

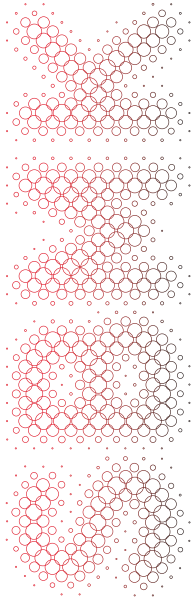
**project**

**Peter  
Struycken**

**Transformatie  
Digitale Kunst**

**mei 2014 - november 2015**

**Gezamenlijk project van de Nederlandse musea  
voor moderne en hedendaagse kunst**



## Project Transformatie Digitale Kunst

Digitale kunstwerken vormen een aparte groep in museale collecties. Musea en bezoekers hebben nog niet veel ervaring in de omgang met deze kunstwerken. Beheer, behoud, en presentatie ervan is voor een groot deel nog onbekend terrein, terwijl musea kennis hierover nodig hebben om dit kwetsbare hedendaagse erfgoed in hun collecties op te nemen en toegankelijk te kunnen houden voor het publiek in de toekomst. De Nederlandse musea voor moderne en hedendaagse kunst zoeken hiervoor samenwerking met elkaar in de traditie van internationale onderzoeksprojecten als *Modern Art: Who Cares?* en *Inside Installations* en nationale projecten als *Conservering van videokunst en Behoud Mediakunst Collectie Nederland*. Basis van deze onderzoeksprojecten is het werken met case studies uit diverse museale collecties die representatief zijn voor een groter aantal werken, waarbij soortgelijke vragen spelen. De gezamenlijk vergaarde kennis en ontwikkelde best practice wordt gedeeld met elkaar, met andere belanghebbenden en met het publiek.

Uit het onderzoek naar born-digital kunstwerken dat VP, DEN, SBMK en LIMA in 2012 uitvoerden onder Nederlandse museale instellingen in het kader van het project *Behoud Mediakunst Collectie Nederland* kwamen diverse aanbevelingen, die varieerden van praktisch tot strategisch en beleidsmatig<sup>1</sup>. Van het ontwikkelen van protocollen en het opzetten van gezamenlijke onderzoeksprojecten tot bewustwording van het bredere publiek. Een aantal van de deelnemende musea besloot de handschoen op te pakken en zich voor te bereiden op de toekomst van duurzame conservering van digitale kunstwerken. Het project 'Transformatie Digitale Kunst' vormt een uitwerking van de aanbevelingen uit het onderzoek op de verschillende niveaus.

Het werk van Peter Struycken, één van Nederlands grootste digitale pioniers, vormt een goed onderwerp voor onderzoek naar de complexe materie van dynamische conservering en dient uitstekend als voorbeeld voor conserveringsvraagstukken rondom andere digitale kunstwerken in museale collecties. De problemen en oplossingen die zich bij een aantal van Struyckens werken voordoen, zijn exemplarisch voor born-digital art in het algemeen. Er is gekozen voor drie dragende casestudies uit het Kröller-Müller Museum, het Haags Gemeentemuseum en LIMA. Omdat het een gezamenlijk project betreft van een aantal Nederlands musea voor moderne kunst, zal de SBMK het project coördineren. Het onderzoek zal uitgevoerd worden door LIMA, met ondersteuning van de conservatoren en restauratoren van de betrokken musea. Dit is een grotere groep dan de drie musea die een casus hebben ingebracht. Een aantal andere musea hebben soortgelijke werken van Struycken in de collectie of zijn geïnteresseerd om aan het onderzoek mee te werken vanwege verwante andere digitale werken van andere kunstenaars uit hun collecties. Bijvoorbeeld: Stedelijk Museum Amsterdam, RCE, Groninger Museum, Museum Boijmans Van Beuningen, Centraal Museum Utrecht, Rijksmuseum Twente, Van Abbemuseum Eindhoven.

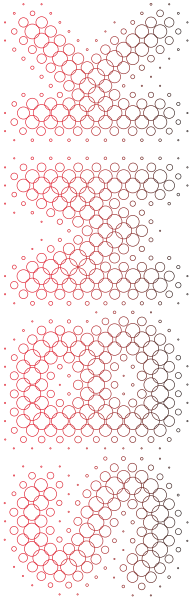
Digitale kunstwerken stellen ons voor diverse vragen die te maken hebben met techniek, context en heruitvoering op basis van documentatie. Hoe houd je de techniek aan de praat of hoe emuleer je het werk zodat het functioneert op basis van een andere techniek? In hoeverre zijn de omstandigheden waarin een werk gemaakt is of de context waarvoor het gemaakt is bepalend voor het voortbestaan van het werk? Mogen de oorspronkelijke condities veranderd worden om zo het werk te laten bestaan? Kunnen de werken aangepast worden aan de omstandigheden en toch hun oorspronkelijkheid behouden?

Problemen met apparatuur die niet meer functioneert doen zich voor bij alle werken van Struycken in het bezit van musea of openbare instellingen. Bij zijn toegepaste werken komt daarbij dat de invulling van de ruimte in de loop van de tijd is aangepast.

### Doel

In het project 'Transformatie Digitale Kunst' wordt aan de hand van werken van Peter Struycken de vraag gesteld hoe digitale kunst (op) nieuw en blijvend kan worden gepresenteerd.

<sup>1</sup> *Born-digital kunstwerken in Nederland*, 2012, gepubliceerd in de reeks Virtueel Platform Research. Deelnemende musea: Stedelijk van Abbemuseum, Eindhoven; De Appel, Amsterdam; Bonnefantenmuseum, Maastricht; Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam; Groninger Museum, Groningen; RCE sector Kunstcollecties, Rijswijk; Kröller-Müller Museum, Otterlo; Nederlands Instituut voor Mediakunst, Amsterdam (inclusief Lijnbaan Centrum, Rotterdam, Montevideo en Time Based Arts Amsterdam); Gemeentemuseum Helmond; Rijksakademie, Amsterdam; Stedelijk Museum, Amsterdam; Centraal Museum, Utrecht, Frans Hals Museum | De Hallen, Haarlem; V2, Rotterdam; Schunck\*, Heerlen.



Om deze vraag te beantwoorden onderzoeken musea die direct bij de Stichting Behoud Moderne Kunst betrokken zijn samen met LIMA, collega's van andere musea en de kunstenaar zelf, drie werken van P. Struycken uit diverse collecties. De case studies worden opgesteld in de musea en SBMK organiseert workshops en gesprekken met professionals vanuit verschillende invalshoeken om best practice en protocollen te ontwikkelen.

Doel van het project is om op basis van drie casestudies van Peter Struycken, de mogelijkheden en consequenties van technische en esthetische veranderingen in verschijningsvorm van digitale kunst in kaart te brengen. Veranderlijkheid van kleur, en het gebruik van kleur in een niet-materiële vorm zijn leidend in het oeuvre van P. Struycken. Voor het maken van visuele beelden gebruikt hij sinds de jaren zestig de computer waarmee hij verhoudingen tussen kleuren berekent. In de afgelopen jaren is het gebruik, maar ook de levensduur, van zijn kunstwerken meermalen in opspraak geweest. Het computergestuurde 'materiaal licht en kleur' is immers immaterieel en veel werk is specifiek gemaakt voor toepassing in de (openbare) ruimte. Het onderzoek richt zich op alle relevante kwesties rond technische innovatie en duurzaamheid, de verantwoording van noodzakelijk conserveringsmaatregelen en aspecten van het auteursrecht.

## Algemene vraagstelling

- Kunnen we parameters ontwikkelen voor de migratie van digitale kunstwerken naar steeds vernieuwende techniek?
- Op welke wijze kunnen deze parameters worden beheerd?
- In hoeverre kunnen (mogen) de werken en omstandigheden waarbinnen een werk tot stand is gekomen veranderd worden om het werk te laten voortbestaan?
- Wie is verantwoordelijk voor het juist functioneren van een digitaal kunstwerk?
- Op welke wijze kan een digitaal kunstwerk voor langere termijn, duurzaam, geëxploiteerd en gepresenteerd worden zodat het toegankelijk blijft voor het publiek?
- Hoe kunnen we het publiek deelgenoot maken van de problematiek en de mogelijke oplossingen?

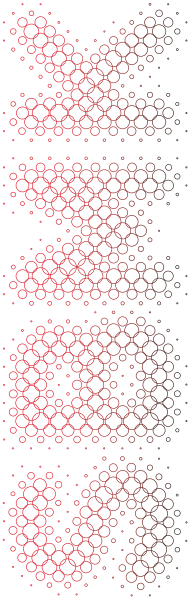
## Resultaat

Het beoogde resultaat van het project is :

- 1 een door professionals uit diverse musea gezamenlijk ontwikkelde en gedragen methodiek, bestaande uit een set 'modellen' voor de duurzame beschikbaarheid van digitale kunst, gepresenteerd in een openbare setting en een publicatie
- 2 duurzame conservering van ten minste drie digitale werken van Peter Struycken uit verschillende Nederlandse collecties, die in hun huidige staat als verloren kunnen worden beschouwd en niet langer toegankelijk zijn voor het publiek
- 3 een gezamenlijke tentoonstelling met het werk van Peter Struycken, inclusief het verhaal over de geconserveerde werken in een van de deelnemende musea.
- 4 een e-publicatie en publieksfilm over de werken en hun duurzame conservering

## Case studies

**Peter Struycken** werkt sinds 1968 met de computer bij het maken van zijn vrije en opdrachtgebonden werk. Struycken bouwt in zijn werk voort op een lange traditie in de kunst van kleur- en bewegingsonderzoek, systematisch kleurgebruik en wetenschappelijk perceptieonderzoek. Deze uit de natuur, filosofie en schilderkunst voortkomende traditie wordt voortgezet en ontwikkeld in de analoge en digitale elektronische kunst. Struycken maakt op basis van speciaal ontwikkelde computerprogramma's fotowerken, tekeningen, schilderijen, films, video's, beelden en real time computergestuurde televisie- en lichtwerken, variërend van uiterst klein tot monumentaal in afmetingen.



Struycken is net als **Nam Yune Paik** een pionier op het gebied van technologische experimenten die leiden tot min of meer abstracte beeldmanipulaties, en onderzoek naar de relatie tussen beeld en geluid. Nam Yune Paik, ontwikkelde bv. al in 1967 in samenwerking met anderen een videosynthesizer. Hiermee werd het mogelijk de opgenomen beelden op video elke gewenste kleur en vorm te geven en beelden te mengen. Ook het echtpaar **Steina en Woody Vasulka** zijn ware pioniers op het domein van de elektronische kunst en video. Eind jaren zestig startten ze hun onderzoek naar creatieprocedures en -middelen, zowel op digitaal als analoog vlak. Hun eerste ervaring spitst zich al snel toe op de mogelijkheid om simultaan audio- en videosignalen te creëren. Een Nederlandse vertegenwoordiger van deze richting is **Livinus (van de Bundt)**. Hij was de eerste Nederlandse kunstenaar die met behulp van videotechniek abstracte beelden creëerde. Aanvankelijk legde hij zich voornamelijk toe op grafiek, waarbij hij sterk onder invloed stond van het surrealisme. Na experimenten met abstracte, informeel te noemen fotografie en diaprojectie stortte hij zich in 1970 op het medium video, waarbij het manipuleren van beelden en licht in combinatie met geluid zijn grote belangstelling had.

De voor dit project gekozen casestudies zijn alle exemplarisch voor andere digitale kunstwerken die zich in museale collecties kunnen bevinden.

## **1. SHFT 34** (collectie Kröller-Müller Museum)

Deze case study is in de eerste plaats gericht op de vragen rondom techniek. SHFT34 (1982-2007) is een programma van Peter Struycken dat in real-time een dynamische kleurruimte genereert die onbegrensd is. Op iedere computer kan het programma, onbepaald nieuwe beelden genereren die zich nooit herhalen en men kan op ieder tijdstip zien hoe het onbegrensd beeld er elders in de ruimte uitziet. Met behulp van JAVA wordt een run-time omgeving gemaakt waardoor het programma platform-onafhankelijk werkt. SHFT34 verschijnt in een oplage van 30 gesigneerde exemplaren. Geen van de 30 exemplaren berekent ooit eenzelfde beeldopvolging. Het programma kan als stand-alone beeldgenerator worden gebruikt en was daarmee het lang verwachte alternatief voor de TV. Omdat beelden zich nooit herhalen, maar wel kunnen worden stil gezet en afgedrukt, ontstaan ongekennde mogelijkheden voor gebruik.

### **vragen**

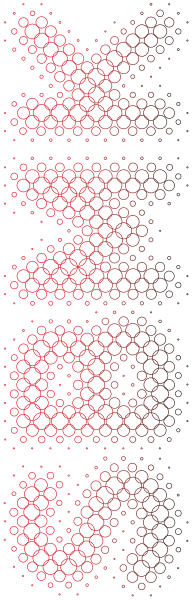
Kan dit werk in 2013 opnieuw, in courante technologie, worden uitgegeven? Welke parameters gelden er dan voor de noodzakelijke migratie? Kunnen die parameters ook worden gehanteerd met een volgende migratie? Kunnen de beheerder, de kunstenaar en de experts deze parameters gezamenlijk vastleggen?

## **2. BLOCKS** (collectie Gemeentemuseum Den Haag)

Deze case study is in de eerste plaats gericht op vragen rondom context. Blocks (Real-time dynamic computer work), uit 1989 bevindt zich in een (afgetimmerde) alkoof van het Gemeentemuseum in Den Haag. Het werk bestaat uit een programma dat een interactieve lichtprojectie genereert en reageert op de omgeving. Het herhaalt zichzelf nooit. De kleuren van het programma zijn afgestemd op de grijs tinten van tegelwerk op die verdieping in het museum. Een aantal jaren geleden is het werk door het museum afgedekt/verwijderd. Er bestaan latere versies van dit programma en Peter Struycken kan een nieuwe versie reproduceren.

### **vragen**

Kan dit werk continue geïnstalleerd worden? En zo ja, in welke mate zijn de oorspronkelijke omstandigheden/omgeving bepalend voor de uitvoering van het werk? Wie is er verantwoordelijk voor het (duurzaam) en juist functioneren? Wat is de rol van de kunstenaar bij het doen van aanpassingen?



### 3. DISP (Collectie LIMA)

Deze case study is gericht op de (on)mogelijkheden van heruitvoering op basis van documentatie. DISP (Real time dynamic computer work), uit 1979 is vastgelegd op een videotape. Dit was het eerste real time programma geschreven door P. Struycken, voor die tijd wereldwijd uniek. In dezelfde periode maakte hij VLOEI, GRID, SQUARE, GRID 3 en LINE. De videoregistratie van deze serie werken bevindt zich in de distributiesamenvatting van LIMA. Het idee is dat het werk op basis van (deze) documentatie opnieuw uitgevoerd kan worden en duurzaam geconserveerd.

#### vragen

Is het mogelijk om een remake te maken van dit werk op grond van de beschikbare documentatie/registratie? Zo ja, kan dit werk voor langere termijn, duurzaam, geëxploiteerd en gepresenteerd worden? Kan dit werk vervolgens opnieuw gedistribueerd worden?

#### Werkwijze

Onderzocht wordt of bestaande standaarden en protocollen stand houden wanneer een verdwenen, beschadigd of vervallen digitaal werk opnieuw uitgevoerd moet worden. De casestudy is daarvoor de meest beproefde methode in combinatie met workshops met zowel deelnemers uit musea die de cases aanleveren als medewerkers van andere musea en professionals die vanuit andere invalshoeken dan de museale een bijdrage kunnen leveren aan het onderzoek en het ontwikkelen van good practice. Onderzoeksresultaten en nieuwe protocollen worden actief gedeeld en geëvalueerd met vakgenoten en onder een breder publiek. De werkwijze is erop gericht om de kennis voortdurend terug te koppelen naar de museale praktijk van collectiebeheer, presentatie en educatie.

Zoals voor de conservering van videokunst een duurzame methodiek is ontwikkeld in een gezamenlijke samenwerking met de Nederlandse musea voor moderne kunst en het toenmalige Nederlands Instituut voor Mediakunst, zo zal dit project de aanzet vormen voor een methodiek voor de conservering van digitale kunst die aansluit op de toekomstige digitale infrastructuur.

Het project is schaalbaar in de zin van de hoeveelheid en de variatie in de werken en de omvang van de eindproducten. Er wordt vooralsnog uitgegaan van een basisvariant. De basisvariant behelst het onderzoek naar drie werken, de verslaglegging, documentatie en heruitvoering daarvan met een presentatie in (een van de) deelnemende musea. De maximale variant zou tot tien werken kunnen onderzoeken met als eindproduct een grote(re) tentoonstelling, een publicatie en bredere communicatie over de methodiek.

In dit project werken de musea die de case studies aanleveren samen met musea die verwante werken in hun collecties hebben, de Stichting Behoud Moderne Kunst, LIMA en Peter Struycken zelf.