

Digital storytelling in het virtueel museum van Vlaanderen

13.00 – 14.40

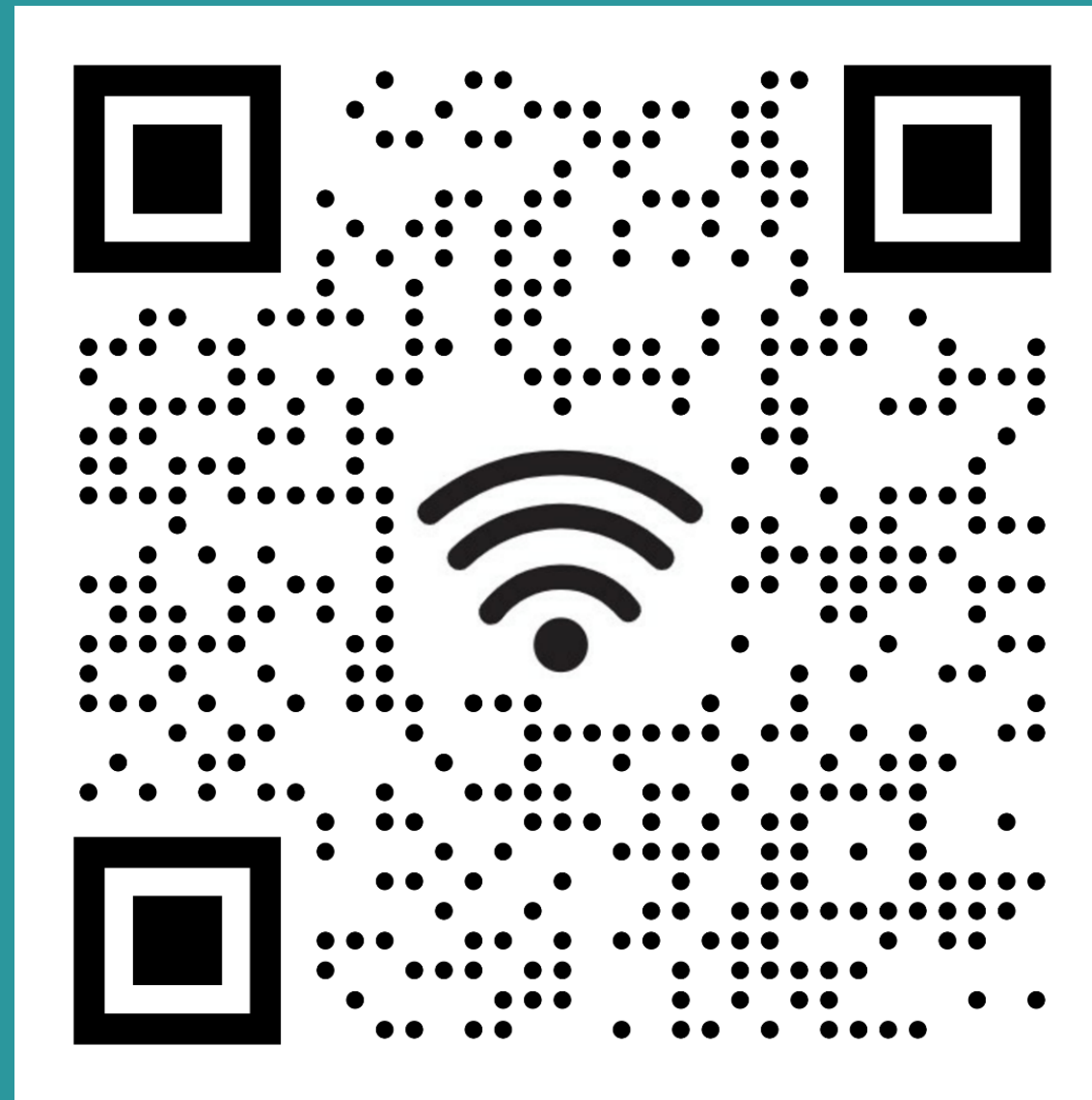
Break-out sessie explorastory

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD & MEDIA



Vlaanderen
verbeelding werkt

Wifi





Wie is wie

Stijn Knuts
Geheugen Collectief

Brecht Franco
iO Digital

Axel Clissen
Socle

An Blommaert
D CJM

Agenda

13.00-13.05	Agenda sessie
13.05-13.15	Welkom en wie is wie
13.15-13.25	Toelichting format en voorbeeld
13.25-13.35	Redactionele uitdagingen en aandachtspunten
13.35-13.45	Demo redactietool
13.45-14.15	Waag je aan een explorastory
14.15-14.40	Presentatie en bespreking resultaten

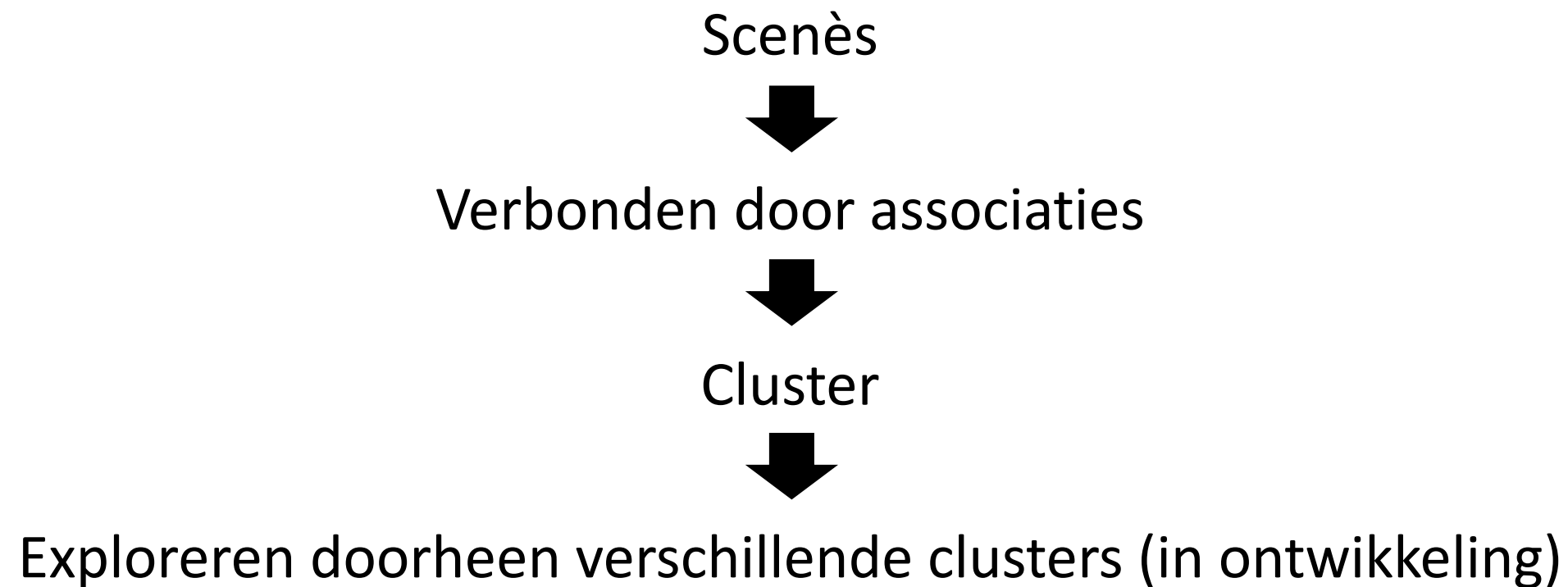


Toelichting format

Anatomie van een explorastory

- Ontdekkingstocht doorheen verbonden erfgoed
- Verrassende verbanden
- Interactief
- Weg wijzen naar erfgoedbeheerders
- Leerproces prototypes: *user experience*
- Uitnodiging tot samenwerken sectororganisaties
 - Gezamenlijk thema
 - Verbonden onderwerpen

Anatomie van een explorastory



Anatomie van een explorastory

Scène:

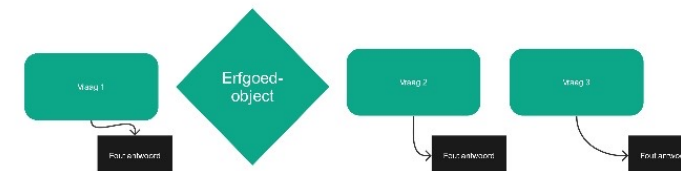
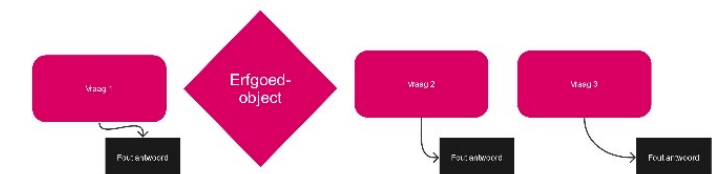
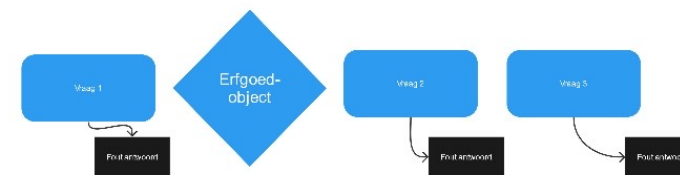
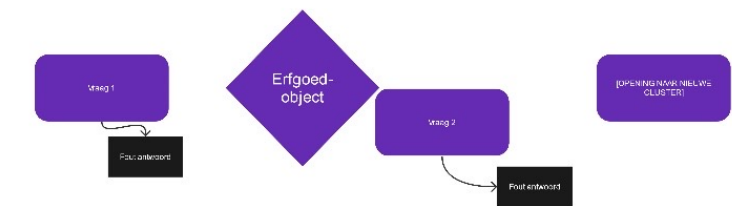
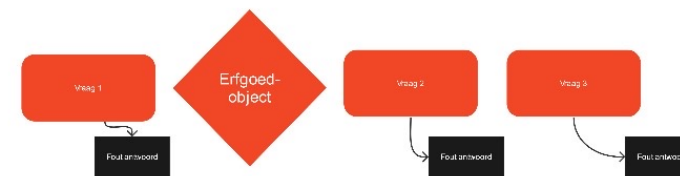
- 1 erfgoedelement: locatie, persoon, object ...
- Visuals
- 2 – 3 vragen/associaties
- Deel van een **cluster**



Anatomie van een explorastory

Cluster:

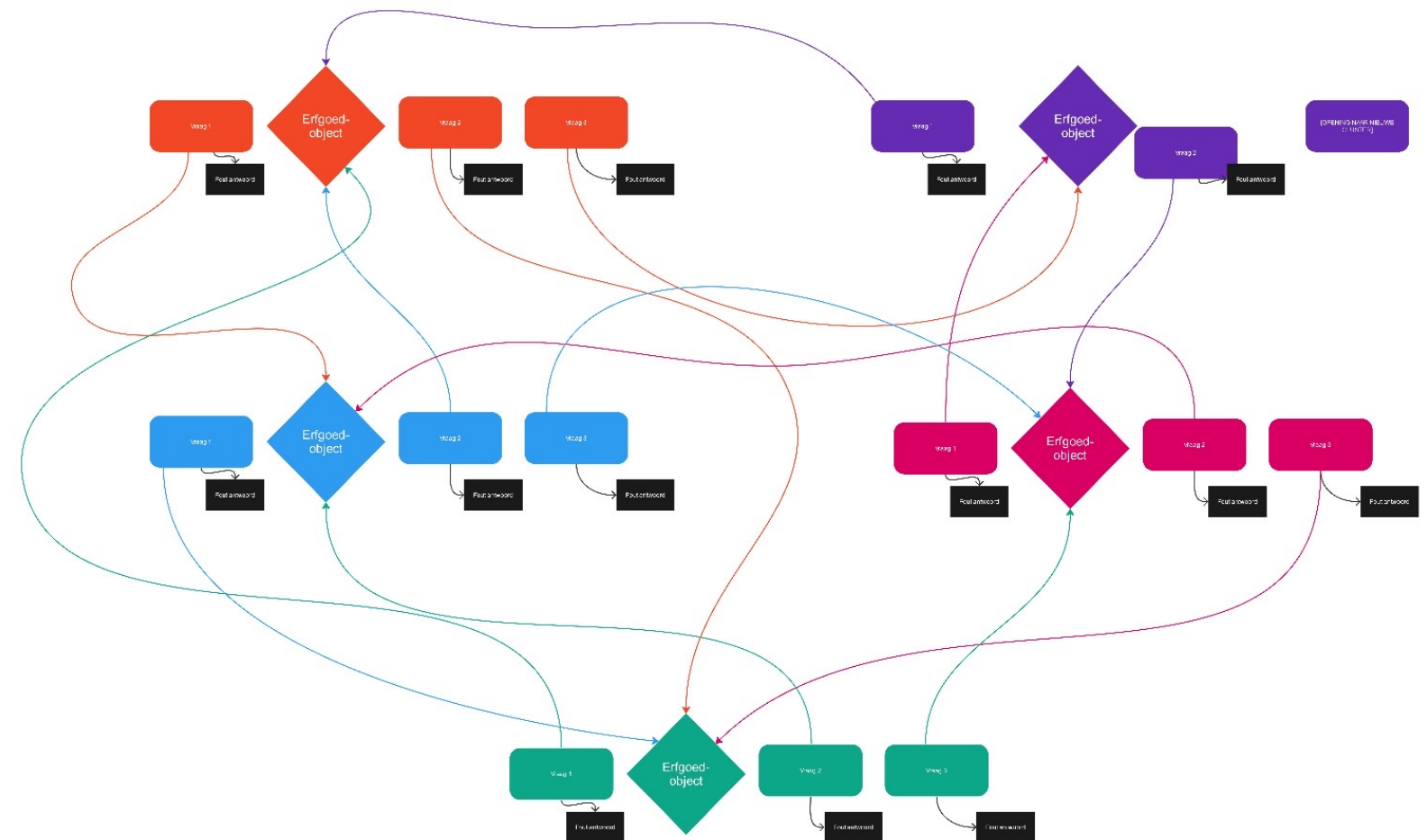
- = 5 scenes
- Onderling verbonden
- Navigeren via **associaties**
- Opening naar andere clusters



Anatomie van een explorastory

Associaties:

- Vragen
 - Fout = X
 - Juist = →
- Link scène X aan scène Y...
- ...en vice-versa
- Puzzelen!



Visualisatie van een explorastory

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD & MEDIA



Vlaanderen
verbeelding werkt

Input tekst

Scène 22.2: Socialisme in beeld en brood

In 1895 verenigden Vlaamse, Waalse en Brusselse socialisten zich in de Belgische Werkliedenpartij (BWP). De partijleiding vermeed bewust het beladen woord socialisme. Ze vreesde dat ze anders de arbeiders zou afschrikken. Het belangrijkste strijdpunt was het algemeen stemrecht. De eerste stap in de goede richting was het enkelvoudig stemrecht voor mannen in 1919. Daardoor mocht elke man 1 stem uitbrengen. Het was wachten tot 1948 vooraleer ook vrouwen mochten stemmen.

Het was belangrijk voor de nieuwe partij om nieuwe leden te werven onder de arbeiders. Daarvoor gebruikten ze kleurrijke affiches. Die spraken meer aan dan een saaie tekstaffiche. Regelmatig gebruikten de ontwerpers de ornamenten en letters van de nieuwe art-nouveaustijl. Zo werd visueel duidelijk dat een nieuwe maatschappij in de maak was.

Ook de volkshuizen trokken leden aan. Hier kon de partij sympathisanten overtuigen tijdens grote bijeenkomsten. Dankzij een bakkerij bezorgden ze de leden dagelijks brood van een goede kwaliteit. Taartjes en ontbijtkoeken waren hier nog niet te vinden. De eerste Brusselse arbeidersbakkerij produceerde in 1892 zelfs 3,6 miljoen kilo brood. In een kruidenierswinkel konden leden terecht voor levensnoodzakelijke behoeften. Met de verkoop van goedkope zeep hoopte de partij de hygiëne van de leden te verbeteren.

Het eerste socialistische volkshuis opende de deuren in 1899. Het Maison du Peuple in Brussel werd ontworpen door de bekende art-nouveau-architect Victor Horta. Het sneuvelde in 1965 onder de sloophamer. Gelukkig staat het Gentse volkshuis Ons Huis (1897-1902) aan de Vrijdagmarkt nog overeind. Voor ontspanning en een lekkere maaltijd konden de Gentse socialisten ook terecht in het Feestlokaal Vooruit (1911-1913).

Input spel

[vraag naar Scène 1 (Horta)]
Wie was de peetvader van het zwierige lettertype op de socialistische affiches?

juist: Victor Horta
fout: James Ensor

[vraag naar Scène 3 (Minerva)]
Net als de Belgische Werkliedenpartij werkte de autofabrikant Minerva het liefst met moderne promotiemiddelen. Zij gebruiken graag een kleurrijke ...

juist: affiche
fout: vouwfolder

[vraag naar Scène 5 (Boterkoek)]
In het Brusselse Volkshuis, ontworpen door Victor Horta, bereidden ze ook betaalbare voeding in een ...

juist: coöperatieve bakkerij
fout: industriële slagerij

Input beeld



[Afbeeldingen]

[E.22.04] Jules Van Biesbroeck, Affiche opening Maison du Peuple in Brussel (1899), <https://opac.amsab.be/Record/af000902>

[E.22.05] Jules Van Biesbroeck, Affiche inhuldiging socialistisch feestlokaal Vooruit en volksdrukkerij in Gent (1902)

[E.22.06] Victor Horta, Socialistisch volkshuis Maison du Peuple, Brussel (1899)

+ illustrator vult zelf ook aan met eigen research naar visueel interessante insteken

[vraag naar Scène 1 (Horta)]
Wie was de peetvader van het
zwierige lettertype op de soci-
alistische affiches?

juist: Victor Horta
fout: James Ensor

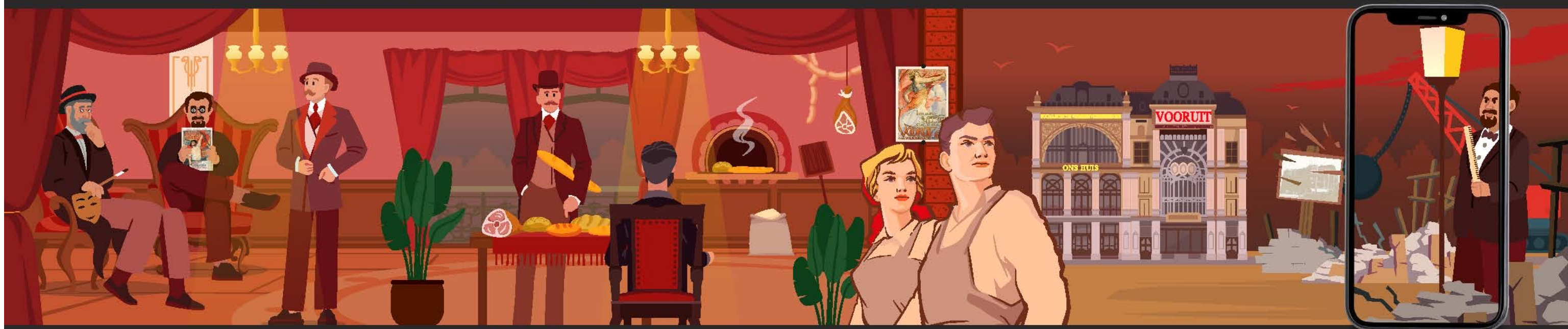
[vraag naar Scène 5 (Boterkoek)]
In het Brusselse Volkshuis, ontworpen
door Victor Horta, bereidden ze ook be-
taalbare voeding in een ...

juist: coöperatieve bakkerij
fout: Industriële slagerij

[vraag naar Scène 3 (Minerva)]
Net als de Belgische Werkliedenpartij
werkte de autofabrikant Minerva het
liefst met moderne promotiemiddelen.
Zij gebruiken graag een kleurrijke ...

juist: affiche
fout: vouwfolder

Het eerste socialistische volkshuis open-
de de deuren in 1899. Het Maison du
Peuple in Brussel werd ontworpen door
de bekende art-nouveau-architect Victor
Horta. Het sneuvelde in 1965 onder de
sloophamer. Gelukkig staat het Gentse
volkshuis Ons Huis (1897-1902) aan de
Vrijdagmarkt nog overeind.



Foute antwoorden bieden ook vi-
suele opties. Het kan humoristisch
werken om beide opties in beeld te
brengen of gewoon al helpen om
de scene gevuld te krijgen

Bij expliciete verwijzing naar beeld-
materiaal zoals posters en schil-
derijen, is het soms nodig deze te
tonen. Uitzonderlijk nemen we dus
ook een afbeelding op in de scene

Die ene zin over het gesloopte
Maison du Peuple leidt tot het idee
dat we die niet tonen, enkel de
ruïnes ervan in combinatie met
een boze Horta. Enkel de Vooruit
op de Vrijdagsmarkt zien we dan
wel in zijn volle glorie.

Ogenschijnlijk banale weetjes
spekken de tekst en als gevolg
de getekende scenes.
Anekdotes zijn dus zeer welkom.

kleurgebruik = vaak thematisch gebaseerd op de hoofdrol
van de scene. In dit geval: socialisme = rood.

socle



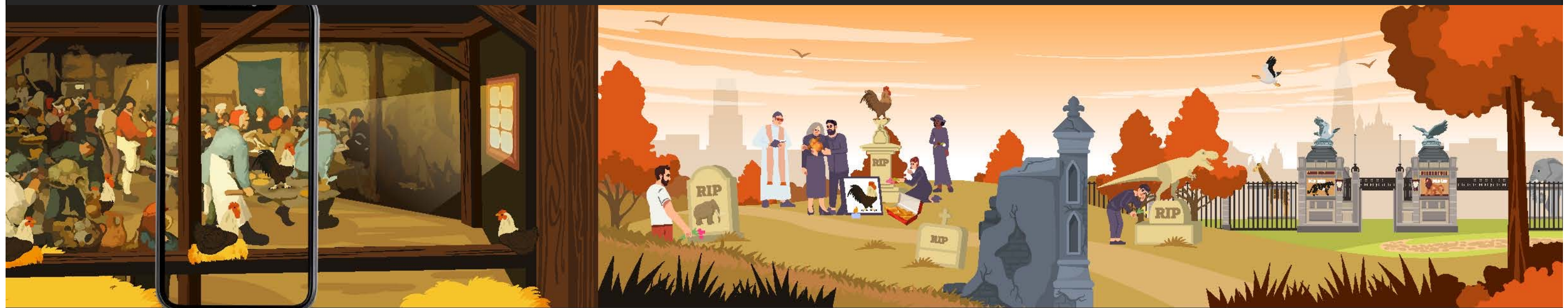
socle



socle



socle



socle



Een bak bier. Daarmee betaalde amateur-paleontoloog Hugo De Potter eind jaren 1960 een kraanman om een reusachtige mammoetschedel uit een zandgroeve in Dendermonde te graven.

Grappige weetjes spekken de tekst en als gevolg de getekende scenes. Anekdoten zijn dus zeer welkom.



Welk lekker Schots dier wordt ingezet om onze historische graslanden te begrazen?
--> Gallowayrund

Ewan McGregor

Humor en soms vergezochte foute antwoorden, maken de scenes veel interessanter.

Surrealisme is op en top Belgisch dus graag meer van dat.



Onrealistische linken of vreemde weetjes zijn zeker niet onmogelijk te illustreren. Ze bieden zelfs vaak de basis voor afwijkende, interessante composities

socle

Bij iets minder 'visueel rijke' weetjes, volstaat het vaak om de scene rijker te maken door een interessant perspectief. Wat soms iets saaier overkomt in tekst, is dat niet per se in beeld.



Technisch gezien mogen we niet overdrijven met de afgebeelde objecten of personen (zwaarte van de app). Deze scene is bijvoorbeeld het maximale wat kan, vandaar dat we bijna altijd opteren voor close-up scenes ipv wide-shots met een hele massa's mensen.

socle

Voorbeeld proces scene Panamarenko

De illustrator verzamelt alle assets en begint met de protagonist te illustreren, in dit geval de duikboot. Alsook de setting bepalen; een surrealistische hemel waar er vanalles in zal komen te zweven

Heel wat striptekenaars zijn gefascineerd door de auto en de vrijheid die deze je geeft. Dat zien we bijvoorbeeld in de verhalen over Michel Vaillant door Jean Graton, de fantastische auto's van Ever Meulen en het wagenpark van de fictieve journalist Lefranc, nauwkeurig getekend door Jacques Martin. Al dat tekenwerk heeft heel wat jonge en oudere lezers doen wegdromen.

Er zijn kunstenaars die verder gaan en die zelf voer-, vaar- en vliegtuigen ontwerpen. De Antwerpse kunstenaar Panamarenko betoverde jarenlang het publiek met zijn wonderlijke uitvindingen. Een tocht naar Spitsbergen in de duikboot Nova Zemblaya, een reis naar de sterren, een vliegende schotel op een gazonnetje, de Zeppelin Aeromodeller en vliegende rugzakken: zijn verbeelding kende geen grenzen. Je proeft de sfeer van de avonturenromans van Jules Verne in zijn werk, Zijn ontwerptekeningen doen denken aan de schetsboeken van die andere kunstenaar-uitvinder, Leonardo da Vinci.

Het M HKA - Museum van Hedendaagse Kunst in Antwerpen bewaart heel wat werk van Panamarenko. Zo kan je er de Prova-Car vinden, geïnspireerd door de Formule-1 wagens waarmee autoracer Tazio Nuvolari in de jaren 1930 reed. Zelf was hij echter een voetganger en reed hij niet eens met de auto. Panamarenko onderzocht alle mogelijke manieren waarop de mens zich kan verplaatsen. Hij droomde opvallend vaak van nieuwe vliegtuigen. Zijn vliegende rugzakken zijn zeker de meest democratische vorm van luchtvaart. En even individueel als de auto.

[naar Scène 1 (Op de autosnelweg)]
Reed Panamarenko dikwijls over onze autosnelwegen?

(Fout) Ja, hij genoot van lange autoritten.
(Goed) Nee, Panamarenko reed niet met de wagen. Hij zag de autostrades dichtslippen en droomde ervan om ze te overstijgen door te vliegen.

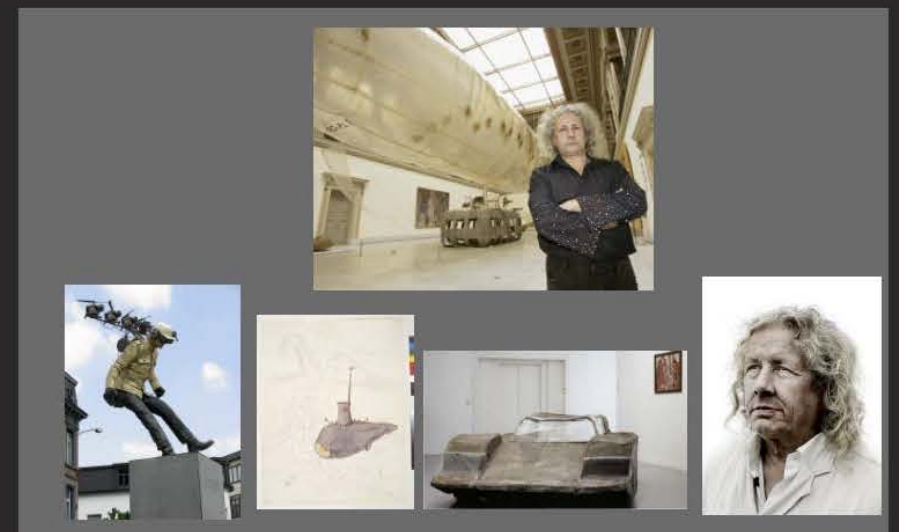
[naar Scène 3 (De eerste auto)]
Panamarenko bouwde zijn eigen Prova-Car. Was hij daarmee de eerste Antwerpse autobouwer?

(Fout) Ja, in Vlaanderen werden alleen internationale automerken gebouwd.
(Goed) Nee, Er waren heel wat Vlaamse autobouwers, zoals het bekende merk Minerva.

[naar Scène 5 (Karrenmuseum)]
Hielden kunstenaars zich vroeger ook al met vervoermiddelen bezig?

(Fout) Nee. Ze schilderden of beeldhouwden heiligen en antieke goden.
(Goed) Ja. Al werden ze dan vooral als vakmensen gezien: smeden, schrijnwerkers, leerlooiers.

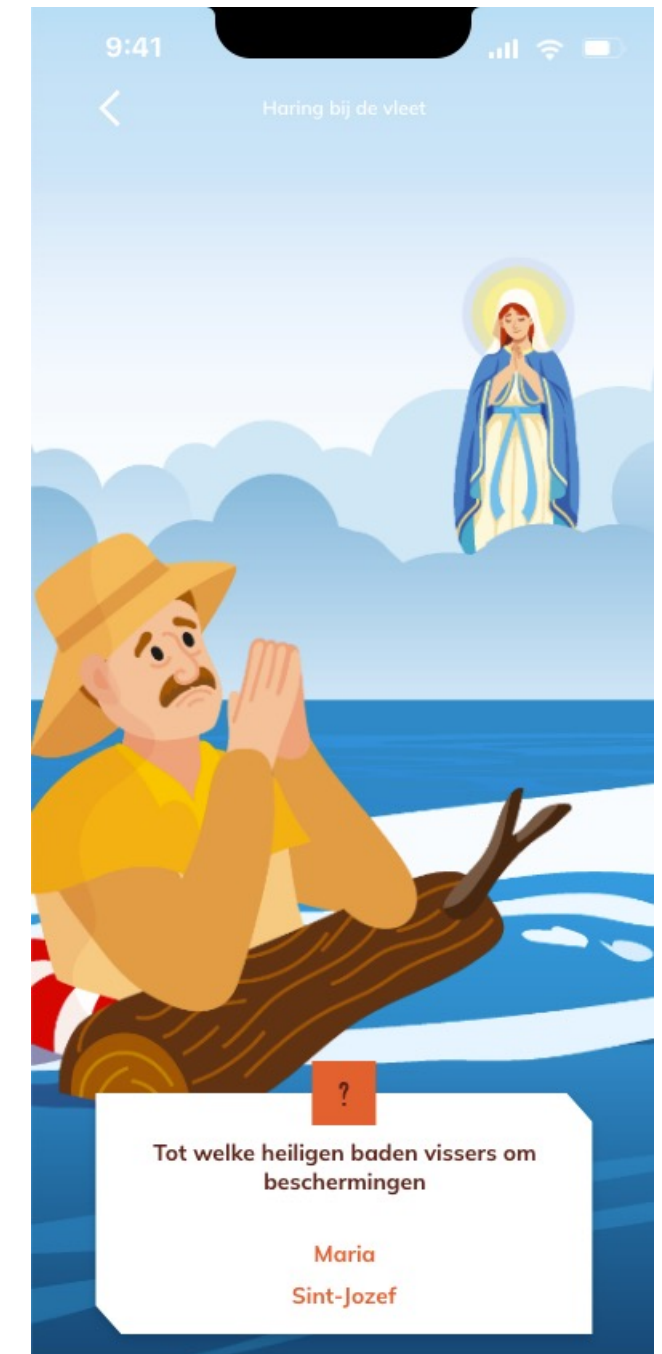
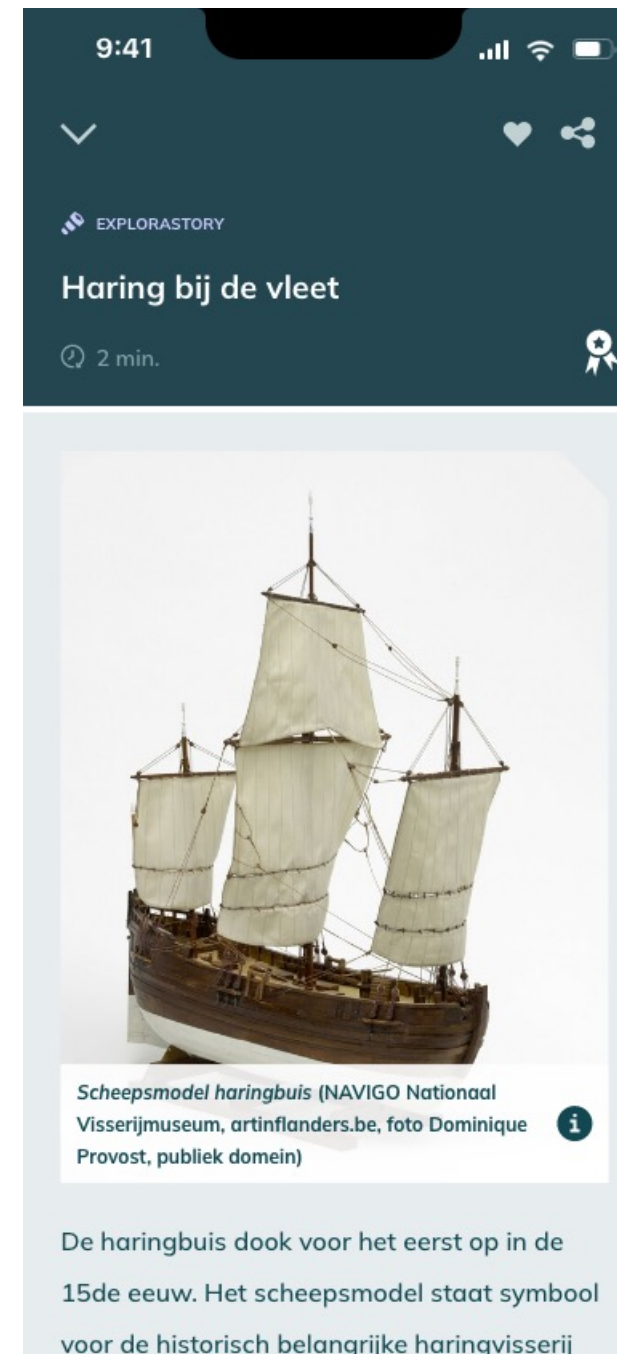
zwevende stuff in lucht - imagine



socle

In de praktijk

Klikmodel





Redactie: uitdagingen en aandachtspunten

Hoe maak je een explorastory

Erfgoedelement:

- Object, persoon, locatie ...
- Visueel potentieel
- Tekst: kort, vlot (circa 250 woorden)
- Verkennen =/ verdiepen
- Beeldkeuze
- Collecties, organisaties en instellingen in de kijker

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD & MEDIA



Vlaanderen
verbeelding werkt



Hoe maak je een explorastory

Associaties formuleren:

- Kort en duidelijk: 1, max. 2 zinnetjes
- Moeilijkheidsgraad
- Link met scèneteksten en animaties
- Variatie: gokvragen, grappige vragen, inhoudelijke vragen ...
- ~~Ja/nee vragen~~

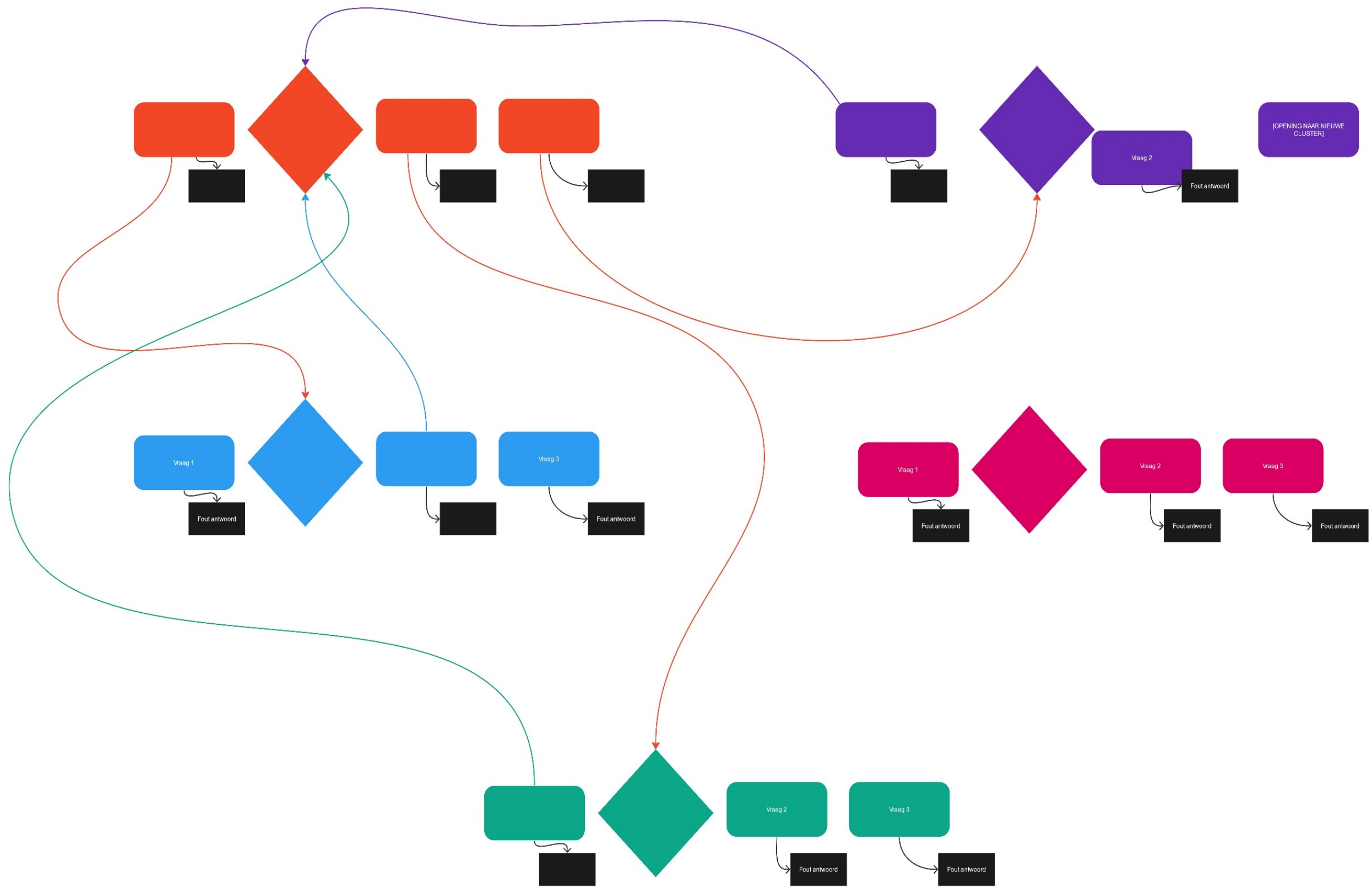




Waag je
aan een
explorastory

Waag je aan een explorastory

- Doel: mogelijkheden format beter begrijpen, toepassen op eigen materiaal, feedback
- Samenwerking: groepjes van 3
- Instructies: zie sjabloon.
- Tijd: circa 25 min.
- Presentatie: 1 teamlid



Presentaties

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD & MEDIA



Vlaanderen
verbeelding werkt



Plenaire sessies

Vanaf 14.45

Auditorium

BEDANKT!

Het verslag van deze trefdag
en meer informatie over het project vind je op
doemee.museumvanvlaanderen.be