

# Erfgoed, e-cultuur en de wet van de traagheid

**Riemer Knoop** Sinds de Raad voor Cultuur medio 2003 de nota *eCultuur: van i naar e* publiceerde, is uitgebreid gepraat en nagedacht over de relatie tussen de digitaliseringsgolf en de wereld van kunst en cultuur. Vijf jaar en vele initiatieven later constateert Riemer Knoop dat er een hoop is gebeurd, maar dat de overheid nog te traag reageert.

Het advies-*eCultuur*, misschien niet geheel toevallig het eerste stuk van de Raad dat tegelijk ook in het Engels verscheen, probeerde met name een antwoord te geven op de vraag hoe naar e-cultuur te kijken. Gekozen is voor de optiek om kunst- en culturele praktijken niet los te zien van digitaliseringsverschijnselen. Digitalisering is onderdeel van een complexe, urgent te noemen kluwen van ontwikkelingen, tezamen met medialisering, het belang van beeldcultuur, de genetwerkte samenleving en kenniseconomie. Die doordesemen de totale maatschappij, en dus ook de wereld van kunst en cultuur. Het gaat dan om het beschouwen van e-cultuur als de integratie van informatie- en communicatietechnologie in de primaire processen van productie, distributie, presentatie, behoud en (her)gebruik van cultuuruitingen in de breedste zin van het woord. Dat is neutraal geformuleerd. Wat pregnanter gesteld: het betreft hier alle processen van

culturele expressie, reflectie en informatievoorziening in het digitale domein. Kennisdeling en betekenisgeving, de ontologische pijlers onder het erfgoeddiscours, vallen daar impliciet onder.

De Raad maakte onderscheid tussen drie stadia, of liever gedaanten van e-cultuur: informatisering, culturele innovatie en rolverandering van organisaties. Dat is een opklimmende reeks, waarbij elke volgende stap noodzakelijkerwijs de vorige veronderstelt. De keuze om van gedaanten te spreken, brengt tot uiting dat culturele instellingen niet per se alle drie die stadia moeten doorlopen. Beeldende kunst kan best met behulp van pen en papier of beitel en steen gemaakt blijven worden, moderne dans is stellig zeer bevredigend als beweging van lichamen op een toneel, en musea kunnen gerust bijzondere voorwerpen blijven tentoonstellen. Maar volgens de Raad wenkte een perspectief van vernieuwing en experiment.

### **Anticiperen op vernieuwing**

De overheid, als de voornaamste geadresseerde van het advies, kreeg het wel te verduren. Allereerst wees de Raad op een bestuurlijk probleem. Overheden zijn erg goed in het winnen van de vorige oorlog. Daar kan van alles voor georganiseerd worden, in beleidsdirecties en vakdiensten. Maar het anticiperen op vernieuwingen vergt andere manieren van denken. Vooral wanneer voortgaande e-culturele ontwikkeling leidt tot cross-overs en verdamping van institutionele grenzen.

Voortschrijdende digitalisering impliceert bijvoorbeeld een geleidelijk verlies van de betekenis van musea als fysieke plaats van erfgoedkennis en culturele zingeving. De muren tussen archieven, bibliotheken, musea en diensten monumentenzorg zullen vervagen. De historische en sociale dimensies van erfgoed, de kennis van de wereld en de uitoefening van waardetoekening hoeven niet meer disciplinair beperkt te worden. Maar overheden zijn niet op hun sterkst wanneer ze een organisatorisch antwoord moeten geven op urgente ontwikkelingen, die zich bijna per definitie op raakvlakken uiten. Hoe vorm je beleid voor iets dat niet meer in een klassieke directie valt?

## Over- heden zijn erg goed in het winnen van de vorige oorlog

Maar ook op een hoger niveau zullen bekende verkavelingen aan belang inboeten, zoals de scheiding tussen de kunsten, erfgoed en media. Waarom zou een erfgoedinstelling niet tegelijkertijd omroep of uitgever kunnen zijn? Zonder *channel*, begrepen als open platform voor de ontmoeting van deskundigen en publiek rond relevante thema's, doe je als museum straks toch niet veel meer? Zie het glossy magazine *Oog* van het Rijksmuseum. En waarom zou een dansgezelschap of orkest zich niet actief tot zijn eigen erfgoed verhouden, zoals Emio Greco|PC doet, en zijn bestaande en een nieuw publiek helpen zich daarmee beter te laten begrijpen? En misschien wel nieuwe werkelijkheden, ervaringen, platforms en gemeenschappen creëren?

### **Eigen dynamiek**

In het algemeen beval de Raad concreet aan om vooral een dergelijke manier van kijken te adopteren, en te vertalen in een samenhangende set maatregelen. Ik ga hier in op voorbeelden op het gebied van erfgoed. Niet alleen speelden daar misschien wel de grootste uitdagingen, maar de internetkanalen van de publieke omroep, de rol van nieuwe media in de kunsten en de digitalisering van bibliotheken hebben zo hun eigen dynamiek. Wat heet, de grondige vernieuwing van het bibliotheekbestel is een direct antwoord geweest op de informatierevolutie, die heel specifieke gevolgen had voor de overgang van verzamelingen van boeken naar intermediairs op het gebied van kennis en literatuur.

Wat het erfgoed betreft ging de belangrijkste en logisch uit deze optiek voortvloeiende voorwaarde die de Raad omschreef in tegen eerdere adviezen van grote industriële spelers als Philips en Microsoft. Die was namelijk om vooral niet massaal aan het digitaliseren van erfgoed te slaan. Dat zou erfgoed tot gemakkelijke, tweedimensionale digitale reproducties reduceren

en voorbijgaan aan de noodzaak interactieve, op betekenissen gerichte processen op gang te laten komen. Meer in het algemeen wilde de Raad de overheid ervan afhouden om e-cultuur als bijzonder onderwerp onder te brengen bij een aparte directie, koepel, sectorinstituut of staande task force. Dan zou het onderwerp zo veilig ver weg zitten dat het vakdirecties en instellingen een alibi zou verschaffen om zich er niet mee bezig te houden. E-cultuur? Dat doet onze automatiseerder.

Van groot belang werd het gevonden om alle spelers opnieuw te laten nadenken over betekenissen, in termen van gemeenschappen en met de mogelijkheid tot creatie (gebruik en hergebruik) en de noodzaak tot reflectie (heruitvinden, nieuwe coalities). Dat daarvoor een minimum aan kritische massa van digitaal beschikbaar erfgoedmateriaal vereist was, sprak vanzelf, maar was niet urgent. Digitaliseren doet men sowieso wel. Wel urgent waren het versterken van de deskundigheid voor het ontwikkelen van een heldere blik en het durven uitvoeren van experiment en onderzoek. De grote erfgoeddiensten en -koepels was een centrale, randvoorwaardelijke taak toebedeeld: kennis, expertise, ondersteuning. De oproep een ruimhartig investeringsplan beschikbaar te stellen, van en voor de erfgoedsector zelf, maar gericht op samenwerking met bibliotheek, kunsten en media, sloot de cirkel.

### **Nationaal actieprogramma**

De regering antwoordde met verschillende voorstellen en regelingen. Bij de kabinetsformatie van Balkenende II, in 2003, had D66 weten te bereiken dat 22 miljoen euro uit de onderwijsbegroting ter beschikking kwam van e-cultuur. Eerdere initiatieven waren eind vorige eeuw al vanuit het Nationaal Actieprogramma Elektronische Snelwegen gestart, bekostigd uit de aardgasbaten. Het massadigitaliseringsproject *Geheugen van Nederland*

van de Koninklijke Bibliotheek was daar een van, en die konden nu worden bestendigd. Deze zogeheten 'enveloppemiddelen' werden uiteindelijk – een en ander duurde erg lang en werd bij ons weten nooit samenhangend gepresenteerd – voor de periode 2005 tot en met 2008 langs drie lijnen belegd.

Allereerst gold dat versterking van wat wel met infrastructuur werd aangeduid: grote projecten van de eigen rijksdiensten, zoals het eerder genoemde *Geheugen van Nederland*, de *Collectiewijzer* als vergaarbak van erfgoedcollecties bij het Instituut Collectie Nederland en de *Woonomgeving*, thans omgedoopt tot *WatWasWaar*, als historisch-geografische ondergrond van heel cultureel Nederland. De gedachte van een Digitale Collectie Nederland speelde er een grote rol bij. 'Al het erfgoed' moest toch wel in samenhang digitaal beschikbaar komen en ontsloten worden.

De tweede lijn betrof deskundigheidsbevordering op dit gebied. Daarvoor werden zogeheten *task forces* per discipline ingericht: archieven, musea enzovoort.

Als derde lijn werd voor individuele instellingen in het veld zelf een subsidieregeling voor het digitaliseren van de collecties opengesteld, te bevragen bij het EZ-agentschap SenterNovem – tot groot ongenoegen van de Mondriaan Stichting, die zich een belangrijke directe rol in de relatie met het veld zag ontglippen, een veld waar zij bovendien al jaren ervaring mee had opgebouwd. De Vereniging Digitaal Erfgoed Nederland (DEN), ten slotte, werd omgevormd tot een stichting die zich uitsluitend met kwaliteitszorg op alle drie de lijnen zou bezighouden.

Grotere investeringen van OCW elders flankeren dit beleid, bijvoorbeeld het onderzoeken en ontwikkelingsproject Referentienetwerken Architectuur (RNA) om nieuwe oplossingen te vinden voor het ontsluiten van grote corpora digitale kennis. Of het recente gigaproject

*Beelden voor de Toekomst*, waarmee vanaf 2006 een kerncollectie van het Nederlandse audiovisuele erfgoed door restauratie, conservering en digitalisering voor de toekomst moet worden veiliggesteld.

Parallele onderzoeksprogramma's van NWO leveren ook flankerende steun, zoals *Continuous Access to Cultural Heritage (CATCH)*, dat methoden en technieken ontwikkelt om digitale collecties beter toegankelijk te maken, nieuwe verbanden tussen verschillende collecties zichtbaar te maken en de interactie tussen gebruikers en bronnen te optimaliseren.

In het project *Kennisinfrastructuur Cultuurhistorie (KICH)* ten slotte wordt gepoogd het totaal aan gebouwd, landschappelijk en archeologisch erfgoed van Nederland integraal bijeen te brengen en te ontsluiten ten behoeve van planvormers, ontwerpers, beleidsmakers en andere opdrachtgevers.

Er is ook nog een Europese dimensie. In het *Lund Actieplan (2001)* kwamen de EU-lidstaten overeen hun individuele culturele digitaliseringsinspanningen te coördineren en te stroomlijnen. Onder andere door nationaal te monitoren en te inventariseren, *best practices* uit te wisselen en continu Europees te

*benchmarken*. De opvolger, het *Dynamic Action Plan (2005)*, ging een stap verder. Prominent was de behoefte aan sturing, in de vorm van 'strategisch leiderschap', sterkere samenwerking tussen de lidstaten op digitaliseringsgebied, het actief tegengaan van dubbeling en telkens opnieuw het wiel uitvinden, en vooral het verbeteren van online toegang tot Europese culturele *content*. De verscheidenheid die Europa zo interessant pleegt te maken, verzandde

## De Europese verscheidenheid verzandde in een Babylonische spraakverwarring

kennelijk in particularisme en een Babylonische spraakverwarring.

### Wat levert het op?

Men heeft, kortom, niet stilgezeten. Maar levert het ook wat op? En hoe kijk je daar dan naar? Om met het laatste te beginnen: de manier van kijken blijft die van het Raad voor Cultuur-advies uit 2003. Worden expressie, reflectie en kennisdeling uitgelokt, gefaciliteerd, gestimuleerd? Worden culturele instellingen geïnspireerd tot onderzoek en experiment? Komt mediumspectifieke innovatie van de grond?

Nu zijn er ontegenzeggelijk mooie dingen tot stand gebracht. Zoals het vernieuwde Geheugen van Nederland: dat levert 365.000 hogeresolutieafbeeldingen van top tot bodem uit de Nederlandse musea, archieven en bibliotheken. Duizend per dag een jaar lang, vrij downloadbaar voor zowel de nieuwsgierige

plaatjeskijker als de gretige hergebruiker. Alleen ontbreekt de dimensie van betekenisgeving. Wat stellen al die plaatjes voor? Wat betekenen ze? Waarom is dit nou Nederlands culturele schat?

Zo kan het gebeuren dat mijn privé-interesse in een geliefd zeventiende-eeuws schilderij, bepaald niet een van de minste stukken van de *Collectie Nederland*, althans op het *Geheugen* een mysterie blijft. Het staat er prominent op, maar alleen met titel, maker, datum en verblijfplaats. Geen verdere toelichting of een verwijzing naar de website van het desbetreffende voor- aanstaande museum. Bij dat museum wordt het schilderij prima en liefdevol uitgelegd, maar weer zonder link naar het *Geheugen*. Het allerergste is – zo leert deze toevallige ervaring die naar ik hoop niet representatief is – dat voorlichters en conservatoren van musea zich van deze informatierijkdom niet bewust lijken. Want toen zij per e-mail over dit schilderij werden geconsulteerd, leverden ze ons na enig aandringen volop achtergrondkennis, maar het bestaan van een digitaal kennisdomein op nota bene de eigen website waar alles al in detail op stond was niet bekend. Zo moet het dus niet.

Ook de traploos inzoombare plattegronden van Nederland

Digita-  
lisering  
is niet  
iets  
van het  
hoofd  
automa-  
tisering,  
maar  
raakt  
de kern  
van het  
museale  
zijn

(*KICH, WatWasWaar*), die digitaal en supergedetailleerd kunnen worden bevraagd op monumenten, landschappen en historisch kaart- en beeldmateriaal, zijn opgesloten in hun eigen, vaak technologisch gestuurde logica. Wie zit hierop te wachten? Wat hoopt men dat ermee wordt gedaan? Waar is de uitnodigende mogelijkheid tot interactie met de gebruiker? Als *the medium the message* is, zoals McLuhan een mensenleven geleden voorzag, en *the user the content*, waar is in al die dure overheids-ondersteunde initiatieven dan ruimte voor die laatste?

Gebruikers waar de overheid wel heel veel aandacht aan besteedt, zijn de scholieren. Een makkelijk te noemen doelgroep, want net als bij cultuureducatie is gedwongen winkelnering daar nooit ver uit de buurt. Scholieren moeten immers van alles. Zo is er op *Kennisnet*, dé ICT-hulp voor docenten in alle onderwijsvormen, een groot domein *Cultuurplein*. Interessant is dat er nu alleen een *toolkit* rest waar eerder gedroomd werd van integrale, portalachtige faciliteiten voor eindgebruikers, zoals de *Cultuurwijzer*. Ooit bedoeld als volledige toegang tot alle museale en aanverwante collecties in het land, was die niet opgewassen tegen het tumultueuze succes van Google en andere slimme zoekmachines. Hadden we dat niet kunnen zien aankomen?

#### Mentaliteitsomslag

Minder kritiek is er op de resultaten van de SenterNovem-regeling *Digitalisering met Beleid*. Om instellingen een zetje in de goede richting te geven, is sinds 2006 een digitaliseringsbudget van 2,5 miljoen euro beschikbaar, onder voorwaarde van enige matching. Om dat verstandig te laten doen, moet er een plan worden voorgelegd dat een goede weerslag dient te bevatten van de hierboven beschreven denkwijze van de Raad. Net als bij een collectieplan moeten instellingen hun informatieplan direct uit hun

beleidsplan kunnen herleiden. Digitalisering is niet iets van het hoofd automatisering, maar raakt aan de kern van het museale zijn. Want het gaat om betekenisgeving, kennisorganisatie en de relatie met een nieuwe buitenwereld. Als er geen sprake is van enige samenwerking met andere erfgoedinstellingen – naar vorm, inhoud, regio of bereik – of andere spelers binnen of grenzend aan je domein – wetenschap, maatschappelijke organisaties, liefhebbers, de buurt, de omroep – dan heeft het werkelijk geen zin.

Die mentaliteitsomslag faciliteert Senter-Novem nog eens door te eisen dat voorafgaand aan een digitaliseringsplan een informatieplan moet worden gemaakt. Een soort nadenkregeling waar tot dusverre zo'n 90 instellingen gebruik van maakten. Tot de vervolgstap, het maken van een echt digitaliseringsplan, kwam ongeveer een kwart van hen. Vooruitlopend op een formele evaluatie die OCW eind april uitbrengt, valt te vermoeden dat dat meestal goed is gegaan. Het – geholpen – nadenken over wat digitalisering voor een culturele instelling betekent, heeft direct te maken met het algemene beleid en de positionering van het museum, archief of cultureel samenwerkingsverband in kwestie. Een schaduw op dit relatieve succes is dat er veel minder experiment en innovatie mee is uitgelokt dan gehoopt en verwacht. Nederlandse culturele instellingen gebruiken e-culturele voorzieningen vooral om orde op zaken te stellen, niet om te innoveren. Alleen de *Interregeling eCultuur* van de Mondriaan Stichting biedt er ruimte voor, maar die ging pas in 2007 van start.

Als verklaring kan het volgende dienen. In vele culturele instellingen is de directie of zijn de beleidsmakers wel doordrongen van het belang en de urgentie van het inspelen op e-culturele mogelijkheden. Maar in het middenkader en op de werkvloer, waar de primaire processen worden gemanaged en uitgevoerd, is dat veel

minder het geval. De wens, misschien wel zucht, om de gebruikelijke handelingen op de geijkte manieren vorm te blijven geven, is er sterk. Innovatie, zeker op het gebied van kennis, doet afbreuk aan bestaande zekerheden. De omslag is groot en veelal niet pijnloos wanneer men gaat van het zichzelf beschouwen als een stenen gebouw met een mooie collectie en deskundige mensen, naar een visie van een partnernetwerk op het gebied van kennis en betekenisgeving met daarnaast ook nog een fysieke locatie ('museum').

In het oude paradigma wordt de eigen plaats in de wereld gezien als de top van een piramide. Je aanzien heb je krachtens je collectie. In de nieuwe paradigma's waartoe e-cultuur verleidt, is men eerder een knoop in een horizontaal netwerk. Je aanzien moet je verdienen door de mate en kwaliteit van het daarin functioneren. De krachten die een dergelijke paradigmashift tegenwerken, zijn groot in de traditieel niet om hun flexibiliteit of vernieuwingsdrift bekendstaande erfgoedinstellingen. De verzakelijkende houding van overheden tegenover culturele instellingen, die blijkt uit prestatiecontracten en hoge eisen ten aanzien van bijvoorbeeld inverdiend vermogen of fysieke bezoekersaantallen, werkt daarbij niet stimulerend op het avontuurlijk jezelf eens opnieuw uitvinden. Dat noemt men wel de wet van de traagheid.

### **Blijvende spanning**

Bij deze wat sombere analyse plaats ik graag twee kanttekeningen.

In de eerste plaats denk ik dat er sprake is van een blijvende spanning tussen wat erfgoedinstellingen onder erfgoed verstaan en wat in het digitale domein relevant is. Zonder uitputtend in te gaan op theorieën over de ontwikkeling van Web 1.0 (papieren dingen digitaal doen) naar Web 2.0 (interactief, kennisdeling) of zelfs Web 3.0 (semantisch, betekenis), is het evident

**Riemer Knoop**

was als kroonlid van de Raad voor Cultuur coauteur van het advies *eCultuur: van i naar e* (2003) en is werkzaam als zelfstandig adviseur

dat de toekenning van waarde aan objecten, waaronder die die de kwalificatie erfgoed krijgen, een interactief, dynamisch en gemeenschapsgebonden proces is. Interactief omdat er een door meerdere personen of partijen gedeeld discours voor nodig is; dynamisch omdat de waarde niet vastligt, maar telkens moet worden geijkt; gemeenschapsgebonden omdat de betekenis in relatie staat met een samenleving – groep, territorium, *community* – waarvoor iets van erfgoedwaarde is.

Dit identiteitsgerelateerde aspect noemde cultureel econoom Arjo Klamer tijdens de EU-conferentie *Towards a Continuum of Digital Heritage* in Den Haag (2004) het kenmerk van *common goods*: die ontstaan tussen mensen in, zijn privaat noch publiek, en vergen permanente wederzijdse investering, anders houden ze op te bestaan. Een beetje zoals liefde, of wetenschap. De makke van erfgoed in het digitale domein nu is dat instellingen ze als consumeerbare feiten representeren waar het in werkelijkheid dragers van *common good*-betekenissen zijn. Wanneer die dimensie niet gangbaar wordt gemaakt, blijft de *Digitale Collectie Nederland* een zielloze toestand van onbegrijpelijke plaatjes.

Ten tweede valt te constateren, met de EU-collega's van het *Dynamic Action Plan*, dat er ook in Nederland een groot gemis aan visionair of intellectueel leiderschap is. In de genetwerkte samenleving op het gebied van kunst en cultuur bevindt het ministerie van OCW zich op een wezenlijk knooppunt. Een van de voorwaarden waaronder dat zijn functie als algemeen bestelverantwoordelijke en daarnaast als bron van primaire én additionele middelen optimaal invult, ligt in het verspreiden van een krachtige visie op dit onderwerp. Het gaat waarachtig om meer dan het ontwikkelen en uitvoeren van deze of gene regeling. De suggestie van de Raad voor Cultuur om alle in het kader van de Cultuurnota gesubsidieerde instellingen te verplichten zich over e-culturele aspecten van

hun bestaan uit te spreken, is in 2004 niet opgevolgd.

Het onderwerp e-cultuur, vier kabinetten geleden door Rick van der Ploeg met verve geagendeerd, is inmiddels flink weggezonden. De regelingen kostten enige kabinetten om ingevoerd te worden. Nu zijn ze er dan, maar ze ontberen een inspirerend, integrerend vertoog dat periodiek met kracht wordt beargumenteerd en bediscussieerd. Het is nog steeds mogelijk om met overheidsgeld en de zegen van de fondsen een website in de lucht te houden waar 300.000 museale objecten alleen toegankelijk zijn als je al precies weet waar het om gaat of wat ze voorstellen. De plaag van het lege zoekveld. De tegenwerping dat het primaat in de kunst bij de kunstenaars of culturele instellingen ligt, en niet bij de overheid, gaat hier niet op. Het belang van e-culturele innovatie is instellingen-, discipline- en sectoroverschrijdend. Daar past, in het publieke domein, een overheid bij die voorwaarden schept voor optimale benutting van 'erfgoed', als medespeler, financier en voorbeeldige *node*. E-cultuur ontstaat niet altijd vanzelf, en al helemaal niet in van nature introverte en retrospectieve erfgoedinstellingen. Die moeten dus een handje geholpen worden.

Met dank aan Eelco Bruinsma, coauteur van de OCW-beleidsnotitie *Druk op Start* (2002), werkzaam als zelfstandig adviseur.