

**“LIFE IN THE FAST LANE”**

**Beleidsadvies voor het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid met  
betrekking tot de conservering van interactieve audio-visuele  
webproducties**

## Credits

Dit advies is gebaseerd op onderzoek uitgevoerd door:



In samenwerking met



Begeleiding:

Dr. M.M. Roepke, Universitair Docent Media & Visual Culture, VU Amsterdam

Drs. B. Agterberg, Curator Collecties, Beeld en Geluid

Embedded Researcher: Jesse de Vos, MA

De inhoud van deze publicatie is onder creative commons licentie



“*Workaday life under a fuzzy set charge is life in the fast lane.*” (Lerner and Wanat, 1983: 504-505)

“*The new archive is this cybernetic being with the gift of feedback.*” (Ernst, 2013: 94)

## Doelgroep

Beleidsmedewerkers, managers en directie van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid

## Aanleiding

De collectie van Beeld en Geluid bestaat van oudsher voornamelijk uit lineair materiaal. Een deel van de collectie bestaat uit films uit de collectie van de Stichting Film en Wetenschap en van de RVD, het grootste gedeelte wordt gevormd door uitzendingen van radio en televisie. Over de afgelopen twee decennia zien we in toenemende mate dat het broadcasting-paradigma wordt uitgebreid met, en uitgedaagd door online distributie van audio-visuele artefacten. Het doel van Beeld en Geluid is om “het beste audiovisuele archief in het digitale tijdperk te zijn”, een streven dat zich onder meer uit in het vergaren van een collectie die “recht doet aan de Nederlandse geschiedenis door het verleden, heden en de toekomst van de audiovisuele- en muziekcultuur te verzamelen.” In de afgelopen decennia wordt die audio-visuele cultuur in toenemende mate gevormd door ontwikkelingen op het internet. Beeld en Geluid onderkent de impact die digitale netwerktechnologie heeft op de wijze waarop een audio-visueel archief functioneert. De organisatie vervult een voortrekkersrol bij het prioriteren van grootschalige digitaliseringsprojecten en het ontwikkelen van nieuwe ontsluitingsstrategieën.

Wanneer het echter aankomt op het daadwerkelijk archiveren van de producten van deze digitale audio-visuele cultuur, vallen er grote hiaten. Er lopen weliswaar een aantal projecten met het archiveren van via het web gedistribueerd born-digital materiaal; denk hierbij aan pilots met het archiveren van omroepwebsites, ‘tweede schermen’ en YouTube video's, maar aan beleid op het gebied van e-cultuur voor de lange termijn ontbreekt het op dit moment. Er is zodoende reden tot zorg over grote hoeveelheden online, born-digital materiaal die definitief verloren lijken te gaan. De oproep van UNESCO in een *Charter on the Preservation of Digital Heritage (2003)* luidt: ‘digital heritage is at risk of being lost and [...] its preservation for the benefit of present and future generations is an urgent issue of worldwide concern.’

Deze zorg wordt gedeeld door diverse cultureel erfgoed instellingen, waaronder Beeld en Geluid en de academische wereld. Zodoende hebben de Vrije Universiteit en Beeld en Geluid de handen ineen geslagen om onderzoek te doen naar de eisen die born digital, online gedistribueerde producties stellen aan cultureel erfgoed instellingen. Het onderzoek dat ten grondslag ligt aan dit advies richt zich op een specifieke uiting van de digitale cultuur, de zogenaamde ‘interactives’: producties met een dominante audio-visuele component die het *world wide web* gebruiken om interactie met en participatie van kijkers op te roepen, wat vervolgens invloed uitoefent op de content, esthetiek en/of functionaliteit van de productie. Deze interactives hebben echter veel van hun eigenschappen gemeen met nieuwe media content in algemene zin, waardoor de resultaten ook een bredere toepassing hebben.<sup>1</sup>

In dit beleidsadvies wordt eerst aandacht besteed aan het type probleem waar cultureel erfgoed instellingen mee te maken krijgen wanneer ze het engagement aangaan met nieuwe media content. Hierop volgen adviezen. Eerst wordt de vraag beantwoord of er voor Beeld en Geluid een rol is weggelegd binnen dit nieuwe veld. Vervolgens volgen adviezen die betrekking hebben op de diverse onderdelen van archivering: acquisitie, conservering en ontsluiting.

---

<sup>1</sup> Het volledige onderzoeksverslag is te vinden op: [www.archivinginteractives.wordpress.com](http://www.archivinginteractives.wordpress.com).

## Typering van probleem

De televisie- en radioproducties waar Beeld en Geluid tot op heden voornamelijk mee werkt zijn te karakteriseren als een 'crisp set' of duidelijk gedefinieerde set, een wiskundige term die door Lerner en Wanat is gebruikt in de organisatiewetenschap. De onderdelen van een crisp set hebben een eigenschap die onweerlegbaar bepaald of dat onderdeel al dan niet tot de set behoort. In het geval van de collectie van Beeld en Geluid bestaat deze crisp set voornamelijk uit door publieke omroepen geproduceerde objecten die gedistribueerd worden via of radio of televisie. Acquisitie en selectie gebeurt tot op heden ook met name op basis van distributiemedium en verder onderverdeeld op basis van genre. Nieuwe media content is veel lastiger onder te brengen in duidelijk afgebakende categorieën op basis van bijvoorbeeld genre, productie-context, distributiemedium, etc. We spreken dan van een 'fuzzy set': een term uit de wiskunde die verwijst naar een verzameling waarvan de onderdelen slechts een bepaalde mate van lidmaatschap hebben.

Wanneer een organisatie werkt in een dergelijke fuzzy set of complexe context zijn er geen eenvoudige oorzaak en gevolg relaties te formuleren. De te volgen actie voor een nieuw onderdeel van de collectie moet elke keer opnieuw ontdekt en geformuleerd worden. Complexiteit is ook één van de paradigma's uit het *Cynefin framework* van Snowden en Boone. Het Cynefin framework is bedoeld om organisaties en hun management inzicht te geven in de context waarin ze werken en hun beleidskeuzes daarop af te stemmen, in plaats van terug te vallen op een voorgaande *modus operandi* of een voorkeurs-management-stijl. Volgens dit Cynefin model is de juiste reactie op een complexe context "to probe - sense - respond". 'Probe' betekent experimenten uitvoeren die eventueel mogen falen. 'Sense' betekent dat tijdens deze experimenten wordt gemonitord op 'emerging practice'. Dit alles in tegenstelling tot een eenvoudige context, waar de juiste reactie van managers is "to sense - categorize - respond": Dit betekent dat ze de situatie bekijken, categorieën aanbrengen en vervolgens hun reactie baseren op gevestigde praktijken. Het gevaar van het langdurig in een eenvoudige context werken is *entrained thinking*, waardoor mensen verblind raken voor nieuwe manieren van denken door hun opgedane ervaring. Dit lijkt in zekere mate het geval te zijn binnen veel cultureel erfgoed instellingen, waaronder Beeld en Geluid. De organisatie is vormgegeven rondom een relatief duidelijk afgebakend veld, een *simple context*. Er is, zoals duidelijk zal worden, een *mismatch* tussen bestaande conserveringsmethoden en werkwijzen en het veld van nieuwe media. De karakterisering van nieuwe media als complexe context en als fuzzy set fungeert als basis voor de adviezen die volgen.

## Een rol voor Beeld en Geluid in het nieuwe media landschap?

Er is een aantal Nederlandse instellingen dat zich in meerdere of mindere mate bezighoudt met het archiveren van interactieve *kunst*, zoals net-art en installaties, denk aan musea, V2\_Unstable Media en LIMA. Wanneer we het echter hebben over *mainstream* media productie is er op dit moment geen natuurlijk erfgoedpartner. Er valt hierdoor een hiaat in de gezamenlijke collecties van Nederlandse archieven. Gezien de hierboven geformuleerde missie van Beeld en Geluid zou de organisatie zich een plek kunnen toe-eigenen in dit nieuwe media landschap. De visie op de mogelijke positie van Beeld en Geluid binnen dat landschap is echter onvoldoende gespecificeerd, waardoor teruglopende financiële middelen vrijwel uitsluitend ten goede komen aan de in stand houding en uitbreiding van reeds bestaande activiteiten.

- 1 Het mandaat dat Beeld en Geluid heeft vanuit de overheid biedt weliswaar ruimte voor nieuwe media content, maar is een onvoldoende prikkel om hier middelen voor beschikbaar te stellen.

Het initiatief ligt op dit moment dus bij Beeld en Geluid zelf, een lastige positie omdat de huidige taken al voldoende tijd en middelen vragen. Een lobby bij de overheid voor een duidelijker mandaat op het gebied van het conserveren van nieuwe media kan wellicht meer duidelijkheid scheppen. Ook biedt deze lobby de kans om het belang te onderstrepen van engagement met online erfgoed en zo mogelijk nieuwe budgetten toegewezen te krijgen.

- 2 De huidige missie en visie van Beeld en Geluid omvat een taak binnen het nieuwe medialandschap. Ook de lopende pilots en projecten verraden de ambitie om op dit gebied actief te zijn. Deze ambitie moet echter duidelijker binnen de organisatie naar voren komen en ook naar de buitenwereld gecommuniceerd worden. Dit kan bijvoorbeeld door in het collectiebeleidsplan en in de missie en visie expliciet te refereren aan de relatie die Beeld en Geluid wil aangaan met nieuwe media.
- 3 Er is onvoldoende duidelijkheid over de kaders waarbinnen Beeld en Geluid kan en wil opereren op het gebied van nieuwe media. De huidige infrastructuur is gericht op het archiveren van, voornamelijk met publieke middelen gefinancierde, professionele content. Het betrokken raken bij het nieuwe medialandschap staat of valt bij het succesvol implementeren van nieuwe infrastructuur en relaties om zo ook interactieve amateur- en commerciële content in de collectie op te nemen.
- 4 Het vormen van een deelcollectie e-cultuur vormt een tijdelijke oplossing. Op de lange termijn zullen door convergentie 'oude media' goeddeels opgeslokt worden door digitale media, waardoor ze ook interactieve en genetwerkte eigenschappen zullen vertonen. Desondanks levert een gespecialiseerde afdeling e-cultuur een waardevolle bijdrage aan het ontwikkelen van expertise in deze transitieperiode. Bovendien wordt er dan concreter beleid gevoerd op dit onderdeel, wordt er personeel bij- en omgeschoold worden en worden er budgetten toegewezen.

## Acquisitie

De collectie van Beeld en Geluid komt tot stand door directe acquisitie onder producenten en door het overnemen van collecties. Daarnaast fungeert Beeld en Geluid als bedrijfsarchief waar opdrachtgevers op eigen initiatief materialen afstaan en eisen stellen aan de wijze waarop artefacten in de toekomst toegankelijk dienen te zijn, deze maken meestal geen deel uit van de erfgoedcollectie. Gezien de enorme hoeveelheid interactief, digitaal, materiaal dat potentieel in aanmerking komt voor collectie verdient het aanbeveling om mogelijke opdrachtgevers te prikkelen hun materialen ook beschikbaar te stellen voor de erfgoedcollectie van Beeld en Geluid. Op die manier worden er mogelijk inkomsten gegenereerd en wordt Beeld en Geluid deels de taak uit handen genomen om actief te selecteren en acquireren.

- 1 Het advies is om een aantal conserveringsproducten aan te bieden aan opdrachtgevers waaruit duidelijk blijkt:
  - wat er wordt geconserveerd
  - op welke manier de authenticiteit wordt gewaarborgd
  - wat het kost
  - hoe lang objecten (op deze manier) bewaard kunnen worden
  - op welke manier opdrachtgevers weer toegang kunnen hebben tot hun materiaal
  - wie gebruik mogen maken van het materiaal en onder welke voorwaarden
  - waar de rechten liggen voor het gebruik van dit materiaal

Er kan dus variëteit zijn van kwaliteit en diepgang van archivering afhankelijk van de wensen van opdrachtgevers.

- 2 Op dit moment is er in de creatieve sector weinig besef van de cultuur-historische waarde van geproduceerde interactieve artefacten en van het belang om deze te conserveren. Daardoor zijn producenten, financiers en andere betrokkenen bij het productieproces niet geneigd om

zelfstandig en vrijwillig materiaal aan te leveren voor archivering, laat staan daarvoor opdracht te geven. Dit betekent dat het initiatief bij cultureel erfgoed instellingen komt te liggen. De aansluiting bij het productieveld kan alleen op basis van reciprociteit bestaan. Er moet voldoende prikkel zijn voor producenten om mee te werken aan de conservering van hun producties. Die prikkel moet voornamelijk gezocht worden op het gebied van het aanbieden van veilige opslag en eenvoudige mogelijkheden voor hergebruik en her distributie.

- 3 Acquisitie in het nieuwe medialandschap is pro-actief, flexibel en, opnieuw, op maat. Samenwerking met producenten is, zeker op dit moment, noodzakelijk omdat over het algemeen interactieve AV content nog niet crawl-baar is. Ook kan een goede verstandhouding helpen in het verkrijgen van (sommige) rechten op het materiaal.
- 4 Actieve acquisitie past bij de Media Management-richting die Beeld en Geluid is ingeslagen. Wel is er binnen het Media Management model een grote nadruk op productie-context en informatie over productie. Wat de interactieve, participatieve producties hier besproken juist ook nodig hebben is (context) informatie over de receptie van een productie: hoeveel en op welke manier werd deze productie gebruikt? Wat was het aandeel van de producent en 'prosumer' bij het tot stand komen van de content van de betreffende productie? De antwoorden op deze vragen worden niet noodzakelijkerwijs binnen de productiecontext gevonden.

## Methodes voor conservering

De voornaamste methodes van conservering binnen Beeld en Geluid zijn op dit moment migratie en documentatie. Bij het archiveren van interactieve content vindt er een aantal verschuivingen plaats en dient men zich te oriënteren op, en te investeren in andere methodes. Meer nog dan nu al het geval is zal er een combinatie van archiveringsmethoden moeten worden gehanteerd. Waar mogelijk zal een depotsteller of opdrachtgever betrokken moeten worden bij het vaststellen van de combinatie van archiveringsacties die gewenst zijn. Factoren die van invloed zijn op deze keuze zijn: economische middelen, *designated communities* voor betreffende deelcollecties en de mate waarin er toegang mogelijk is tot de producent.

- 1 Hoewel documentatie nu al een rol speelt bij archivering van lineaire producties wordt het bij het archiveren van complexe interactieve producties veel belangrijker. Het gaat daarbij nog steeds deels om tekstuele beschrijvingen. De nadruk ligt daarbij nu op inhoudelijke aspecten van de productie. Wanneer een interactieve productie niet in interactieve vorm kan worden gearchiveerd moet ook beschreven worden:
  - De functionaliteit
  - De wijze waarop de productie in relatie staat tot andere producties
  - De wijze waarop de productie relaties aangaat met de gebruikers
- 2 Documentatie kan naast tekstuele beschrijvingen ook uit audiovisuele componenten bestaan, bijvoorbeeld *screen shots*, *screen casts* en video registraties. De dynamische, genetwerkte aard van interactieve producties is soms zodanig dat dergelijke documentatie het enige is wat overblijft. Feitelijk kunnen we documentatie op dit moment beschouwen als de meest eenvoudig te implementeren methode om op grote schaal interactieve content op te slaan.
- 3 Idealiter behoudt men echter de interactieve functionaliteit van een productie. Allereerst geeft dit een vollediger beeld van de werking van een productie dan een eventuele beschrijving. Ook is het vanuit het oogpunt van ontsluiting nastrevenswaardig: voor het algemene publiek zijn registraties en beschrijvingen nou eenmaal minder toegankelijk dan nog functionerende producties. Er zijn drie methoden die mogelijkheden bieden voor het conserveren van de interactieve functionaliteit: migratie, emulatie en technologische hardware conservering.

- a Migratie: het migreren van lineaire audio-visuele producties naar andere bestandsformaten is een beproefde en binnen Beeld en Geluid breed geïmplementeerde conserveringsmethode. Interactieve producties zijn vaak samengesteld uit meerdere bestandsformaten, die ieder weer zeer specifieke eigenschappen hebben. Hierdoor is migratie van interactieve audiovisuele producties zeer complex en kostbaar, zodanig zelfs, dat het op dit moment geen levensvatbare conserveringsmethode is. Migratie zal wel een rol blijven spelen bij het op lange termijn behouden van de lineaire bestanden die voortvloeien uit documentatie-activiteiten. Ook wanneer een interactieve productie meerdere lineaire elementen bevat, kunnen deze afzonderlijk gearchiveerd worden en geïncorporeerd worden in bestaande migratie-trajecten.
  - b Emulatie: emulatie, waarbij de originele software omgeving wordt nagebootst, lijkt de mogelijkheid te bieden om interactieve functies te behouden. Hoewel er op dit moment nog geen grootschalig geïmplementeerde emulatie-workflows in archieven worden gehanteerd zijn er wel interessante software-pakketten en andere tools in ontwikkeling. Het verdient aanbeveling om in samenwerking met andere nationale en internationale archieven te investeren in de verdere ontwikkeling van emulatie frameworks en pilots te runnen met emulatie van een selectie van producties. Deze producties kunnen geselecteerd worden op basis van artistieke kwaliteit en de mate waarin ze baanbrekend zijn in het gebruik van technologie.
  - c Technologische hardware conservering: hiervan spreken we wanneer de originele apparaten in werkende staat worden opgeslagen en de oorspronkelijke broncode hierop afspeelbaar blijft. Hoewel deze methode veel gebreken kent en op de lange termijn niet haalbaar is, kan het zeer verrijkend zijn om toch op de één of andere manier de materialiteit van een productie inzichtelijk of zelfs toegankelijk te maken. Een mogelijkheid is om aansluiting te zoeken bij een computermuseum, of computerarchief zodat in individuele gevallen, bijvoorbeeld voor onderzoeks- of presentatiedoeleinden, de oorspronkelijke hardware nog zo lang mogelijk toegankelijk is. Met name het onderzoeksveld van de media-archeologie is hierbij gebaat.
- 4 Op basis van kennis die op dit moment beschikbaar is lijkt emulatie de meest waarschijnlijke methode voor de grootschalige conservering van interactieve content.<sup>2</sup> Elke methode heeft echter voor- en nadelen. Het verdient daarom aanbeveling pilots uit te voeren met combinaties van methodes om zo kennis te genereren over de haalbaarheid en het nut van elk van deze methodes. Op den duur kunnen zo precedentes ontstaan die kunnen fungeren als *best practice*.

## Projectmatig werken

Op dit moment is het succesvol archiveren van een productie afhankelijk van de mogelijkheid om deze productie onder te brengen in één van de bestaande categorieën, de crisp sets. In de complexe context van interactieve nieuwe media content bestaat nog maar zelden een 'one-size-fits-all' oplossing voor de conservering van producties door de veelzijdigheid van interactieve netwerktechnologie. Er moet steeds opnieuw ontdekt worden welke onderdelen moeten en kunnen worden gearchiveerd en de manier waarop dit moet gebeuren.

- 1 Pilot-projecten zijn in de context van een audio-visueel archief de meeste duidelijke manier 'to probe'. Deze pilots dienen het hele conserveringstraject te doorlopen, van *ingest* tot ontsluiting. Evalueer de pilots en ontdek met welke combinatie van conserveringsmethodes de genetwerkte, relationele en cybernetische aard van producties het best gewaarborgd blijft.

---

<sup>2</sup> Voor een uitgebreide evaluatie: zie hoofdstuk 5 van het onderzoeksverslag

- 2 Accepteer dat in een complexe context workflows en systemen in een welhaast permanente bèta-fase verkeren en dat daardoor pilots eerder regel dan uitzondering zijn. De resultaten van archiveringspilots moeten dus ook niet langer alleen gezien worden in termen van het ontwikkelen van nieuwe kennis over archiveringstrajecten. De producties die binnen projecten gearhiveerd worden vormen voorlopig de enige uitbreiding van collecties op het gebied van e-cultuur.
- 3 Zoek samenwerking met andere archieven, ook waar het pilots betreft. In de kunstwereld circuleert veel kennis over het op maat archiveren en documenteren van producties. Het zou interessant kunnen zijn om bij wijze van experiment één en dezelfde productie door diverse instituten te laten archiveren en de resultaten daarvan te vergelijken.
- 4 Producties van de publieke omroepen en producties die tot stand gekomen zijn met een bijdrage van het Mediafonds of andere publieke fondsen kunnen in eerste instantie dienen als archiveringspilots. Door de huidige activiteiten van Beeld en Geluid liggen hier de relaties, zowel op institutioneel als individueel niveau, die medewerking van deze partijen aan archiveringspilots waarschijnlijk maakt.

## Personeelseisen

Lerner en Wanat adviseren organisaties die in een fuzzy set werken om interactieve communicatie in teamverband te faciliteren zodat consensus ontstaat. Hierbij is het echter wel van belang dat alle betrokkenen binnen de organisatie de ruimte krijgen om vanuit hun eigen rol en expertise input te geven, om zo groepsdenken te voorkomen. Het soort werknemer dat hierbij past heeft volgens Lerner en Wanat de volgende competenties:

- kan goed omgaan met ambiguïteit
- een sterk gevoel voor morele verantwoordelijkheid
- de capaciteit om te werken binnen autoriteitsgrenzen

Behalve deze algemene competenties is het van belang dat documentaristen die werken met interactieve content expertise ontwikkelen op het gebied van e-cultuur, zowel op het vlak van de instituten en individuen die daarin actief zijn als kennis op het gebied van de gebruikte technologieën. Zeker wanneer archivarissen meewerken aan complexere archiveringsmethodes zoals emulatie, dienen ze uitstekende ICT vaardigheden te hebben of op zijn minst goed op de hoogte te zijn van de (on)mogelijkheden van bepaalde archiveringsstrategieën. Deze competenties laten zich lastig combineren met de vaardigheden die de huidige documentaristen van lineaire content hebben; waarin nauwkeurigheid en inhoudelijke kennis van radio- en televisiecontent hoog worden gewaardeerd.

## Samenwerking

Het digitale medialandschap laat zich door convergentie van genres, mediatechnologieën en productiecontexten maar zeer lastig onderverdelen. Tegelijkertijd is de hoeveelheid materiaal die wordt geproduceerd dusdanig dat samenwerking met andere archieven onontbeerlijk is.

- 1 Beeld en Geluid kan als grootste audiovisuele archief van Nederland een voortrekkersrol bekleden bij het initiëren van samenwerking. Uiteindelijk moet de Nederlandse archiefsector een convergent netwerk worden, waarin grenzen tussen instellingen vervagen.
- 2 Het continue afstemmen van collectiebeleid en het delen van expertise kan bijvoorbeeld vormgegeven worden door gezamenlijke pilots en projecten uit te voeren.
- 3 Betrokkenheid van universiteiten en onderzoeksinstanties is bij het genereren en verspreiden van kennis over archivering van complexe objecten verrijkend voor beide partijen. Universiteiten zijn



tenslotte ook een van de belangrijkste designated communities voor het gearchiveerde materiaal, nu en in de toekomst. Ook hebben universiteiten makkelijker toegang tot onderzoeksfondsen dan archieven.

## Ontsluiting

Zoals eerder genoemd is samenwerking met producenten onontbeerlijk. Waar zij de cultuur-historische waarde van hun producties zelf niet voldoende waarderen is het aan Beeld en Geluid om ze te overtuigen van het belang van conservering. Om polariteit tussen producent en erfgoed instelling te voorkomen moet gezocht worden naar *common ground*. Een gelegenheid daartoe ligt op het vlak van ontsluiting waartoe juist deze interactieve AV-producties interessante mogelijkheden bieden. De vele uren gedigitaliseerd materiaal die het archief van Beeld en Geluid rijk is komen pas tot leven wanneer ze ontsloten worden voor nieuwe publieken. Eenvoudigweg grote hoeveelheden materiaal via online portals beschikbaar maken is niet per definitie de beste manier om een groot publiek te bereiken en hun aandacht vast te houden. Het is noodzakelijk om archiefmateriaal in narratieve constructies te plaatsen die een beeld schetsen van de oorspronkelijke context waarin ze ontstonden. Interactiviteit biedt mogelijkheden om de snel afgeleide toeschouwer van vandaag de dag ook bij historische onderwerpen te betrekken. Dit is met name het geval bij interactieve documentaires die zich, met name in Frankrijk, Canada en de Verenigde Staten in rap tempo ontwikkelen tot volwassen media-vorm. Een aantal voorbeelden van de interactieve presentatie van archiefmateriaal:

CLOUDS OVER CUBA (2012) Erich Joiner en Ben Tricklebank. The JFK Presidential Library

WE CHOOSE THE MOON (2009) Ben Tricklebank. The JFK Presidential Library

OPERATION AJAX (2012) Daniel Burwen. Cognito Comics

WELCOME TO PINEPOINT (2011) Paul Shoebridge en Michael Simons. The NFB

Door zich ook te verbinden aan de productie van dergelijke interactives wordt het audio-visuele archief transparanter en benaderbaar. Zo ontwikkelt zij een beter besef van wat professionele producenten zoeken bij een archief. Het opzetten van gezamenlijke projecten met producenten en omroepen stimuleert eerder genoemde reciprociteit nog verder.

## Conclusies

Het audio-visuele archief van de toekomst zal deels de vorm aan moeten nemen van de objecten die zij archiveert. Dezelfde genetwerkte, dynamische aard en dezelfde continue feedback loops tussen gebruikers en producenten die we zien bij interactives moeten hun weg vinden naar het archiveringsproces. De eindgebruiker van het archief is niet langer uitsluitend betrokken aan het eind van dit proces, maar wordt actief betrokken bij elk onderdeel ervan, van selectie en acquisitie, tot het genereren van (meta)data en kennis over de collectie. Dit geldt voor alle designated communities: academici, producenten en het algemene publiek.

De interactives vormen een uitdagende kans om stappen te zetten richting het archiveren van nieuwe media content in algemene zin. Ze dagen Beeld en Geluid uit om hun rol te bepalen in het nieuwe media landschap. Het pro-actief ontwikkelen van actieve acquisitie, flexibele conservering, projectmatig werken, een nieuw soort documentalist en een directere betrokkenheid bij de productiecontext zal Beeld en Geluid in staat stellen om ook in de toekomst de voortrekkersrol te blijven spelen die het ambieert.