibare pleitbezorgers zoals de BNO hebben bij voortduring gewezen op het probleem van verweesde en bedreigde archieven in de ontwerpsector en de onbalans in het erfgoedbeleid van de nationale overheid, uitgerekend ten aanzien van een discipline die zo nauw verweven is met de vorm(ge)ving van de Nederlandse identiteit. En die bovendien van overheidswege – bijvoorbeeld via het topsectorenbeleid – zo zwaar wordt bewierookt. Ondanks het vrijwel ontbreken van middelen en beleidsinstrumenten zijn diverse partijen – waaronder Beeld en Geluid (op het gebied van games), LIMA (digitale kunst), het Louis Kalff Instituut (industriële ontwerpen), het Wim Crouwel Instituut (grafisch ontwerpen) en bijvoorbeeld

Modekern – zich de afgelopen jaren blijven inzetten voor het behoud en de ontsluiting van delen van het vormgevingserfgoed, terwijl intussen het RKD zich genoodzaakt zag zijn bemoeienis met het beheren van designarchieven te bevrozen. In de digitale cultuur zijn het daarnaast de programmerende instellingen zelf – zoals V2, Steim en de Waag – die tot dusver via hun werkarchieven de geschiedenis van de digitale cultuur in Nederland bewaren, hoewel helaas slechts mondjesmaat voor de buitenwereld ontsloten.

Initiatieven voldoende, goede wil en ideeën in overvloed. Over de noodzaak van een meer geconcentreerde, gecoördineerde benadering van het erfgoed is er tussen de partijen – groot en klein – geen wezenlijk verschil van inzicht. Dat valt te concluderen uit de hier gepresenteerde verslagleggingen van de twee werkgroepen (design en digitale cultuur), en uit de vele gesprekken die de afgelopen periode met stakeholders in het brede veld zijn gevoerd. Als klankbordgroep hebben wij die verschillende uitkomsten van het proces gewogen en in een beleidsperspectief geplaatst.

Hierna beschrijven wij kort de werkwijze rond de Inventarisatie Archieven Design en Digitale Cultuur en geven wij op hoofdlijnen aan wat de belangrijkste gedeelde conclusies en aanbevelingen zijn. De minister gaf aan voor beide domeinen een lijst van vijftig belangrijke en bedreigde archieven te willen ontvangen. De werkgroepen hebben zich van die taak gekwet. Al doende zijn zij echter onafhankelijk van elkaar tot de conclusie gekomen dat het maken van lijsten van ‘belangrijke’ archieven eigenlijk onbegonnen werk is zolang een overkoepelende, breed gedragen visie ontbreekt. Deze visie moet in de komende periode worden geconcretiseerd, zoals hierna in het Stappenplan is geëxpliciteerd, om uiteindelijk te kunnen bepalen welke archieven belangrijk zijn, in welke context en voor welke gebruikers.

Ook bij het criterium ‘bedreigde archieven’, zo lezen we in de verslagen van de twee werkgroepen en de beschouwingen van verscheidene stakeholders, zijn

vraagtekens te plaatsen. In principe is elke vorm van erfgoed bedreigd, waarmee de notie 'bedreigd' weinig productief is gebleken. Waar in de volgende paragrafen sprake zal zijn van 'het archief voor design en digitale cultuur' of van 'het toekomstig designarchief' zijn deze benamingen omwille van de eenvoud gekozen. Het is uitdrukkelijk niet de bedoeling om hier al vooruit te lopen op de uiteindelijke vorm of het functioneren van de beoogde archieffunctie. Evenmin bedoelen wij hier de vakgebieden design en digitale cultuur volledig gelijk te schakelen: het is duidelijk dat er eigen kenmerken en problematieken zijn. De termen duiden vooral de noodzaak van een integraal perspectief op de voorziening(en) aan. Ook al zal het in de fysieke werkelijkheid vrijwel zeker gaan om clusters van verspreide archieven; met de gekozen terminologie wordt hun gezamenlijke meerwaarde onderstreept.

Voorafgaand aan de feitelijke rapportages van de twee werkgroepen en de verslaglegging van de interviews met stakeholders worden de belangrijkste punten uit deze drie documenten kort weergegeven. Al even kort willen we hier de teneur van de stukken, gesprekken en ontmoetingen als volgt parafraseren:

Na een forse periode van schraalte in het centrale erfgoedbeleid ten aanzien van design, en ontbrekend beleid op het gebied van de archivering van het groeiende Nederlandse erfgoed in het digitale domein, opent de vraag van de minister een mogelijkheid om nu structureel te werken aan het geheugen van de Nederlandse ontwerpsectoren die tot dusver niet op een integrale archieffunctie terug konden vallen. De inventarisatie heeft eens te meer duidelijk gemaakt hoe belangrijk zo'n voorziening is. Voor de manier waarop de vakgebieden hun geschiedenis onderdeel kunnen maken van hun toekomst, als voedingsbodem voor het onderwijs en niet het minst voor het begrip dat wij als natie kunnen ontwikkelen van de inrichting van onze samenleving. Van het ontwerp van Nederland.



## HET PROCES

Om de Inventarisatie Archieven Design en Digitale Cultuur te realiseren heeft Het Nieuwe Instituut direct gebruik gemaakt van de in de adviesvraag gesuggereerde netwerkoplossing. In nauw overleg met de BNO en het ministerie is besloten om twee kleine werkgroepen te formeren; een voor design en de ander voor digitale cultuur. Beide werkgroepen, geformeerd uit specialisten uit het werkveld, konden hun eigen werkproces kiezen om antwoord te vinden op de vragen van de minister. Gelijktijdig zijn er verkennende gesprekken gevoerd met stakeholders en experts op het gebied van archiefvorming en -ontsluiting, met specialisten in het analoge of het digitale domein, of juist met experts met één been in beide velden. De input vanuit de werkgroepen en de interviews is in twee collectieve sessies met de werkgroepen besproken en vervolgens aan de hand van de schriftelijke rapportages binnen de klankbordgroep bediscussieerd. In de klankbordgroep waren Het Nieuwe Instituut, de BNO en het ministerie van OCW vertegenwoordigd.

De hier gepresenteerde uitkomsten en aanbevelingen zijn de synthese van een uiterst geconcentreerd werkproces. Lang niet alle vragen konden in deze fase even diepgaand worden beantwoord. Wel is onmiskenbaar gebleken dat er draagvlak is voor een netwerkbenadering als structureel antwoord op de vraag van de minister. Er is vertrouwen in de uitvoerbaarheid. Men deelt de gedachte dat bij het behoud en de ontsluiting van designarchieven, inclusief die op het gebied van de digitale cultuur, ook een taak voor de nationale overheid is weggelegd. Veel partijen voelen zich aangesproken om deel te nemen aan een vervolgtraject en tegelijk is er brede steun voor de gedachte dat Het Nieuwe Instituut, als een aan de overheid gelieerde instelling met archiefkennis, uitstekend geplaatst is om als aanjager en spil in een toekomstig netwerk te functioneren. Deze rol zal hoofdzakelijk faciliterend moeten zijn voor dat deel van het traject dat gericht is op opsporen en ontsluiten. Ten aanzien van onderzoek en openbaarmaking zou Het Nieuwe Instituut juist een programmatische rol moeten krijgen. Waarmee we al iets te ver vooruitlopen op de belangrijkste gedeelde bevindingen van de verschillende rapportages die hierna meer in detail worden toegelicht.

# DE HOOFDLIJNEN

## I. Noodzaak

De noodzaak van een centraal toegankelijk archief voor design en digitale cultuur in Nederland is onomstreden. Juist omwille van de cruciale rol die deze vakgebieden speelden en in toenemende mate spelen in de wijze waarop wij onze samenleving besturen, inrichten en vernieuwen. Het vormen van een adequaat geheugen heeft prioriteit: ten aanzien van vormgeving om de snel veranderende ideeën en praktijken vast te leggen en van een historische basis te voorzien; bij de digitale cultuur om een betrekkelijk jonge maar uiterst vluchtige pioniersgeschiedenis te documenteren die grote betekenis heeft voor de manier waarop we naar de toekomst van onze digitale wereld kijken. De huidige staat van fragmentatie, en het besef dat grote delen van nalatenschappen verloren dreigen te raken, baart zowel de directbetrokkenen als minder aan design en digitale cultuur gecommitteerde archiefpartijen zorg. Het belang van het beoogde archief geldt uitdrukkelijk niet alleen voor de ontwerpgemeenschap zelf, en voor het onderwijs dat toekomstige professionele ontwerpers opleidt, maar ook een veel bredere gemeenschap van potentiële gebruikers – van de academische wereld tot de ‘straat’. Meer dan deze groepen slechts als gebruikers te benaderen, bewijzen recente erfgoedpraktijken dat de beschikbaarheid van een geheugen mensen ook activeert om zelf als onderzoeker of maker aan het proces van archiveren en waarderen bij te dragen. Een dergelijke benadering ligt bijvoorbeeld ten grondslag aan het functioneren van Imagine IC en een initiatief als Verhalen van Rotterdam. Deze bijdragen verrijken de archieven en helpen een veranderd perspectief ontstaan op wat wij gezamenlijk als waardevol erfgoed beschouwen; een perspectief dat ons uitdaagt de geldende canon ter discussie te stellen.

## 2. Keten

De analyses van beide werkgroepen wijzen op de betekenis van het gebruik van een toekomstig archief voor design en digitale cultuur om zo het belang ervan zichtbaar te maken. Het is niet alleen zaak om archieven in beide domeinen op te sporen en te ontsluiten, maar die ook te onderzoeken en te openbaren. Vooral in de aanloopfase lijkt deze strategie noodzakelijk, zowel als signaal naar de vele archiefpartijen in het veld als naar een breder publiek. De werkgroepen en ook diverse stakeholders bepleiten de ontwikkeling van enkele spraakmakende casestudies waarmee al vroeg in het proces publieke aandacht wordt gegenereerd. Afhankelijk van de gekozen onderwerpen kunnen de casestudies de verschillende archiefpartijen tot samenwerking bewegen en al werkend kunnen zij gedeelde benaderingswijzen ontwikkelen.

Er zijn meerdere opties om dit te bewerkstelligen. Sommige geïnterviewden suggereren de mogelijkheid van een kerncoalitie die de onderwerpen kiest; anderen spreken over het uitschrijven van een open call en één van de gespreksgenoten oppert de mogelijkheid van twee parallelle processen in de initiële fase: een besloten traject van brainstorms over doel en inrichting van het toekomstige archief naast een serie openbare bijeenkomsten waarin iedere

geïnteresseerde zich over de gewenste richting kan uitspreken. Los van welke vorm wordt gekozen: publiekmaking en archivering dienen hier telkens hand in hand te gaan. De vaststelling van wat wij als erfgoed in design en digitale cultuur beschouwen, is een publiek proces en archivering volgt daaruit. Het resultaat van de samenwerking zal bijdragen aan de vorming en bestendiging van de integrale keten, vanaf de erflaters tot aan het geïnteresseerde publiek, onder het motto: organiseer het proces centraal waar dat moet en decentraal waar het kan.

### 3. Thema's

Verscheidene stakeholders en ook de experts in de twee werkgroepen plaatsten vraagtekens bij het aanleggen van auteursarchieven. In het digitale domein is het hoe-dan-ook onmogelijk om van *de auteur* te spreken: het auteurschap is er per definitie meervoudig. En in de recente transformatie van vormgevingssector tekent zich een vergelijkbare tendens tot gedeelde productie af, terwijl thema's en werkgebieden (opgaven) beslissender zijn geworden dan de individuele signatuur van de ontwerper. De traditionele kunsthistorische (op stijl en maker gebaseerde) benadering van de vakgebieden maakt plaats voor een contextuele interesse. Dat dwingt tot een nieuwe methode van waardering en selectie van relevante of belangrijke archieven, passend bij het fundamenteel veranderlijke karakter van de ontwerpdisciplines. Maatschappelijke vraagstukken rond identiteit, migratie, automatisering, ambacht e.d. lijken een steviger fundament te bieden voor een wijze van archiveren die daadwerkelijk voorziet in de grondstoffen om – ook rond het historisch materiaal dat al gearhiveerd is – nieuwe verbanden te ontdekken en nieuwe inzichten te verwerven die binnen én buiten de ontwerpwereld relevant zijn.

### 4. Hiaten

In de loop der jaren is het keer op keer vastgesteld. In vergelijking tot andere vakgebieden in de cultuursector hebben designarchieven nooit op continue beleidsmatige aandacht mogen rekenen en zijn er bijgevolg achterstanden opgelopen. Het gemis van een erfgoedopdracht zorgde voor een (deels) onherstelbare vorm van amnesie die nog eens lijkt te worden versterkt door het permanente 'nu' waarin ontwerpers zich haast per definitie bevinden: altijd gericht op de volgende opgave en daardoor minder attent op de eigen geschiedenis of die van de discipline. Dergelijke hiaten vormen een obstructie bij de ontwikkeling van de ontwerpdisciplines. Hoewel dit gemis de afgelopen periode vooral ten aanzien van het designdomein werd vastgesteld, lijkt de obsessie met de toekomst er juist in de digitale cultuur voor te zorgen dat de aandacht voor het eigen verleden voortdurend plaats moet maken voor het perspectief van morgen.

In de recente sectoranalyse *Ontwerpen voor de toekomst* wees de Raad voor Cultuur op het schadelijke effect van het gebrek aan geheugen. De werkgroepen hebben de gesignaleerde hiaten nu op een minder negatieve wijze geïnterpreteerd. Wellicht biedt de 'onvolledigheid' van het erfgoed dat bovendien nog eens verspreid en uiterst gefragmenteerd wordt bewaard juist de kans op versnelling. Als er zoiets als een wet op de *accelererende achterstand* bestaat, dan is die hier van toepassing. Voortschrijdende technologische mogelijkheden en nieuwe inhoudelijke inzichten maken het mogelijk om de fragmentarische en

onvolledige staat van de huidige archieven op het gebied van design en digitale cultuur als productief uitgangspunt voor een nieuwe benadering in te zetten. Juist de schijnbare achterstand kan worden benut om een vooruitgeschoven rol te gaan vervullen, geavanceerde middelen in te passen en slimme antwoorden te vinden waarin de netwerkorganisatie waarde toevoegt. Het lijkt echter logisch om in aanvang aan te sluiten bij de staande archiefpraktijk, daarbij het laaghangend fruit te oogsten mede met het oog op draagvlak om vervolgens op weg te gaan naar een complexere, meer verkennende realiteit van een dergelijke archieffunctie.

## 5. Programma

Beide werkgroepen en ook de meeste externe partijen dringen aan op een initiële periode (uiteenlopend van drie tot vijf jaar) waarin het doel (waarom) en de gebruikers (voor wie), de vorm, de middelen en de werkwijze van een genetwerkt archief worden onderzocht. De routekaart geschreven. Daartoe zou een programmagroep (sommigen spreken van coalitie) moeten worden geformeerd waarin een beperkt aantal sleutelpartijen samenwerkt. De uitkomsten van de samenwerking – methoden, instrumenten en kennis – worden gedeeld met de andere betrokken partners, en zoveel mogelijk ook met een geïnteresseerd publiek. Zo is er bijvoorbeeld geopperd dat de programmagroep via Het Nieuwe Instituut bij gelegenheid aan kan schuiven bij het NDE – meerdere partners in het NDE schetsen dit scenario – en zodoende de kennis die daar is ontwikkeld kan gebruiken, terwijl andersom het NDE in de laatste actieve periode van dit netwerk juist de thematische agenda van een designarchief als case kan gebruiken ter verrijking van de ontwikkelde structuren, werkwijzen en samenwerkingsvormen.

## 6. Instrumenten

Omdat een inhaalslag op het gebied van historische archieven slechts in uitzonderlijke gevallen opportuun kan zijn, is het wenselijk dat er al in de voorbereidende fase aandacht wordt besteed aan de ontwikkeling van instrumenten voor zelfdocumentatie. Die instrumenten moeten huidige en volgende generaties makers ondersteunen bij het onderhouden van hun eigen archieven. Voorlopers van een dergelijk instrumentarium werden gepubliceerd door onder meer het RKD, NAGO en Premisla. Die gereedschappen bieden nog altijd een bruikbaar startpunt. Twee kanttekeningen zijn hier op zijn plaats. Als voorheen blijft gelden dat zelfdocumentatie altijd een vrijwillige keuze zal zijn, en dus nooit een vanzelfsprekend proces. Bovendien is er op de iets langere termijn een technologisch voorbehoud te maken bij de noodzaak van bewaarvoorschriften: sommigen speculeren zelfs op een toekomst waarin artificiële intelligentie ook zonder voorafgaande systematisering in staat zal zijn om ongeordende archieven te doorzoeken en toegankelijk te maken. Dat wil evenwel niet zeggen dat menselijke kennis en handmatige filetring overbodig worden. Vooral met het oog op een dieper begrip van lokale verbanden, menselijke relaties en de historische context biedt artificiële intelligentie geen afdoende alternatief.

## 7. Duurzaam

Een door niemand betwijfeld uitgangspunt is de noodzaak van een duurzame inspanning. De samenwerkende partijen, inclusief de Rijksoverheid, zullen zich voor de lange termijn aan het project moeten committeren om te zorgen dat de infrastructuur, de middelen en de kennis in het netwerk wordt bestendigd. Een archief is voor de eeuwigheid, zoals diverse gesprekspartners beklemtoonden; wat erfgoed is en hoe we dat waarderen is een proces dat iedere dag opnieuw kan beginnen.

## 8. Rechthebbenden

Rond archieven wordt vaak een onderscheid gemaakt tussen belangstellenden en belanghebbenden. Wellicht biedt een toekomstig archief voor design en digitale cultuur de mogelijkheid om nog een andere groep gebruikers centraal te stellen: de rechthebbenden. Terwijl de klassieke canon als een versterker werkt voor dominante stemmen in de samenleving zou het juist in de context van de huidige archiefopgave goed zijn om te kijken naar de stemmen van de ondervertegenwoordigden. Hoe kunnen we met eigentijdse middelen het zelf-documenterend vermogen van gemarginaliseerde groepen of individuen in de samenleving versterken? En welke ondersteuning verdienen deze groepen om voor hun eigen rechten op het ontwerperfgoed op te komen? Het zal er mede toe leiden dat de geschiedschrijving van design en digitale cultuur in Nederland vanuit verrassende nieuwe perspectieven kan worden aangepakt, waardoor die ook werkelijk de kans krijgt om buiten de kring van ingewijden te treden.

# STAPPENPLAN

Dit Stappenplan komt voort uit de rapportages van de Werkgroepen Design en Digitale Cultuur en de uitkomsten van een reeks gesprekken met belanghebbenden in het veld. In deze verkennende fase heeft Het Nieuwe Instituut als nationale instelling voor architectuur, design en digitale cultuur de rol van opdrachtnemer op zich genomen. In bijgaand stappenplan definiëren wij de mogelijke vervolgstappen die in de periode juni 2019 – mei 2020 de grondslagen moeten leggen voor het beoogde archief voor design en digitale cultuur.

## Stap 1: juni 2019 – september 2019

Vorming van de Coalitie Erfgoed Design en Digitale Cultuur. In opdracht van Het Nieuwe Instituut formeren van werkgroepen rond de thema's: Netwerk (centraal vs. decentraal en de keten), Methode (waardering/selectie), Programma (openbaar debat en reflectie), en Infrastructuur (i.s.m. NDE).

## Stap 2: oktober 2019 – mei 2020

De Coalitie en werkgroepen werken een visie en plan van aanpak uit die leiden tot een werkagenda, taakverdeling en uiteindelijk bestendiging van de erfgoedtaak. Daarnaast zet de Coalitie zich in voor de lobby naar de overheid. Het uitgangspunt voor de visie is 'centraal waar nodig, decentraal waar het kan'. De keten opsporen, ontsluiten, opbergen, openbaren en onderzoeken wordt vanuit een netwerkstructuur benaderd en – waar nodig – wordt de positie van bestaande initiatieven in het netwerk bestendigd.

De werkzaamheden van de coalitie en de werkgroepen kennen een 'hands on' mentaliteit die vorm krijgen in de diverse casussen die parallel plaatsvinden. In de casussen wordt, in samenwerking met de actieve deelnemers in het netwerk, de uitgewerkte visie in de praktijk getoetst en waar mogelijk toegepast. Daarnaast organiseren de werkgroepen op strategische momenten openbare bijeenkomsten waarbij een breder publiek / bredere doelgroep meedenkt, meewerkt, en toetst.

Netwerk – casus keten (opsporen, ontsluiten, opbergen, openbaren en onderzoeken)

Methode – casus waardering/selectie

Programma – casus openbaren

Infrastructuur – casus linked open data

## Stap 3: na Prinsjesdag, september 2020

Vaststelling van de erfgoedtaak, akkoord op visie, plan van aanpak, begroting actieplan en het commitment van betrokkenen.

## SLOTWOORD

Afsluitend wil de klankbordgroep benadrukken dat het voorgaande een beeld schetst dat opdoemt wanneer de verschillende onderdelen van deze rapportage als door de oogballen worden waargenomen. Veel details zijn tot nu toe onbenoemd gebleven; visies konden alleen schetsmatig worden gepresenteerd en de context waarin naar de archiefvraag is gekeken slechts op hoofdlijnen beschreven. Het is te danken aan de grondige analyses en adviezen van de twee werkgroepen en aan de bereidheid en de generositeit van vele gesprekspartners in het veld, dat de navolgende hoofdstukken zowel de breedte als de diepte van de gestelde vragen veel nauwkeuriger in kaart brengen.

In zeer korte tijd is er door hun bijdragen een belangrijke stap gezet op weg naar een duurzame en waardevolle archiefvoorziening op het gebied van design en digitale cultuur in Nederland. Na bijna een decennium van praktische stilstand staan velen klaar om aan de ontwikkeling te gaan werken, en wat nieuwsgierig maakt: diverse partijen zien het als een kans om vanuit een fris perspectief te kijken naar de geschiedenis van het vakgebied en de relevantie daarvan voor de samenleving. Wij willen eenieder bedanken voor de kennis, tijd, aandacht, kunde en voor het kritisch vermogen waarmee zij aan de totstandkoming van deze inventarisatie hebben bijgedragen.

# SAMENVATTING WERKGROEP DESIGN

Kirsten Algera  
Karin van der Heiden  
Job Meihuizen



Het geheugen van het ontwerpvak heeft dringend eigenaarschap en continuïteit om tot volle bloei en benutting te kunnen komen. Een evaluatie van beschikbare adviezen, verslagen en rapporten maakt zichtbaar dat er sinds het begin van deze eeuw aandacht is voor het onderwerp ‘vormgevingsarchieven’, maar dat dit om verschillende redenen niet heeft geleid tot een structureel beleid.

Het antwoord op de vraag ‘welke’ archieven bewaard moeten worden, krijgt pas betekenis wanneer het wordt gegeven in de context van het ‘waarom’ en voor ‘wie’. We bewaren ontwerparchieven omdat ze bronnen bevatten die onontbeerlijk zijn om vanuit verschillende perspectieven de betekenis en de invloed van het Nederlandse ontwerpen te bestuderen, te bespreken en te presenteren aan een divers publiek.

Met bewaren is maar de helft van het werk gedaan; opsporen, ontsluiten, onderzoeken en openbaren zijn essentieel om de zichtbaarheid van ontwerparchieven te vergroten. Deze activiteiten moeten in samenhang worden georganiseerd hoewel ze niet per se door één organisatie hoeven te worden uitgevoerd. Maar een organisatie die als vliegwiel fungeert kan op programmatische wijze met alle betrokken partijen werken aan het uitwerken van een waarderingsmethode en instrumenten en kennis over ontsluiten en openbaren ontwikkelen. Op deze wijze kan de verzwakte infrastructuur versterkt worden.

Omdat de klassieke benadering van ontwerpgeschiedenis zich voornamelijk richt op ontwerpen met een grote (esthetische) kwaliteit en de ontwerpers, pleiten we voor het uitwerken van een nieuwe methode voor waardering en selectie van relevante of belangrijke archieven. Een methode die dynamisch en transparant is sluit bovendien beter aan bij een discipline die zich steeds meer als een veranderend veld manifesteert. Een methode om relaties in beeld te brengen, biedt ruimte om kennis te delen en nieuwe betekenissen zichtbaar te maken.

#### Aanbevelingen:

1. Formuleer visie op waarom en voor wie ontwerparchieven bewaard moeten worden en werk een methode uit voor een breed gedragen wijze van waarderen en selecteren;
2. Kies voor een integrale aanpak waarin de keten van opsporen, ontsluiten, opbergen, openbaren (bijv. door middel van publicaties en presentaties) en onderzoeken in samenhang ingericht wordt. Organiseer dit centraal waar het moet en decentraal waar het kan;
3. Versterk de bestaande infrastructuur door een programmatische aanpak waarin methode, instrumenten en kennis met alle betrokken partijen wordt ontwikkeld en gedeeld.

# SAMENVATTING

## WERKGROEP DIGITALE CULTUUR

Eric Kluitenberg  
Klaas Kuitenbrouwer

Nederland is de afgelopen kwart eeuw een prominente voortrekker geweest op het terrein van de digitale cultuur. Al vroeg ontwikkelde Nederland een hoogwaardige digitale infrastructuur en pioniersprojecten als het omvangrijke gemeenschapsnetwerk De Digitale Stad (1994–1999) hebben Nederland een grote internationale reputatie en erkenning bezorgd als bakermat van digitale cultuur. Een samenhangend en deugdelijk gefaciliteerd erfgoed beleid voor digitale cultuur ontbreekt echter.

Er is in Nederland veel kennis en deskundigheid aanwezig bij organisaties als DEN (Digitaal Erfgoed Nederland), NDE (Netwerk Digitaal Erfgoed), LIMA (instelling voor digitale kunst en mediakunst), de verschillende nationale erfgoedinstellingen, alsook bij kleinere instellingen op het gebied van digitale cultuur. Maar een heldere overkoepelende strategie is er niet en middelen voor de implementatie van kennis en deskundigheid ontbreken op dit moment.

In deze inventarisatie bespreken wij de redenen voor het ontstaan van deze zeer onbevredigende situatie, en geven aan wat de knelpunten zijn. We trachten de lastigste vragen rondom afbakening en archivering van digitale cultuur te beantwoorden, bepleiten het grote belang van digitale cultuur voor de huidige en toekomstige samenleving, en brengen in kaart wat de bedreigingen zijn voor erfgoed-initiatieven rond digitale cultuur. Op basis hiervan hebben wij drie concrete aanbevelingen geformuleerd:

#### I. Kies voor een integrale en complementaire aanpak: centraal én decentraal

Wij pleiten voor de ontwikkeling van een complementair instrumentarium om centrale coördinatie en verantwoordelijkheid te verankeren én decentrale initiatieven te ondersteunen. Zo kunnen we maximaal gebruik maken van de dwarsverbanden tussen digitale cultuur en de andere disciplines en sectoren. Wij kiezen daarbij voor een benadering op drie niveaus:

- Centrale coördinatie van kennis, faciliteiten en middelen;
- Ondersteuning van deskundige organisaties en netwerken op deelgebieden van de digitale cultuur op basis van hun specifieke competenties (digitale kunst, games, interactieve fictie, VR);
- Ondersteuning van waardevolle individuele initiatieven en kleinschalige organisaties, in samenhang en gefaciliteerd door een centrale coördinator erfgoed digitale cultuur.

#### 2. Ondersteun de sector op het terrein van regulering

De overheid kan een belangrijke stimulerende rol vervullen door een helder wettelijk mandaat te verlenen aan één of meer erfgoedinstellingen voor de archivering van digitale cultuur.

Daarnaast kan de overheid helpen om (deels al bestaande) uitzonderingen op auteursrechten voor archivering van digitale cultuur beter toe te snijden op de praktijk van Nederlandse initiatieven op dit terrein. Meer in het algemeen kan de overheid de sector ondersteunen en beschermen in haar omgang met snel veranderende regulering op nationaal, Europees en internationaal niveau.

#### 3. Faciliteer kennis en implementatie van kennis

Technische kennis en kennis-facilitering door deskundige organisaties op het gebied van duurzame archivering van digitaal erfgoed worden steeds belangrijker, in het bijzonder voor kleinere, decentrale initiatieven die digitale cultuur archiveren of documenteren.

Waar deze kennis beschikbaar is (DEN, NDE, LIMA, e.a.) moet de toepassing van die kennis worden versterkt. Onze verkenning inventariseert de belangrijkste organisatorische en infrastructurele knelpunten bij de toepassing en implementatie van bestaande kennis.

# SAMENVATTING

## GESPREKKEN STAKEHOLDERS

Interviews en redactie  
Gert Staal

*“De meest invloedrijke politicus, volgens mij, is degene die in staat is zich de contouren van een betere toekomst voor te stellen. Iemand die kan bedenken hoe zo’n toekomst er voor ons allemaal uit kan zien, anderen kan inspireren om de droom te geloven en hen de gereedschappen biedt om die betere toekomst te bouwen. Om dit op een geïnformeerde manier te doen, zal er goed een belangrijk instrument zijn.”*

*(Wayne Modest, Research Center for Material Culture)*

In de afgelopen weken zijn verkennende gesprekken gevoerd met een groot aantal stakeholders. Zij zijn (of waren) zelf als archiefvormers actief in de vakgebieden design en/of digitale cultuur, bekleden een archieftaak buiten deze domeinen, werken vanuit kennisinstellingen, culturele instellingen en musea of bestuderen de archiefwereld. In totaal werd er met 33 personen gesproken die ruim 20 verschillende organisaties representeren.

Hoewel de gesprekken, afhankelijk van de posities van betrokkenen, hun eigen dynamiek en focus hebben gekregen, laten zich wel degelijk enkele lange lijnen onderscheiden. Ze worden hierna benoemd aan de hand van enkele trefwoorden.

Noodzaak: Grote unanimiteit valt te constateren wanneer de noodzaak van een archieffunctie voor design en digitale cultuur ter discussie wordt gesteld. Hoewel primair belangrijk voor de vakgemeenschap in de ontwerpdomeinen, zien de gesprekspartners ook een duidelijk belang ten aanzien van het onderwijs en een breder publiek dat wil begrijpen hoe Nederland als het resultaat van allerlei ontwerpprocessen functioneert. Dat belang, betogen velen, dient in het cultuurbeleid van de overheid te worden weerspiegeld.

Netwerk: Om recht te doen aan de gefragmenteerde werkelijkheid van de vakgebieden, en aan de inspanningen van verscheidene partijen die delen van het erfgoed voor verlies hebben behoeft, is de vorming van een netwerk (coalitie) een geëigende vorm voor het bijeenbrengen van de bronnen. Centraliseer de activiteiten waar centralisatie de toegankelijkheid en bruikbaarheid van het materiaal vergroot, maar houd oog voor de specifieke expertise van de partijen in het decentrale netwerk: die dient in enige vorm behouden te blijven. Het ligt voor de hand dat Het Nieuwe Instituut een centrale rol in het netwerk zal vervullen; deels om het proces binnen de coalitie/programmagroep te faciliteren en anderzijds juist als programmerende partij, vooral op het gebied van onderzoek en publiekmaking.

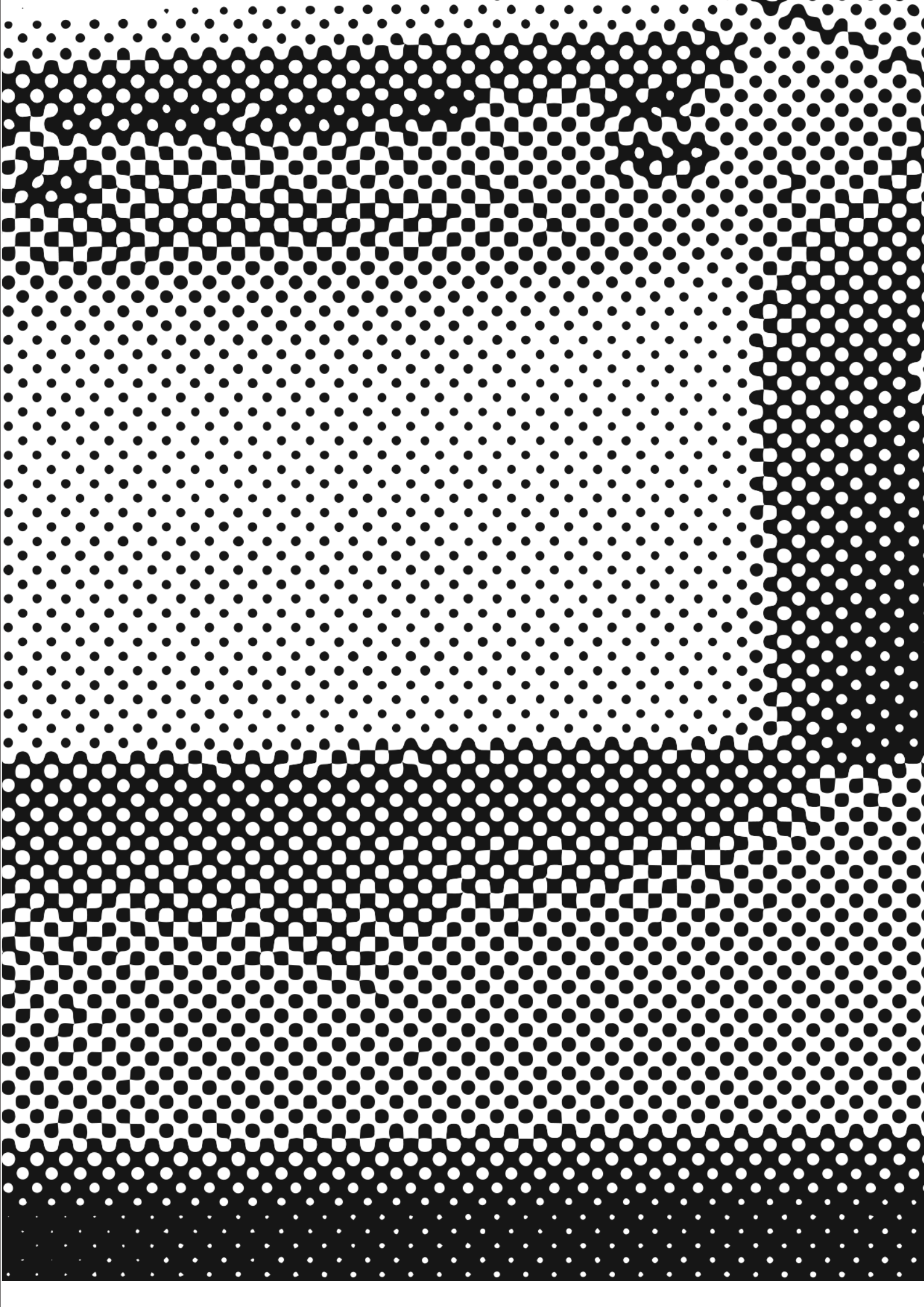
Kennisfunctie: Het is belangrijk dat de expertise in het veld wordt gebruikt, zowel bij het selecteren, waarderen en onderzoeken van het erfgoed als bijvoorbeeld door het activeren van het zelf-documenterend vermogen in de sectoren. Bied daar de juiste instrumenten voor aan. Zorg dat er vooral processen worden gedocumenteerd. Waar van toepassing kan het van grote waarde zijn wanneer naast de uitkomsten van (ontwerp)processen ook de keten van presentatiemomenten en -plekken wordt gedocumenteerd en bovenal de oral history van betrokkenen wordt opgehaald. "Uiteindelijk zijn mensen kwetsbaarder dan voorwerpen."

Kennisfunctie 2: Bedenk dat de canon van het Nederlandse ontwerp (en misschien in iets mindere mate die rond het digitale erfgoed) tot dusverre is geschreven op basis van een gefragmenteerd geheugen, waarbij een beperkt gremium in het geïndustrialiseerde Westen bovendien het perspectief dicteerde. Een nieuwe benadering van een archieffunctie rond de ontwerpdisciplines moet ruimte bieden aan andere lezingen van het bestaande erfgoed en andere definities van het te vormen erfgoed. En dus aan grotere participatie. Daarbij dient er ruimte te zijn voor de claim die een breder spectrum van rechthebbenden op dit erfgoed kunnen laten gelden. "Erfgoed is altijd een collectieve, meta-culturele productie."

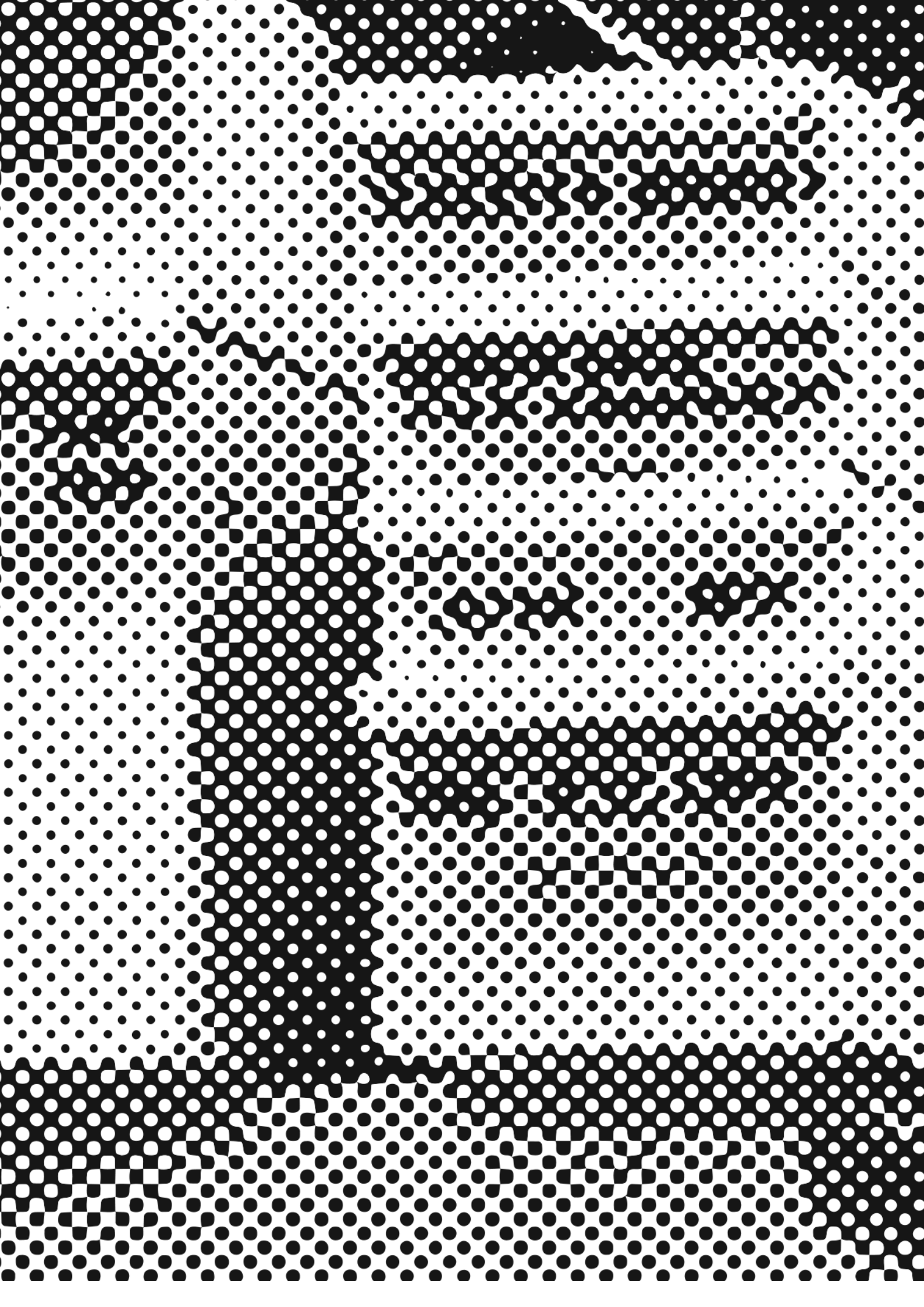
Gebruikers: Start het oriëntatieproces op de gewenste vorm van een toekomstige archieffunctie met de vraag waarom en voor wie dit erfgoed belangrijk is, en welke rol zij ten aanzien van de archiefvraag kunnen spelen. Beantwoord de vraag echter niet simplistisch met de constatering dat 'het gebruik' centraal dient te staan. Het is onvoorspelbaar welk gebruik uiteindelijk wordt gefaciliteerd en het is gevaarlijk om daar bij de keuzes nu al op vooruit te lopen. Archieven dienen voor de eeuwigheid te worden bestendigd; het gebruik kenmerkt zich altijd door een tijdelijke focus.

Experiment: Kies in de aanloopfase (variërend van 3 tot 5 jaar) voor een reeks (experimentele) benaderingen, bijvoorbeeld door de keuze van een aantal casestudies waarin uiteenlopende aspecten van de erfgoedvraag worden onderzocht. Allerlei partijen, niet alleen de reguliere archiefbeheerders maar ook musea en programmerende instellingen, kunnen in deze context onderzoeksvoorstellen uitwerken, zo mogelijk met andere partners in het netwerk. Organiseer een experimentele werkwijze om een beter begrip te krijgen van wat een archief voor design en digitale cultuur bijdraagt aan de erfgoeddiscussie.

Zichtbaarheid: Een publieke taak is gebaat bij zichtbaarheid. In het geval van een decentrale voorziening geldt dat niet alleen voor de kernorganisatie, maar ook voor alle aangesloten archieforganisaties: zij zullen op hun eigen merites zichtbaar moeten worden. Investeer daarom in openbare projecten vanuit de diverse betrokken partners. Bij gebrek aan serieuze reflectie op de vakgebieden – design- en mediakritiek zijn in Nederland een schaars goed – zijn (wetenschappelijk) onderzoek en openbaarmaking van archieven onmisbare instrumenten om het kritisch vermogen in de sectoren te versterken.









# RAPPORTAGE WERKGROEP DESIGN

## ONTWERPARCHIEVEN: VAN INHAALSLAG NAAR INTEGRALE AANPAK

Kirsten Algera  
Karin van der Heiden  
Job Meihuizen

## CASE: LUST

Ruim twintig jaar experimenteerden de ontwerpers van LUST (1996–2017), Thomas Castro, Dimitri Nieuwenhuizen en Jeroen Barendse, op het snijvlak van grafisch ontwerp, interactieve installaties en datavisualisaties. Ze toonden aan dat programmeren een wezenlijk onderdeel van het huidige grafisch ontwerpen is met hun process-based design, ze rekten daarmee eigenhandig de grenzen van het vak op. Met LUSTlab openen ze 2010 een experimenteerruimte die vanaf dat moment voor ontwerpstudenten bekend staat als de ‘place to be’ om het digitale domein te verkennen. Als blijkt dat Nieuwenhuizen niet lang meer te leven heeft worden begin 2017 de studio en het lab opgeheven. Castro gaat verder als afdelingshoofd Graphic Design bij ArtEZ en Barendse start een nieuwe studio.

Hoewel het werk over de hele wereld is getoond en is opgenomen in de collectie van Centre Pompidou in Parijs, het Cooper Hewitt Smithsonian Museum in New York en het Stedelijk Museum Amsterdam, lukt het niet om een goede bestemming voor de nalatenschap van de studio te vinden. Recent is een klein deel van het (papieren) archief in het Gemeentearchief Den Haag opgenomen. Waar de rest van het multidisciplinaire en experimentele digitale werk van LUST kan worden ondergebracht, is vooralsnog onbekend.

# I INLEIDING

## WAAROM EN VOOR WIE BEWAREN WE ONTWERPARCHIEVEN?

‘Things do not exist without being full of people’, schrijft antropoloog en socioloog Bruno Latour in 2000<sup>(1)</sup>. Dingen zijn geen op zichzelf staande producten, ontsproten aan het creatieve brein van de ontwerper, maar een afspiegeling van hun ontstaansgeschiedenis, van hun gebruik en van hun wederkerige relatie met mensen. Mensen vormen dingen, en dingen vormen mensen. Dat is precies wat ontworpen voorwerpen zo interessant maakt: ze vertellen – door de ideeën waaruit ze voortkomen en de manier waarop ze worden gebruikt – iets over de bewegingen en paradoxen in onze culturele, sociale, politieke en economische geschiedenis. Ze fungeren als vergrootglas, waaronder de ontwikkelingen in de samenleving nu en vroeger zichtbaar worden.

Designarchieven zijn de moeite waard omdat ze ons iets over onze cultuurgeschiedenis vertellen en een spiegel van onze maatschappij zijn. Het spreekt voor zich dat het levend en toegankelijk houden van deze geschiedenis van groot belang is. Designarchieven zijn daarom niet alleen een belangrijke kennis- en inspiratiebron voor ontwerpers en designhistorici<sup>(2)</sup>, maar ook voor een breder publiek, met een breder doel. Het zijn bronnen die onontbeerlijk zijn om vanuit verschillende perspectieven de betekenis en de invloed van het Nederlandse ontwerpen te bestuderen, te bespreken en te presenteren aan een divers publiek.

Tegelijkertijd zijn de middelen om archieven te conserveren en ontsluiten beperkt; niet alles kan worden gearhiveerd. Wat moeten we met een beperkt budget bewaren om de geschiedenis te kunnen blijven bestuderen? En op welke manier, op welke platforms, door en voor wie? Hoe kunnen we deze archieven in de toekomst met beperkte middelen vinden, waarderen, bewaren en ontsluiten?

---

(1) ‘The Berlin Key or How to Do Things with Words’, in: P.M. Graves-Brown (ed.), *Matter, Materiality and Modern Culture*, London p.10-21

(2) In verschillende landen om ons heen worden vormgevingsarchieven bewaard en bestudeerd in en rond opleidingsinstituten. De waarde van historische bronnen voor de intellectuele vorming van jonge ontwerpers wordt daar vanzelfsprekend geacht. In Zwitserland, het Verenigd Koninkrijk en de Verenigde Staten worden archiefbronnen actief benut, o.a. in de theoretische component van het curriculum. Jonge ontwerpers en historici worden gestimuleerd om op hun eigen vak te reflecteren door de geschiedenis ervan te bestuderen en te bediscussiëren. In Nederland staat deze reflectie en designgeschiedenis nog in de kinderschoenen.

## CASE: WILLIAM GRAATSMA

William Graatsma (1925–2018) ontwikkelt samen met Jan Slothouber (1918–2007) vanaf 1955 een zeer ingenieus ontwerpsysteem met de kubus als basisvorm. Dat doen ze eerst voor de ruimtelijke en grafische presentaties van de Nederlandse Staatsmijnen (DSM) maar vanaf 1968 ook met hun Centrum voor Cubische Constructies (CCC). Ze zijn in staat om met een schijnbaar beperkt idioom een grote rijkdom aan vormen en toepassingen te bereiken, in verschillende media. In 1970 vertegenwoordigen ze Nederland op de Biënnale in Venetië met onder meer een kubisch gewelfd trottoir. Begin jaren tachtig eindigt de samenwerking tussen Slothouber en Graatsma en kiezen beiden een loopbaan in het kunstonderwijs; Graatsma wordt in 1980 directeur van de Maastrichtse Jan van Eyck Academie, Slothouber hoogleraar op de TU Delft.

William Graatsma probeert nog tijdens zijn leven om zijn nalatenschap onder te brengen. In 2006 schenkt hij meer dan honderd objecten aan het Stedelijk Museum, maar voor de archivalia met alle papieren, studies en documentatie is nog geen bestemming gevonden. Daarnaast is het wenselijk dat het in samenhang wordt ontsloten met het archief van Jan Slothouber, die in 2007 overleed, maar daarover is nog geen overeenstemming met alle nabestaanden bereikt.

## 2 EVALUATIE VAN EERDERE ADVIEZEN: ZOEKEN NAAR BELEID

In het advies *Ontwerp voor de Toekomst* uit 2018 noteert de Raad voor Cultuur dat het niet goed gesteld is met het geheugen van de ontwerpsector. Het ontbreekt aan beleid, waardoor het vormgevingserfgoed incompleet is en niet goed te bestuderen. 17 jaar eerder werd nagenoeg hetzelfde geconstateerd; in 2001 rapporteerde een tijdelijke adviescommissie vormgeving<sup>(3)</sup> over het gebrek aan visie, beleid en professionaliteit op het gebied van wat toen het ‘vormgevingserfgoed’ werd genoemd. Een evaluatie laat zien dat er in de tussentijd weliswaar veel is besproken, maar dat dit niet tot een consistent beleid heeft geleid.

Een korte terugblik. Aan het begin van de jaren negentig wordt het Nederlands Archief Grafisch Ontwerpers (NAGO) opgericht waarmee, gesteund door de Beroepsorganisatie Nederlandse Ontwerpers (BNO), aandacht wordt besteed aan de nalatenschap van de generatie ontwerpers die het vak Grafisch Ontwerp professionaliseerde. In de daaropvolgende jaren wordt duidelijk dat ook in andere ontwerpdisciplines de behoefte leeft om de archieven van belangrijke generaties ontwerpers voor verlies te behoeden. Dit leidt ertoe dat de Raad voor Cultuur in 1998 de verantwoordelijkheid van het Rijk ten aanzien van het ‘erfgoed van de vormgevingswereld’ in kaart wil brengen. De verschillende rapportages en *quickscans* die tussen 1999 en 2002 worden opgesteld hebben met elkaar gemeen dat ze een eigen aanpak van vormgevingsarchieven – buiten de museale context – voorstellen. Daarmee wordt de noodzaak van beleidsvorming en structurele aanpak erkent, evenals de behoefte om vanuit een breder perspectief te kunnen verzamelen, onderzoeken en presenteren.<sup>(4)</sup>

De taak om te voorzien in beleid en aanpak voor het vormgevingserfgoed wordt vanaf 2003 belegd bij het nieuw opgerichte Premisla, Nederlands Instituut voor Design en Mode. Dat gaat aan de slag met het opstellen van een verzamellijst met namen van Nederlandse professionele vormgevers en ontwerp bureaus, bedrijven, intermediaire instellingen en vakorganisaties die worden gewaardeerd op basis van ‘(inter)nationale reputatie’, gemeten aan de hand van tentoonstellingen, prijzen, docentschappen e.d. Het resultaat, een groslijst met ruim 1600 namen, ligt aan de basis van het te vormen Centraal Register Vormgevingsarchieven (CRVa).<sup>(5)</sup> Aansluitend wordt in 2006 een *Masterplan Inhaalslag Vormgevingsarchieven* opgesteld, waarvoor het Ministerie van OCW via de Mondriaan Stichting een eenmalige financiële bijdrage levert.

(3) Onder voorzitterschap van Jules de Vijver, op verzoek van de toenmalige staatssecretaris Rick van der Ploeg.

(4) Achtereenvolgens werden opgesteld: T. de Rijk, *Ontwerparchieven. Een onderzoek naar ontwerp-archieven van ontwerpers en bedrijven*, 1999; *Advies Vormgeving 2001* (rapport van de Tijdelijke Adviescommissie Vormgeving o.l.v. J. de Vijver aan de Staatssecretaris voor Cultuur), 2001; A. Kok, *Erfgoed Vormgeving, inventarisatie museale vormgevingscollecties in Nederland* (rapport i.o.v. Ministerie OCW opgesteld door Instituut Collectie Nederland), 2002

(5) P. Timmer, *Een toekomst voor vormgevingsarchieven*, Premisla Instituut, Amsterdam, 2005

Het Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie (RKD) krijgt de taak om het CRVa te beheren en er wordt een begin gemaakt met het ontsluiten van een twintigtal belangrijke archieven.

Na deze eenmalige impuls richt het Premisela Instituut zich op de ontwikkeling van een decentrale oplossing binnen de bestaande infrastructuur. Concreet wordt dat in de ondersteuning bij de vorming van drie clusters, waar archieven van dezelfde discipline op één locatie bij een archiefinstelling worden ondergebracht.<sup>(6)</sup>

In een evaluatie uit 2010 blijkt dat het Masterplan niet tot een structurele aanpak heeft geleid, noch tot het formuleren van een breed gedragen beleid, een vergroting van de zichtbaarheid of het gebruik van ontwerparchieven.<sup>(7)</sup> Ook de decentrale aanpak blijkt, ondanks het feit dat de locaties zijn gekozen op basis van aanwezige expertise en affiniteit, kwetsbaar. Een gebrek aan middelen heeft het voor de archiefinstellingen onmogelijk gemaakt een consistent en toegankelijk archiefbeleid te voeren. Een aantal archieven zijn inmiddels veilig opgeslagen, maar nauwelijks toegankelijk en zichtbaar.

Bij de fusie van het Premisela Instituut met het Virtueel Platform en het Nederlands Architectuurinstituut (NAi) tot Het Nieuwe Instituut in 2013, verviel de opdracht en de middelen voor ontwerparchieven. Vanaf 2013 is er dan ook weinig beleidsmatige aandacht geweest voor ontwerparchieven. Als gevolg daarvan zijn digitale databronnen niet bijgehouden en is de opgebouwde kennis en infrastructuur verbrokkeld. Daarbij speelt het ontbreken van financieringsmogelijkheden ‘in het veld’ en bij de bestaande fondsen particuliere initiatieven parten.<sup>(8)</sup>

Op basis van deze geschiedenis trekken we de volgende conclusies:

1. Voor een consistent beleid op het gebied van ontwerparchieven is signaleren en problematiseren niet voldoende. Het op de kaart zetten van het belang van ontwerparchieven heeft niet geleid tot een structurele verbetering van de situatie;
2. De ontwikkelingen in het vak en in designgeschiedenis vragen om een andere waardering van ontwerparchieven. De criteria op basis van reputatie die het Premisela Instituut in 2005 beschreef doen niet langer recht aan de huidige praktijk. Er is een fundamentele en transparante waarderingsmethodiek nodig; één die recht doet aan het hybride karakter en het gebruik van ontwerp;

---

(6) Binnen dit kader zijn verschillende modearchieven onder de noemer ‘Modekern’ ondergebracht bij het Gelders Archief in Arnhem. De grafisch ontwerparchieven van het NAGO vonden een plek bij Bijzondere Collecties van de UvA in Amsterdam en de Industriële ontwerpersarchieven van het Louis Kalff Instituut bij het RHC in Eindhoven.

(7) De Mondriaan Stichting laat de tijdelijke regeling evalueren door Riemer Knoop. (R. Knoop, *Evaluatie Regeling Vormgevingsarchieven*. Amsterdam, 2010)

(8) Zo financiert het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie geen projecten die onder erfgoed geschaard kunnen worden en het Mondriaanfonds geen projecten die vormgeving betreffen.

3. De potentie en de betekenis van het ontwerparchief komt alleen tot uitdrukking wanneer ook het gebruik is gegarandeerd. Voor een structurele oplossing moet worden gekeken naar een integrale aanpak, waarbij opsporen, opbergen, ontsluiten, onderzoeken en openbaren als een keten worden benaderd, waar mogelijk ondersteund door een centraal (digitaal) platform;
4. De bestaande infrastructuur waar in de recente adviezen naar wordt verwezen is na de bezuinigingen van 2012 ernstig verzwakt. Om deze in de toekomst te kunnen benutten is gerichte versterking noodzakelijk;
5. Het geheugen van het ontwerpvak heeft dringend behoefte aan eigenaarschap en continuïteit. Dit betekent niet per se dat hiervoor een nieuwe instelling in het leven moet worden geroepen, maar wel dat een programmatische organisatie nodig is die zich richt op de methodiek van opsporen, ontsluiten, onderzoeken en openbaren en het adviseren, coördineren en (financieel) ondersteunen van bestaande initiatieven.

## Case: Anthon Beeke

In 2018 overlijdt grafisch ontwerper Anthon Beeke (1940–2018), bekend van zijn affiches voor Toneelgroep Amsterdam en de KunstRai en berucht om zijn Blote meisjes Alfabet. Beeke wordt gewaardeerd als een onruststoker die met zijn affiches de openbare ruimte wist te provoceren.

De eigenzinnige Beeke, die zelf autodidact is, creëerde in zijn studio in Amsterdam een ruimte waar talloze jonge ontwerpers, onder zijn uitdagende aanmoediging, hun stem vonden. Hij was, samen met zijn partner Lidewij Edelkoort, tot 2006 verantwoordelijk voor ontwerponderwijs aan de Design Academy in Eindhoven.

Het archief is sinds het begin van deze eeuw in behandeling bij het toenmalige Nederlands Archief Grafisch Ontwerpers (NAGO). Het archief wordt digitaal toegankelijk gemaakt maar, in afwachting van een definitieve bestemming, tijdelijk opgeslagen in Lelystad. Na het overlijden van Beeke neemt de familie opnieuw contact op met het NAGO, dat inmiddels Wim Crouwel Instituut (WCI) is geworden en is gehuisvest bij Bijzondere Collecties van de UvA. Het archief moet weg uit Lelystad en opname in de collectie van het WCI ligt voor de hand. Door veranderend management en inzichten blijkt deze optie echter niet meer beschikbaar. Op dit moment is er nog geen definitieve bestemming voor het archief van Anthon Beeke gevonden.



### 3 AANDACHTSPUNT: DE COMPLEXITEIT VAN ONTWERPARCHIEVEN

#### Pluriforme professie

De klassieke kunsthistorische opdeling in disciplines pakt ongelukkig uit voor ontwerparchieven, omdat ontwerpers vaak in meerdere domeinen werkzaam zijn. Deze opdeling leidt bovendien tot de behoefte om de ene discipline in relatie tot de andere te waarderen.

Daarnaast wordt bij een dergelijke benadering voornamelijk gekeken naar ontwerpers en de (esthetische) kwaliteit van hun werk. Andere spelers in het ontwerpveld (academies, opdrachtgevers, producenten, critici, gebruikers) of zelfs anoniem ontwerp komen hierbij nauwelijks aan bod.

De groslijst uit 2005 die aan de basis van het CRVa ligt, maakt weliswaar zichtbaar welke ontwerpers worden gewaardeerd, maar laat ook de onevenwichtigheid zien die een klassieke, canonieke benadering tot gevolg heeft. Deze doet geen recht aan de pluriformiteit van het vak, dat na het midden van de vorige eeuw tot bloei is gekomen en tot in alle haarvaten van de samenleving is doorgedrongen. Bovendien vertoont de lijst een sterke hang naar een vanuit de esthetische en kunsthistorische traditie ontstane waardering van auteur-ontwerpers, die vooral beoordeeld worden op hun bekendheid in het culturele veld en niet per se op de waarde van hun archief.

#### Materiële complexiteit

Ontwerparchieven zijn inhoudelijk hybride. Ze bestaan vaak uit zowel papieren documentatie en beeldmateriaal (archivalia) als voorwerpen, ontwerpen, studies en prototypen (objecten) van verschillende materiële aard. Bovendien bevatten ze sinds de jaren tachtig digitale informatie, soms in de vorm van administratieve data, maar ook in de vorm van digitale schetsen en eindproducten.

Om zowel recht te kunnen doen aan de inhoudelijke samenhang van het archief maar ook om de verschillende behoudsvraagstukken goed te kunnen vervullen, is maatwerk nodig. Dat betekent in de praktijk dat verschillende delen van een archief op verschillende locaties kunnen worden bewaard wanneer de informatie daarover op één plek te vinden is.

#### Particulier bezit

Ontwerparchieven vallen in de categorie van particuliere archieven – archieven die niet door de overheid gevormd worden en waar de Archiefwet van 1995 niet op van toepassing is. Dat betekent dat er geen juridisch kader is van waaruit de verplichting voortvloeit om het archief goed te beheren en op enige termijn aan een erfgoed beherende organisatie over te dragen. De overheid heeft dus niets te vertellen over deze archieven, ook niet over de archieven die als ‘zeer belangrijk erfgoed’ worden bestempeld. Dat kan tot lastige situaties leiden, bijvoorbeeld

wanneer een archiefvormer zijn archief als pensioenvoorziening beschouwd, of het om andere redenen liever verzilverd ziet worden.

Zonder wettelijke verplichting tot overdracht of de beschikbaarheid van financiële middelen om de archieven te verwerven, is het opsporen en onderbrengen van een nalatenschap een relationele activiteit die leunt op de 'goodwill' van alle betrokken partijen. Een nalatenschap of archief wordt in de meeste gevallen gegund op basis van vertrouwen, opgebouwd op basis van persoonlijke relatie waarbij in de uitwisseling ook veel belangrijke informatie wordt overgedragen. Dat proces kan enkele jaren in beslag nemen, maar moet in urgente situaties soms ook binnen een paar weken worden voltooid. Het is in alle gevallen mensenwerk waar een grote mate van deskundigheid en professionaliteit vereist zijn.

### Ontsluiten en openbaren

De decentrale aanpak voor ontwerparchieven heeft geleid tot onevenwichtige aandacht voor de verschillende taken die bij het beheer en behoud van deze archieven moeten worden uitgevoerd. Zo zijn belangrijke archieven in het verleden soms wel 'bewaard' maar niet toegankelijk gemaakt, waardoor ze niet beschikbaar zijn voor geïnteresseerde bezoekers en onderzoekers.

Zowel het toegankelijk maken als het 'publiek' maken van ontwerparchieven is essentieel om draagvlak te creëren voor het beheer en behoud van ontwerparchieven. Dat betekent dat gehele keten van opsporen, opbergen, ontsluiten, onderzoeken en openbaren ingericht moet worden om over een succesvol beheer en behoud van ontwerparchieven te kunnen spreken.

Opsporen omvat het proces van waardering, selectie en verwerving dat in de meeste gevallen leidt tot het 'opbergen' van een ontwerparchief in een geklimatiseerd depot van een erfgoed-beherende organisatie. De toegang tot het archief wordt gerealiseerd met een digitale beschrijving van de inhoud, een catalogus of inventaris. Daarmee kunnen onderzoekers, auteurs, curatoren en geïnteresseerden het archief bestuderen en openbaar maken door middel van studies, beschouwingen, publicaties en tentoonstellingen.

## Case: Iris de Leeuw

Ontwerpster Iris de Leeuw (geb. 1945) maakt vanaf 1965 deel uit van een Limburgs kunst- en ontwerpcollectief dat baanbrekend, provocerend werk maakt: Luuks Laboratorium. Net als kunstenaars zoals Provo en Constant richt het zich op de 'kreatieve, spelende' mens: Homo Ludens. De Leeuw is het enige vrouwelijke lid, en de spil van de groep. Zij ontwerpt onder meer grafisch werk en 'Speespakken' – overalls met afritsbare pijpen die activistische beelden bevatten en onderling kunnen worden geruild. Het werk van De Leeuw is uitzonderlijk vanwege haar informele vormtaal en connectie die haar werk legt met activisme en politiek. Iris de Leeuw kan worden beschouwd als de oermoeder van het 'aksie' affiche.

Deze oorspronkelijkheid en haar positie als vrouw in een door mannen gedomineerde ontwerpgroep zorgen ervoor dat De Leeuw pas op latere leeftijd erkenning krijgt voor haar werk. In 2012 worden ruim 50 werken aangekocht door het Rijksmuseum. Een aantal uitingen van Luuks, onder meer het huisblad Ontbijt op Bed, is ondergebracht bij bestaande archieven zoals het IISG in Amsterdam. Het grootste deel van haar archief bevindt zich echter bij haar thuis. Door gebrek aan kennis en middelen wordt het momenteel niet op een goede manier beheerd, waarmee het verloren dreigt te gaan voor toekomstig onderzoek en gebruik.

## 4 METHODIEK: DE WAARDERING VAN ONTWERPARCHIEVEN

Om iets zinnigs te kunnen zeggen over de wijze waarop we ontwerparchieven moeten waarderen lijkt het goed om ‘Nederlands Design’ nader te definiëren. In een tijd waarin alles design en ‘iedereen een designer is’<sup>(9)</sup>, is dat niet eenvoudig. Wat in het rapport *Een toekomst voor vormgevingsarchieven* (2005) van de Premsela Stichting nog als vanzelfsprekend wordt aangenomen – Nederlandse vormgeving is Rietveld, Viktor & Rolf, Dick Bruna en Droog Design<sup>(10)</sup> – is vijftien jaar later moeilijker af te bakenen. Niet alleen is de term design de afgelopen decennia verwaterd (kapsels zijn *hair designs*, zorginstellingen storten zich op *design thinking*), ook de ontwerppraktijk is onder invloed van globalisering, digitalisering en technologie fundamenteel veranderd. De grenzen van *design* zijn letterlijk vervaagd – het werkterrein van jonge Nederlandse ontwerpers bevindt zich ergens tussen Taipei en Toronto, tussen atlas en algoritme. Daarbij is ontwerp steeds vaker een groepsproces, waarin de ‘auteur’ maar moeilijk is aan te wijzen.

De traditionele designgeschiedenis sluit hier niet langer op aan; zij richt zich voornamelijk op ontwerpen met een grote (esthetische) kwaliteit en de ontwerpers, bewegingen en instellingen die deze ontwerpen bedachten; oftewel: *The Heroic Approach* waarbij ontwerpers geheel op eigen kracht tot iconische ontwerpen komen.<sup>(11)</sup> Daarbij wordt, onder het patronaat van de beeldende kunst, het onderwerp van ontwerp meestal beperkt tot de categorieën die traditioneel aan kunst zijn verbonden, of die veel aandacht als ‘innovatief’ of ‘gewaardeerd ontwerp’ hebben gekregen. Het problematische van deze canonieke benadering van design is dat ze een te grote nadruk legt op aspecten die wel in de beeldende kunst, maar veel minder in de ontwerpwereld een rol spelen. Ze stelt esthetiek, auteurschap, individualiteit en reputatie voorop, en besteedt weinig aandacht aan het gebruik en de betekenis van ontworpen objecten in een complex, steeds veranderend netwerk van relaties.

---

(9) Ikea, 2008

(10) P. Timmer *Een toekomst voor vormgevingsarchieven*, Amsterdam, 2005, p. 7

(11) H. Conway (ed.), *Design History*, London, 1987, p. 9

(12) Het ontmantelen van het onderscheid tussen menselijke en niet-menselijke ‘spelers’ in is één van de kernpunten van de zogenaamde *Actor Network Theory* (ANT), die eind jaren tachtig wordt geformuleerd door antropologen en sociologen Bruno Latour, Michel Callon en John Law. Toegepast op design wordt de ANT gebruikt om de netwerken rond designvoorwerpen in kaart te brengen. Het heeft de ambitie om objecten als ‘relational effects’ te beschouwen en de configuratie en herconfiguratie van deze relaties te bestuderen.

(13) B. Latour, *Science in Action*, Cambridge, p. 259

(14) Zie voorbeelden netwerken in bijlage.

(15) Of, zoals Latour omschrijft: ‘Network is a concept, not a thing out there. It is a tool to describe something, not what is being described. (...) It is the trace left behind by a moving agent.’ B. Latour, *Reassembling the Social*, Oxford, 2005, p. 131-132

De criteria die in 2005 in *Een toekomst voor vormgevingsarchieven* worden gebruikt om te bepalen welke ontwerparchieven ‘van nationaal belang en van internationale kwaliteit’ zijn, komen voort uit deze klassieke benadering. Er is vooral waardering voor iconische ontwerpen die (internationale) naam en faam hebben. Als ‘objectieve maatstaven’ worden genoemd: internationale prijzen, docentschappen, literatuurvermeldingen, kunsthistorische overzichtswerken, museumcollecties en invloed via eigen geschriften. Het is een waardering waarbij niet zozeer de context of het gebruik van design voorop staan, maar het auteurschap en de reputatie van de ontwerper.

De ontwikkelingen in de verspreiding, de praktijk en het onderzoek naar design hebben ervoor gezorgd dat designhistorici zich de laatste tien jaar meer en meer van deze nadruk afkeren. Design wordt steeds minder als een statische, en steeds meer als een veranderend veld benaderd. Hierbij gaat de belangstelling verder dan zogenaamde *human agency* – het gaat ook om de interactie tussen mens en ontwerp – *the agency of things* <sup>(12)</sup> het belang van ontworpen voorwerpen wordt niet alleen bepaald door de genius van de ontwerper, maar ook en vooral door de (wederkerige) relaties die deze voorwerpen aangaan met andere actoren, of die nu menselijk, institutioneel of objectmatig zijn. Design, zou je kunnen zeggen, is geen flipperkast waarbij de ontwerper aan de knoppen staat, maar een perpetuum mobile, waarbij mensen invloed hebben op objecten, en objecten op mensen.

Zo’n designnetwerk kan groot en ingewikkeld zijn, en de rol van de ‘actors’ heel verschillend. Een verre van uitputtende lijst voor een eenvoudig ontwerp zou kunnen zijn: beleidsmaker, sponsor, opdrachtgever, editor, schrijver, planner, ontwerper, ingenieur, ICT-er, producent, ontwerp, pr-medewerker, docent, media, distributeur, consument, gebruiker, etc. Afhankelijk van het ontwerp kan de lijst worden uitgebreid en het netwerk worden verfijnd. Van belang is in elk geval; het gaat niet alleen om het designproces, maar ook om de perceptie, de interpretatie en het gebruik van design.

Het idee van design als het resultaat van een netwerk betekent dat er geen goed en slecht design is, of belangrijke en minder belangrijke ontwerpen. *‘Irrationality is always an accusation made by someone building a network over someone else who stands in the way; thus, there is no Great Divide between minds, but only shorter and longer networks’*, schrijft Latour. <sup>(13)</sup> Dit principe betekent dat designgeschiedenis en designarchieven non-conformistische ontwerpen net zo goed als hun goedgekeurde tegenhangers tot onderwerp hebben.

Hoe helpt dit raamwerk bij het waarderen en selecteren van designarchieven? Ook bij een netwerk-benadering moeten er keuzes worden gemaakt. Voordeel van deze benadering is echter dat ze een transparante en inzichtelijke manier duidelijk maakt welke relaties een specifiek archief heeft of heeft veroorzaakt. De verbeelding van *actor-networks* maakt zichtbaar wat de densiteit van een archiefnetwerk is, en welk archief als ‘knooppunt’ kan worden gezien. <sup>(14)</sup> Het is een instrument om relaties in beeld te brengen, in plaats van lijsten met namen. <sup>(15)</sup>

De waardering van een designarchief kan op basis van deze relaties en knooppunten plaatvinden, uitgesplitst naar naoorlogse economische, maatschappelijke, politieke en culturele thema's die de ontwikkeling van ontwerp hebben beïnvloed. Zo wordt meer recht gedaan aan een dynamische context van ontwerp, waarin niet alleen makers, maar ook objecten, gebruikers, opdrachtgevers en andere actoren een rol spelen. Hierbij wordt eveneens zichtbaar hoe thema's in de loop der tijd aan belang kunnen winnen, terwijl andere juist in belang afnemen.

## Case: Cubic3Design

Cubic3Design (1981–1995) wordt weleens de Nederlandse versie van de postmoderne Italiaanse ontwerpgroep Memphis genoemd. Zelf voelen ze zich meer verwant met het gedachtengoed van de post-punkcultuur. Het duo Ton Hoogerwerf en Gerwin van Vulpen is een typische exponent van een generatie die in de jaren tachtig de hegemonie van het functionalisme doorbreekt en (soms noodgedwongen) een do-it-yourself mentaliteit ontwikkelt. Daarmee staan ze aan de basis van de opkomst van de onconventionele, experimentele en onafhankelijke Nederlandse vormgevingscultuur van de jaren tachtig en negentig. Het duo stopt n t op het moment dat de term Dutch Design het licht ziet, om onafhankelijk van elkaar verder te gaan.

Hoewel producten van Cubic3Design in diverse collecties zijn opgenomen, is er tot op heden nog geen goede bestemming voor het archief gevonden. Vanwege de beperkte digitale aanwezigheid en de publicitaire dominantie van collectieven als Droog Design, is het duo nauwelijks in beeld. De inhoudelijke diversiteit van het werk – Cubic3Design ontwerpt keramiek, meubels, verlichting, print en textiel – maakt het niet makkelijk te plaatsen. Dat is jammer, want het goed geordende archief van Cubic3Design vormt een belangrijk sleutelstuk voor het bestuderen van de jaren tachtig en de opkomst van het fenomeen Dutch Design.

## 5 AANBEVELINGEN: VAN BESCHRIJVEN NAAR BELEID

### Formuleer visie en methode

Ontwikkel een heldere visie op ontwerparchieven van waaruit de activiteiten opsporen, opbergen, ontsluiten, onderzoeken en openbaren kunnen worden ontplooid. Formuleer een antwoord op de vraag waarom en voor wie we ontwerparchieven willen bewaren (zoals in aanzet in de inleiding is gedaan) en werk een methode voor waardering uit die recht doet aan de ontwikkelingen en de reikwijdte van het ontwerpvak (zoals in hoofdstuk 4).

### Kies voor een integrale aanpak

Om het potentieel van de archieven te benutten is een integrale aanpak van alle taken noodzakelijk.<sup>(16)</sup> Het opsporen, opbergen, ontsluiten, onderzoeken en openbaren van ontwerparchieven is onlosmakelijk met elkaar verbonden. Dat betekent niet dat deze taken per se binnen één organisatie moeten worden uitgevoerd. Er is een goede balans denkbaar tussen decentrale activiteiten en centrale ondersteuning. Met het onderbrengen van een bedreigd archief is pas het halve werk gedaan; digitale ontsluiting van archieven is essentieel om onderzoek en presentatie mogelijk te maken.

### Versterk de bestaande infrastructuur

Om een actief en goed functionerend ‘veld’ te creëren waarin ontwerparchieven opgespoord, ontsloten, opgeslagen, onderzocht en geopenbaard kunnen worden, moet wat er nog aan infrastructuur over is, versterkt worden. Dat betekent het ontwikkelen van kennis, het uitwerken van een methode voor de waardering van archieven, het inrichten van een digitaal platform voor archiefinformatie en het activeren van een potentieel netwerk van instellingen die zich bezighouden met behoud, beheer en presentatie.

Tenslotte is het opbouwen en consolideren van een constructieve en vertrouwenwekkende relatie met alle belanghebbenden van belang. Alleen dan is continuïteit te genereren.

---

(16) Momenteel is er noch overkoepelend landelijk beleid, noch een overkoepelende landelijke instelling voor het beheer en behoud van het erfgoed van de ontwerpsector. Wel zijn er een aantal organisaties waarin verschillende delen van de Nederlandse vormgeving een plek hebben, zoals bijvoorbeeld: het Rijksarchief voor architectuur en stedenbouw in Het Nieuwe Instituut in Rotterdam; het Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie (RKD) in Den Haag; het Louis Kalf Instituut, onderdeel van Regionaal Historisch Centrum Eindhoven; Modekern, onderdeel van het Gelders Archief in Arnhem; Het Wim Crouwel Instituut, gekoppeld aan Bijzondere Collecties van de UvA in Amsterdam. Daarnaast maakt vormgeving deelt uit van de collectie van diverse musea en erfgoedorganisaties.



## Case: ITEMS

ITEMS, Nederlands eerste onafhankelijke designblad (1982–2013) werd opgericht door vormgevers en architecten zelf. Het signaleerde ontwikkelingen en bediscussieerde deze vaak als eerste en enige platform. In retrospectief bestrijkt ITEMS de opkomst van belangrijke stromingen binnen de Nederlandse vormgeving. Het richtte de aandacht op het authentieke en vernieuwende karakter van Nederlandse vormgeving nog voordat het als Dutch Design de wereld veroverde. De jaarlijkse eindexameneditie tonen dat de redactie een feilloos oog had voor opkomende talenten, velen, inmiddels gearriveerde ontwerpers, vonden hun eerste podium in ITEMS.

Na het faillissement in 2013 wordt getracht het archief onder te brengen bij een aantal instellingen. Bijzondere Collecties van de UvA in Amsterdam heeft aanvankelijk interesse, maar ziet er toch vanaf. Het Persmuseum vindt het tijdschrift te specifiek op vormgeving gericht. Het Rijksbureau Kunsthistorische Documentatie doet geen vormgeving meer. Het Nieuwe Instituut heeft geen opdracht voor vormgevingsarchieven. Het Stadsarchief in Amsterdam vindt het niet Amsterdams genoeg. Uiteindelijk is het archief, dat krap 1,5 meter handmatig geordend materiaal omvat, ondergebracht in Eindhoven bij het Louis Kalff Instituut. Daar zijn op dit moment geen middelen en mensen die het kunnen beschrijven en openbaar maken. Het archief is weliswaar opgeslagen, maar niet toegankelijk.

## Case: GILL

GILL (1988–1992) is een krachtenbundeling van ontwerpers van vier modelabels (*Gletcher, Illustrious Imps, Lawina en Lola Pagola*). Tegen het einde van de jaren tachtig maken ze furore met hun spectaculaire en experimentele shows in o.a. Museum Fodor in Amsterdam. Geheel onterecht dreigt de groep een bijna vergeten hoofdstuk in de Nederlandse modegeschiedenis te worden. Met behulp van kunstsubsidie, de eerste die door het Fonds BKVB aan mode wordt toegekend, brengt GILL de Nederlandse modevormgeving tot grote culturele hoogte en worden de landsgrenzen overschreden. Het plaveit de weg waarop modeontwerpers als Viktor & Rolf, Lucas Ossendrijver en Niels Klavers enkele jaren later internationale roem bereiken. Na het opbreken van GILL vinden alle individuele ontwerpers een eigen weg binnen de modewereld, de meesten spelen nog altijd een prominente rol, zij het vaak achter de schermen.

De ontwikkeling van de Nederlandse modevormgeving kan niet begrepen worden zonder de archieven van de ontwerpers en de labels die GILL vormden. Vanwege de beperkte digitale representatie (het www wordt pas in 1993 uitgevonden) en de bescheiden zichtbaarheid van de individuele ontwerpers, dreigt een opmerkelijk en invloedrijk fenomeen uit de jaren tachtig aan onze aandacht te ontsnappen en verloren te gaan.

## 6 UITVOERING

We stellen voor om gedurende een meerjarige periode de belangrijkste aanbevelingen door een programmabureau te laten realiseren. Concreet moet dat tot de volgende resultaten leiden:

1. een uitgewerkte methode voor de waardering en selectie van ontwerparchieven;
2. de ontwikkeling van kennis over de behandeling, bestudering en benutting van ontwerparchieven;
3. het inrichten van een digitale toegang tot de archieven, vergelijkbaar met het eerder opgezette Nationaal Ontwerp Archief (NOA);
4. verschillende presentatievormen, waarin onderzoek naar ontwerpgeschiedenis met een breed publiek gedeeld wordt.

## Gebruikte bronnen

- Bouman, O., Mousavi, B., Mulder, S., Broekhuizen, D., et al. (2012). *Keuzes maken: nieuwe principes voor het acquisitiebeleid van de NAI collectie*. Rotterdam: Nederlands Architectuurinstituut
- Conway, H. (ed.) (1987). *Design History*. London: Taylor & Francis Group
- Graves-Brown, P.M. (ed.) (1999) The Berlin Key or How to Do Things with Words, in: *Matter, Materiality and Modern Culture* (p.10-21). London: Routledge
- Holtkamp, J. (2006). *Masterplan Inhaalslag Vormgevingsarchieven*. Amsterdam: Werkgroep Vormgevingsarchieven
- Jeurgens, K.J.P.F.M. (2007). *Gewaardeerd verleden, bouwstenen voor een nieuwe waarderingsmethodiek voor archieven*. Den Haag: Nationaal Archief
- Knoop, R. (2010). *Evaluatie Regeling Vormgevingsarchieven*. in opdracht van de Mondriaan Stichting, Amsterdam: Gordion Cultureel Advies
- Kok, A. (2002). *Erfgoed Vormgeving. Inventarisatie museale vormgevingscollecties in Nederland*. Rapport i.o.v. Ministerie OCW. Amsterdam: Instituut Collectie Nederland
- Latour, B. (1988). *Science in Action*. Cambridge: Harvard University Press
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social*. Oxford: Oxford University Press
- Raad voor Cultuur: (2005). *Het tekort van het teveel. Over Rijksverantwoordelijkheid voor cultureel erfgoed. Advies erfgoedselectiebeleid I en II*. Den Haag: Raad voor Cultuur
- Raad voor Cultuur. (2018). *Ontwerp voor de toekomst, Pleidooi voor creatieve reflectie op maatschappelijke vraagstukken*. Amsterdam
- Timmer, P. (2005) *Een toekomst voor vormgevingsarchieven. Achtergrond en analyse*. Amsterdam: Premsela Stichting
- Vijver, J. de (red). (2001). *Advies Vormgeving*. Rapport van de tijdelijke Adviescommissie Vormgeving aan de Staatssecretaris voor Cultuur. Amsterdam

# RAPPORTAGE WERKGROEP DIGITALE CULTUUR

Eric Kluitenberg  
Klaas Kuitenbrouwer

Redactie: Arie Altena

## INLEIDING

De Werkgroep Digitale Cultuur heeft de problematiek rond archivering en zorg voor het erfgoed op het terrein van de digitale cultuur onderzocht aan de hand van vier vragen die in een 'trechtersvorm' het vraagstuk steeds nauwer omsluiten. De vragen betroffen: (1) de afbakening van digitale cultuur; (2) de betekenis van het begrip archief binnen de context van digitale cultuur; (3) de bedreigingen voor archieven van digitale cultuur; en (4) het belang van de archieven met digitale cultuur.

De werkgroep belegde twee werksessies, annex expert meetings, bij Het Nieuwe Instituut en heeft daarnaast individuele gesprekken gevoerd met specifieke deskundigen. De werksessies en gesprekken leidden tot mogelijke beleidsafwegingen, aanbevelingen voor toekomstig beleid, en een lijst van belangrijkste initiatieven met betrekking tot archivering van digitale cultuur.

# I DE PROBLEMATIEK

De problematiek van digitaal erfgoed en de archivering van digitale cultuur is gelaagd. De onstuimige ontwikkelingen van digitale media vanaf de opkomst van het internet hebben duidelijk gemaakt dat digitale cultuuruitingen een grote betekenis hebben voor de actuele Nederlandse en internationale cultuur. Digitale media staan inmiddels vanzelfsprekend centraal in de praktijk van ontwerpers, architecten, kunstenaars, community-initiatieven, filmmakers en mediaproductanten. Wat zij maken is digitale cultuur. Desondanks is er geen sprake van een samenhangend beleid, noch van een duidelijk aanspreekpunt of een instelling die primair zorgdraagt voor het documenteren en archiveren van digitale cultuur. Navenant ontbreken ook middelen om daaraan effectief gestalte te geven.

Dat lijkt op het eerste gezicht verrassend. Nederland vervult immers een voorlopersrol op het terrein van digitale media en digitale cultuur, mede dankzij de vroegtijdig en hoogwaardig ontwikkelde digitale infrastructuur. Het vermaarde community-netwerkproject De Digitale Stad<sup>(1)</sup> (DDS) wordt bijvoorbeeld beschouwd als visionaire voorloper van de nu alomtegenwoordige sociale media. Bovendien is de nodige expertise op het terrein van archivering van en erfgoedzorg voor digitale cultuur wel degelijk aanwezig bij organisaties zoals Digitaal Erfgoed Nederland (DEN), het Netwerk Digitaal Erfgoed (NDE), LIMA, de Koninklijke Bibliotheek, het Nationaal Archief, het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid en andere instellingen. Dit roept nadrukkelijk de vraag op waarom een samenhangend beleid op dit terrein ontbreekt.

Hier spelen een aantal factoren een rol. Deze worden in meer detail behandeld in de bespreking van de vier hoofdvragen die wij in de werksessies aan experts hebben voorgelegd. In algemene zin constateren wij dat digitale cultuur lastig valt af te bakenen, ook omdat ze bijna per definitie discipline-overschrijdend is. Digitale cultuur omvat zowel uitingen van autonome kunst, cinema, als die van de games-industrie. Bijna alle digitale cultuuruitingen dragen ontwerp-elementen in zich en het merendeel van de hedendaagse ontwerppraktijk maakt gebruik van digitale technieken. En door het massale gebruik van sociale media is de grens tussen digitale cultuur en het dagelijks leven flinterdun geworden. Een heldere afbakening is dan lastig, maar afbakening is desondanks noodzakelijk om tot een samenhangend beleid rond archivering en erfgoedzorg van digitale cultuur te komen.

Een tweede vaak genoemd probleem is de technologische gelaagdheid van digitale cultuur. Daarbij kunnen we het hardware niveau (de apparaten) onderscheiden van de software en de sociale interacties die rond digitale media plaats vinden (inhoud en actieve participatie en co-creatie door het publiek). Alle drie behoren tot wat wij verstaan onder digitale cultuur.

---

(1) RE:DDS, De reconstructie van De Digitale Stad, case studie voor webarcheologie, zie: <https://hart.amsterdam/nl/page/521/re-dds>

De voortdurend veranderende technologie is een verder complicerende factor. Lang geleden ging digitale cultuur over digitale beeldbewerking, animatie, video en interactie via beeldplaat, CD-i en CD-rom. Dat veranderde vijftientig jaar geleden drastisch met de opkomst van internet en het World Wide Web. Daar zijn intussen mobiele media, app-cultuur, en de naadloze toepassing van *Machine Learning* aan toegevoegd.

Gezien de grote invloed van digitale media op de hedendaagse cultuur en samenleving, lijkt het van cruciaal belang dat huidige en toekomstige generaties de ontwikkeling hiervan kunnen begrijpen en ervaren. Een geheugenfunctie is essentieel. De gerichtheid van de digitale cultuur op het heden, op voortdurende innovatie en op de toekomst lijkt echter juist te leiden tot een soort collectief geheugenverlies. Een gerichte interventie is daarom in hoge mate gewenst en noodzakelijk.



## Case: De Digitale Stad en haar reconstructie

DDS was de eerste online community in Nederland en de eerste virtuele stad in de wereld. Met de start van DDS op 15 januari 1994 in Amsterdam werd voor het eerst het internet in Nederland toegankelijk gemaakt voor het grote publiek. Het gemeenschapsnetwerk groeide uit tot een voor die tijd spectaculaire omvang van ruim honderdduizend 'bewoners' en baarde internationaal opzien.

Achteraf kan DDS worden gezien als een visionaire voorloper van de sociale media platforms (eerst myspace, dan Hyves, twitter, Facebook, Instagram e.a.). Tegelijk was DDS een uniek sociologisch experiment over de vraag hoe zich een levende gemeenschap kan ontwikkelen rondom een gedeelde digitale ruimte – de digitale stad met haar pleinen, cafés, expositieplekken, discussiefora, met vroege experimenten in live-streaming, en een 'metro' waar totale vrijheid heerste en de 'huizen' van individuele bewoners die hun eigen privé-ruimte creëerden in de gedeelde publieke ruimte van de digitale stad.

In 2011 werd het project RE:DDS gelanceerd door het Amsterdam Museum, Waag Society en DDS web-archeologen van het eerste uur om de DDS te behouden voor Amsterdam en Nederland en deze op te nemen in de collectie van het Amsterdam Museum. Het project was tevens een experiment in web-archeologie en onderzoekt verschillende mogelijkheden om complexe internet-projecten als DDS te bewaren voor de toekomst. De initiatiefnemers zien RE:DDS dan ook als een pilot voor web-archeologie: hoe kan je internet geschiedenis reconstrueren, conserveren, ontsluiten en toegankelijk maken op wetenschappelijk en maatschappelijk niveau?

<https://hart.amsterdam/nl/page/33429/re-dds>

## 2 VIER VRAGEN

Tijdens de werksessies en interviews werden de volgende vier vragen voorgelegd aan de uitgenodigde experts en met hen in detail besproken. De belangrijkste inzichten uit de deze gesprekken worden hieronder samengevat.

### 2.1 Afbakening 'digitale cultuur':

*Digitale cultuur is bijna per definitie discipline overschrijdend en daarmee ook lastig af te bakenen. De praktijk is leidend en sluitende definities bieden weinig soelaas om die snel evoluerende praktijk uitputtend te vatten. Tegelijk kunnen we niet alles benoemen als 'digitale cultuur' en zijn niet alle cultuuruitingen met behulp van digitale media ook automatisch 'digitale cultuur' zoals we dat hier bedoelen. Afbakening en duiding is dus gewenst en noodzakelijk. Onze eerste vraag is: Hoe baken je digitale cultuur af? Wat valt erbuiten en waarom?*

Dat de grenzen van de digitale cultuur diffuus zijn als gevolg van haar vervlechting met andere disciplines en sectoren, wordt alom erkend. Juist daarom is het van belang om te zorgen dat cruciale ontwikkelingen niet worden vergeten. Het gevaar is dat geen enkele instelling zich eigenaar voelt van de digitale cultuur omdat deze tussen de verschillende disciplines valt, en er niemand zorg draagt voor de 'nalatenschap', het erfgoed. Er ontbreekt ook een duidelijk aanspreekpunt dat de zorg voor deze nalatenschap op zich heeft genomen. Het gevolg is dat de zorg voor het digitale cultuurerfgoed wordt overgelaten aan individuele initiatieven (organisaties en individuen) die zelf digitale cultuur produceren.

Een eerste afbakening is geografisch. Het gaat allereerst om digitale cultuur van Nederlandse origine, (inclusief de overzeese gebiedsdelen en voormalige koloniën), of plekken waar een grote en cultureel belangwekkende Nederlandse activiteit heeft plaatsgevonden. Bij dit laatste valt te denken aan een internationaal netwerk als Rhizome<sup>(2)</sup> dat is gespecialiseerd in internetkunst en een groot aantal Nederlandse werken heeft opgenomen.

Een tweede voorgestelde afbakening betreft de nadruk op creatieve digitale cultuur. Hierin zijn wij op zoek naar het creatieve experiment in de geschiedenis van de Nederlandse digitale cultuur. Deze oriëntatie is noodzakelijkerwijs breder dan een exclusieve gerichtheid op makers, auteurs en werken, door het open karakter en de netwerk-dynamiek worden uitingen van digitale cultuur veelal gekenmerkt door meervoudig auteurschap.

---

(2) Rhizome, zie: <http://rhizome.org>

(3) Deelregeling Digitale cultuur, zie: [https://stimuleringsfonds.nl/nl/subsidies/deelregeling\\_digitale\\_cultuur/](https://stimuleringsfonds.nl/nl/subsidies/deelregeling_digitale_cultuur/)

(4) Born-digital is een term die voortkomt uit het domein van digitaal behoud en digitaal erfgoed en beschrijft digitaal materiaal dat wordt veronderstelt geen overeenkomstig equivalent te hebben, als de oorspronkelijke bron of als een resultaat van conversie naar analoge vorm.

In de sectoranalyse E-Cultuur van het Virtueel Platform uit 2011 wordt het begrip E-cultuur gebruikt om te verwijzen naar alle culturele & artistieke ontwikkelingen en veranderingen in het culturele domein onder invloed van de nieuwe media en opkomende technologieën (ICT), met een duidelijk sociaal belang en impact. De analyse plaatst dit in het hart van de creatieve industrie en legt nadruk op alle vernieuwende vormen van productie, verspreiding en consumptie van cultuur en kunst.

Het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie hanteert een nog bondigere omschrijving van wat zij verstaat als digitale cultuur. Zij richt zich op culturele en artistieke producties of uitingen die zich verhouden tot digitale technologie, nieuwe media of games. Hierin benadrukt het fonds dat het openbreken van bestaande technologieën en de ontwikkeling daarvan op een open manier voorop staat: *“Van daaruit worden ontwerpmethodieken en principes toegepast in uiteenlopende terreinen, variërend van games, storytelling en muziek tot biotechnologie, architectuur en zorg. Dit betekent dat de projectvorm niet per se digitaal hoeft te zijn.”*<sup>(3)</sup>

In de werksessies en gesprekken wordt een duidelijke verschuiving geconstateerd naar born-digital content<sup>(4)</sup> binnen de digitale cultuur en meer specifiek een verschuiving naar online uitingen van digitale cultuur. Dit heeft uiteraard alles te maken met de stormachtige groei van het internet en de enorm toegenomen mogelijkheden om beeld, geluid, tekst in elke denkbare vorm en multimediale inhoud aan te bieden en verspreiden. Echter, ook voorlopers van de huidige tendensen en afgeleide en hybride vormen die zich deels online en deels elders afspelen blijven van belang voor een effectieve erfgoedzorg. In het verlengde hiervan wordt ook een verschuiving geconstateerd van zuiver digitale cultuur naar live (digitale) cultuur, zowel in het experimentele als het populaire domein. Dit roept verdere vragen op omtrent het ontwikkelen van effectieve erfgoedzorg.

Omdat digitale cultuur zich vaak uit als collectief proces waarin de netwerk-dynamiek een belangrijke rol speelt is er vaak sprake van meervoudig auteurschap en is de rol van het publiek een andere. Het publiek is een actieve participant en regelmatig co-creator van digitale content. Dit roept voor archivering en openbaarmaking specifieke problemen op, onder meer wat betreft auteursrechten en privacybescherming. Zulk meervoudig auteurschap verhoudt zich ook lastig tot het idee van een canon van prominente makers. Onderzoek en documentatie van de momenten en plekken die een belangrijke context waren voor creatief experiment en haar uitkomsten (al of niet te herleiden tot één of meer auteurs) lijkt daarom een meer bruikbare strategie voor de archivering van digitale cultuur.

Daarbij zijn ook vroege voorbeelden van sociale mediaplatforms van belang waar immers ook een grote lokale (culturele) activiteit plaatsvond. Deze zijn soms opgezet in Nederland en soms internationaal. Hyves (Nederlands) en my-space (internationaal) zijn twee voorbeelden van vroege commerciële platforms die een grote betekenis hebben gehad voor de ontwikkeling van de Nederlandse digitale cultuur.

Het idee dat software slechts de infrastructuur levert waarmee de digitale cultuur wordt geproduceerd en verspreid, werd ook ter discussie gesteld. Software is vaak zelf een vorm van culturele expressie, gemaakt door creatieve makers, kunstenaars, ontwerpers en individuele burgers vanuit een specifieke visie op haar doel. De Nederlandse open 3D creatie suite Blender is daar een goed voorbeeld van. Software is meer dan alleen instrumenteel en ook zij vraagt om specifieke aandacht als (toekomstig) erfgoed.

Behalve de vraag van de afbakening is het van belang juist ook de verbanden tussen digitale cultuur en flankerende disciplines en sectoren zichtbaar te maken – inclusief de industrie. Dit laatste is te vergelijken met de taak van overheidsarchieven die verplicht zijn ook commerciële bronnen te documenteren. De vervlechting van digitale cultuur met andere disciplines en sectoren biedt ook mogelijkheden. De netwerkverbanden kunnen worden benut om archivering en documentatie niet alleen van binnenuit de digitale cultuur te laten plaats vinden, maar ook vanuit andere disciplines en sectoren. Het besluit van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid om een canon van Nederlandse digitale games<sup>(5)</sup> aan te leggen is hier een goed voorbeeld van.

Nederlandse digitale cultuur omvat alle culturele en artistieke uitingen en ontwikkelingen die zich verhouden tot en gevormd worden door digitale en opkomende technologieën en waar sprake is van een duidelijke sociale en/of culturele betekenis voor de Nederlandse samenleving.

Het is dit gebied, in al haar veelvoud, dat wij in kaart willen brengen en bewaren als een belangrijk cultureel erfgoed voor toekomstige generaties.

---

(5) Beeld en Geluid GamesCanon, zie: <https://gamescanon.beeldengeluid.nl>

## Case: Blender

Blender is vrije en open source 3D software die zich ten doel stelt industrie-standaard 3D visualisatie en animatie open source toegankelijk te maken voor iedereen. Het in Nederland ontwikkelde en gevestigde project faciliteert onder leiding van oprichter Ton Roosendaal een omvangrijk internationaal netwerk van kunstenaars, ontwerpers, software-ontwikkelaars dat op verschillende niveaus actief bijdraagt aan het Blenderplatform.

Blender wordt ingezet om digitale films en animaties te produceren, open (rechtenvrije) films te creëren, voor game-ontwerp en productie en bevat geavanceerde technieken voor 'motion tracking' en digitale videomontage. De open source opzet (iedereen kan naar vermogen bijdragen aan de ontwikkeling, de software is gratis en vrij beschikbaar voor iedereen) democratiseert daarbij deze geavanceerde cultuurtechniek voor talloze kleine studios, ontwerpers, kunstenaars en individuele gebruikers.

Hiermee is Blender een unieke exponent van digitale cultuur in Nederland, open, internationaal, innovatief – gedreven en onderhouden door kunstenaars, ontwerpers en makers. De software (de Blender suite) is de kern van het project, maar software is hier veel meer dan alleen een instrument. De software is een expressie van de culturele en artistieke uitgangspunten van het Blender project en haar gemeenschap. Daarnaast is de unieke gemeenschap zelf als een voorbeeld van bottom-up internationale samenwerking bijna even belangrijk als het product dat zij gezamenlijk ontwikkelen.

<https://www.blender.org>

## 2.2 Een nadere duiding van het begrip 'archief' binnen de context van de digitale cultuur:

*Juist binnen het terrein van de 'digitale cultuur' bestaat een veelheid van vormen die als documentatie, archief, of als presentatie- of publicatieplatform kunnen worden opgevat en vaak zien we dat deze verschillende functies sterk door elkaar heen lopen. In deze context is de vraag relevant wat we dan precies moeten verstaan onder een archief en hoe we dit begrip opnieuw op een niet exclusieve wijze afbakenen. Kortom de vraag is: Wat telt daarbinnen als 'archief'? en waarom?*

Binnen de digitale cultuur zien we veelal hybride vormen van archieven, die deels als presentatie-platform fungeren en deels als bewaarplek. Het *Open! platform* is bijvoorbeeld primair een publicatieplatform, maar met een mogelijkheid om in de tijd terug te gaan. Toen *Open* nog een gedrukte publicatie was, beperkte het zich tot publiceren. Nu het een online platform is komt de archieffunctie er vanzelfsprekend bij. Een tweede voorbeeld is Submarine Channel, een online presentatieplatform voor audiovisuele kunst. Hier rijst de vraag, worden de producties die worden getoond ook gearchiveerd? Binnen het platform of offline?

Bij V2organisatie is het oorspronkelijke onderscheid tussen de organisatie en de archief website opgeheven (deels ook onder druk van bezuinigingen). Hier realiseerde men zich dat het online publiceren van informatie over activiteiten betekent dat die informatie ook automatisch wordt gearchiveerd en via archiefzoeksysteem achteraf traceerbaar is.

Daarbij speelt ook het verschil tussen archieven en collecties een rol. Het archief documenteert doorgaans het proces en bewaart documenten, objecten, materialen die hiermee te maken hebben, maar niet het product zelf. Voor de digitale cultuur, juist omdat het product zelf vaak digitaal is, voldoet deze scheiding niet en wil men zowel deze onderliggende documenten en objecten alsook het product zelf archiveren.

Omdat de digitale cultuur zich voor een groot deel online afspeelt, verwacht men bovendien bij een (digitaal) archief dat deze materialen ook online beschikbaar zijn, maar dat is bij veel andersoortige archieven niet vanzelfsprekend het geval.

De technologische gelaagdheid maakt de vraag naar archivering extra complex. Om vroege voorbeelden van digitale cultuurikbaar te houden moet niet alleen het object zelf (kunstwerk, ontwerp, toepassing), maar ook de onderliggende technische structuur (hardware en software) behouden worden. LIMA wil graag niet alleen de documentatie van een kunstwerk bewaren en ontsluiten, maar ook (de ervaring van) het werk zelf.

In het onderzoeksproject *Archive 2020* van het Virtueel Platform (Dekker ed., 2010) werden in het licht van het toegenomen belang van born-digital materiaal deze problemen al onderkend en werd voorgesteld om in concrete termen de voorwaarden en de gevolgen van het digitale domein op de lange termijn te onderzoeken. De vraag is niet alleen naar het toegankelijk en leesbaar houden

van individuele werken en projecten, maar ook hun context en betekenis inzichtelijk te maken vanuit een beter begrip van het materiaal. Onderzoek en praktische implementatie van bestaande kennis is hierbij vooral van belang.

Behalve het object, de documentatie en de onderliggende technologie zijn juist binnen de digitale cultuur vanwege haar collectieve en collaboratieve (netwerk-) karakter de sociale interacties rondom een project van groot belang. Het publiek participeert actief in vele digitale cultuur projecten en treedt regelmatig op als co-creator van het werk. In een netwerkproject kan daarom snel sprake zijn van vele 'auteurs' wat de vraag oproept hoe dit binnen een archief moet worden gehanteerd. Hoe archiveer je een project als De Digitale Stad waar vele duizenden actief in participeerden? Of een vroeg Nederlands sociaal netwerk als Hyves, met een nog veel groter aantal deelnemers?

Een tweede probleem dat hierbij speelt is de openbaarheid. Als het doel van het archief is om de informatie ook online te ontsluiten houdt dat in dat uitingen en bijdragen van individuele deelnemers aan het project jaren nadien openbaar worden gemaakt, terwijl deze publieksdeelnemers destijds niet konden voorzien welke vlucht de digitale online media zouden nemen. Dit roept belangrijke ethische en privacy kwesties op.

Inzicht in de historische, sociale en artistieke context waarin de hybride uitingsvormen van digitale cultuur moeten worden geplaatst is van groot belang voor de interpretatie ervan. Menselijke filtering (naast en tegenover machinale filtering) vervult een belangrijke functie om dwarsverbanden inzichtelijk te maken. In dit verband wordt ook herhaaldelijk gewezen op het belang van 'oral histories': veel van de protagonisten van de vroege digitale cultuur in Nederland zijn nog in leven – het is belangrijk hun opvattingen nu vast te leggen om een beter tijdsbeeld te kunnen geven van deze cruciale pioniersfase.



## Case: Submarine Channel

Submarine Channel verkent de narratieve mogelijkheden van nieuwe en opkomende genres als interactieve documentaire, transmedia storytelling, virtual reality en interactieve beeldverhalen.

Storytelling middels digitale media is niet langer de niche-activiteit die het was toen Submarine Channel in 2001 werd gelanceerd. Wat begon als een kleinschalige experimentele culturele trend is een wereldwijd fenomeen geworden waarin publieksgroepen van alle lagen van de samenleving en leeftijden in participeren. Submarine Channel stelt zich ten doel de grenzen van deze nieuwe vormen van narratieve cultuur te blijven verkennen en verleggen. Het is tevens een plek waar kritische discussie over deze nieuwe verhaal- en cultuurvormen plaats kan vinden, te midden van een bij tijde oververhitte nieuwe, cross- en transmedia industrie.

Submarine Channel richt zich op primair visuele transmedia projecten die de mogelijkheden van deze nieuwe vormen van verhalen vertellen onderzoeken. Haar onderzoek richt zich in het bijzonder op opkomende genres als niet-lineaire film, interactieve animatie en narratieve video games. Zij probeert de opgedane kennis en producties te verspreiden naar het publiek in Nederland en internationaal, waarbij zij gebruik maakt van zoveel mogelijk verschillende (digitale) kanalen om dit te bereiken.

Submarine Channel is steeds gericht op nieuwe vormen en genres binnen dit terrein. Het is echter ook van groot belang de geschiedenis en ontwikkeling van digital storytelling te kunnen volgen en ervaren. Dit is echter niet vanzelfsprekend het oogmerk van Submarine Channel en zal in de praktijk ook op vele praktische (technische en auteursrechtelijke) bezwaren stuiten.



### 2.3 Bedreigingen voor archieven digitale cultuur:

*Bij archieven denken we traditioneel toch vooral aan bewaarplekken die materialen beschikbaar en toegankelijk maken voor toekomstige generaties, die doorgaans niet zelf betrokken zijn geweest bij de ontstaansgeschiedenis van deze materialen. Denk vooral aan studenten, onderzoekers, makers en daarnaast het brede geïnteresseerde publiek. Maar juist bewaring en ontsluiting op de lange termijn blijken een lastige taak voor initiatieven op het terrein van de digitale cultuur, niet in het minst door de voortdurend veranderende technologische standaarden, maar ook door een duidelijk gebrek aan organisaties die het zich tot hun taak rekenen deze lange termijn functies te ondersteunen.*

*In die zin kunnen alle collecties van digitale cultuur in meer of mindere mate als 'bedreigd' worden opgevat – derhalve de vraag: Welke van die archieven zijn bedreigd en wat is de aard van de bedreiging?*

Bedreigingen van archieven en erfgoed op het terrein van de digitale cultuur manifesteren zich op een groot aantal verschillende niveaus, die alle om aandacht vragen. Wij hebben voorlopig de belangrijkste van deze knelpunten geïnventariseerd.

Organisatorische knelpunten spelen een belangrijke rol. Het ontbreekt bij alle initiatieven en organisaties op dit terrein aan geld, tijd (formatie) en overige benodigde middelen om gestalte te geven aan een effectieve zorg voor de digitale cultuur.

Als gevolg van het ontbreken van structurele financiering voor deze functies zijn de initiatieven die desondanks worden ondernomen in grote mate afhankelijk van projectfinanciering, of gedwongen terug te vallen op oneigenlijke financieringsbronnen (bijvoorbeeld subsidies voor publieksprogramma's waar archivering en digitale cultuur geen primair oogmerk zijn). Dit staat een duurzaam en samenhangend erfgoedbeleid voor digitale cultuur op de middellange en lange termijn nadrukkelijk in de weg.

Technologische factoren zijn ook een belangrijk knelpunt voor een effectieve erfgoedzorg binnen de digitale cultuur. Niet alleen speelt hierbij de geconstateerde gelaagdheid van de technologie (software / hardware / interacties) een grote rol, nog veel meer zijn de voortdurend veranderende technologische standaarden een groot probleem. Emulatie, de vertaling naar steeds veranderende nieuwe technologie en media, is een groot probleem voor *duurzame* archivering en ontsluiting.

Het ontbreken van een wettelijk mandaat voor erfgoedinstellingen om ook online content te archiveren is een volgende uiterst problematische factor. De Koninklijke Bibliotheek bijvoorbeeld heeft geen wettelijk mandaat om alle of tenminste een representatieve selectie van Nederlandse websites te bewaren. Als gevolg hiervan is slechts 0,15% van alle Nederlandse websites gearchiveerd.

Een samenhangend en effectief beleid voor het erfgoed van Nederlandse digitale cultuur ontbreekt grotendeels. Hoewel Digitaal Erfgoed Nederland (DEN) heldere principes heeft geformuleerd voor de *duurzame* archivering van digitale inhoud, ontbreekt een effectieve toepassing van deze principes in de praktijk. Dit is een directe resultante van de geconstateerde organisatorische en infrastructurele knelpunten.

Ook ontbreekt een helder institutioneel aanspreekpunt voor het erfgoed digitale cultuur, vergelijkbaar met de rol die bijvoorbeeld het Eye Collectiecentrum<sup>(6)</sup> speelt voor Nederlandse film. Er vindt tevens weinig collectievorming plaats rondom digitale kunst en digitaal creatief ontwerp, en een effectieve structuur om dit vraagstuk decentraal op te lossen ontbreekt ook.

Auteursrechtelijke beperkingen zijn er in het bijzonder wat betreft de publieke toegankelijkheid van archieven en collecties van Nederlandse digitale cultuur. Voor het bewaren van digitale materialen kunnen instellingen als de KB ten dele aanspraak maken op uitzonderingen in de auteurswet. Hiervoor zijn ook nieuwe richtlijnen op EU niveau geformuleerd<sup>(7)</sup>. Echter, waar de publieke toegang tot gearchiveerde materialen een doel is van een digitaal erfgoedinitiatief, werpen auteursrechten restricties op. Vooral voor kleine en middelgrote organisaties wordt dit ook nog eens vergroot door complicaties met betrekking tot het eerder geconstateerde meervoudige auteurschap van het gearchiveerde materiaal.

Een nieuwe bedreiging vormt regulering, in het bijzonder regulering met betrekking tot 'harmful content' in de kader van antiterrorisme wetgeving. Een recent bevel aan [archive.org](https://www.archive.org) om ruim 550 URLs te verwijderen uit haar bestand<sup>(8)</sup>, inclusief de toegangspagina voor de gehele boekcollectie (publiek domein), is een navrant voorbeeld van slecht toegepaste regulering. Hier is dringend juridische bescherming gewenst en een regulering die publieke digitale archieven beschermt op basis van hun publieke rol en verantwoordelijkheid.

---

(6) EYE, Collectiecentrum, zie:  
<https://www.eyefilm.nl/collectie/over-de-collectie/collectiecentrum>

(7) Zie de uitleg van de nieuwe uitzonderingsregels in het Directive on Copyrights in the Digital Single Market.  
<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/modernisation-eu-copyright-rules#Improved%20copyright%20rules%20on%20research.%20education%20and%20cultural%20heritage>

(8) Internet Archive Blogs, Official EU Agencies Falsely Report More Than 550 Archive.org URLs as Terrorist Content, April 2019, Chris Butler, zie:  
<https://blog.archive.org/2019/04/10/official-eu-agencies-falsely-report-more-than-550-archive-org-urls-as-terrorist-content/>

## Case: LIMA

LIMA is een platform voor digitale kunst waar nieuwe technologieën, wetenschap, digitale cultuur en kunst worden getoond, en waar wordt gereflecteerd op het veld en de positie ervan in de maatschappij. LIMA vertegenwoordigt kunstenaars en ondersteunt hen in de presentatie en ontwikkeling van nieuw werk. Tegelijkertijd koestert LIMA het 'geheugen' van de Nederlandse mediakunst met haar digital repository en conserveringsdiensten. LIMA is internationaal pionier en expertisecentrum op het gebied van archivering, conservering en distributie voor mediakunst. LIMA onderzoekt en ontwikkelt in samenwerking met musea, kunstenaars, academies en universiteiten, diensten en tools voor makers en afnemers én methoden en gedrag om op een reflectieve en duurzame manier om te gaan met digitale kunst.

LIMA is als organisatie voortgekomen uit het voormalige Nederlands Instituut voor Mediakunst, dat in 2012 haar deuren sloot. Waar LIMA aanvankelijk de distributiefunctie voor mediakunstenaars van werk voor het internationale mediakunst vertoningscircuit overnam, is de organisatie zich steeds nadrukkelijker gaan bezig houden met de conservering van mediakunst en born-digital kunstwerken. Daarnaast ontwikkelt zij onderzoek naar de (historische) context van belangwekkende werken in de (Nederlandse) mediakunst en presenteert ze regelmatig resultaten van dit werk aan het bredere publiek.

LIMA is een helder voorbeeld van een organisatie die heeft onderkend dat de context van de uitingen van digitale cultuur en born digital kunst van groot belang is voor een samenhangende conserverings- en presentatiepraktijk. Daarom bestrijkt zij de hele linie van conservering, distributie, onderzoek en presentatie.

<https://www.li-ma.nl>

## 2.4 Belang van archieven digitale cultuur en noodzaak van (publieke) ondersteuning van deze archieven:

*Niet alles wat wordt geproduceerd en in ruime zin tot de digitale cultuur kan worden gerekend kan worden bewaard, of is de moeite waard om te bewaren. Het is nodig aan te geven wat het belang is van een lange termijn strategie voor het bewaren van digitale cultuu-uitingen en wat in het bijzonder van belang is om te bewaren (bijvoorbeeld: moeten de uitingen zelf bewaard worden (en daarmee de technologische standaarden waar zij op zijn gebaseerd of emulaties daarvan), of juist de documentatie van die uitingen.*

*Vervolgens is de vraag, als we het belang kunnen aangeven is er dan ook een specifieke rol voor de overheid om deze processen te ondersteunen, is er sprake van een publieke taak?*

*Kort samengevat is onze vraag: Welke van deze bedreigde archieven zijn belangrijk vanuit de publieke taak van de overheid om waardevolle cultuuruitingen te willen beschermen?*

Dat de invloed van digitale en online media op de hedendaagse cultuur en samenleving groot is hoeft geen betoog. Al in 1996 diagnosticeerde de vermaarde socioloog Manuel Castells<sup>(9)</sup> de veelomvattendheid van wat hij het geïntegreerde multimedia netwerk noemde, met zijn flexibiliteit en vermogen om vrijwel alle modaliteiten van menselijke expressie en communicatie in zich op te nemen. Aanwezigheid in het netwerk werd een voorwaarde voor communicatie op het niveau van de samenleving, terwijl offline expressies werden gemarginaliseerd. Dit benadrukt het belang van digitale cultuur, niet alleen als culturele en artistieke vorm, maar ook als maatschappelijke waarde. De vervlechting van digitale cultuur met andere disciplines en sectoren, ver over de grenzen van de cultuurwereld (industrie, technologie, onderzoek, burgerinitiatieven, sociale media) vergroot dit maatschappelijke belang.

Wie het heden wil duiden en inzicht wil hebben in toekomstige ontwikkelingen moet het verleden kennen. Om de huidige condities en tendensen in digitale media en cultuur beter te begrijpen, en te begrijpen hoe ze de huidige en toekomstige samenleving vormen, is kennis van de geschiedenis van digitale cultuur onmisbaar. Maar digitale cultuur was (en is) tomeloos gericht op actualiteit en vernieuwing en zo dreigt het historisch perspectief en bewustzijn te verdwijnen. Zonder een degelijke geheugenfunctie van digitale cultuur zullen toekomstige generaties niet voldoende in staat zijn om hun eigentijdse technologische en communicatieve condities goed te begrijpen. Zij dreigen overgeleverd te worden aan de willekeur van de actualiteit, gestuurd door grootschalige conglomeraten (Alphabet, Facebook), of gecontroleerd, quasi-vanzelfsprekend technologisch gefaciliteerd, door overheden (Singapore, China, Rusland).

---

(9) Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, 1996.

(10) Wikipedia, Facebook–Cambridge Analytica data scand, zie:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook%E2%80%93Cambridge\\_Analytica\\_data\\_scand](https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook%E2%80%93Cambridge_Analytica_data_scand)

Gezien de grote invloed van digitale media op de openbare meningsvorming en het functioneren van de democratie is deze kwestie in hoge mate urgent. Waar de tendens van beïnvloeding van de openbare meningsvorming al vele jaren ter discussie staat en regelmatig onderwerp is geweest van kritische (journalistieke en academische) analyses is na het Cambridge Analytica schandaal<sup>(10)</sup> een breed gedeeld bewustzijn ontstaan dat gerichte interventie van democratische overheden en spelers in het veld geboden is. Een adequate geheugenfunctie voor de digitale cultuur is één van de randvoorwaarden voor een effectieve interventie.

Een geheugenfunctie is bovendien van onschatbaar belang voor onderwijs (bijvoorbeeld in het kader van mediawijsheid), en specifiek voor de ontwerpende en creatieve disciplines. Toekomstige ontwerpers en makers hebben een betrouwbaar beeld van historische ontwikkelingen nodig om tot goede ontwerpbeslissingen te komen.

Evenzeer is deze geheugenfunctie van cruciaal belang voor educatie van het brede niet-specialistische publiek, dat zich moet kunnen informeren over de relatie tussen heden en verleden in de digitale cultuur en media. Alleen vanuit dit perspectief kan de niet-specialist, de amateur, eigentijdse tendensen op haar waarde blijven schatten. Dit pleit voor een perspectief niet alleen voor het adequaat bewaren van het digitale cultuur erfgoed, maar ook voor haar publieke toegankelijkheid.

## Case: Martine Neddham

Martine Neddham is een beeldend kunstenaar die met virtuele karakters (personae) op het internet werkt die een autonoom artistiek bestaan leiden en waarin de daadwerkelijke auteur onzichtbaar blijft. Zij heeft op die anonieme wijze het idee van online identiteit onderzocht middels virtuele karakters zoals Mouchette, David Still, XiaoQian, en de gedeelde interface virtualperson.net.

De kracht van Neddham's werk ligt ten dele in de boeiende en hoogst media-specifieke verhaalstructuren die zij creëert. Zij is in staat steeds opeenvolgende generaties webtechnologie te gebruiken om haar virtuele karakters tot leven te brengen. Tegelijk geven deze fictieve karakters een scherp commentaar op de ontwikkeling van het internet als communicatief en sociaal medium. Deze over vele jaren voortgezette verkenning van het digitale medium geeft een bijzondere diepgang aan haar werk en haar artistieke onderzoek.

Neddham beheert een groot aantal websites die uit de verschillende projecten en karakters en dus ook verschillende periodes in de internet-ontwikkeling zijn voortgekomen en hun digitale biotoop vormen. Het is van belang om dit digitale biotoop als geheel en in samenhang te bewaren voor de toekomst als artistiek commentaar op de internet-geschiedenis. Op dit moment is die verantwoordelijkheid geheel overgelaten aan de kunstenaar zelf.

<http://neddam.org>

### 3 BELEIDSAFWEGINGEN

Deze verkenning leidt tot een aantal afwegingen voor effectief beleid op het gebied van erfgoedzorg voor digitale cultuur. Hieronder vatten wij de belangrijkste afwegingen samen.

De eerste vraag is al beantwoord door de Minister in haar opdrachtbrief en wij onderschrijven die conclusie: Het is niet aan de orde een geheel nieuw collectie-instituut op te tuigen voor archieven digitale cultuur (en design). Gezien het netwerkarakter van de digitale cultuur zou een dergelijke oplossing geen goede aansluiting op de feitelijke praktijk bieden.

#### Centraal versus decentraal

Een eerste afweging is die tussen centrale en decentrale verantwoordelijkheid. Een helder centraal aanspreekpunt voor erfgoedzorg rond digitale cultuur wordt als een gemis ervaren. Centrale coördinatie is gewenst om samenhang en continuïteit te garanderen. Nader bepaald zou moeten worden welke activiteiten bij de centrale coördinatie moeten worden belegd en welke bij andere organisaties worden ondergebracht. Specifieke functies kunnen al worden verdeeld op basis van specifieke competenties: zo archiveert het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid nu al Nederlandse games en is LIMA het logische aanspreekpunt voor archivering van mediakunst. Creatief ontwerp, sociale media en andere deelgebieden van de Nederlandse digitale cultuur kunnen door verschillende bestaande organisaties met respectievelijke competenties worden opgepakt.

Een decentrale strategie kan zich meer op het gebruik van het netwerk en bestaande dwarsverbanden tussen disciplines, sectoren, organisaties en individuen richten, waarbij samenwerking wordt gestimuleerd en uitwisselbaarheid van kennis en informatie worden verbeterd zodat lokaal duurzame strategieën kunnen worden ontwikkeld. De door DEN in 2007 geformuleerde principes voor duurzame zorg voor digitaal erfgoed ('DE BASIS') bieden goede aanknopingspunten, evenals de nationale strategie digitaal erfgoed van het Netwerk Digitaal Erfgoed.

Naast deze overkoepelende initiatieven is er een rijke praktische en theoretische kennis aanwezig bij een brede groep cultuurorganisaties en individuen die eigen praktijk of specifieke (thematische) deelgebieden digitaal documenteren en vaak ook ontsluiten voor het publiek. De fijnmazigheid van deze initiatieven complementeert het werk van grotere erfgoed initiatieven en verdient ondersteuning. Momenteel zijn hier vrijwel geen materiële of financiële vormen van ondersteuning voor aanwezig.

Deze verschillende functies kunnen worden gefaciliteerd door de centrale coördinator erfgoed digitale cultuur, die daarvoor dan tevens financiële en technische middelen beschikbaar kan stellen aan decentrale initiatieven. Het Nieuwe Instituut lijkt een logische keuze om deze centrale coördinatiefunctie bij onder te brengen.



## Technologie versus menselijke filtering

Door de snelle ontwikkeling van *machine learning* en praktische vormen van Artificiële Intelligentie is veel mogelijk geworden met machinale ordening van zeer grote informatieverzamelingen. De betekenis hiervan voor erfgoed initiatieven is evident. Echter, waar het gaat om een dieper begrip van lokale verbanden, menselijke relaties, specifieke historische omstandigheden en kennis van de context waarin digitale objecten zijn ontstaan is menselijke kennis en expertise en menselijke filtering zeer waardevol.

Dit roept wel vragen op over de materiële condities die nodig zijn om voor de operationalisering van kennis en expertise (budget, formatie, educatie). Door de cultuurbezuinigingen zijn nu juist veel van deze functies verdwenen bij organisaties op het terrein van de digitale cultuur of zijn zij tot een minimum gereduceerd. Hier is een inhaalslag gewenst. Maar evenzeer is het vergroten van kennis en ervaring met nieuwe technologische methodes (machine learning) noodzakelijk om op effectieve wijze van deze nieuwe mogelijkheden gebruik te kunnen maken.

## Organisaties en individuen

Op het terrein van de digitale cultuur en digitaal erfgoed zijn diverse organisaties actief in Nederland, maar ook individuen spelen een belangrijke rol in dit veld, ook wat betreft archivering en ontsluiting van belangwekkend cultureel materiaal. Uit onze verkenning komt naar voren dat het niet verstandig is om een éézijdige keuze te maken tussen centrale en decentrale verantwoordelijkheid voor de zorg voor het digitale cultuur erfgoed. Evenzeer lijkt het niet verstandig om éézijdig alleen institutionele of alleen individuele initiatieven te ondersteunen. Beter is het om een *complementair instrumentarium* te ontwikkelen dat de noodzakelijke functies ondersteunt.

## Wettelijk mandaat

Regulering kan ernstige beperkingen stellen aan het functioneren van archieven voor digitale cultuur zoals de discussie rondom 'harmful content' laat zien. Wij pleiten voor bescherming van publieke initiatieven en archieven, en regulering die de publieke rol ervan versterkt. Actieve vertaling en implementatie van de nieuwe EU richtlijnen hieromtrent versterkt de effectiviteit van instellingen die zich bezighouden met erfgoedzorg voor digitale cultuur. Wettelijke uitzonderingen op auteursrecht voor archief-organisaties kunnen uitermate behulpzaam zijn om erfgoedzorg voor digitale cultuur effectiever te laten verlopen. En een wettelijk mandaat voor publieke erfgoedinstellingen is noodzakelijk zodat de Nederlandse internet-geschiedenis niet verloren gaat.



## Kennis en implementatie

Er is veel kennis over duurzame zorg voor digitaal erfgoed in Nederland (DEN, NDE, LIMA, e.a.). Deze kennis moet worden versterkt en beschikbaar gemaakt voor alle relevante erfgoed initiatieven, van gespecialiseerde erfgoedinstellingen, presentatie-instellingen en organisaties die aan collectievorming doen, tot kleine culturele organisaties en burgerinitiatieven. Een grote lacune blijkt de toepassing van de ontwikkelde kennis en principes te zijn, wat voor een groot deel wordt bepaald door de eerder geconstateerde organisatorische en infrastructurele knelpunten (waaronder ontbrekende financiering). Hiervoor zijn flexibele en context-specifieke oplossingen gewenst.

## 4 AANBEVELINGEN

Op basis van onze verkenningen formuleren we hier tenslotte drie concrete beleidsaanbevelingen die bij kunnen dragen aan een versterking van de zorg voor het erfgoed van Nederlandse digitale cultuur.

### 1. Kies voor een integrale en complementaire aanpak: centraal én decentraal

Allereerst pleiten wij voor de ontwikkeling van een complementair instrumentarium om zowel centrale coördinatie en institutionele verantwoordelijkheid te verankeren als ook decentrale initiatieven te ondersteunen en maximaal gebruik te kunnen maken van de dwarsverbanden van digitale cultuur met andere disciplines en sectoren.

Wij kiezen voor een benadering op drie niveaus:

- Centrale coördinatie van kennis, faciliteiten en middelen;
- Ondersteuning van deskundige organisaties en netwerken op deelgebieden van de digitale cultuur op basis van hun specifieke competenties (digitale kunst, games, interactieve fictie, VR);
- Ondersteuning van waardevolle individuele initiatieven en kleinschalige organisaties, in samenhang en gefaciliteerd door de centrale coördinator erfgoed digitale cultuur.

Met deze aanpak verwachten wij dat zowel het belang van samenhang en continuïteit als fijnmazigheid van lokale kennis en expertise optimaal kan worden gegarandeerd.

### 2. Ondersteun de sector op het terrein van regulering

De overheid kan een belangrijke stimulerende rol vervullen door een helder wettelijk mandaat te verlenen aan één of meer erfgoedinstellingen voor de archivering van digitale cultuur.

Daarnaast kan de overheid helpen om (deels al bestaande) uitzonderingen op auteursrechten voor archivering van digitale cultuur beter toe te snijden op de praktijk van Nederlandse initiatieven op dit terrein. Meer in het algemeen kan de overheid de sector ondersteunen en beschermen in haar omgang met snel veranderende regulering op nationaal, Europees en internationaal niveau.

### 3. Faciliteer kennis en vooral implementatie van die kennis

Technische en kennis-facilitering door een deskundige organisatie op het gebied van duurzame archivering digitaal erfgoed is van toenemend belang, in het bijzonder voor decentrale initiatieven rond het erfgoed digitale cultuur. Waar deze kennis beschikbaar is (DEN, NDE, LIMA, e.a.) moet de toepassing van die kennis worden versterkt. Onze verkenning inventariseert de belangrijkste organisatorische en infrastructurele knelpunten bij de toepassing en implementatie van bestaande kennis.

## 5 ARCHIEVEN, KENNIS- EN DOCUMENTATIE- PLEKKEN NEDERLANDS ERFGOED DIGITALE CULTUUR

Lijst van belangrijkste initiatieven met betrekking tot archivering van digitale cultuur.

---

### *Archieven*

Archiefweb – archivering van websites en social media

<https://www.archiefweb.eu/>

Games Canon Beeld en Geluid

<https://gamescanon.beeldengeluid.nl>

Internet Archive

<https://archive.org>

Mediakunst.net

<http://mediakunst.net>

The Myspace Dragon Hoard (2008-2010)

[https://archive.org/details/myspace\\_dragon\\_hoard\\_2010](https://archive.org/details/myspace_dragon_hoard_2010)

Open Beelden Beeld en Geluid

<https://www.archiefweb.eu/>

Projectarchief Waag

<https://waag.org/nl/projectarchief>

Tactical Media Files

[www.tacticalmediafiles.net](http://www.tacticalmediafiles.net)

The Black Archives

<http://www.theblackarchives.nl/home.html>

---

### *Presentatie en publicatie platforms met archieffunctie*

IDFA DocLabs

<https://www.doclab.org/category/projects/>

Open! Platform voor Kunst, Cultuur en het Publiek Domein

<http://onlineopen.org>

Submarine / Submarine Channel

<https://submarinechannel.com>

---

### *Project documentaties*

Bio Art & Design Awards

<http://badaward.nl/artists-scientists>

Digitale Pioniers

<http://www.digitalepioniers.nl/projecten/index.html>

Dutch Design Awards

<https://www.dutchdesignawards.nl/dda-archief/>

Hyves Archive

<https://www.archive-team.org/index.php?title=Hyves>

Lost & Found

<http://www.lost.nl/nl#2018>

Park TV

<https://www.park.nl/>

Planet Hype

<http://planethype.minddesign.info>

Public Spaces

<https://publicspaces.net>

RE:DDS – Reconstructie van De Digitale Stad

<https://hart.amsterdam/nl/page/521/re-dds>

Simuze archief – Nederlandse muziek onder creative commons licentie

<http://www.janstedehouder.nl/2010/10/29/archief-simuze-als-bittorrent-beschikbaar>

Talking Back tot the Media

<http://www.li-ma.nl/lima/article/artists-talking-back-media>

Upstream

<https://www.upstreamgallery.nl/exhibitions>

WORM / Pirate Bay

<https://worm.org/projects/pirate-bay/>

---

### *Repositories*

Digitale Canon – Digitale kunst 1960 – 2000

<https://www.digitalcanon.nl/#list>

Eyefilm – Nederlands centraal filmarchief

<https://www.eyefilm.nl/collectie/filmgeschiedenis/artikel/het-nederlandsch-centraal-filmarchief>

Institute of Network Cultures- publicaties

<http://networkcultures.org/publications/#all>

Monoskop (INT) Wiki platform voor de studie van mediakunst en cultuur  
(bevat veel NL erfgoed)

<https://monoskop.org>

Nederlands Nationale Domein (.nl alle sites van en over Nederland)

<https://www.kb.nl/organisatie/onderzoek-expertise/e-depot-duurzame-opslag/webarchivering>

nettime (INT) mailinglijst en netwerk voor internet-kritiek

<http://www.nettime.org/>

Open Archief Beeld en Geluid

<https://www.beeldengeluid.nl/kennis/projecten/open-archief>

pad.ma (INT) project rond web-archivering

<https://pad.ma>

Rhizome (INT) internetkunst repository (bevat veel NL erfgoed)

<https://anthology.rhizome.org/> / <https://rhizome.org/art/artbase>

Internetarcheologie: homepages XS4ALL en andere homepages in Nederland  
bij oudere internetproviders daterend voor 2000

## Organisaties

DEN – Digitaal Erfgoed Nederland

<https://www.den.nl>

Doors of Perception- organisatie en fysiek archief conferentie-serie

[http://old.doorsofperception.com/conference\\_archive.html](http://old.doorsofperception.com/conference_archive.html)

Imagine IC

<http://www.imagineic.nl>

ISEA – International Symposia on Electronic Art (INT – in 1988 / 1990 gestart in Nederland)

[www.isea-archives.org](http://www.isea-archives.org) / [www.isea-web.org](http://www.isea-web.org)

LIMA

<https://www.li-ma.nl/lima/nl>

Mediamatic

<https://www.mediamatic.net/nl/page/517/archive>

MU Art Space – tentoonstellingsarchief

<http://www.mu.nl/nl/exhibitions/archive>

NCDD expertgroep webarchivering

<http://www.ncdd.nl/kennis-en-advies/expertgroepen/expertgroep-webarchivering/>

Netwerk Digitaal Erfgoed

<https://www.netwerkdigitaal erfgoed.nl/kennis-en-voorzieningen/werkgroepen/werkgroep-termennetwerk/>

Steim

<http://steim.org/what-is-steim/web-archive>

Tetem

<https://www.tetem.nl/archief/>

The Hmm

<https://thehmm.nl/>

V2 archief – inclusief Dutch Electronic Art Festival

<https://v2.nl/archive>

VP Virtueel Platform archief

<http://archief.virtueelplatform.nl/>

VPRO Digitaal

<https://www.vpro.nl/lees/nieuws-vpro/2014/09/20jaardigitaal.html>

Wikimedia

<https://commons.wikimedia.org/>

---

*Individuele makers*

Constant Dullaart

Jodi

[www.jodi.org](http://www.jodi.org)

Jan Robert Leegte

<http://www.leegte.org>

Peter Luining

<http://info.ctrlaltdel.org>

Geert Mul – mediakunstenaar

<https://geertmul.nl>

Martine Neddham

<http://neddam.org>

Marnix de Nijs

<http://www.marnixdenijs.nl>

Dick Raaijmakers, kunstenaar en componist,  
oprichter Interfaculteit Beeld en Geluid

Remco Scha / Institute of Artificial Art Amsterdam

<http://www.iaaa.nl>

Kees Tazelaar – Sonologie Den Haag

Tjebbe van Tijen

<http://imaginarymuseum.org>

Michel Waisvisz – componist, artistiek directeur STEIM

## Gehoorde experts

*Werk sessie 1 – 11 april 2019,  
Het Nieuwe Instituut, Rotterdam:*

Eric Kluitenberg (voorzitter), Samantha Castano (projectleider/notulist), Klaas Kuitenbrouwer (Het Nieuwe Instituut), Tjarda de Haan (Atria), Kees Teszelszky (Koninklijke Bibliotheek), Niels Schrader (Mind Design / KABK), Maarten Brinkerink (Instituut voor Beeld & Geluid), Arie Altena (V2).

*Werk sessie 2 – 16 april 2019,  
Het Nieuwe Instituut, Rotterdam:*

Eric Kluitenberg (voorzitter), Samantha Castano (projectleider/notulist), Klaas Kuitenbrouwer (Het Nieuwe Instituut), Pauline Dresscher (NFF/Fontys), Nadine Roestenburg (Fontys/MU), Gaby Wijers (LIMA), Josephine Bosma (onafhankelijk criticus).

*Individuele gesprekken:*

Annet Dekker (UvA), Femke Wolting (Submarine), Caspar Sonnen (IDFA DocLab)

## Geraadpleegde bronnen

*Publicaties:*

Castells, Manuel (1996): *The Rise of the Network Society*, Blackwell Publishing, Malden (Mass.) & Oxford.

Virtueel Platform (2011): *Sectoranalyse E-Cultuur*, Virtueel Platform, Amsterdam  
<http://archief.virtueelplatform.nl/activiteiten/sectoranalyse-e-cultuur>

Annet Dekker (ed.) (2010): *Archive 2020 – Sustainable archiving of born-digital content*, Virtueel Platform, Amsterdam.  
<http://archief.virtueelplatform.nl/activiteiten/archive-2020-sustainable-archiving-of-born-digital-content/>

Netwerk Digitaal Erfgoed (2015): Nationale strategie digitaal erfgoed.  
<https://www.netwerkdigitaalerfgoed.nl/over-het-netwerk/nationale-strategie/>

*Websites:*

Netwerk Digitaal Erfgoed:  
<https://www.netwerkdigitaalerfgoed.nl>

DEN – Digitaal Erfgoed Nederland - Kennisinstituut cultuur & digitalisering:  
<https://www.den.nl>

DEN – De Basis:  
<https://www.den.nl/aan-de-slag/de-basis>

Vlaamse Erfgoed Bibliotheken – Digitaal Erfgoed  
<http://vlaamse-erfgoedbibliotheeken.be/digitaal-erfgoed>

Rhizome ArtBase:  
<http://rhizome.org/art/artbase/>





# COLOFON

Mei 2019

## Opdracht

Ministerie voor Onderwijs, Cultuur,  
Wetenschap

## Opdrachtnemer

Het Nieuwe Instituut

Projectcoördinator: Floor van Ast

Projectleider: Samantha Castano

Interviews en redactie: Gert Staal

Redacteur: Gert Staal

Vormgeving: Christine Alberts

## Klankbordgroep

Guus Beumer, Het Nieuwe Instituut

Madeleine van Lennep, Beroepsorganisatie  
Nederlandse Ontwerpers

Ernest Slot, Ministerie voor Onderwijs,  
Cultuur, Wetenschap

Floor van Spaendonck, Cinekid  
(voorheen Directeur Virtueel Platform  
en manager Agentschap  
Het Nieuwe Instituut)

## Werkgroep Design

Kirsten Algera, designhistorica /

Editor-in-Chief MacGuffin Magazine

Karin van der Heiden, designhistorica /  
curator-consultant

vormgevingsarchieven

Job Meihuizen, onafhankelijk

designhistoricus, curator en docent

(voorheen programmamanager erfgoed  
en geschiedenis Premisela)

## Geraadpleegde experts

Ninke Bloemberg, Centraal Museum Utrecht

Timo de Rijk, Design Museum Den Bosch

## Werkgroep Digitale Cultuur

Eric Kluitenberg, onafhankelijk criticus,  
schrijver en docent

Klaas Kuitenbrouwer, Het Nieuwe Instituut

### Geraadpleegde experts

Arie Altena, V2\_  
Josephine Bosma, onafhankelijk criticus  
Maarten Brinkerink, Nederlands Instituut  
voor Beeld en Geluid  
Florian Cramer, Willem de Kooning Academie  
Annet Dekker, Universiteit van Amsterdam  
Paulien Dresscher, onafhankelijk curator,  
onderzoeker, schrijver en educator,  
curator interactieve programma  
Nederlands Film Festival en Into  
The Great Wide Open  
Tjarda de Haan, Atria  
Danielle Kuijten, Imagine IC  
Nadine Roestenberg, onafhankelijk auteur,  
onderzoeker en curator, o.a. verbonden  
aan Fontys Hogeschool voor de  
Kunsten  
Niels Schrader, Mind Design / Koninklijke  
Academie van Beeldende Kunsten  
Caspar Sonnen, IDFA DocLab  
Marlous Willemsen, Imagine IC  
Gaby Wijers, LIMA  
Femke Wolting, Submarine  
Kees Tszelszky, Koninklijke Bibliotheek

### Gesproken stakeholders

Simon van den Berg, kwartiermaker nieuwe  
sectorondersteuning podiumkunsten  
Marcus Cohen, DEN kennisinstituut cultuur &  
digitalisering  
Michel van Dartel, V2\_  
Tom Demeyer, Waag Society  
Afelonne Doek, Internationaal Instituut  
voor Sociale Geschiedenis  
Carolien Glazenburg, Stedelijk Museum  
Amsterdam  
Sandra den Hamer, EYE Filmmuseum  
Wilbert Helmus, Netwerk Digitaal Erfgoed  
Rob Huisman, Wim Crouwel Instituut  
Wim Hupperetz, Bijzondere Collecties  
Universiteit van Amsterdam  
Frederike Huygen, Stichting  
Designgeschiedenis Nederland  
Fred van Kan, Gelders Archief –  
Modekern  
Riemer Knoop, Reinwardt Academie  
Mathieu Lommen, Bijzondere Collecties  
Universiteit van Amsterdam

Wayne Modest, Research Center for  
Material Culture  
Suzanne Mulder, Het Nieuwe Instituut  
Eppo van Nispen tot Sevenaer, Nederlands  
Instituut voor Beeld en Geluid  
Martijn Paulen, Dutch Design Foundation  
Timo de Rijk, Design Museum Den Bosch,  
Louis Kalff Instituut  
Robert van Rixtel, Louis Kalff Instituut  
Julia Romijn, Nationaal Archief  
Marieke van Roon, Bijzondere Collecties  
Universiteit van Amsterdam  
Marleen Stikker, Waag Society  
Chris Stolwijk, RKD Nederlands instituut voor  
kunstgeschiedenis  
Anja Tollenaar, COMM Museum voor  
Communicatie, voorheen  
projectmanager Nationaal Ontwerp  
Archief / CRVa  
Harriët van der Veen, Wim Crouwel Instituut  
Maaïke Verberk, DEN kennisinstituut cultuur &  
digitalisering  
Jesse de Vos, Nederlands Instituut voor  
Beeld en Geluid  
Henk Wals, Internationaal Instituut voor  
Sociale Geschiedenis  
Gaby Wijers, LIMA  
Marlous Willemsen, Imagine IC  
Miriam Windhausen, onderzoek en advies  
Kunstenaarsnatenschappen  
Arjan de Zeeuw, Rijksdienst Cultuur Erfgoed





Het Nieuwe Instituut  
[www.hetnieuweinstituut.nl](http://www.hetnieuweinstituut.nl)

Inventarisatie Archieven  
Design en Digitale Cultuur