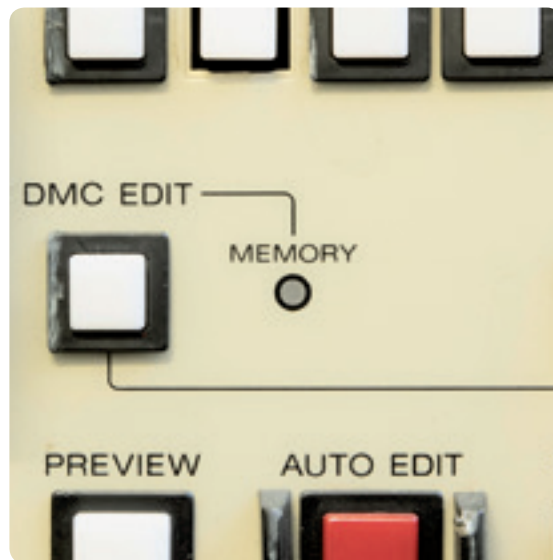


Artikel

Digital Care

Het geheugen van digitale kunst en cultuur

Dertig jaar geleden diende het 'world wide web' zich aan als techno-utopistisch alternatief voor de kapitalistische werkelijkheid. De exponentiële digitale transformatie die erop volgde, veranderde alles en iedereen. Welke gevolgen sorteert dit voor media-, digitale en net.art kunstenaars, hun werk en de conservering van digitale cultuur? Organisaties als Netwerk Archieven Design en Digitale cultuur, LI-MA en het Nieuwe Instituut leveren essentiële bijdragen.



Archief LI-MA,
Amsterdam.
Fotografie:
Bart Lunenburg

Als de online avatar *the_living* opereerde kunstenaar Debra Solomon in de jaren 1997-1998 vanuit de meest uiteenlopende plekken, en was ze altijd online. Je kon met haar chatten terwijl ze aan het fietsen was, met een laptop op de bodem van een zwembad zat, of deel uitmaakte van een NASA-missie. Solomon trad vanaf deze plekken online in contact met mensen in virtuele omgevingen via CU-SeeMe, een van de allereerste vormen van videoconferentie-software. *the_living* was toen nog voor kleine groepen online aanwezig en een eerste ervaring met een vreemde nieuwe werkelijkheid, waarop vanuit bestaande culturele referentiekaders niet goed grip te krijgen was. Ze was een karakter, maar niet een personage als in een film, televisieprogramma of toneelstuk. Ze trad tegelijkertijd op vanuit zowel fysieke als online plekken – waar ze nu echt ‘was’ bleef in het midden. *the_living* introduceerde nieuwe, uiterst flexibele vormen van bestaan: identiteit en plek waren deels fictie of projectie. Het internet was de bepalende context voor het werk.

Drie decennia later heeft het internet vele veranderingen ondergaan: van een verbindende, ‘virtuele’ plek voor utopische alternatieven voor de kapitalistische werkelijkheid, naar een systeem gedomineerd door Big Tech,

Brigitte Jansen, Sanneke Huisman en Klaas Kuitenbrouwer

aangejaagd door concurrerende platformen. Dat heeft drastische gevolgen voor het werk, zowel in materiële als inhoudelijke zin. Hoe bewaar je een werk dat afhankelijk is van communicatietechnologie? Hoe communiceer je de pionierende functie van een werk in een snel evoluerend technologisch landschap?

Digitaal geheugen?

Nederland was in de laatste decennia van de 20ste eeuw een prominente voortrekker op het gebied van digitale cultuur. Al vroeg ontwikkelde zich hier een hoogwaardige digitale infrastructuur – zo was Nederland na de VS het eerste land wereldwijd dat toegang had tot het internet. Dankzij vele pionierende kunstenaars, zoals Debra Solomon, en voorbeeldstellende projecten en instellingen, zoals het NatLab van Philips, waar gepioneerd werd in nieuwe elektronische mediavormen, en De Digitale Stad, een combinatie van internet-provider en online gemeenschapsruimte, genoot Nederland een grote internationale reputatie als bakermat van digitale cultuur. Toch heeft deze discipline nauwelijks toegang tot haar eigen geheugen. Dat heeft deels te maken met de mentaliteit van makers in de digitale cultuur, zowel toen als nu, die vooral gericht is op vooruitkijken en experimenteren met nieuwe mogelijkheden. Maar het hangt ook samen met de snelle ontwikkeling van de technologie. Bij de productie van digitale werken werden keuzes gemaakt door makers over formaat en drager op basis van beschikbare mogelijkheden, zonder te kunnen weten hoe de technologie zich zou ontwikkelen. Hierdoor zijn vele werken onbedoeld onbereikbaar geworden en niet langer te vertonen in originele vorm. Hard- en software, standaarden, dragers en besturings-systemen van toen sluiten niet aan op de technologische werkelijkheid van nu.

Alleen al omwille van de leesbaarheid van de kunstgeschiedenis is dit een serieus probleem, maar nu digitale cultuur verweven is geraakt met maatschappelijke processen is de urgentie groter als we digitale kunst zien als essentiële

vorm van reflectie op die digitale maatschappelijke processen. Sociale media beïnvloeden beleidsprocessen. Slecht begrepen algoritmes spelen een rol in de keuzes van de Belastingdienst. Google levert identificatiediensten die vroeger alleen door staten werden verleend. Klimaatnieuws is gebaseerd op gecompliceerde softwaremodellen. Scholen werken met digitale leerlingvolgsystemen. De kinderopas thuis laat zich assisteren door de iPad.

Toegang tot het digitaal geheugen biedt essentiële ruimte voor kennis over en reflectie op gemaakte en te maken keuzes. Debra Solomon wees in de jaren negentig met haar speelse, artistieke interventie vooruit naar de alomtegenwoordige verbindende rol die het internet zou gaan spelen. De artistieke praktijken van toen kunnen ons iets vertellen over de techno-maatschappelijke realiteit van vandaag en morgen.

NADD

Voor architectuur en stedenbouw werd in 1988 een nationale archiveringsinfrastructuur opgezet, inclusief centraal archiefgebouw in Rotterdam. De andere ontwerpdisciplines, design en digitale cultuur, zijn niet in een centrale archiefplek voorzien. Bovendien wordt voor digitale cultuur – ruwweg te definiëren als kunst en cultuur die zich expliciet verhoudt tot digitale technologieën – sowieso maar in beperkte mate aan archivering gedaan. Ontwerp-erfgoed ligt verspreid over Nederland bij instellingen en particulieren en een centraal beleid voor het behoud en beheer van dit erfgoed ontbreekt. Om het belang van het ontwerp-erfgoed te onderstrepen is in 2021 gestart met het Netwerk Archieven Design en Digitale cultuur (NADD). Dit netwerk bestaat uit ruim veertig partners: grote en kleine erfgoedinstellingen die archieven beheren, ontwerpers, beroepsorganisaties, onderwijsinstellingen en experts op het gebied van ontwerp. Het wordt gecoördineerd vanuit het Nieuwe Instituut en richt zich op kennisdeling, het zichtbaar maken van ontwerp-archieven en het ontwikkelen van een digitale infrastructuur om de verspreide archieven beter toegankelijk te maken. →

Digitale canon

LI-MA, platform voor mediakunst in Amsterdam, zet zich sinds 2013 in voor het behoud, beheer en de ontsluiting van mediakunst en digitale kunst. Ze werkt actief voor mediakunstenaars. Onder meer door middel van de wereldwijde distributie van haar collectie mediakunstwerken (vanaf de jaren zeventig tot nu), het beheer van de mediakunstcollecties van een vijftigtal instellingen, musea en verzamelaars en het stimuleren van onderzoek in nauwe samenwerking met musea, kunstenaars, universiteiten en academies. Ze zorgt ervoor dat werken gemaakt met technologische middelen toegankelijk blijven, door ze continu te vertalen naar nieuwe dragers en technologieën. Ze bouwt hiermee voort op de kennis die sinds 1978 is opgebouwd door voorgaande instellingen Montevideo, Time Based Arts en het Nederlands Instituut voor Mediakunst (NIMk).

LI-MA initieerde in 2017 het onderzoeksproject 'De digitale canon van Nederland'. Samen met diverse experts werd in 2019 een lijst opgesteld met twintig belangrijke mediakunstwerken, onder meer van Debra Solomon, Remko Scha, JODI en Driessens & Verstappen, die gemaakt werden op Nederlandse bodem tussen 1960 en 2000, gepubliceerd op digitalcanon.nl. Met deze 'canon' wilde LI-MA aandacht vestigen op een hiaat in het collectieve culturele geheugen, en tevens wijzen op de precare positie waarin deze werken zich bevinden. Veel werken maken gebruik van inmiddels verouderde technologie, of bevonden zich op eerdere versies van het internet. Als deze werken niet actief worden beheerd, gedocumenteerd en overgezet worden naar nieuwe dragers en technologieën, dreigen ze te verdwijnen. En met hen de verhalen die ermee worden verteld.

REBOOT

De twintig werken in de digitale canon, waaronder *the_living* van Debra Solomon, zijn onderdeel van de tentoonstelling *REBOOT*, ontwikkeld door LI-MA en het Nieuwe Instituut, die op 7 oktober 2023 opent in het Nieuwe Instituut, het nationale museum voor architectuur, design en digitale cultuur in Rotterdam. Naast deze twintig baanbrekende mediakunstwerken uit de late 20ste eeuw, toont *REBOOT* ook een tiental

herinterpretaties van deze werken door multidisciplinaire hedendaagse makers. Deze huidige makers onderzoeken vanuit de eigen praktijk wat de historische werken in het heden te zeggen hebben. De artistieke experimenten van de late 20ste eeuw blijken vaak voorafschaduwingen te zijn van grote maatschappelijke thema's. De curatoren van de *REBOOT*-tentoonstelling vonden vier parallelle, soms overlappende verhaallijnen die de verbinding leggen tussen heden en verleden. Samen vertellen ze het verhaal over de innige verstrengeling van technologie en mens – en wat het betekent om mens te zijn in een technologische samenleving.

Solomons *the_living*, samen met andere vroege net.art verkenningen van fluïde identiteiten en de herinterpretaties over identiteitsvorming komen aan bod in het narratief *On the internet, nobody knows you're a dog*. Dit was de titel van een bekende cartoon – iets wat we nu een meme zouden noemen – die circuleerde op het vroege internet. Het was kenmerkend voor de beginnende dagen van online sociale interactie: op het internet kon je alles zijn; het was een vrijplaats om te spelen met identiteit. Niemand zag immers wie je 'echt' was. Opvallend veel vrouwelijke kunstenaars speelden hierin een rol. Zo kreeg cyberfeminisme gestalte, met de publicatie *A cyborg manifesto* (1985) van Donna Haraway als startschot van deze emanciperende beweging. Tegenwoordig vindt voor veel mensen een belangrijk deel van hun identiteitsvorming online plaats, aangejaagd door platforms als Instagram, 4chan,

De artistieke experimenten van de late 20ste eeuw blijken vaak voorafschaduwingen van grote maatschappelijke thema's

8chan en TikTok. Deze platforms kunnen emanciperende rollen spelen in persoonlijke levens en gelijkgestemden bijeenbrengen voorbij de beperkingen van plaatselijke gemeenschappen en hun culturele patronen. Maar de algoritmische processen van de sociale platforms leiden ook tot het aanwakken van radicale zienswijzen en tot de versplintering van een gedeelde ervaring van de werkelijkheid.

Ook de drie andere verhaallijnen leggen een link tussen het artistieke onderzoek van de begindagen van de digitale kunst en de technologisch-maatschappelijke vraagstukken van vandaag. De verhaallijn met de (werk)titel *What isn't the Matrix?* heeft te maken met de manier waarop het vroege internet gezien werd als het begin van een nieuwe samenleving gebaseerd op democratische gelijkwaardigheid en bijbehorende toegang tot informatie voor allen. Dat in contrast met de problematiek van het huidige internet, en haar dystopische, uitputtende werkelijkheden van het 'altijd-aan' surveillance-kapitalisme, van onbetrouwbare AI's en algoritmische vooringenomenheid.

Do Androids dream...? is de verhaallijn over de esthetiek van computers – de manier waarop digitale zintuigen de wereld waarnemen – in combinatie met de menselijke verbeelding van technologie. Het thema van creatieve samenwerking tussen mensen en digitale systemen, en de daarbij opkomende klassieke vragen naar artistiek auteurschap worden verkend in de lijn *Computer says maybe*.

Digital Care

Digitale cultuur is alomtegenwoordig geworden. Er is geen maatschappelijk domein dat niet geraakt wordt door digitale ontwikkelingen en digitale kunst en cultuur is de plek bij uitstek om daarop te reflecteren. Wie overwogen keuzes wil maken over de toekomst van de digitale werkelijkheid, moet toegang hebben tot het geheugen van digitale kunst en cultuur.

Welke keuzes hebben geleid tot waar we zijn? Wat begrepen we goed, wat zagen we helemaal niet? Wat kunnen we daar nu van leren? Welke vragen moeten we opnieuw stellen?

Archivering en conservering van digitale kunst en cultuur is een specialistisch gebied met interessante en gecompliceerde uitdagingen. Van de twintig sleutelwerken die samen de diverse verhaallijnen van *REBOOT* vertellen is een deel niet direct toegankelijk: websites en software zijn verouderd; hardware is kapot of in onbruik geraakt. Om deze werken te kunnen tonen – en voor de lange termijn te kunnen bewaren en ontsluiten – is grondige kennis en samenwerking nodig. In aanloop naar de tentoonstelling initieert LI-MA daarom het samenwerkingsproject *Digital care*. Samen met instellingen, labs en makers uit het veld (waaronder V2_, Creative Coding Utrecht, MU en ArtEZ) wordt een aantal werken klaargemaakt voor vertoning, gecontextualiseerd, ook wordt het verduurzamingsproces inzichtelijk gemaakt. Door gezamenlijk zorg te dragen voor de werken, en processen van restauratie en interpretatie open te breken, wordt de betekenis van de werken toen, nu en in de toekomst onderstreept. •

De tentoonstelling *REBOOT* is te zien van 7 oktober 2023 tot en met 1 april 2024 in het Nieuwe Instituut in Rotterdam.

Literatuur

Digital Art (1960-2000) '[The digital canon of The Netherlands](#)'.

Op: www.digitalcanon.nl.

Haraway, D. (1985) 'A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s'. In: *Socialist Review*, no. 80, 65–108.



Brigitte Jansen is grafisch ontwerper en projectleider in de culturele sector en is onder andere werkzaam als programmamanager bij het NADD



Sanneke Huisman is opgeleid als kunsthistoricus en werkt als schrijver, criticus en curator met een focus op media-kunst. Bij LI-MA is ze actief als curator



Klaas Kuitenbrouwer studeerde geschiedenis, werkt in de digitale cultuur sinds 1998 en is onderzoeker en curator bij het Nieuwe Instituut. Daarnaast geeft hij les aan de Gerrit Rietveld Academie