



erfgoed brabant

# Er was eens...

*Erfgoedontmoeting 2:*

*Hoe verbeeld je jouw verhaal?*

*Nieuwe vormen van storytelling*





you look



# Inhoudsopgave

• Ochtendprogramma	4
• Visuele verslagen	6
• Fotopagina's	12
• Workshop: Becoming Vincent: dilemma's in het (digitale) verhaal	16
• Workshop: Hidden Gems	18
• Workshop: Maak je eigen virtual reality-verhaal	20
• Workshop: Aan de slag met een interactieve tool	22
• Erfgoedontmoeting op Social Media	24
• Deelnemers blog	26
• Erfgoedontmoeting Museum Overloon	26



# Ochtendprogramma

Er was eens... Hoe verbeeld je jouw verhaal? Nieuwe vormen van storytelling.



De tweede Erfgoedontmoeting vond plaats in Gebouw T, een bijzondere locatie in beeld gebracht door Cheesehead.



Patrick Timmermans en Gert-Jan de Koster openen de dag achter de bar, waarna de eerste spreker wordt uitgenodigd. Licia Calvi, senior lecturer Interaction Design NHTV legt uit wat er allemaal mogelijk is op het gebied van interactief verhalen vertellen, ondersteund door verschillende voorbeelden:



**A cockroach tour of the Science Museum (2010)**



**Capture the museum**



**Ghostwriter (Blast Theory, 2011)**

Tweede gast is Jos Feijen, directeur van de Effenaar. Hij geeft ons een kijkje in zijn keuken en vertelt over het nieuw te ontwikkelen virtuele laboratorium om te experimenteren met virtual reality en augmented reality en daarmee nieuwe bezoekers te binden. Een voorproefje van de experimenten zijn gedeeld op de Dutch Design Week:



Jeroen Kant trakteert ons op een muzikaal intermezzo.



Vervolgens is het de beurt aan Philip Corsius, docent (transmedia) storytelling Fontys. Hij legt ons uit wat dat eigenlijk is en illustreert dat met een filmpje.

Sietske Ridders, curator storytelling PopMonument is de laatste gast die Patrick Timmermans ontvangt op het podium. Zij vertelt over de manier waarop PopMonument het thema storytelling verder heeft uitgewerkt en daarvoor de samenwerking heeft opgezocht met lokale kunstenaars.





experience

connect

Dorft U

theatraal te zijn?

entertain!

change of perspective

ion

eractive  
diotour

prikkelen  
tot denken  
aanzetten

Ik praat tegen  
JOU!

raction  
Sign

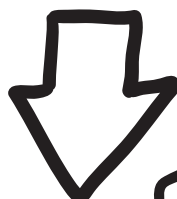


De Effenaar  
poppodium

streaming

Voordaan weet achte

Ik weet al wat ik wil horen



Beleving

ruimte voor experiment



totaal nieuwe beleving

AR  
TECHNIEK

Nieuwe ervaringen bij concerten

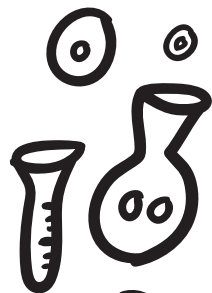
VR





Ik ik 't  
loop ik  
r de feiten  
aan...

geen  
dingen  
van  
gisteren



labs



WOW  
speelgoed!



interactief  
programma



Je bent  
er  
in !!!



Alles  
is een  
medium

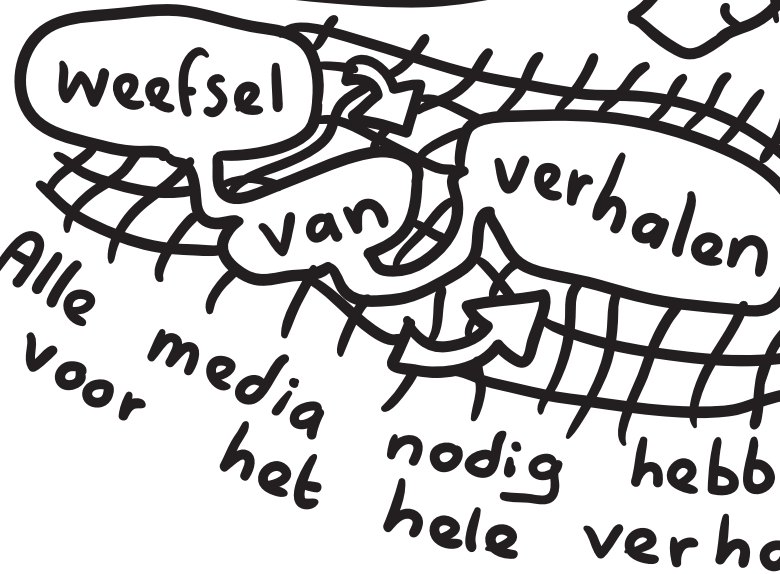


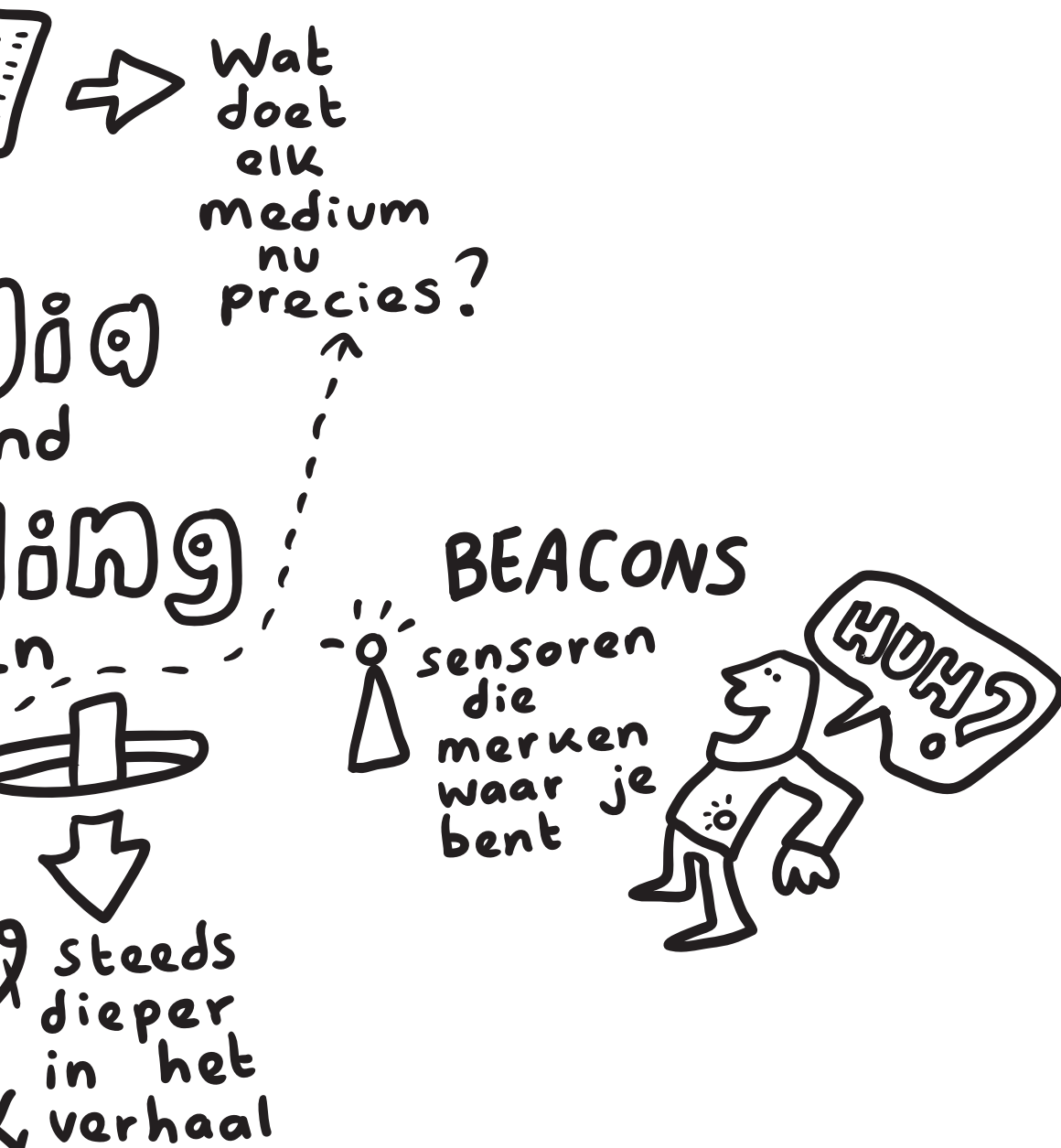
# TransMed

mediumoverstijgen

# Storytelling

verhalen vertellen





en  
aal











## WORKSHOP

# Becoming Vincent: dilemma's in het (digitale) verhaal

*Licia Calvi, lector Interaction Design NHTV, Moniek Hover, lector Storytelling en Experience NHTV*

*In het eerste deel van de workshop presenteert workshopleider Licia Calvi een aantal inspirerende voorbeeldprojecten van storytelling in verschillende musea. Deze voorbeelden laten zien dat interactie met publiek helemaal niet altijd digitale hulpmiddelen vereist, maar ook heel goed op andere manieren kan. Zo noemt ze een voorbeeld uit Italië waarbij bezoekers de tentoongestelde gereedschappen in het museum ook zelf ter plekke mogen gebruiken.*

Daarna presenteert Licia een voorbeeld van digital storytelling, het project Becoming Vincent. Zij vertelt welke stappen zijn doorlopen bij de ontwikkeling en waar de ontwikkelaars tegenaan zijn gelopen.

Allereerst: welk verhaal wil je vertellen? Hierbij is gebruik gemaakt van de methode voor storytelling: 'Hero's journey' (Bouma 2012). Bij de ontwikkeling van Becoming Vincent ontstonden er een aantal dilemma's: hoeveel van de ervaring is fysiek en hoeveel virtueel, in hoeverre leidt de technologie af van het verhaal, de verhouding tussen ambacht en authenticiteit, er waren heel veel partijen betrokken en kiezen we voor virtual reality of voor augmented reality?

Uiteindelijk kun je de volgende criteria vaststellen voor betekenisvolle digitale storytelling:

- 1. Participatie**
- 2. Relevantie**
- 3. Authenticiteit**
- 4. Unicité**

Na afloop van de presentatie ontstond in de groep discussie over de relevantie van de context waarin een 'experience' wordt ondergaan. Het is een hele solistische activiteit en mensen voelen zich soms 'stom' als ze met een VR bril op opgaan in een verhaal.

In het tweede deel van de workshop gaan de deelnemers zelf aan de slag onder leiding van Moniek Hover, lector Storytelling en Experience NHTV. De opdracht is om in groepjes te brainstormen over de beste Brabantse erfgoedbeleving in 2020. Daarna selecteerden de deelnemers de beste ideeën en deelden ze in in Quick wins, x-factor en sweet dreams. Ten slotte beoordeelden de groepjes elkaars ideeën.









# Hidden Gems

*Arnold Vermeeren, museum experience design research TU Delft*

*Hoe kan je met nieuwe activiteiten ervoor zorgen dat je museum meer mensen trekt? In de workshop 'Hidden Gems' gingen de deelnemers aan de slag om deze vraag te beantwoorden. Volgens Arnold Vermeeren, werkzaam aan de TU Delft en leider van de workshop, is een van de uitdagingen waar lokale musea mee worstelen de reistijd. Bezoekers zijn vaak meer tijd kwijt aan het bereiken van het museum dan aan het museumbezoek zelf. Door het aanbieden van een breder programma zouden de musea bezoekers meer waar voor hun tijd kunnen bieden. In vier rondes leerden de deelnemers het museumbezoek vanuit de bezoeker te zien.*

Als eerste werd in groepjes de doelstelling en de kwaliteiten van het museum van één van de groepsleden in kaart gebracht. Daarna richtte de blik zich op de bezoeker. Door middel van het invullen van een kaartje werd de typische bezoeker van het museum bedacht, inclusief naam en hobby's. Pensio-nado's op elektrische fietsen kwamen voorbij, maar ook vermoeide opa's en oma's met kleinkinderen, gezinnetjes, taxichauffeurs en vakantiegangers werden ingevuld. De volgende stap was de dagbesteding van deze mensen te achterhalen. Wat doen ze voordat ze naar het museum gaan en wat doen ze erna? Waar kunnen ze in de omgeving nog meer terecht? De antwoorden op deze vragen maakten duidelijk hoe het museumbezoek kon worden uitgebreid.

Als vervolgstap verschoof de aandacht naar de activiteiten. Tijdens deze ronde van de workshop bedachten deelnemers een hele lading aan bezigheden, genoeg om volledige vakanties vol te plannen. Een kleine greep uit de activiteiten: paintballen, debatavonden, voetbaltoernooien, kookworkshops, middeleeuwse festivals,

films en fotospeurtochten. Allemaal zaken die we misschien binnenkort al kunnen doen bij streekmusea. De resultaten werden aan elkaar gepresenteerd.

Als laatste zorgde student Rik van der Laan voor nog meer inspiratie. Hij presenteerde kort zijn onderzoek naar een type bezoeker waar de deelnemers misschien niet meteen aan dachten: de soloreiziger. Met backpack op de rug blijft deze toerist nog te veel in Amsterdam hangen, terwijl hij/zij juist op zoek is naar de ongebaande paden. Rik liet kort een drietal ideeën de revue passeren. Dankzij zijn frisse blik toonde hij hoe handig gebruik van 'augmented reality' tot nieuwe bezoekers kan leiden. Een toerist zou via een app een digitaal poppetje 'zien' op zijn of haar telefoon. Door deze te volgen zou de toerist bij een museum kunnen uitkomen. Ook opperde hij een pop-up hostel en het organiseren van concerten en art performances als mogelijkheden. Aan de reacties te merken zorgde het verhaal van Rik en Arnold voor veel creatieve ideeën. Wie weet wat we binnenkort ontdekken bij de 'hidden gems' van Brabant.



## WORKSHOP

# Maak je eigen virtual reality-verhaal

*Frank Los, visueel facilitator*

*Frank neemt ons mee in zijn wonderlijke wereld, en laat diverse laagdrempelige technieken zien waarmee je je erfgoed nog beter onder de aandacht kunt brengen.*

Wat kwam er zoal voorbij: Door **360 graden foto's** kun je thuis al door een kasteel/ kerk etc wandelen, zeker als je de verschillende foto's koppelt waardoor je zo door de deuren heen wandelt. Met een vaste computer zit je zelf nog stil, maar met een smartphone kun je dan –letterlijk- **rondkijken**. Door dit te koppelen aan google maps wordt je ook nog eens **sneller gevonden** op internet.

Met bepaalde programma's zoals pano2vr kun je je foto (of tekening) in **3d weergeven**. Als je ook nog foto's, tekst of tekeningen toevoegt kun je je verhaal visueel én ruimtelijk vertellen. Met photoshop kun je afbeeldingen ook al 'rond' maken, waardoor je bijvoorbeeld een getekende omgeving kunt verkennen. Frank gebruikt deze technieken ook voor dagverslagen en sfeerimpressies. Als je genoeg rondgedraaid hebt kun je met h5p **interactieve video's** maken, bijvoorbeeld een filmpje met quizvragen ertussendoor.

Voor nog meer voorbeelden kun je kijken op de website van Frank:



Met enige drempelvrees gaan we na de theorie zelf aan de slag: Frank maakt een panoramafoto, en de deelnemers tekenen wat die ochtend het meeste indruk maakt. De tekeningen worden gefotografeerd en gemaïld, waarna Frank ze in de foto zet.

Het resultaat is hier te zien:



Voor sommige vraagt het enig lef en creativiteit om deze wondere wereld ook thuis toe te passen; De tip van Frank; gewoon beginnen. En zoek mensen die het wél leuk vinden om te doen!







# Aan de slag met een interactieve tool

*Carolien Verweij, Digital Museum Lab*

*De partners van het [Digital Museum Lab](#), waaronder het Allard Pierson Museum DEN en Waag verzorgden een workshop die de deelnemers niet zo snel meer zullen vergeten.*

Met behulp van [Makey Makey](#) gingen ze aan de slag om al makende na te denken over interactiviteit. Digitale interactie werd ineens heel tastbaar. Makey Makey is namelijk een laagdrempelig en makkelijk te gebruiken toolkit waarmee je op speelse manier interactie met digitale content tot stand kan brengen. Zo bouwden de deelnemers zonder enige voorkennis in een mum van tijd en zonder specifieke technische achtergrond te hebben een banaan om tot piano.

Maar er werd ook muziek gemaakt door uit een waterglas te drinken, met blote voeten over alufolie tegels te lopen of, simpel maar wel heel mooi: door elkaar aan te raken te houden. Vooral het laatste was mooi om te zien: je maakt niet alleen connectie met digitale toepassingen, maar met elkaar.

Deze constatering bleek een goede brug te zijn naar de vraag wat je er nou eigenlijk in je eigen instelling mee zou kunnen? En hoewel er al enige praktische toepassingen mee bedacht werden, was de algemene teneur dat je ermee kan leren om anders naar techniek te kijken. Die hoeft namelijk niet altijd voorop te staan – maar wordt juist krachtiger – op het moment dat ze op de achtergrond verdwijnt en er echte interactie tussen mensen op gang komt.

Op deze manier wordt de cirkel ook weer mooi rond: van fysieke objecten digitaliseren, naar digitale objecten tastbaar maken en vast. Dit smaakte, letterlijk, naar meer, want zo'n bananen piano deed nog prima zijn dienst als tussendoortje!




# Erfgoedontmoeting 2 op Social Media

**VantLindenhoutmuseum** @vantlindenhout · Nov 3  
 Inspirerende voorbeelden van #interaction design!  
 #inspiration

**Erfgoed Brabant** @ErfgoedBrabant  
 Museum content en context als contest: Capture  
 m.youtube.com/watch?v=guWg1q... van @thoug

**Paula Jorritsma** @paulajorritsma · Nov 3  
 #becomingvincent bij erfgoedontmoeting Vincent virtueel @ErfgoedBrabant binnenkort te zien in Etten-Leur aanrader!



Archeologisch Museum Vincent van Gogh  
 De tentoonstelling 'Becoming Vincent' is een virtueel verhaal van Vincent van Gogh. Het is een interactieve VR-ervaring die je meeneemt naar de wereld van Vincent van Gogh. Je kunt de schilderijen zien van dichtbij en de verhalen achter de schilderijen horen. Het is een unieke manier om de kunst van Vincent van Gogh te ervaren.

**Erfgoed Brabant** @ErfgoedBrabant  
 Hier hebben we geen wo...  
 @patrick2410 #erfgoedontmoeting

**BHIC** @bhicarchief · Nov 3  
 Die krijgen we voorlopig nog niet mee naar huis...;-) #VirtualReality #erfgoedontmoeting



**Erfgoed Brabant** @ErfgoedBrabant · Nov 3  
 Topdag in Bergen op Zoom #erfgoedontmoeting @ErfgoedBrabant



**Jobbe Wijnen** @jobbew · Nov 3  
 Nu #erfgoedontmoeting: philip corsius over medium overstegend verhalen vertellen... jomanda zit niet in de zaal



**marilou nillesen** @marilounillesen · Nov 3  
 "Dit soort technologie maakt dingen mogelijk waarvoor je vroeger drugs moest gebruiken" #virtualreality #erfgoedontmoeting

**Jobbe Wijnen** @jobbew · Nov 3  
 Vandaag voor #BOEi op de #erfgoedontmoeting @BOEiArnoBoon






#erfgoedontmoeting

the Museum -  
htden #erfgoedontmoeting



**Erfgoed Brabant** @ErfgoedBrabant · Nov 3  
Met kaartjes de dag van je bezoeker inzichtelijk maken: DE manier om nieuwe activiteiten te bedenken #erfgoedontmoeting



Bergens op Zoom

**Caroline Verweij** @cahverweij · Nov 3  
Vandaag organiseerde ik vanuit #DML020 de workshop 'Aan de slag met een interactieve tool' #erfgoedontmoeting @ErfgoedBrabant. Blog volgt!



**Erfgoed Brabant** @ErfgoedBrabant · Nov 3  
We zijn los @patrick2410 en Gert-Jan de Koster, bestuurder Gebouw T tappen, eh trappen de dag af #erfgoedontmoeting



**LEchner MONika** @lemondesign · Nov 3  
#erfgoedontmoeting

**Erfgoed Brabant** @ErfgoedBrabant  
Je vat het verhaal pas helemaal als je alle media tot je neemt: Curse of the Diamonds. Van @FontysACI1 @RATilburg curseofthediamonds.com



**Jobbe Wijnen** @jobbew · Nov 3  
Interessante lezingen en workshops #erfgoedontmoeting @ErfgoedBrabant  
Hele kofferbak ideeën om mee terug te nemen naar #BOEi @BOEiArnoBoon



## Deelnemers blog

**Jobbe Wijnen, een van de deelnemers, heeft een blog geschreven naar aanleiding van de Erfgoedontmoeting, bekijk het hier:**



## 26 januari 2017: Erfgoedontmoeting Museum Overloon

**Er was eens... Aan wie vertel je jouw verhaal? Weten wie je toehoorders zijn.**

We zijn bij deze derde Erfgoedontmoeting te gast bij het onlangs geheel vernieuwde Oorlogsmuseum Overloon. Je hoort de nieuwste trends en ontwikkelingen op het gebied van doelgroep bereik, je gaat hier zelf meteen actief mee aan de slag, in de vorm van een ontdekkingstocht door het museum.

In de middag kun je je laten inspireren door sprekers, waarbij verdieping van het thema 'Aan wie vertel je jouw verhaal?' centraal staat. Gastheer Erik van den Dungen zal je meenemen in de keuzes die gemaakt zijn bij de vernieuwing van het Oorlogsmuseum.

Houd de [website](#) in de gaten voor het complete programma en om je aan te melden.

### Colofon

**Uitgave**  
Erfgoed Brabant

**Redactie**  
Erfgoed Brabant

**Ontwerp en Realisatie**  
Eyecatcher Productions

**Fotografie**  
Merijn Sitsen 360 Vision

**Contact**  
Erfgoed Brabant  
Waterstraat 16  
5211 JD 's-Hertogenbosch  
[info@erfgoedbrabant.nl](mailto:info@erfgoedbrabant.nl)