

**ONIT**

**JAARVERSLAG  
2016**

**BEELD EN GELUID**

**SIDE**

**EN**

## VOORTGANG STRATEGISCHE AMBITIES

*In ons Beleidsplan 2016-2020 hebben we drie strategische thema's geformuleerd voor deze beleidsperiode: versterken van de functies van het media-archief, uitbreiden met nieuwe verzamelgebieden en het vergroten van de toegang tot het multimedia-archief en versterking van onze gidsfunctie. Per thema belichten we een aantal ontwikkelingen en projecten uit het afgelopen jaar en blikken we kort vooruit.*

### MEDIA-ARCHIEF: OP ORDE VOOR BETERE DIENSTEN

*We zijn een professioneel (digitaal) media-archief en werken continue aan het verbeteren van de kwaliteit van dienstverlening rond dat archief, zowel voor archiefvormers als voor archiefgebruikers. We zorgen er voor dat het media-erfgoed in het archief duurzaam wordt bewaard en bevorderen gebruik van de collecties door verbetering van de toegankelijkheid van de collectie en de vindbaarheid van specifieke items. De voortgaande professionalisering van het (digitale) archief is een meerjarige ambitie, die vraagt om consequente doorontwikkeling van competenties, technische infrastructuur en klantrelaties.*

#### GOEDE BEWAARPLAATS

Met de toekenning van het Data Seal of Approval (DSA) kreeg het archief in 2016 internationale erkenning als betrouwbare digitale bewaarplaats van datacollecties. Het DSA stelt eisen aan onder andere transparantie en documentatie van processen, de gebruikte

technische standaarden en formaten, de authenticiteit van (meta)-data en voorwaarden voor duurzaam behoud en toegankelijkheid. Het DSA-keurmerk is voor het eerst verleend aan een instituut dat een grote, levende audiovisuele collectie herbergt en beschikbaar stelt.

*“Het was heel bijzonder om iemand blij te kunnen maken met foto's van zijn jong overleden vader. De man was in de jaren '70 met zijn zelfgebouwde houten auto te zien in het TV-programma 'Voor de vuist weg'” – Saskia Arentsen, Mediamanager Collectie Toegang, Beeld en Geluid*



De toekenning van het DSA-keurmerk bevestigt dat we de basis van het media-archief goed op orde hebben. Vanuit die basis werken we verder aan de vernieuwing van technische infrastructuur en werkprocessen. Een omvangrijke operatie in 2016 was het genereren van MPEG-4 files van het gehele digitale archief (vanuit de bronbestanden) die de bestaande MPEG-1 files vervangen. Tijdens dit proces is een kwaliteitsanalyse uitgevoerd, die verbeterpunten heeft opgeleverd voor de interne processen van het archief en waaruit we aan de archiefvormers bruikbare feedback kunnen geven over de kwaliteit van het door hen aangeboden materiaal.



## DIENSTVERLENER

In 2016 is de organisatie van het archief meer toegespitst op het werken vanuit de keten en de klant. Bij de nieuwe afdeling Informatiemanagement staat goede en snelle dienstverlening aan bestaande en nieuwe relaties voorop. Medewerkers koppelen hun kennis van de collectie aan een goed gevoel voor de wensen en mogelijkheden van de klant, zowel bij de vorming als bij de raadpleging en het gebruik van het archief.

Een van de klanten waarmee de samenwerking is uitgebreid, is FOX Sports. Sinds 2008 verzorgen wij voor FOX Sports / Eredivisie Media & Marketing CV de opslag van Eredivisie-voetbalwedstrijden en clubcontent. Daar is in 2016 het materiaal van de Jupiler League aan toegevoegd, om te beginnen het seizoen 2016-2017. De samenwerking met FOX Sports wordt op termijn waarschijnlijk uitgebreid met onder meer Jong Oranje, KNVB-bekervoetbal en vrouwenvoetbal.

Voor 2017 verwachten we een aantal specifieke innovaties in het zoekstelsel van Beeld en Geluid, zoals de mogelijkheid van gezichtsherkenning in audiovisuele media. Daarnaast wordt verder gewerkt aan de introductie van een volledig nieuw Media Asset Management-systeem, dat het nieuwe hart gaat vormen van het digitale audiovisuele archief en waarmee de prestaties op het gebied van beheer, toegankelijkheid en vindbaarheid verder zullen verbeteren.

## NON-LINEAIR

Het medialandschap waarin het archief opereert zal blijven veranderen. Van belang is de vraag in welk tempo de verschuiving van lineaire radio en televisie naar non-lineair aanbod (on demand, web-only) zich gaat voltrekken. We bereiden ons voor op een grotere instroom van non-lineair en cross-media content. Dat is noodzakelijk om de wettelijke taak als archief van de NPO goed te kunnen blijven uitvoeren én een voorwaarde voor het kunnen vastleggen van eigentijdse mediavormen, als onderdeel van een mediahistorische collectievorming.

## NIEUWE VERZAMELGEBIEDEN: EEN BREDERE BLIK

*Beeld en Geluid vormt een mediahistorische collectie in een zich snel ontwikkelend medialandschap. Om een representatief beeld van de ontwikkeling van de media in Nederland te kunnen geven, willen we de vertrouwde instroom van onder andere omroepproducties aanvullen met content uit een aantal nieuwe verzamelgebieden, zoals webvideo en sociale media. Dat is pionierswerk. De periode 2016-2020 gebruiken we voor het uitvoeren van experimenten en pilots en het creëren van randvoorwaarden voor een gerichte verbreding van de collectie.*

## ONLINE MEDIA

In 2016 zette de groei van het gebruik van online media door. Het was de zomer van Pokemon Go. YouTubers Enzo Knol en Stuk TV braken door de grens van 1 miljoen abonnees. Nu.nl bereikte iedere maand de helft van alle Nederlanders, het bereik van YouTube steeg zelfs tot 80%<sup>1</sup>. De kijktijd voor televisie bleef redelijk stabiel. Het mediagedrag van jongeren is wel heel anders dan dat

van oudere generaties: ze luisteren, kijken en lezen minder, maar communiceren veel.<sup>2</sup>

## LET'S PLAY

Als onderdeel van het verkennen van de nieuwe verzamelgebieden hebben we het afgelopen jaar aandacht besteed aan videogames. Vanuit Nederlands mediaperspectief is dit een klein maar relevant

<sup>1</sup> GfK DAM, jaaroverzicht 2016.

<sup>2</sup> Mediamonitor 2015-2016, Commissariaat voor de Media.

**“Het is super dat Beeld en Geluid deze game in het archief opneemt. Ik hoop dat er nog veel spellen toegevoegd worden aan de collectie!” –**

*Arjan Brussee – CEO Boss Key Productions en programmeur van Jazz Jackrabbit*

verzamelgebied. De gamesector kent een wereldwijde markt die wordt gedomineerd door internationale spelers. Toch is er een interessante geschiedenis van Nederlandse producties, die het waard is te worden getoond (en gespeeld!) en voor de toekomst te worden bewaard<sup>3</sup>.

In 2016 is de collectie verrijkt met de spellen van softwarehuis Radarsoft, dat in de jaren '80 spellen maakte voor onder andere de Commodore 64 en MSX spelcomputers. Een andere game die aan de collectie is toegevoegd is het iconische Jazz Jackrabbit uit 1994, een destijds in zowel technisch als grafisch opzicht zeer vernieuwende game. In het project 'GAME ON' (mogelijk gemaakt met een NWO-subsidie) werd voor videogames onderzoek gedaan naar de museale presentatie, de sociaal-technologische context en mogelijke archiveringsstrategieën. Dit gebeurde onder andere in de Let's Play expositie tijdens gaming maand van *Let's YouTube*.

## DIGITALE STAD

Op het gebied van online-media raakten we in 2016 als archiveringspartner betrokken bij het bijzondere project Re: DDS, gericht op de reconstructie van een online-platform voor particulieren uit de pioniersfase van het internet: De Digitale Stad Amsterdam. Dit project is een samenwerking tussen Amsterdam Museum, Beeld en Geluid, NCDD, Universiteit van Amsterdam en

de Waag Society en ontving de prestigieuze Digital Preservation Award for Safeguarding the digital legacy van de Digital Preservation Coalition (UK).

In 2017 zetten we voor de nieuwe verzamelgebieden verdere stappen in de collectievorming en de ontwikkeling van goede presentatie en archivering. Er start een pilot met het archiveren van websites met dynamische content, zoals Flash en Javascript. De nieuwe verzamelgebieden worden onderdeel van het in 2017 te actualiseren collectiebeleid, waarbij ruimte wordt gemaakt om de relevantie en randvoorwaarden voor het verbreden van onze scope nader te verkennen. Op het gebied van de meer traditionele media vindt in 2017 een belangrijke verbreding plaats: door de fusie met het Permuseum wordt onze collectie verrijkt met de geschiedenis van de schrijvende pers en journalistiek.

*Nieuw partnerproject. 'De Digitale Stad Herleeft'*



## TOEGANKELIJKE COLLECTIES, ACTIEF HERGEBRUIK

*Beeld en Geluid beheert een (historische) mediacollectie die het verdient om gezien, gehoord en gebruikt te worden. We zijn voortdurend bezig om de mogelijkheden van het professionele hergebruik te vergroten en de zichtbaarheid en betekenis van de collectie voor een groter publiek te versterken. Daarbij haken we aan op veranderingen in het landschap van online platforms en kanalen en proberen we ons aanbod goed aan te laten sluiten bij de wensen en mogelijkheden van het publiek. Een aansprekende collectie alleen is niet voldoende. Je moet haar toegankelijk, zichtbaar en relevant kunnen maken, online en on site.*

### HERGEBRUIK

De collectie van Beeld en Geluid is binnen de muren van het gebouw vrij raadpleegbaar. Ook daarbuiten wordt de collectie - na toetsing bij rechthebbenden - actief hergebruikt. Via programma's

als Andere Tijden, OVT en Zomergasten maken miljoenen kijkers kennis met de collectie. Culturele instellingen gebruiken materiaal voor evenementen en tentoonstellingen, zoals Goede Hoop, Zuid-Afrika en Nederland vanaf 1600 in het Rijksmuseum. Voor het

<sup>3</sup> Onder de noemer Nationale Agenda Game Archivering overlegt Beeld en Geluid met experts en verzamelaars over de ontwikkeling van kennis, faciliteiten en beleid.



Nieuwe aanwinsten ook in fysieke collectie: Job, Joris en Marieke met hun 3D geprinte installatie FREEZE! An adventure in 100 frames.



Jort Kelder bespreekt in de aanloop naar de Tweede Kamerverkiezingen 2017 bij Jinek de geschiedenis van het campagnevoeren, met fragmenten uit de collectie van Beeld en Geluid.

onderwijs is er via speciale platforms (met inlog) een grote verzameling materiaal beschikbaar.

*“Het is mooi om onze collectie te kunnen delen met een betrokken publiek. Bijvoorbeeld de projecties op het Hilversumse Raadhuis tijdens het Dudok Vijverconcert met het Metropole Orkest.” – Poppe ten Dolle, Mediamanager Toegang, Beeld en Geluid*





**FREEZE!**

*An adventure in 100 frames.*

Wetenschappers uit uiteenlopende disciplines als mediastudies en communicatiewetenschappen maken gebruik van onze collecties voor onderzoek en onderwijs. Zo is in 2016 onderzoek gedaan naar de historie van verkeersinformatie op de radio en naar het mediadebat over de koloniale oorlog in Indonesië. Beeld en Geluid is uitgever van twee tijdschriften: Tijdschrift voor Mediageschiedenis en het Journal of European Television History and Culture.

#### Tijdschrift voor Mediageschiedenis



#### Journal of European Television History and Culture



## OPEN COLLECTIE

We streven er naar om het aanbod van materiaal dat zonder beperkingen beschikbaar is ('Public Domain') te laten groeien. Dat lukt gestaag: 5500 items zijn inmiddels toegankelijk via het platform Open Beelden en kunnen vanuit daar vrij worden gedeeld, gedownload of hergebruikt. In 2016 werden onder andere stadsbeelden (in HD) toegevoegd uit de jaren 1920 van steden als Haarlem, Sittard en Groningen.

Materiaal uit de collectie met Creative Commons licenties, kan worden hergebruikt met bronvermelding. Het aandeel van dit

Still uit 'Boomkickers roepen in koor', [www.natuurbeelden.nl](http://www.natuurbeelden.nl)



materiaal groeit gestaag. In 2016 is vooral veel materiaal uit de collectie Natuurbeelden toegevoegd. Voor de online presentatie van de collectie rond bepaalde thema's of actualiteiten gebruiken we de themakanalen op [in.beeldengeluid.nl](http://in.beeldengeluid.nl). In experimenten en samenwerkingsprojecten onderzoeken we aansprekende nieuwe presentatievormen, zoals de scrollytelling multimedia-verhalen over onder andere André van Duin of 40 jaar Sesamstraat.<sup>4</sup>

## WIKIMEDIA

Hergebruik van het archiefmateriaal stimuleren en faciliteren we door het materiaal op een toegankelijke manier aan te bieden. Het aanbieden van materiaal in de 'mediatheek' van Wikimedia en het bevorderen van hergebruik van de content op Wikipedia pagina's door middel van edit-a-thons leidt tot een miljoenenpubliek. Een aanbod van GIF's via het platform Giphy bevordert een eenvoudig en speels hergebruik van de collectie via sociale media. Meer gelaagde vormen van hergebruik werden gefaciliteerd met onder andere het Open Media Art programma (artists in residence) of in het RE:VIVE project waarin artiesten nieuwe muziek maken met behulp van voorgesorteerde sets archiefmateriaal.

In 2017 wordt een verdere groei van het aanbod op Open Beelden voorzien. Daarnaast zullen de mogelijkheden voor het streamen van omroepmateriaal de komende jaren toenemen. In het kader van het Concessiebeleidsplan 2016-2020 zijn er met de NPO en de publieke omroepen afspraken gemaakt over onze rol bij de online beschikbaarstelling. Afhankelijk van het genre kunnen we materiaal met een bepaalde minimale ouderdom beter toegankelijk maken. Om dit materiaal met kracht en betekenis te kunnen aanbieden zal bij de online presentatie ervan nauw worden samengewerkt met de omroepen en andere mediamakers.

#### Een viertal GIF's van het platform Giphy



<sup>4</sup> de scrolly's zijn te vinden via [scroll.beeldengeluid.nl/homescroll](http://scroll.beeldengeluid.nl/homescroll)'s zijn te vinden via [scroll.beeldengeluid.nl/home](http://scroll.beeldengeluid.nl/home)