

DOCUMENTEREN EN ARCHIVEREN IN EEN DIGITAAL TIJDPERK

In dit artikel



Archive
2020



ASCII



Blast
Theory



WayBack
Machine



Play-Out



Door: Ine Poppe en Annet Dekker

Op: 07/12/2010 Om: 09:58

Hoe duurzaam is digitale kunst?

Ine Poppe sprak met Annet

**Dekker over de uitdaging dat
veel avantgarde digitale kunst**

niet of nauwelijks bewaard is

gebleven. Hoe kunnen deze

werken van de ondergang

gered worden?

Websites hielden op te bestaan,
verdwenen na een aantal jaar van het
internet, omdat de makers de website
niet hadden geüpdatet door sterfte van
de maker, omdat de gebruikte software
verouderderde of omdat ze al weer →

met iets anders bezig waren. Links bleken onvindbaar of waren niet meer geldig. Kunstzinnige websites werden daardoor onvolledig en niet meer geheel toegankelijk. Techniek verandert en innoveert. Kunstenaars die actief waren in een sociale omgeving als Palace in 1995, hebben in zekere zin pech gehad. Bijna niemand weet meer wat er mogelijk was met Palacesoftware en waar deze online omgeving allemaal voor ingezet werd. Ik herinner me dat ik een van de eerste online theaterstukken in Palace zag.

Active World, een voorloper van Second Life, presenteerde in 1998 al grote beeldhouwexposities met 3D-modellen, schaalmodellen van overigens vrij klassieke beelden. Er waren ook bijeenkomsten met dichters, waar werk werd voorgelezen voor wie met de juiste coördinaten online was. Kunstzinnige uitingen gaan natuurlijk door, ook op vernieuwde, hedendaagse platforms, al zijn deze nogal moeilijk vast te leggen, zeker als er een actief online publiek bij betrokken is. In hoeverre is het zinnig om dingen die nu gebeuren vast te leggen voor later? Is dat wenselijk? En welke culturele uitingen leg je wel vast en welke niet? Kortom: hoe leg je daar criteria voor aan?

EEN IDEEAAL ARCHIEF

Voor Virtueel Platform organiseerde Annet Dekker bijeenkomsten en presentaties over archivering. Tijdens een van deze evenementen, Archive 2020, haalde Dekker een quote uit een Wired-artikel aan: 'Forget Storage, if you want files to last, try movage'. Vergeet opslaan. Als je wilt dat bestanden bewaard blijven, overweeg ze continu te verplaatsen. De auteur Kevin Kelly, hoofdredacteur en oprichter van het tijdschrift Wired, beschrijft dat als volgt: 'In, out, in, out. Copy, move, copy, move.' De titel van de bijeenkomst, Archive 2020, refereert aan twee dingen: 2020 is een willekeurig jaartal waarin het internet zoals we dat nu kennen, niet meer bestaat. Wenselijk is archivering van wat nu speelt en wat er sinds de opkomst van het internet eind jaren tachtig plaatsvond. 2020 is ook een knipoog naar de letterlijke betekenis van 2020 in de oogmeetkunde, het 'perfecte zicht'. Dat geeft aan dat er een duidelijke strategie gezocht moet worden

Veel kunstwerken zijn
alleen maar te zien op
oude computers. Wat
moet je met een CD-ROM
of een voorloper hiervan,
of een grote floppydisk
die je niet meer kunt
afspelen?

om, vanuit bestaande en nieuwe methodes, een 'ideaal archief' te bewerkstelligen.

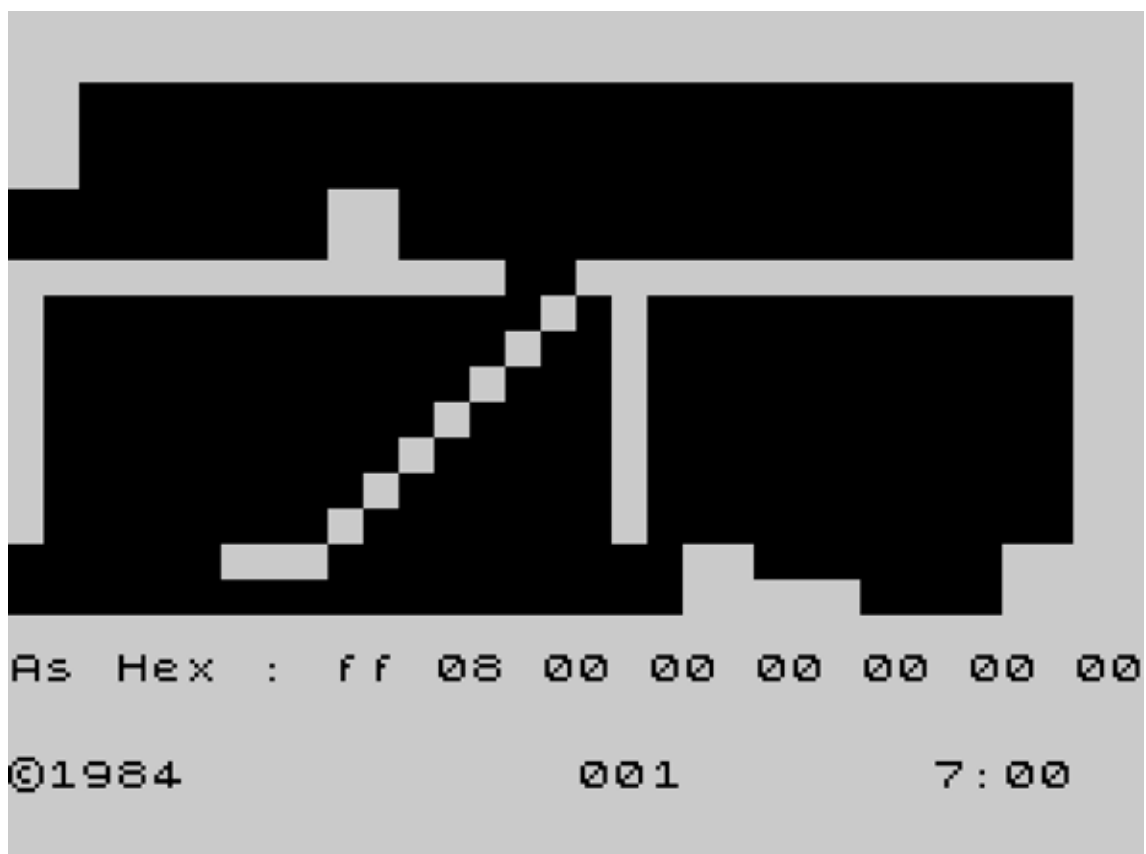
Tijdens een gesprek met Dekker blijkt hoe complex het thema van archivering is. Als curator en onderzoeker van digitale kunst stuitte Dekker op een enorm breed veld, dat gedeeltelijk zijn wortels heeft in verschillende andere, inmiddels klassieke kunstvormen zoals performance- en conceptuele kunst. Een van de kernbegrippen om het terrein af te bakenen is 'born digital', een term die verwijst naar materiaal dat digitaal geboren is, digitaal ontstaan is, en niet noodzakelijk een analoog equivalent heeft, of een originele bron die analoog is. Deze term verdient wellicht uitleg met een voorbeeld, want het gaat hier dus niet om oude media die gedigitaliseerd worden om bewaard te blijven voor het nageslacht, maar om kunst die vanaf het begin digitaal is. Soms zijn dat projecten die ontstaan zijn vanuit een netwerksituatie. →

In Canada was robotkunstenaar Norman White al voor de opkomst van het internet betrokken bij de voorloper ARPA-net. Hij vroeg een aantal bevriende kunstenaars met deze nieuwe technologie te experimenteren. Op bulletinboards (de zogenaamde digitale prikborden) postten White en zijn vrienden gedichten, brieven en ASCII- tekeningen. Men reageerde op elkaar, als in een kettingbrief. Ook werkten zij aan mailartprojecten, niet analoog maar digitaal, door elkaar documenten toe te sturen via de computer en elkaars documenten te bewerken en vervolgens weer door te sturen.

ASCII-art is een goed voorbeeld van hoe techniek zich ontwikkelt: voor de eerste computers waren er nog geen kant-en-klare tekenprogramma's beschikbaar. Die software was nog in ontwikkeling. De behoefte om zich toch in beeld uit te drukken bleek zo groot dat creatieven met het toetsenbord in de hand aan het tekenen sloegen. ASCII-art is een kunstvorm waarbij afbeeldingen worden samengesteld uit enkel tekens, cijfers, letters en symbolen. Vooral in niet-grafische omgevingen, zoals e-mail, sms en chat maar ook op oude terminals, wordt deze techniek gebruikt om tekst

van eenvoudige illustraties te voorzien. Er is ook een groep mensen die als hobby zeer uitgebreide ASCII-art maakt. Stel je gedetailleerde tekeningen voor die creativiteit en geduld vereisen. Inmiddels zijn er online talloze applicaties te vinden die automatisch ASCII-tekeningen genereren. Deze *ascii art generators* genereren tekst in verschillende stijlen. ASCII-art is gedeeltelijk gearchiveerd en te vinden op diverse websites. In Nederland vonden meerdere projecten plaats met ASCII-art. In Paradiso zag ik midden jaren negentig een project van mediakunstenaar Walter van der Crujisen - later betrokken bij onder andere ZKM in Karlsruhe - die oude analoge supermarktkassa's had opgekocht. Bij binnenkomst in Paradiso kon je een foto van jezelf maken met een webcam, die via een oldschoolcomputer het beeld omzette in ASCII-tekens. Vervolgens werd je portretfoto door een oude kassa uitgeprint en had je een kassabonnetje waarop je gezicht in tekens te zien was.

Ook een ander ASCII-project bleef me goed bij. Het vond plaats tijdens het hackerfestival Hacking in Progress (HIP) in 1997, waar de eerste live webcam ASCII-plaatjes uitzond vanuit een tent, zodat je een overzicht had van het kampeerterrain →



EE AAEE
 EE AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAEE



Jodi, *Jet Set Willy* (Screenshots), 2001-2002

Van origine is *Jet Set Willy* een videogame uit 1984 voor de Sinclair ZX Spectrum Computer. Jodi heeft de originele BASIC source code aangepast, waarbij het principe en de besturing van de game is behouden, maar de scherm afbeeldingen variëren van ASCII kunst tot Mondriaan stijl abstractie.

waarop dit alternatieve festival plaatsvond. Zo kon je zien wie er langsliep, weergegeven met tekens. Deze livebeelden van letters, symbolen en cijfers waren via de website van HIP te bekijken. Inmiddels zijn de oude supermarktkassa's verdwenen. De software waarmee de projecten gerealiseerd zijn, draait niet meer op een moderne computer. De website van HIP is nog wel bereikbaar, maar de ASCII-webcam - destijds zo cool, omdat het live was en het 1997 was - is nergens meer terug te vinden. Deze voorbeelden laten zien hoe lastig en complex het is om alleen al een onderwerp als ASCII-art te archiveren.

'DIGITAL DARK AGE' OF NIEUWE DOCUMENTATIESTRATEGIEËN

Dekker bevestigt dat veel verloren gaat en is gegaan. Ook omdat de eerste artistieke experimenten vaak niet als kunst gezien werden. Ze werden uitgevoerd door nerds en geeks als hobby om uit te testen wat er zoal mogelijk was, zoals het hierboven genoemde project op het hackerfestival HIP. Naast kunstenaars experimenteerden veel mensen uit het bedrijfsleven voor hun plezier met digitale technieken. Dekker probeerde makers uit de begindagen van het web te achterhalen. Wie waren het en wat maakten ze? Vaak bleek dat een lastige taak. Maar even lastig was het om oude werken weer te laten zien. Veel kunstwerken zijn alleen maar te zien op oude computers. Wat moet je met een cd-rom of een voorloper hiervan, of een grote floppydisk die je niet meer kunt afspelen? Veel mediakunst staat op oude dragers en is niet meer te bekijken met hedendaagse apparatuur. Digitale kunst, meent Dekker, gaat maar een aantal jaar mee. Wat betekent dat, als er niet wordt gearchiveerd, ons digitale geheugen verdwijnt en we in een 'Digital Dark Age' belanden?

Dekker verdiept zich daarom in documenteren van deze vergankelijke werken. De termen documenteren en documentatie worden gebruikt in diverse museale contexten en komen van het Latijnse woord docere, wat 'leren, laten zien (tonen) en informeren' betekent. In het Latijn betekent dat zowel een instructief als cognitief proces, ook wel geformuleerd als een 'demonstratie of instructie van een bepaald principe of idee'. In veel kunstorganisaties en musea worden kunstwerken geconserveerd. Het werk wordt zo goed mogelijk in de originele staat gehouden. De inhoud, betekenis en context van het werk en een beschrijving van de acties die nodig zijn om het werk kunnen bewaren, worden allemaal nauwkeurig gedocumenteerd. In de klassieke context is dit meestal objectgebonden. Een voorbeeld is de beschrijving van een schilderij of een beeldhouwwerk, waarin de maker, het materiaalgebruik en het tijdstip van het →

ontstaan worden vastgelegd. Stel je een beschrijving van diverse verflagen voor, of een beschrijving van de elementen waaruit een beeldhouwwerk bestaat. Voor digitale kunst ligt dit anders. Het is complexer. Dekker legt uit dat documenten in de vorm van teksten, video's, screenshots, foto's en handleidingen in sommige gevallen meer over een werk vertellen dan het object, het kunstwerk zelf. De Engelse performancegroep Blast Theory onderzoekt in hun werk maatschappelijke vragen die bijvoorbeeld te maken hebben met vertrouwen (vertrouw je een vreemde?), interactie (in hoeverre ga je een band aan met een medespeler die je fysiek niet ontmoet?) en wisselwerking tussen de online en offline wereld (communiceer je anders in een virtuele omgeving?). De betekenis en invloed die nieuwe technologieën zoals virtuele werelden, mobiele telefoons, gps-systemen, live participeren en gamestrategieën hebben op communicatie, staan centraal in hun werk. Hun 'spellen', liveperformances, hebben daarnaast vaak hedendaagse politieke thema's als uitgangspunt. Bij dit soort complexe werken volstaat het niet de gebruikte objecten te tonen en te beschrijven. Deze oude conserveringsmethode werkt niet meer – men moet het kunstwerk in een context plaatsen en zien. Documentatie van deze kunstprojecten geschiedt dan ook anders. Het is complexer dan de documentatie van een traditioneel kunstwerk.

Dat veel digitale kunst niet los te zien is van de context waarin het plaatsvindt, is voor Dekker de reden waarom ze het werk van de performancegroep Blast Theory aanhaalt als voorbeeld om een andere manier van archiveren en documenteren te bepleiten. Blast Theory heeft video's van hun werk op het internet geplaatst die meer zijn dan alleen documentatie. In deze video's wordt geprobeerd ook de sfeer weer te geven waarin mensen elkaar ontmoeten en met elkaar samenwerken, zodat je niet alleen het project zelf ziet maar ook de intensiteit en interactie. Deze video's zijn geregisseerd, er is nagedacht over hoe de inhoud en de vorm van het kunstproject zo helder mogelijk is over te brengen aan een publiek dat de ervaring van het spelen en meemaken niet deelt. →

Belangrijkste is uiteindelijk dat, naast het vele discussiëren over criteria en over wat en hoe dingen gedaan moeten worden, er uiteindelijk gewoon gedocumenteerd gaat worden.





Jim Bumgardner and Mark Jeffrey, *The Palace*, Time Warner's Palace Group, 1995
The Palace is een software programma die toegang geeft tot online grafische chat omgevingen waarbinnen gebruikers met elkaar kunnen communiceren via grafische avatars die geplaatst zijn op een grafische achtergrond.

Op deze manier kunnen we het werk over vijftig jaar misschien niet naspelen, maar kunnen we wel het belang en de betekenis van het werk in zijn tijd achterhalen.

INTERNET ARCHIVEREN

Een van de eerste pogingen om websites te archiveren stamt uit 1996. Internet Archive, een non-profitorganisatie in San Francisco, met als doel kennis te ontsluiten via een internetbibliotheek, creëerde de WayBackMachine. Dit online archief gaat terug tot 1996 en bevat nu meer dan 100 terabytes en 10 miljard webpagina's. De WayBackMachine slaat momentopnamen van websites op, zodat je oude versies van websites kunt volgen en vergelijken. Zo kun je dezelfde website zien in augustus 2000, februari 2002 en januari 2005, waardoor zichtbaar wordt hoe de vormgeving en functionaliteit van de site zich hebben ontwikkeld. Het aantal pagina's dat wordt opgeslagen, is echter beperkt en kan per jaar nogal verschillen. Afbeeldingen zijn niet altijd opgeslagen en de datum waarop de momentopname gemaakt is, wijkt nog wel eens af van de daadwerkelijke datum. Ondanks de kanttekeningen en onvolledigheid is dit een lovenswaardig initiatief. Een ander belangrijk, institutioneel, initiatief dat Dekker aanhaalt, komt van The British Library, een club die al sinds 1662 archiveert. Momenteel staat een archief gepland van videogames die in Groot-Brittannië zijn geproduceerd. Paul Wheatle, digitaal erfgoedexpert van The British Library, meent dat er al veel retrocomputerspelletjes verloren zijn gegaan. "De game-industrie ziet niet de waarde van het bewaren van eigen computerspellen. Als je praat met mensen uit de branche, komen er horrorverhalen naar boven van halfvergane spellen in oude dozen. "Ergens in de kelder heb ik nog wel Manic Miner voor de ZX Spectrum, ik moet wel even zoeken." Wat geldt voor de game-industrie, geldt helaas ook voor digitale kunst.

Als je praat met mensen uit de branche, komen er horrorverhalen naar boven van halfvergane spellen in oude dozen. Ergens in de kelder heb ik nog wel Manic Miner voor de ZX Spectrum, ik moet wel even zoeken".

In Nederland zijn ook een paar belangrijke initiatieven te noemen. Onder andere V2_, een kunstorganisatie in Rotterdam die zich instituut voor instabiele media noemt, deed in 2003 onderzoek naar een methode om digitale werken te documenteren. V2_ gebruikte hierbij een conceptueel model om dergelijke installaties te beschrijven en vast te leggen. De nadruk lag op het beschrijven van de onderzoek- en ontwikkelingfase waarin de hard- en software van dat moment wordt beschreven, de uitkomsten worden getest en gepresenteerd, waarbij uiteindelijk alles wordt samengebracht in een specifieke omgeving. Helaas is dit project niet meer verder uitgewerkt. →



Blast Theory, Ulrike and Eamon Compliant, 53ste Biennale Venetië, 2009

Ulrike and Eamon Compliant is een virtuele game van waarheid en consequentie gebaseerd op de levens van de twee ongerelateerde politieke activisten Ulrike Meinhof en Eamon Collins. Deelnemers spelen het karakter van Meinhof of Collins en worden via een mobiele telefoon gevraagd beslissingen te nemen terwijl ze zich bewegen door de straten van Venetië.

Een ander langlopend project is Play Out, een samenwerkingsverband van verschillende musea voor hedendaagse en mediakunst, onder de paraplu van Stichting Behoud Moderne Kunst (SBMK). De eerste onderzoeken waren vooral gericht op het bewaren van videokunst, maar vanaf 2011 wordt digitale kunst in Nederlandse musea onder de loep genomen. Een aantal interessante archiveringsinitiatieven op het internet lijkt op dit moment afkomstig van kunstenaars. Deze initiatieven proberen op verschillende manieren online collecties in stand te houden. De strategieën variëren van samenwerken met universiteiten om digitale houdbaarheid te onderzoeken tot online netwerken opzetten om de draagkracht en kennis over de werken te vergroten. Kunstenaars en kleine organisaties nemen zelf het heft in handen om te voorkomen dat digitale kunst verloren gaat. In het gesprek met Dekker komen projecten van verschillende in Nederland werkzame mediakunstenaars aan bod, zoals Mouchette, een website gemaakt door het dertienjarige meisje Mouchette, alter ego van kunstenaar Martine Neddam. Een andere mediakunstenaar is Debra Solomon, die met de eerste webcamtechnologieën experimenteerde met een online superheldin. Het duo JODI, Joan Heemskerk en Dirk Paesmans, maakt ASCII-projecten en blaast oude games nieuw leven in. →

Sommige webgerelateerde projecten vragen om publieksparticipatie. Deze kunstprojecten zijn complex omdat ze bijvoorbeeld werken met bezoekersbijdragen of met ingewikkelde onderwerpen zoals spam, of spelen met basisprincipes van sociale netwerksites, zoals het momenteel voor Facebook ontwikkelde spel Naked on Pluto van Dave Griffiths, Aymeric Mansoux en Marloes de Valk. Juist dit soort projecten valt niet volgens oude methoden te archiveren. Het belangrijkste is uiteindelijk dat naast de vele discussies over criteria en over wat en hoe dingen gedaan moeten worden, er uiteindelijk gewoon gedocumenteerd gaat worden. Het zinnigst blijkt uiteindelijk het gewoon te doen, waardoor oplossingen zich vanzelf zullen aanreiken. Gewoon beginnen, dingen vastleggen voordat er nog meer tussen onze vingers in de vergetelheid raakt en we - in het beste geval - onze kelders moeten gaan uitspitten en - in het slechtste geval - tweede- of derdehandswinkels moeten gaan afspeuren. ←

By: [Virtueel Platform](#) On: [18/12/2010](#) At: [14:26](#)

Afgelopen jaar vond een aantal evenementen plaats met 'oude' digitale kunstwerken. Een daarvan was de reizende tentoonstelling Funware. Is het 'fun' om te werken met software, en hoe ziet die fun er uit? Hoe ontwikkelt dit vakgebied zich en hoe gaan (en gingen) kunstenaars hiermee aan de haal? Een tentoonstelling van softwarekunst was in Nederland te zien bij MU in Eindhoven.

Annet Dekker en Annette Wolfsberger waren betrokken bij de productie en opbouw. Ze stuitten daarbij op essentiële problemen zoals de houdbaarheid van digitale kunst. Oude vragen bleken nog steeds relevant, zoals hoe plaats- en contextgebonden een digitaal kunstwerk is. En heeft het eigenlijk wel zin om computerschermen die websites tonen, museaal te maken? En zo ja, hoe doe je dat dan? Daarnaast waren er nieuwe vragen: hoe vertoon je een werk waarvan de oorspronkelijke hard- en software niet meer voorhanden zijn? Kun je oude software op een andere manier laten zien, of moet je oude werken opnemen met video om de werking te tonen? En in hoeverre is de 'oorspronkelijke' context van een werk van belang bij de vertoning van een kunstwerk? Deze vragen staan niet op zichzelf en vormden voor Virtueel Platform al eerder aanleiding om aandacht te vragen voor de toekomst van digitale kunst.

Annet Dekker is onafhankelijk curator en onderzoeker.

Haar interesse gaat vooral uit naar de invloeden van nieuwe media, wetenschap en populaire cultuur op kunst en vice versa.

Tegenwoordig is ze werkzaam als webcurator voor SKOR en als onderzoeker op het gebied van 'Born Digital art in the collections of Dutch Museums' voor het SBMK, Virtueel Platform en DEN.

In 2009 heeft ze samen met Annette Wolfsberger [aaaan.net](#) opgezet. Op dit moment organiseren zij het Artist in Residence programma van het Nederlands Instituut voor Mediakunst (NIMk) en produceren zij Funware, een internationale, reizende tentoonstelling in 2010 en 2011 over 'fun in software' (curator Olga Goriunova).

Sinds 2009 werkt zij aan haar PhD bij het Centre for Cultural Studies (Goldsmiths, University of London) over strategieën voor het documenteren van net art, onder supervisie van Matthew Fuller.

<http://aaaan.net>

Ine Poppe publiceert sinds midden 90-er jaren over digitale cultuur, technologie en kunst hoofdzakelijk voor NRC-Handelsblad. Dit artikel is geschreven op persoonlijke titel.

I Archive 2020 vond plaats in samenwerking met Digitaal Erfgoed Nederland (DEN), Erfgoed Nederland (EN) en Nederlands Instituut voor Mediakunst (NIMk) in mei 2009.

II Virtueel Platform heeft in 2010 uitgebreid onderzoek gedaan naar de werkwijze van Blast Theory. Onderdeel zijn de verschillende documentatiemethoden die de groep gebruikt. Voor meer informatie zie: <http://www.virtueelplatform.nl>. Voor een uitgebreide beschrijving van verschillende documentatie technieken en het belang voor digitale kunst zie: Dekker, Annet (2011) *Enjoying the Gap*. Saba, Cosetta, Julia Noordergraaf, Barbara Le Maitre and Vinzenz Hediger (eds.) *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*. Amsterdam: University Press.

III Participanten in de komende derde fase van Play Out zijn: Stedelijk van Abbemuseum, Eindhoven; De Appel, Amsterdam; Boymans van Beuningen, Rotterdam; Groninger Museum, Groningen; Instituut Collectie Nederland, Rijswijk; Kröller-Müller Museum, Otterlo; Nederlands Instituut voor Mediakunst, Amsterdam (inclusief Lijnbaan Centrum Rotterdam, Montevideo en Time Based Arts Amsterdam); Rijksakademie, Amsterdam; Stedelijk Museum, Amsterdam; Centraal Museum, Utrecht; Frans Hals Museum, Haarlem.; Gemeentemuseum Helmond; V2, Rotterdam; Noord Brabants Museum, Den Bosch; SCHUNK*(voorheen Stadsgalerij), Heerlen. Onderdeel van de derde fase is een onderzoek in 2011 naar de kwantiteit en kwaliteit van born digital kunstwerken in de collecties van bovenstaande musea. Dit onderzoek wordt ondersteund door de SBMK, Virtueel Platform en Digitaal Erfgoed Nederland (DEN).



Wat heeft Ine nog meer te vertellen?

Links:

BLAST THEORY

Blast Theory:

<http://www.blasttheory.co.uk>



Martine Neddham:

<http://www.neddham.org>



Mouchette:

<http://www.mouchette.org>



Debra Solomon:

<http://debrasolomon.com>

Naked on Pluto

Naked on Pluto:

<http://naked-on-pluto.net>

en <http://pluto.kuri.mu>



Internet Archive:

<http://www.archive.org>

:() { :|:& } ; :

Runme.org:

<http://www.runme.org>

V2_

V2_:

<http://www.V2.nl>

SBMK

SBMK:

<http://www.sbmkn.nl>



DEN:

<http://www.den.nl>



EN:

<http://www.erfgoednederland.nl>

Nederlands Instituut voor Mediakunst

NIMk:

<http://www.nimk.nl>

Aaaan.net

Annet Dekker:

<http://aaaan.net>