

KUNSTENAAR IN EEN DIGITALE WERELD

MARIEKE VERBIESEN EN DE DIGITALE TRANSFORMATIE



Marieke Verbiesen en Neeltje Sprengers, *Cosmic Jungle*, 2009 (/09/26/moviestar-van-marieke-verbiesen-en-neeltje-sprengers-zaal-5-filmhuis-den-haag/).

Marieke Verbiesen is een Nederlandse nieuwe media kunstenaar. Ze maakt interactieve installaties en performances met behulp van experimentele animatie. Haar crossdisciplinaire werk kan het best omschreven worden als een samensmelting van verschillende media, vaak resulterend in levensgrote installaties die cinema, beeldhouwkunst en interactiviteit combineren. In veel werken wordt verouderde technologie – zoals klassieke computerspel-hardware en celluloidfilm – verenigd met nieuwe, opkomende technologieën zoals motiontracking en andere vormen van responsieve, menselijke input. Publieksparticipatie is een fundamenteel element van de werken, waarbij de rol van het publiek verandert van toeschouwer naar actieve deelnemer en activator.

Voor deze interviewreeks over het onderwerp Digitale Transformatie, sprak Marlijn Gelsing (MG) van Kunstloc in juli 2024 met kunstenaar Marieke Verbiesen (MV).

DE HUIDIGE PROJECTEN VAN MARIEKE VERBIESEN

MG: We spraken de afgelopen maanden met veel culturele instellingen over de digitale transformatie en de uitdagingen waar zij tegenaan lopen. Met welke projecten ben jij bezig en waar loop je tegenaan?

MV: Ik ben nu hard aan het werk om drie dingen voor te bereiden. Een daarvan is het publiceren van een boek: *Bit Crushes and Square Waves*. Ik scan heel veel dingen die ik van projecten heb bewaard die misschien interessant zijn om in het boek te laten zien. Het maken van een boek is anders dan een website maken waarop je werk laat zien dat helemaal 'af' is. Het is juist leuk om ook *work in progress* te laten zien.

MG: Dat heb je steeds gedocumenteerd over de jaren heen?

MV: Ja, dat staat soms nog op **dv tapes**, op **rare formaten** of op **cd's**. Dus ik ben alles opnieuw aan het scannen. Dat is ook onderdeel van dit plan natuurlijk, dat ik aan een **server** bouw waar alles op staat. Zodat ik makkelijker met andere mensen kan samenwerken. Daar werken we met meerdere mensen aan. Maar **digitaliseren**, dat moet je toch zelf doen, anderen weten niet wat ik allemaal

gedaan heb. Zo blijf ik bezig met het **overzetten van formaat naar formaat naar formaat**. Dat is waar digitaliseren over gaat. Ik had daar laatst een lang gesprek over met **Jan Robbert Leegte**¹.

Maar digitaliseren, dat moet je toch zelf doen, anderen weten niet wat ik allemaal gedaan heb. Zo blijf ik bezig met het overzetten van formaat naar formaat naar formaat. Dat is waar digitaliseren over gaat.

Marieke Verbiesen, kunstenaar

MG: En de andere twee projecten?

MV: Verder heb ik nu nog twee projecten lopen. Een daarvan is de **bot** die ik maak, waarbij je van **junkmail nieuwe gedichten** kan maken. Daar heb ik nieuwe plannen voor, maar ik heb gewacht op de **Dutch Design Week**². Daar waren 35.000 mensen op de been en die bezoekers zijn enthousiast met mijn werk aan de slag gegaan. Zo kreeg ik heel veel informatie die voor de doorontwikkeling van de installatie belangrijk is. Die informatie is digitaal niet zo moeilijk te verwerken. Je hebt een database en daarin zie je: er is zo vaak daarop geklikt. Dan krijg je een overzicht met nummertjes. Dus DDW was een heel fijn testmoment. Ook om te kijken wat niet zo lekker loopt. Wat ik nu doe in Maastricht bij **Jan van Eyck**³ met de **RISO-machines**, is kijken of ze een boekje kunnen maken van al die gedichten. Tijdens DDW stond er een box met 'donate'. Je kon het gedicht dat je gemaakt had doneren, of je kon je gedicht meenemen. Het is vaak gedoneerd. Veel mensen vonden dat leuk en waren nieuwsgierig wat ermee zou gebeuren. De mensen die bij het werk stonden, om vragen van bezoekers te kunnen beantwoorden en te zorgen dat alles in goede banen verliep, vertelden bezoekers dat het een kunstproject was en dat het gedoneerde gedicht in een boekje gepubliceerd zou worden. Het heeft verder geen marktwaarde, ik kan het niet verkopen aan Google of zo.

MG: Vragen mensen vaak of het AI is?

MV: Ja, heel vaak. Maar er staat een logo op **NO AI**. Zo ontstonden interessante gesprekken over AI, over wat het wel of niet toevoegt. Mensen wilden weten waarom AI niet gebruikt werd. Wat vaak verkeerd begrepen wordt, is dat het iets heel nieuws zou zijn. Wij legden uit dat **machine learning** al heel lang bestaat. Dit is ook machine learning, met een zelfgemaakte machine. De code daarvan staat straks online. Iemand anders kan dat straks ook bouwen. Dat is het hele idee erachter. Er zijn veel missconcepties over AI. **Alan Warburton**⁴ maakte in 2023 trouwens een heel goede video essay over AI. 'The Wizard of AI'⁵. Dat heb ik laten zien aan wat masterstudenten. In plaats van dat je hele droge kost voorschotelt, wordt het door hem heel goed gevisualiseerd. Als je naar de visuele cultuur kijkt, hoe gaat de impact van AI zich vertalen? Hoe beïnvloedt AI de manier waarop we werken? Echt de moeite van het bekijken waard, en dat geldt voor meer van zijn essays.

MG: Wordt de data van de gebruikers van jouw bot ook digitaal opgeslagen?

MV: Nee, dat doe ik niet. Dat leg ik ook uit, het is weg daarna. Ik weet op basis van de data wel waar mensen op getoetst hebben, maar ik ga het gedicht zelf niet bewaren. Dat is niet zo belangrijk ook. Het idee voor het boekje leidde er wel toe dat ik na moest denken over wat ik met RISO zou kunnen doen. Een RISO-machine is een soort voorloper van onze huidige kleurenprinter. Het is een veredelde stencilmachine die steeds maar één kleur per drukgang op papier zet, gebaseerd op een sjabloon dat met de computer gemaakt is. Wil je meerdere kleuren, dan moet je het papier meerdere keren door de machine laten gaan. Het lijkt op hoe je een zeefdruk maakt, maar dan veel minder arbeidsintensief. Grafisch levert dat een heel mooi beeld op, vandaar dat veel kunstenaars er nog steeds mee werken. Hoe kun je zo'n pagina in een boekje er nu interessant uit laten zien, door bepaalde woorden te belichten of zo. Dat doe ik alleen, met ondersteuning van de beheerder van de werkplaats van de Jan van Eyck. Hij legt uit hoe het allemaal werkt. Als je dat eenmaal weet, dan kun je zelf experimenteren. Ik neem het project ook op in een grotere publicatie waar ik nu aan werk, die vooral mijn werk zelf laat zien alsmede het *work in progress*. De titel is **Bit Crushes and Square Waves**. Maar omdat het daar juist gaat over het werk zelf laten zien met zo goed mogelijk beeldmateriaal, daar leent het RISO-formaat zich niet goed voor. RISO werkt goed als je 1 of een paar kleuren door- en over elkaar print,

¹ <https://www.leegte.org>

² <https://ddw.nl>

³ <https://janvaneck.nl/postacademy/about>

⁴ <https://alanwarburton.co.uk/>

⁵ <https://vimeo.com/8849296440>

omdat je 'per kleur' print kun je er juist meer experimenteren. De kleine RISO-publicatie met gedichten heeft maar een beperkte oplage. Ik ga er niks aan verdienen met de verkoop.

MG: Ik wil het ook nog even hebben over je project **Play Lab**, want dat vind ik super interessant. Dat gaat over kennisdeling, en over samenwerking. Kun je vertellen wat het is en waar je naartoe werkt?

MV: Het is een manier om het werk wat ik digitaal heb, mijn website, en het werk dat ik normaal live tijdens festivals of in een presentatieruimte laat zien, wat dichterbij elkaar te trekken. Want mijn werk is altijd interactief en een website is dat ook wel, maar veel beperkter. Het gaat erom dat je ook met het werk dat je op mijn website ziet echt met iets kan spelen en dingen kan doen. Dat kon je op mijn oude websites wel. Voor een van mijn eerste websites maakte ik alles in **Flash**. Met de Adobe *Flash* Player kon je allerlei multimedia-inhoud zoals animaties en games op webpagina's bekijken. Toen kon ik nog niet fatsoenlijk programmeren, Flash was heel makkelijk. Dat vond ik er ook zo leuk aan, dat het zo toegankelijk was. Gifjes en rare interactieve javascripten heb ik geleerd door gewoon javascript te kopiëren en te kijken wat er gebeurde. Mijn eerste website zag er niet uit hoor, dat was één groot interactief ding. Je kon overal op klikken en er overal kon je spelletjes spelen. Ik deed toen veel samen met **Gijs Gieskes**⁶ en we probeerden altijd gewoon van alles. En dat mis ik een beetje met het nieuwe web 2.0, dat alles er meer hetzelfde uitziet en dat je minder kunt experimenteren.

MG: Nee, je website moet je waarschijnlijk helemaal ombouwen, als je dat zou willen.

MV: Ja, maar ik kan wel kijken hoe ik toch een vertaalslag kan maken naar de interactiviteit die ik graag wil. Maar dat kan ik niet helemaal zelf. Dat vraagt veel programmeerwerk. Daar gebruik ik de **Impulsgelden**⁷ ook voor, zodat ik met anderen die dat wel weten kan samenwerken. Daardoor krijg ik toegang tot een breder publiek. Ik weet niet eens of mensen snel op een website komen tegenwoordig, maar als ze er komen, dan kunnen ze in plaats van plaatjes zien ook spelen met die dingen.

MG: Bepaalde doelgroepen zullen je echt wel weten te vinden. Maar hoe verbind je een breder publiek aan je digitale werk? Ga je platformen van derden gebruiken? Ga je zelf iets bouwen? Doe je dat met anderen, en kan je dat bijvoorbeeld als een Brabantse community doen? Wat me ook opvalt is dat bij **fondsen**, ik weet niet hoe jij dat ervaart, de druk groeit om bewijslast te verzamelen van het nut van de investering en de impact die je creëert. Terwijl juist in dit soort crossovers ontwikkelruimte nodig is.

MV: Interessant! Je hebt bijvoorbeeld **Playgrounds**⁸ of veel kleinere initiatieven zoals **Gifgrond**⁹, hier in Tilburg. Iedereen heeft een ander publiek en focus. Hoe maak je iets dat iedereen kan delen?

MG: En zitten daar technologische grenzen aan, waar je overheen moet? Of kan alles met elkaar communiceren? **MU**¹⁰ is bezig met hun archief van alle exposities en activiteiten over de jaren heen. Dat ze als een soort **beehive** presenteren; een archief dat leeft en waar anderen mee kunnen werken. Daar hebben ze externe financiering voor gevonden via Fonds 21. Maar dat is weer hun eigen platform. Dat is niet interoperabel met andere platformen. Dus dan moet je toch weer naar een website toe.

MV: Ja, dat vind ik interessant aan **Rhizome**¹¹, dat sinds 2003 gevestigd is in het New Museum in New York en een voorvechter is van born digital kunst. Zij hebben **een archief van alle web art vanaf de jaren negentig tot nu**. Ze ontwikkelden een open source archiveringstechniek en beschikken over verschillende manieren om de interface te bekijken. Als een lineaire tijdslijn, maar ook geografisch, als een grid of een netwerk met puntjes. Je kijkt steeds naar dezelfde data, maar het wordt op een andere manier gevisualiseerd. Zij werken veel met **archive.org**¹², een non profit organisatie die een enorme onlinebibliotheek beheert met miljoenen gratis films, software, websites, muziek en teksten.

⁶ <https://gieskes.nl>

⁷ <https://www.kunstlocbrabant.nl/impulsgelden>

⁸ <https://weareplaygrounds.nl>

⁹ <http://gifgrond.nl/>

¹⁰ <https://mu.nl/nl>

¹¹ <https://rhizome.org>

¹² <https://archive.org/about/>

Dat vind ik interessant aan Rhizome. Zij hebben een archief van alle web art vanaf de jaren negentig tot nu. Ze hebben een open source archiveringstechniek ontwikkeld en ze beschikken over verschillende manieren om de interface te bekijken. [...] Je kijkt steeds naar dezelfde data, maar het wordt op een andere manier gevisualiseerd.

Marieke Verbiesen, kunstenaar

HET ARCHIVEREN VAN MEDIAKUNST

MV: Het archiveren van mediakunst is inderdaad een uitdaging. Hoe kun je bijvoorbeeld video, maar ook websites archiveren? **Archive.org** heeft daarvoor een **web archive machine** gebouwd.

MG: De database van **LI-MA**¹³ toont volgens mij een lijst met allemaal velden per kunstenaar. Ik weet niet of dat nog op een andere manier gevisualiseerd wordt. Ik blijf het een boeiend vraagstuk vinden; hoe kan je dat ergoed behouden en werkend houden? En wat kost dat allemaal aan inzet?

MV: Ik sprak laatst met Jan Robbert over de periode dat ik bij **Bergen Center for Electronic Art (BEK)**¹⁴ werkte. Ik ben daar gestopt in 2018 en destijds werkten wij samen met het **Nationale Archief van Oslo**. Een van de hoofddoelen was archivering. We hebben toen een **codec** gemaakt waarmee mensen video konden digitaliseren. Want al die codecs zijn van commerciële bedrijven. Kunstenaars hadden bij ons ongelimiteerd serverruimte. Je hebt nu allerlei cloud oplossingen, maar wij merkten vanaf 2014 dat veel mensen die zelf een klein servertje draaien, steeds vaker te maken kregen met **ransomware**. En dat infecteert ook je **back-up**. Wij bedachten een strategie hoe je dat zelf, als je echt veel video of documentatie hebt, goed kunt bewaren. Veel mensen delen namelijk een server. Het idee is dat je die met 3, 4 of 10 man deelt. Naast de server heb je een back-up server die ergens anders staat en dan heb je nog een **cloud**. Dat kost geld. Maar die ransomware is nu zo geavanceerd geworden, dat die terechtkomt op de server, de back-up én in de cloud. We hebben destijds mensen geadviseerd die nu in de problemen komen. Dat hele systeem, waarvan we dachten dat het veilig was, is niet meer veilig. Dat is een heel groot probleem.

MG: Daar kan je toch niet op ontwikkelen? Je holt toch altijd achter die ontwikkelingen aan?

MV: Ik werd opgebeld door **BEK**, een jaar geleden ongeveer, met de vraag wat we daar het beste aan kunnen doen. Hoe kunnen individuele makers zich hiertegen weren? Waar we al snel achter kwamen is dat je bedrijven hebt die **immutable back-ups** maken. **Die maken een cloud back-up die ze onoverschrijfbaar maken**. Een ransomware virus kan daar niks mee. Dat is een manier om je data te beveiligen, maar dat kost duizenden euro's per maand. Veel grote bedrijven maken daar gebruik van. Bedrijven die over heel veel data beschikken zijn daarmee bezig. Ik heb uitgezocht of je ook zelf immutable back-ups kan maken op een eigen server. Maar daar heb je weer software voor nodig en dat is heel lastig en het kost veel resources. Met Jan Robbert sprak ik daarover. Hij wilde weten hoe we dat bij **BEK** hadden opgelost. Ik zeg: nou ja, niet. Wij hadden dat geld niet.

MG: Tja, zonder geld kom je dan niet ver. Ook voor veel makers en instellingen zit daar de bottleneck.

MV: Klopt. We hebben ook gesprekken gevoerd met **one dot zero**¹⁵, daar heb ik ooit gewerkt. Die doen veel met **motion design**. Je hebt **tape back-up**, bijvoorbeeld een **LTO-tape systeem**. Dat is een comeback aan het maken. Dat is ook een manier om immutable back-ups te maken. Harddisks gaan kapot na 10 of 20 jaar, maar een tape heeft een levensduur van 30 tot 50 jaar. Alle grote musea gebruiken die tape back-ups in plaats van cloud back-ups. Daar heb ik lang over nagedacht. We hebben ook even met een paar andere makers bij elkaar gezeten, want het medium is heel goedkoop en stabiel; een tape kost niks. Maar de machines kosten veel geld, het begint bij 10.000 euro en dan loopt het op tot 40.000 euro.

Je hebt tape back-up, bijvoorbeeld een LTO-tape systeem. Dat is een comeback aan het maken. Dat is ook een manier om immutable back-ups te maken. Harddisks gaan kapot na 10 of 20 jaar, maar een tape heeft een levensduur van 30 tot 50 jaar. Alle grote musea gebruiken die tape back-ups in plaats van cloud back-ups.

Marieke Verbiesen, kunstenaar

¹³ <https://li-ma.nl>

¹⁴ <https://bek.no/en/>

¹⁵ <https://www.onedotzero.com/>

MG: Dan zou je een community moeten oprichten om dat samen te kunnen beheren.

MV: Ja, als je dat als een service kan aanbieden voor makers, dan zou dat heel mooi zijn. Want de tape is ongeveer 30 euro voor 10 terabyte. En het is ongecodeerd. Je hebt geen software van een bedrijf nodig om het te kunnen gebruiken. Inmiddels heb ik vernomen van **Joost Dofferhof** bij **LI-MA** dat ze die service kunnen aanbieden waarbij ze 1 LTO set lokaal bewaren en 1 op een externe locatie, zodat er in het geval van brand of schade altijd een kopie beschikbaar is. In Oslo denken ze er ook over na, waar ze videokunstarchieven hebben, om dat als een service aan te bieden voor kunstenaars. Maar die zitten wel met het probleem dat de afstanden daar heel groot zijn. Dus dan bied je het aan voor alleen de kunstenaars in Oslo. Maar je hoeft niet elke week een back-up te maken. Je kan het gewoon één keer doen en dan na een jaar of twee jaar weer overschrijven. Je hoeft niet elke week daar naartoe, dat zou onhoudbaar zijn. Plus het drukt de kosten van cloud servers. Mijn archief is nu al 40 terabyte. In de cloud kost dat meer dan 1000 euro per maand om dat op die manier te bewaren.

MG: Ga je zelf gebruik van maken van tapes?

MV: Ik ben ernaar aan het kijken. Een machine is nu te duur. Maar we kijken of we die met een aantal mensen kunnen kopen. Ik wacht ook af wat LI-MA gaat doen. Als zij er een kopen, dat zou te gek zijn.

MG: Maar dan heb je niet altijd toegang tot je archief. Dan moet je fysiek naar die machine toe.

MV: Je gaat met een lege tape daarnaartoe en met je harddisk en dan sluit je harddisk aan de computer. Dan doe je de tapes erin die eruitzien als een **VHS player**. Dat is echt heel grappig. En dan is het veilig. Het is een heel goed alternatief voor de cloud. Ook vanwege het energieverbruik. Voor musea is het perfect, die hebben soms honderden terabytes. Dat kunnen ze niet in de cloud blijven opslaan. Ook zij moeten iets bedenken om hun digitale bestanden blijvend te archiveren.

MG: Heel interessant. Ik weet dat **Witte Rook**¹⁶ in Breda ook daarover nadenkt. Ook LI-MA is daarbij betrokken. **DEN** ook wel, hun wortels liggen in de erfgoedsector, waar de focus van nature meer op het archiveren van materialen ligt. Zij ontwikkelen nu een programma voor de kunstensector.

MV: Ja, 20 jaar geleden, toen LI-MA nog bij **NIMK**¹⁷ zat, hebben zij de opdracht gekregen musea en cultuurorganisaties te helpen om te digitaliseren. Dus iedereen focust op hoe we gaan digitaliseren. Maar nu komt de tweede stap. Dan heb je al die data, en wat doe je daar dan mee? Hoe blijf je uit de klauwen van ofwel de ransomware-gasten ofwel de dure cloud-aanbieders.

MG: En hoe maak je het toegankelijk voor je publiek, als je dat ook nog zou willen?

MV: Er belde een bedrijf die immutable back-ups maakt en die mijn website had gezien. Zij werken voor heel grote bedrijven. Grote verzekeringsmaatschappijen. Ze zeiden dat het eigenlijk jammer is dat de technologie zo duur is en daarmee ontoegankelijk voor de cultuursector.

MG: En zo raken we ons culturele erfgoed kwijt.

MV: Ja, want wat vroeger veilig was, is dat nu niet meer. Dat wordt een probleem. Of dat is al een probleem. Voor grote bedrijven is 5.000 tot 10.000 euro per maand niks. Maar voor een culturele instelling of een kunstenaar; die moeten daar een heel jaar op leven. Dus moeten we naar een andere manier zoeken om te archiveren. En daar komen die tapes bij van pas.

CYBERSECURITY BIJ CULTURELE ORGANISATIES

MG: Als maker ben je actief betrokken bij digitalisering en archivering van mediakunst. Hoe komt dat?

MV: Dat is een beetje op mijn pad gekomen. Door al die problemen met ransomware. En omdat ik vaak gebeld word met vragen over hoe we dat kunnen oplossen. Dat was vroeger mijn baan. Maar ik heb er nu zelf mee te maken en ik zie dat andere kunstenaars er mee te maken hebben. Meestal de kunstenaars die veel met video doen. Maar ook culturele organisaties. **De Fabriek**¹⁸ heeft er

¹⁶ <https://witterook.nl>

¹⁷ <https://nimk.openbeelden.nl>

¹⁸ <https://defabriek eindhoven.com/nl>

bijvoorbeeld mee te maken. Zij zijn nog maar net zover dat ze alle dia's van 50 jaar hebben gedigitaliseerd. Dat is voor LI-MA ook zo. Al die organisaties hebben eerst die stap moeten maken.

MG: En wat ga je er daarna mee doen? Met al die digitale bestanden. Wat is daarvoor nodig?

MV: Het zou zonde zijn als culturele organisaties en makers daar veel geld aan kwijt zijn. Of helemaal in een **gridlock** zitten met zo'n platform dat veel geld kost. Migreren naar een ander platform, doe je niet zomaar. Als jij bijvoorbeeld een backup van 5 terabyte hebt, bijvoorbeeld bij Amazon. Stel nu dat alles kwijt bent. Om dat terug te converteren, dat kan goed een maand duren.

MG: Nou, die tapes lijken een hele mooie oplossing.

MV: Ja, het zou een perfecte oplossing zijn die je voor meerdere mensen beschikbaar kan maken. En wat betaalbaarder zou kunnen zijn als je dat met meerdere mensen deelt. Want dat belemmert op het moment nog veel mensen. Want ja, 10 of 15.000 euro, dat is wel heel veel geld.

MG: Ja, misschien ligt die opdracht wel bij LI-MA.

MV: Een bijkomend probleem is dat de technologie zich nu heel snel ontwikkelt. Er is een standaard, die heet **LTO**. Maar door de snelle ontwikkelingen komt er steeds een nieuwe standaard uit. Op een gegeven moment moet je een keuze maken voor een systeem dat je gaat kopen. Dan moet je mensen wel kunnen uitleggen hoe het werkt. Je moet iemand hebben die het je uitlegt. Dat zou veel organisaties in de cultuursector helpen.

MG: Het gaat echt niet alleen over geld waar in de sector behoefte aan is. Het gaat ook over kennis, het gaat over verbinding.

MV: Je moet weten wat de juiste stappen zijn. Ik heb het idee dat er heel vaak, met de beste bedoelingen, met de aanschaf van software en hardware die door anderen aangeprezen wordt een vlucht vooruit wordt ingezet. Waar heel veel geld voor wordt betaald. Maar waarvoor de kennis en ervaring ontbreekt om de juiste keuzes te kunnen maken.

MG: Wij komen dat zelf ook tegen. Dan wordt er een pakket aangekocht en al werkende kom je erachter dat het niet helemaal is wat je ervan verwacht. Ondertussen zit je er wel aan vast, soms jarenlang, en maakt hoge kosten. Grotere organisaties kunnen dat misschien nog dragen, maar kleinere organisaties en makers zeker niet.

MV: Als maker of kleine instelling zit je vaak in een huwelijk met zo'n bedrijf of software gevangen. Het is ook moeilijk om de juiste kennis in huis te halen. En niet iemand die jou alleen iets probeert te verkopen. Het is heel moeilijk om onafhankelijke informatie te krijgen. Daar is ook voor jullie een rol weggelegd. Ik merk ook steeds meer binnen het archiveren, wat een heel eigen onderdeel binnen de cultuur is, hoe fijn het is dat LI-MA bestaat. Zij hebben hun focus daar volledig op gericht. Het is belangrijk dat dingen bewaard blijven en dat je nadenkt over hoe het bewaard wordt en hoe je het beschikbaar maakt voor het publiek. En ik sta in contact met veel andere kunstenaars. Je merkt dat iedereen tegen hetzelfde aanloopt. Over het archiveren en de kosten. En het uit de klauwen blijven van de commerciële partijen. Eigenlijk zegt dat ransomware verhaal veel.

Ik merk steeds meer binnen het archiveren, hoe fijn het is dat LI-MA bestaat. Zij hebben hun focus daar volledig op gericht. Het is belangrijk dat dingen bewaard blijven en dat je nadenkt over hoe het bewaard wordt en hoe je het beschikbaar maakt voor het publiek.

Marieke Verbiesen, kunstenaar

MG: Liefdadigheidsinstellingen of culturele instellingen zijn vaak de dupe. Grote bedrijven minder.

MV: Ja, grote bedrijven kunnen investeren in cybersecurity. Anderen hebben daar de middelen niet voor. En ze hebben geen fulltime IT-persoon in dienst. Zij kloppen aan en vragen zich af waarom ze aangevallen zijn? Dat is niet persoonlijk. Die scripts maken geen onderscheid, dat is gewoon een robot die honderden servers tegelijk aanvalt.

MG: Dat is wel iets waar je in de toekomst rekening mee moet houden.

MV: Ik wil eigenlijk alles op tape hebben staan.

MG: En in een boek. Straks is er een prachtig overzicht van jouw werk.

MV: Ja, ik heb altijd veel verschillende dingen gedaan. Nu zie je de link. Het is ook heel leuk om samen te werken met andere mensen. Die op een heel andere manier naar je werk kijken. Daarin hebben de impulselden erg geholpen. Omdat ik nou ook mensen kan betalen. En die komen natuurlijk met veel betere ideeën dan jij.