

Presentatie eCultuurnota NL te Brussel

RIEMER KNOOP¹

Ik ga het vooral hebben over de praktijk in erfgoedinstellingen in het algemeen, en musea in het bijzonder. Ik zal aangeven welke aspecten op een basaal niveau veranderen onder invloed van nieuwe media. Ik zal daar telkens voorbeelden bij geven en met U uiteindelijk de vraag stellen of het allemaal inderdaad zo mooi is wat daar verandert. 'Jullie doen het toch wel geweldig in Nederland!' Door het zo te presenteren verraad ik al een beetje dat ik ook kritiek of toch nuances zal aanbrengen bij het beleid van Nederlandse musea en culturele erfgoedinstellingen. Daar leren we zelf van en ik hoop u ook.

Er zijn drie basale veranderingen: inhoud, processen en de relatie met de buitenwereld.

a.inhoud

samenvatting:

-niet de aanbieder maar de content staat centraal

-bundelen van kennis

-versmelten met anderen in netwerken, naar discipline, soort, product, regio, en cross-over

-rolverandering: van eindstation naar medium

Het belangrijkste van de digitale werkelijkheid is dat niet meer de aanbieder maar de *content* centraal staat. Vroeger, en ook nu nog een beetje, was het zo dat als je een bepaald schilderij wou zien je naar een specifiek museum moest. Via 'nieuwe technologie' hoeft dit niet meer. Niet meer, omdat het ook in digitale vorm beschikbaar komt, wat meer mogelijkheden voor ontsluiting biedt dan alleen via internet. En het kan ook anders omdat je de dingen in andere verbanden kunt zien, die verder gaan dan het museum waar dat schilderij zich bevindt. Je kan veronderstellen dat die basale verandering ertoe zal leiden dat mensen in samenhang en grotere gehelen geïnteresseerd zullen zijn. Alles van Van Gogh toen hij in Arles zat en niet wat er toevallig in het Van Gogh museum hangt. Dat betekent dat die aanbieders waar je vroeger fysiek heen moest in elk geval zich moeten afvragen wat zij met hun aanbod moeten of zouden kunnen doen. En daar is maar 1 antwoord op. In het digitale domein moet je je kennis bundelen, *delen*. Je kan niet meer zeggen wanneer iemand zoekt naar wat Van Gogh in Arles deed, dat hij daarvoor dat specifieke archief in moet. Nee, alle primaire en secundaire werken komen op één virtueel platform globaal beschikbaar. De tweede noodzakelijke indicatie daarvan is dat je dus met anderen moet *samenwerken*. Daarvoor kan je 2 modellen kiezen: piramidaal, het initiatief gaat van jou uit, jij bent de baas en de anderen doen wat jij zegt. Zo'n model lukt nooit, tenzij u in een supergecentraliseerde samenleving zit zoals de voormalige Sovjetunie. Of u gaat in horizontale, platte netwerken op basis van gelijkheid en betrokkenheid samenwerken. Zo'n samenwerking kan je opzetten op basis van verschillende criteria: discipline, soort, product, regio en er zijn er nog wat. Enkele voorbeelden kunnen dit illustreren.

Discipline: de 11 volkenkundige musea in Nederland hebben al 10 jaar lang hun krachten ook digitaal gebundeld in een stichting volkenkundige collectie Nederland waarbij 800 000 etnografische objecten in publieke verzamelingen digitaal worden ontsloten via gemeenschappelijke thesauruszen. Dat levert iets heel moois op. De discipline is dus volkenkunde.

Soort: een aantal algemene musea gaan samenwerken.

Voorbeeld: 'Leidse Poort'.

<http://www.leidsepoort.nl>

Een samenwerking tussen grote rijksmusea 3 musea: Naturalis, Rijksmuseum van Oudheden en Rijksmuseum voor Volkenkunde.

Wat opvalt is de complexiteit met betrekking tot de interne architectuur, organisatorisch en inhoudelijk, en met betrekking tot procedures en processen volgens dewelke 3 specifieke musea (museum van vogelkunde, van archeologie en van historie) moeten overleggen om tot een gemeenschappelijke samenwerking van hun drie ongelijksoortige collecties te komen. Ik illustreer deze complexe processen aan de hand van één voorbeeld: het bouwen aan een gemeenschappelijk thesaurusplatform zodat de systemen van die musea met elkaar praten. Als men tegen een pot consequent 'kan' zegt, moet ergens in mijn systeem staan dat 'pot = kan'. Dat is een thesaurus. Dat moet men delen met anderen die op mijn discipline actief zijn. Die moeten verbonden zijn met het collectiebeheer, ook database genoemd en dat kan men dan op de eigen website zetten. Op die manier kan men met zijn drieën samen onder één dakje. Om dit voor elkaar te krijgen ben je 2 jaar met een man of 4 fulltime bezig. En het is statisch niet eens zo opwindend voor de buitenwereld, maar je wil leren van het proces hoe dat werkt vanuit verschillende disciplines.

Product: 4 grote musea hebben bijvoorbeeld in hun collectie Aziatische keramiek (het Rijksmuseum in Amsterdam, het Haags Gemeentemuseum, een klein museum in Leeuwarden en het Groningenmuseum) en zij beslissen om alle activiteiten (onderzoek, archivering, ontsluiting) rond deze Aziatische keramiek gemeenschappelijk en wel op digitale wijze te doen.

Regio: in Friesland werken de 4 landelijke erfgoedkoepels samen om het hele culturele erfgoed, roerend, onroerend, materieel, immaterieel, museaal en landschap integraal te ontsluiten en op internet als pilootproject, als aparte vorm van samenwerken te plaatsen.

voorbeeld: 'Fries Verleden'

<http://www.friesverleden.nl>

De Provincie Friesland heeft een website gemaakt op basis van de samenwerking tussen zo veel mogelijk verschillende erfgoeddisciplines om te komen tot een gemeenschappelijk platform, in dit geval op internet.

Waar in je per tijd (Prehistorisch, Romeins, Middeleeuws) en per relevant domein (land, water, wonen, werk, mensen, maatschappij) een aantal kruisverbanden worden gemaakt. Die zijn allemaal aanklikbaar en ze leiden ofwel tot dossiers ofwel tot filmpjes. En vanuit die achterliggende puntjes kan je weer terug dwarsverbanden leggen over helemaal andere woorden. Als gebruiker kan je reflectief en creatief inspirerend te werk gaan. Het eindresultaat is er nog niet helemaal maar in elk geval een zeer interessant experiment om 2 jaar lang verschillende disciplines proberen met elkaar te verbinden.

Deze vormen van samenwerking zijn tot nu toe allemaal experimenteel en iedereen is buitengewoon geïnteresseerd wat de ervaringen daarmee zijn en nog meer welke fouten je zou kunnen maken en dus voorkomen.

Als deze horizontale niet-hiërarchische netwerken op basis van betrokkenheid in plaats op basis van beheersing met elkaar gaan samenwerken, dan zul je er achter komen dat je de maker bent niet van een eindproduct maar van een tussenproduct. Het digitale domein is bij uitstek geschikt om verder te komen en dan ben je als museale instelling een medium geworden. Met andere woorden: "eCultuur doe je nooit alleen".

Naast samenwerking op basis van discipline, soort, product of regio kan je ook cross-over gaan samenwerken en dat is eigenlijk het spannendst. Hierbij denk je niet als museale organisatie om met je buurmuseum of met mijn soortverwant in een andere stad samen te werken, maar ga je met iets heel anders samenwerken. Een paar voorbeelden.

Voorbeeld: 'Graven op internet'.

<http://www.gravenopinternet.nl>

Een zoektocht naar de levens van Amsterdammers toegedekt door grafstenen in de Oude Kerk van Amsterdam.

Onder de vloer van die kerk zijn er 1600 grafzerken en 6.000 graven van Amsterdammers die daar tussen 1450 en 1850, toen het verbod op begravingen binnen de stadsmuren van kracht werd, ter aarde werden besteld. De initiatiefnemers van dit internetproject gebruiken dit als metafoor om toegang te krijgen tot de buitengewoon rijke en veelvormige gepersonaliseerde geschiedenis van Amsterdam. Want daar liggen allemaal Amsterdammers. Per persoon wordt er geput uit de verzamelde dossiers van het Gemeentelijk Archief, het Rijksmuseum, Amsterdams Historisch Museum, de Monumentenzorg. Via die website krijg je toegang tot een onvoorstelbare rijkdom van samenhangende informatie en mogelijkheden die in fysiek gescheiden archieven worden bewaard. Als gebruiker kan je zelf archiefstukken oproepen en op je eigen manier samenstellen. Ook hier is het proces om die verbindingen te maken en instituten te laten meewerken even belangrijk als het resultaat. Het initiatief kwam namelijk van een klein bedrijfje die er een subsidieaanvraag voor gevraagd en gekregen heeft van de grote cultuurfondsen zoals de Mondriaanstichting (180.000 euro). Vervolgens zijn ze er mee naar die grote instellingen getrokken die allemaal zeer constructief hebben meegewerkt, zowel inhoudelijk alsook financieel. Toen wij in de commissie dit voorstel lazen dachten we dat dit een goed plan moest zijn. Als die hele grote instellingen er zenuwachtig van worden en denken dat ze het niet kunnen maken om niet mee te werken, is het vast goed, want de vernieuwing bij dit soort dingen zit, volgens mijn ervaring en overtuiging, vooral in de periferie.

Voorbeeld: het Teylers Museum.

<http://www.teylersmuseum.nl>

Het oudste museum in Nederland (voorwerpen van kunst en wetenschap), in 1780 gesticht vanuit de eerste Verlichting, ernstig verwaarloosd en pas 15 jaar geleden weer wakker gekust.

In 1997 lanceerde men een hele mooie website en in 2003 heeft men een E zaal ingericht waar een soort computergame of *adventure* van ongeveer anderhalf uur ontwikkeld werd in samenwerking met een aantal spel- en eCulturele vernieuwingsbedrijven. Een spel waarbij je ontdekt hoe je vanuit de toekomst, ongeveer 220 jaar, naar het nu kan kijken en te rade moet gaan bij gegevens over de beginperiode van het museum om een prijs te winnen of om te voorkomen dat het museum wordt gesloten. Voor schoolkinderen zijn er 16 schermen en die kinderen spelen een game in een soort David Lynch-achtige *production value* omgeving. Dat is vernieuwend, cross-over en daar wilden we met de Mondriaanstichting met gaarne subsidie aan geven. Ikzelf vind dit het toonbeeld van gedurfd experiment in cross-over op het gebied van eCultuur en erfgoed.

b. Tweede hoofdstuk basale veranderingen in de erfgoedwereld bij deze musea op het gebied van processen.

- Van spullenbeheer tot kennismanagement
- Belang van duurzaamheid en hergebruik
- Interne rolveranderingen: anders en andere dingen doen

Musea zijn traditioneel erfgoedinstellingen die ontzettend goed zijn in het beheer van objecten. Erfgoed gaat echter niet zozeer over objecten als wel de waarde en betekenis die daar in verschillende periodes en contexten aan werden en nog steeds wel worden toegekend. Op het moment dat je als erfgoedinstelling het digitale domein betreedt, zul je je realiseren dat je aan kennismanagement moet gaan doen, anders wordt het een chaos. Dat nu is voor veel erfgoedinstellingen een nachtmerrie. Wij vragen vanuit de Raad van Cultuur aan grote instellingen die over veel kennis en betekenissen gaan om daar een antwoord op te formuleren. Op het moment dat je serieus je kennis moet gaan organiseren en in nieuwe processen

betekenissen transparant moet maken, dan ben je bezig met ook voorwaarden te scheppen voor de omgang met die kennis in een duurzaam perspectief en dan is de vraag naar maatschappelijke vragen en antwoorden makkelijk gemaakt. Die drie, kennis, duurzaamheid en hergebruik, zijn de drie gratiën die schouder aan schouder op de branding van het eCulturele tijdperk staan. En dan volgt daaruit dat je de rollen van je kernprocessen moet gaan herzien. Je gaat de dingen anders doen en hoogst waarschijnlijk ook andere dingen doen. Dat doet nu verschrikkelijk veel pijn.

Als wij vanuit de Raad voor Cultuur tegen die instellingen zeggen dat ze toch nieuwe dingen moeten gaan doen, zeggen ze dat ze al zoveel dingen doen en of ze geen geld bij krijgen. Het antwoord op die vraag naar meer geld moet 'nee' zijn. Anders zet een museum een extra cel op naast de bestaande secties en daar zullen zeker goede dingen gedaan worden maar dat heeft geen effect meer op de organisatie. Je kan ook verkiezen het niet te doen. Als een museum verkiest het wel te doen, moet men het zelf belangrijk genoeg vinden om daar zelf middelen en mensen voor vrij te maken. Als dat gebeurt willen we extra fondsen ter beschikking stellen of dat projectgewijs ondersteunen.

-Kennis en betekenis op een andere manier arrangeren, expliciet en transparant maken, in beweging brengen.

Voorbeeld: Johan Van Oldenbarneveldt, landsadvocaat in de 80-jarige oorlog die smartelijk door de prinsgezinden of oranjegezinden, die toen nog niet zo heetten, wegens politieke demarche ter dood werd veroordeeld. Van Van Oldenbarneveldt ligt in het Rijksmuseum een stokje dat door de beroemde dichter des Vaderlands Vondel is bezongen. Het stokje is een icoon van onze vaderlandse geschiedenis. Dat object ligt in het museum in een vitrine. In het digitaal domein kan je dat object verrijken met een schilderij, resten van het woonhuis, correspondentie en akten. Zo breng je verschillende erfoegedomeinen bij elkaar. Dat is dus de content. Daarover moet je als museum aan de gebruiker, de leerling, de geïnteresseerde passant,... vertellen, door middel van biografieën, woordenboeken, thesaurussen, encyclopedieën, bibliografieën, catalogi, atlanten *waar* ze figureren, en deze bezoekers ook kunnen vertellen *waarom* we deze objecten in dit land zo belangrijk vonden en nog vinden. Dan kom ik bij het waarom: betekenissen, interpretaties, percepties, visies en context. Dat noemen wij een digitale *reference room*. Dit is één van de eminente toepassingsgebieden van erfoegedkennis in het digitale domein. En dat heeft enorme consequenties. Je kan je bij elk stukje dom erfoeged met zijn fysiekheid, zijn wat-heid en waaromheid voorstellen wat dit voor implicaties zou kunnen hebben. Zo'n digitale referentie kamer kan je onmogelijk voor alle objecten tegelijk doen, dat zou teveel geld en mensen opsorpen, maar je moet proberen te ontdekken wat het zou kunnen betekenen en vervolgens keuzes maken. Het museum Boijmans Van Beuningen, één van de parels van de Nederlandse culturele erfoeged, heeft ook een experiment gedaan. Dit leverde een interessante Star Trek – achtige omgeving op. Als je alle 100 000 stukken uit de collectie op materiaal, op soort object, op wijze van verwerving, op zijn essentie als onderdeel van een bepaalde deelcollectie zou indexeren, als je dit allemaal van parameters voorziet en er vervolgens een interactieve console voorziet, dan kun je via 3 dimensies in die collectie bewegen en nieuwe werkelijkheden creëren. Elk stuk is een puntje en de basisgegevens verschijnen op het scherm. Naargelang de parameter waarin je je bevindt (tijd, deelcollectie, materiaal) zie je ook andere objecten puntsgewijs in de nabijheid van het object dat je hebt gekozen. Het is een ver uitgewerkte vorm van navigeren in de collectie. Het is intellectueel en het spreekt niet tot het grote publiek, blijkt uit de zure conclusie van de directie van dat museum, maar je doet een experiment. Je doet iets gek wat alleen in toevallig dat virtuele 3D-medium mogelijk is. Ik vind dat geweldig.

c.De derde dimensie van basale veranderingen betreft de relatie met je publiek van consument.

- Mede-eigenaar/actor/speler
- Vraag sturing
- Nieuwe aandachtsgemeenschappen
- De gebruiker, de content

De rol van de bezoeker of publiek zal veranderen tot die van mede-eigenaar, actor of speler. Datgene wat als een soort heilige graal op dit terrein van erfgoedsectoren actief is, vraagt besturing. Wij willen doen wat u vraagt. In verschillende terreinen en in verschillende gemeenschappen van de maatschappij is er vraagtechnologie ontwikkeld om te personaliseren op de persoon van de vragen. Als je 3 keer het woord 'bank' hebt ingevuld in een financiële context dan zal men de 4^{de} keer het antwoord in een financiële context geven, geautomatiseerd. En uiteindelijk zul je nieuwe aandachtsgemeenschappen willen krijgen. In de erfgoedwereld is dat nog niet gebeurd. Deze vraagtechnologie biedt het perspectief dat de gebruiker uiteindelijk gaat samenvallen met de content.

Voorbeeld: identiteitsfabriek Zuid-Oost in Zuid-Oost Brabant

<http://www.idzo.nl>

achtergrond info op http://www.vcv.be/pdf/1_4/2003/idzo.pdf

Het enige echte voorbeeld dat ik er nu van kan laten zien, is van de identiteitsfabriek Zuid-Oost in Zuid-Oost Brabant. Ze hebben gezegd dat culturele identiteit geen ding is, maar een proces. En voor dat proces kun je instellingen faciliteren die je helpen om je identiteit te bepalen. Instellingen op gebied van archieven, musea, landschappen, natuurbeheer, ruimtelijke ordening, gemeentearchieven,... Je kunt op een aantal plaatsen in Zuid-Oost Brabant via een soort *personal digital assistant* op cultureel-historisch interessante plaatsen input krijgen om jouw cultuur-historisch identiteitsprofiel te verfijnen of te veranderen. Alle intenties van het project werden nog niet ontwikkeld maar het is zo intrigerend dat het de moeite van het onderzoek waard is. We hebben hem ook opgenomen in een voetnoot van ons advies 'eCultuur van i naar e'. Het is een goed voorbeeld van een project waar de gebruiker met de content gaat samenvallen.

Maar de erfgoedinstellingen durven nog niet zo erg. Ze hebben last van een lage omloopsnelheid van mensen, middelen en ideeën. Ze komen moeilijk hun eigen gebouw en hun eigen kring uit, maar dat zal voor u geen nieuws zijn. Ik neem aan dat de erfgoedwereld in dit land niet beduidend veel anders is dan elders. En er is een zware dominantie van wat ik noem de oude macht, de zorgzame, gedetailleerde conservatoren die vooral goed voor de collecties moeten zorgen. En daar hebben ze groot gelijk in, maar die attitude kan soms ook belemmerend werken om onbevangen naar dit terrein te kijken. En er komen te weinig goede ideeën. Geld is daarom niet het grootste probleem. Er is een schreeuwend gebrek aan kennis op dit gebied. Mensen weten niet waarover je het hebt als je praat over het potentieel van die eCultuur en als consulent moet ik met de museumdirecteur die het eCultuurproject begeleidt echt een soort abc op dit gebied doorlopen. En inderdaad eCultuur wordt nog steeds gezien als 'iets wat met computers te maken heeft'. Dat wordt dan snel begrepen als 'halfautomatiseren'. Er is, en dat vind ik erg, geen cultuur van experiment in onze erfgoedwereld. Men is doodsbenuwd om voor zichzelf, zijn collega, de subsidiënt een keer een uitglijer te maken. En als je geen fouten durft te maken, wordt het zeker nooit wat.

En van die inter- of transdisciplinariteit die eCultuur met zich meebrengt heeft men nog niet veel kaas gegeten. Ook niet bij de overheid waar men met het dossier 'eCultuur' geweldig in zijn maag zit, want naar welke directie moet dit? Als het bij de directie erfgoed ligt, vindt de directie kunsten dat het een ramp is. De jongens van erfgoed gaan er dan mee van door. En een nieuwe directie oprichten voor eCultuur durven ze ook niet, want dan kunnen de anderen er weer bij. De roep is altijd: "geef ons meer geld!". Nee, denken wij van eCultuur, eerst nadenken en dan komt dat geld vanzelf.

Tegenwoordig is er echter minder geld voorhanden maar vorig jaar wel. Ons advies aan de overheid was dus om het experiment te stimuleren en te primeren. Organiseer kennisinjecties. Ik wil dus niet zeggen dat ze een nieuwe instelling moeten oprichten die daarvoor gaat. Nee, bedenk een injectiespuit zodat gericht en vrolijk zowel de kennis als de inspiratie en de ervaring op dat veld kan overdragen. Doe dat tijdelijk. Dwing het bijvoorbeeld af in die cultuurnota advisering waarmee we nu bezig zijn. En schep voorwaarden om de mensen hun hok uit te krijgen, te laten samenwerken, buiten hun gebouw, buiten hun sector en buiten hun koker. Dat is

nu de opgave die wij proberen te formuleren in de beleidsaanbevelingen voor de komende periode van de vereniging Digitaal Erfgoed Nederland (DEN).

Hier eindig ik altijd mee, ook drie jaar geleden al. Deze manier van denken is niet nieuw. Het is geen soort vissenkom met een goudvis erin, maar een zee met een bootje. Hoe kan je op dat bootje de hele zee zien, tenzij je helemaal boven op de golf zit? Die hele zee waar allemaal dingen en stromingen, winden en gebeurtenissen plaatsvinden zijn er een onderdeel van.

Riemer Knoop
31 maart, 2004

ⁱ Riemer Knoop is classicus en archeoloog en promoveerde aan de Vrije Universiteit Amsterdam. Hij is als zelfstandig ondernemer verbonden aan het bureau Gordion Cultureel Advies, dat zich onder meer bezig houdt met managementadvies, communicatie, eCultuur en beleidsstrategie voor musea en andere culturele instellingen. Daarvoor was hij onder meer werkzaam als projectleider bij het Rijksmuseum van Oudheden en directeur van de Stichting voor de Nederlandse Archeologie. Riemer Knoop is voorzitter van de commissie Musea en lid van de ad hoc commissie eCultuur.