

Verslag break-out sessie 2 scroll story

Trefdag virtueel museum 27/11/2023

Het virtueel museum heeft gezocht naar een beeldgedreven formaat waarbij we het oog van lezer kunnen leiden doorheen een erfgoedverhaal terwijl ze er door scrollen.

Tijdens de sessie doken we met de deelnemers in de redactionele en technische aspecten van de scrollstory, en werkten we er in kleine groepjes voorstellen voor stories mee uit.

Toelichting van het formaat

Scroll stories nemen mensen mee in de geschiedenis via een beeldverhaal. Dat vertrekt vanuit onderwerpen uit onze cultuur, geschiedenis en regio die voor een breed publiek herkenbaar zijn, en die toelaten om verschillende erfgoedelementen aan elkaar te verbinden en mensen van daaruit de weg te wijzen naar het digitale en fysieke aanbod in de sector waar ze er meer over kunnen leren.

- Het voorbeeld van een scroll story, *Beeldend vertellen*, is een eenvoudig, rechtlijnig verhaal. Het gaat over een breed thema maar vertrekt vanuit een specifiek object dat je als schrijver als kapstok of vertrekpunt kan gebruiken.
- Je kan ook bv. de Canon van Vlaanderen of de Topstukken als inspirerend kader nemen voor een aantal mogelijke ingangspunten.
- Of kies een thema en ontwikkel dat in de tijd, zo kan je ook een jong publiek pakken en meenemen
- Gebruik dat thema als rode draad voor de keuze van beelden.
- Het beginbeeld is belangrijk. Dat moet het thema in de verf zetten én van in een app op een klein scherm aanspreken.
- Scroll stories worden geschreven vanuit beelden. Het beeld moet dus iets interessants bieden om over te vertellen in het verhaal, vanuit het hele beeld of één of enkele details ervan. In het voorbeeld over *Beeldend vertellen* hebben we het bv. over retabels en daar zitten heel veel details in waarmee je ze kan laten aanspreken.
- Zoek naar meest geschikte, kleurrijke en publiek toegankelijke afbeeldingen.
- In der Beschränkung zeigt sich der Meister: in totaal proberen we rond de 500 woorden te blijven, verdeeld over korte stukjes van ongeveer 30 woorden per afbeelding.
- Hou de tekst laagdrempelig en schrijf voor een publiek vanaf 12 jaar.
- Zoek naar de spanning tussen tekst en beeld. Hint af en toe naar wat er gaat komen zodat mensen blijven verder scrollen.
- De scroll story fungeert als een prikkel en een uitnodiging om het erfgoed verder te gaan ontdekken fysiek en digitaal.
- Maak je niet te veel zorgen om absolute academische precisie. De wegwijzers linken naar de verdieping.

- Grijp niet altijd naar topstukken en de grote erfgoedbeheerders. Er zijn overal boeiende erfgoedelementen te vinden die passen bij een verhaal. In het voorbeeld over *Beeldend vertellen* hebben we het onder andere over retabels in die zijn in bijna elke parochiekerk te vinden.

Vragen bij de toelichting:

Is het formaat niet te lang voor een jonger publiek, bv. clips van 15 seconden op TikTok?

Je kan een scroll story op enkele minuten lezen, en de opeenvolging van beelden en de overgangsanimaties zetten de lezers aan om verder te scrollen. Het formaat zoekt naar een evenwicht tussen prikkelen en informatie meegeven.

Maar er is niet één wonderformaat. Daarom hebben we een aantal verschillende formaten gecombineerd in de eerste versie van het museum, en is het platform zo opgezet dat we er in de toekomst nog nieuwe aan toe kunnen voegen als dat nuttig is om aan bepaalde doelgroepen te appeleren.

Wanneer worden gebruikers getriggerd om een scroll story te lezen?

Dat gebeurt op verschillende momenten in de app, bv. wanneer ze browsen door de suggesties in de app, wanneer ze zoeken naar geschiedenis in de buurt, wanneer ze zoeken op een onderwerp, via interesses die ze in hun profiel aanduiden, via alerts op hun reislijst (lijst van favorieten), via missies (een spelelement in de app). Maar we triggeren ook van buitenaf via campagnes en content marketing.

Oefening

Team 1. Beeld: Jan Van Eyck: Het Huwelijk van de Arnolfini, 1440

- Vertrekken vanuit meubelen en huisgerief: bed, spiegel, vensterluiken
- Thema interieurs: 1 of 2 bij Vlaamse primitieven, een 17e eeuwse kunstkamer, kasteel van Loppem, interieur van de KANTL, Kunstwerksteden De Koene, Henry Van de Velde tot Maarten Van Severen.
- 1e aanzet: historische interieurs en de zorg die mensen eraan besteden. Plus ons talent in Vlaanderen.
- Wegwijzers: nieuwe Abby museum, Boomstamkist in MAS, Arnolfini in National Gallery, Loppem, Gent Kantl, Desingmuseum Gent -> iets wat eeuwen en locaties kan overspannen

Feedback: is het niet te objectgericht? Quid emotie? Misschien een liedje? Hier ingevuld via de zorg die mensen aan interieur besteed hebben.

Team 2. Beeld: Brandglazen, armoede

- Beeldbank Onroerend Erfgoed, bevat veel plannen en foto's van brandglazen. We vertrekken vanuit de Werken van Barmhartigheid. Je hebt dat in de beeldende kunst,

maar in veel vormen van geschiedenis en erfgoed. Andere landen/streken in de wereld gaan anders om met armoede en sociale thema's.

- Thema: omgang met armoede en andere sociale thema's.
- Verhaallijn: van liefdadigheid in Wortel/Merksplas, soepbedeling over de structurele aanpak van armoede in de 19^e eeuw tot sociale zekerheid in de 20^e eeuw.
- Beeld: schilderijen, Achiël Van Acker, brandglazen.
- Vraag binnen de groep: hoe ga je om met dingen die wat minder artistiek zijn?
- Subthema: vrouwelijkheid en armoede: Begijnhoven, weduwe worden in de 19^e eeuw.

Feedback:

- Boeiende thema's: universeel, maar met een Vlaams karakter. Ziekenzorg in Geel kan eraan gekoppeld.
- Persoonlijk maken met het verhaal van bv een landloper in Wortel. Niet 'we kennen allemaal wel iemand in armoede' – dat maakt het 'een middenklasseproduct'
- Er is heel veel materiaal, je moet een keuze maken. Of iets meer focussen, bv. 'Vrouwen en liefdadigheid'

Inzicht: bijeenbrengen redactioneel van mensen uit verschillende instellingen is absoluut een meerwaarde, om zo een breder blikveld te hebben

Team 3. Dagboek uit de 2^e wereldoorlog

- Beeld: blad uit dagboek 12-jarig kind.
- Thema: oorlogsdagboeken, WO II.
- Vanuit 1 thema een aantal andere zaken ontsluiten: oorlog zelf, de impact op het dagelijks leven (prijs aardappel, tandarts), ... Dit kan ook weer geïllustreerd met beelden uit het dagboek, bv voedselbonnen.
- Andere beelden: De Wonderbaarlijke Voyage / Sint Pietersabdij.
- Zinnen uit het dagboek als 'trigger' om het verhaal te beginnen. Is dat voldoende als eerste tekst, of moet je al onmiddellijk iets vertellen over de oorlog?
- Verwijzen naar Kazerne Dossin, MAS, andere dagboeken, archiefinstellingen, ...
- Link te leggen met het heden.

Feedback: je kunt bij het dagboek van dat ene kind blijven. Trigger van een kleine zin of passage daaruit kan als trigger voldoende zijn om mensen te overhalen verder te scrollen

Team 4. Kermis- en pretparkcultuur in Vlaanderen

- Beeld van een leeg kerkplein: wat ontbreekt hier om een echt feest te worden?
- Verhaallijn: plein vol met kermis, en zo de geschiedenis van kermis schetsen. En zo overgaan naar de pretparken. Starten bij Meli (1^e pretpark in Vlaanderen), link naar Bellewaerde, Bobbejaanland, ...
- Link naar de woonwagengemeenschap.
- Wegwijzers: kevertje van Bellewaerde, speelgoedmuseum

Feedback: de visuele opener is heel sterk.