

Verslag break-out sessie explorastory

Trefdag virtueel museum 27/11/2023

Het virtueel museum heeft gezocht naar een formaat om de geschiedenis en verbanden tussen erfgoedelementen te verkennen in een visuele ontdekkingsstocht.

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

Bespreking van het formaat met de deelnemers

De explorastories zijn opgebouwd als een cluster van vijf erfgoedelementen die onderling een verband hebben. Elk erfgoedelement en de verbanden met de andere worden visueel weergegeven in een geanimeerd tafereel. Door in een tafereel vragen te beantwoorden, gaan gebruikers van één erfgoedelement naar een ander.

Haken mensen niet af als erfgoedelementen in een cluster ver uit mekaar liggen, zoals in het voorbeeld dat kunst (een stilleven van Clara Peeters) verbindt met visvangst (haringbuis, garnaalvissen), viskweek (in de abdij van Herkenrode), godsdienst (OLV ter Duinen)?

Mensen kunnen gericht zoeken op een onderwerp en krijgen dan belevingen, en ook de erfgoedelementen uit clusters, als resultaat die iets met dat onderwerp te maken hebben. Mensen die zich willen laten verrassen willen we met de tafereelen en vragen aanspreken om op verkenning te gaan, wat een andere manier is om het virtueel museum te gebruiken. Met de explorastory willen we die ontdekking stimuleren.

Waarheen linken de advertenties/wegwijzers bij elk erfgoedelement?

De wegwijzers doorheen het verhaal over een erfgoedelement linken naar verdieping, als die bij een erfgoedbeheerder digitaal te beschikking is, of in het andere geval naar de landingspagina van de beheerder. De wegwijzers op het einde van het verhaal linken naar een kort overzicht van praktische informatie over de erfgoedbeheerder in de app van het virtueel museum, met daarin een link naar de landingspagina van de beheerder.

Kunnen mensen reageren als ze fouten zien?

De kernredactie van het virtueel museum doet alle inspanning om fouten te vermijden, maar in de app zit er een contactfunctie. Dat zou overigens een bijzonder interessante graadmeter in de interesse voor geschiedenis en erfgoed van gebruikers zijn!

Is er een verband met de opzet van Wikipedia?

De verbanden in een explorastory zou je kunnen vergelijken met de links in Wikipedia, maar dan met een visuele inleiding. Een belangrijk verschil is dat Wikipedia opgezet is om heel gericht te kunnen zoeken, terwijl het doel van een explorastory in de eerste plaats is om je verbanden te laten ontdekken die je níet verwacht.

In welke talen wordt het virtueel museum aangeboden?

We lanceren in het Nederlands, waaruit we eerst nog veel wil leren over bezoekersbedrag vooraleer we investeren in vertaling, maar het is van in het begin de bedoeling om ook andere talen aan te bieden. De redactietools en het platform zijn daar van bij de start op voorzien. We verwachten na zes tot twaalf maanden na de lancering te starten met vertaling naar het Engels en Frans en dan uit te breiden met andere talen.

Hoe lang zal de visuele taal voor de taferelen meegaan, en kan je die aan andere partijen overdragen?

In de prototypefase is een daar een oefening aan voorafgegaan om een aantal grafische alternatieven te testen op 'duurzaamheid'. De visuele stijl kan in principe overgenomen worden door andere grafici. De taferelen zijn opgebouwd uit een aantal lagen en elementen die we in een bibliotheek bijhouden. Vandaar is het mogelijk om elementen visueel te vernieuwen als ze niet meer in de smaak vallen.

De deelnemers geven aan dat ze de voorgestelde visuele stijl in ieder geval aantrekkelijk vinden.

In welke mate zijn de verhalen en de vragen getest om te evalueren of ze als laagdrempelig worden ervaren?

In de prototypefase hebben we explorastories met heel diverse groep gebruikers getest. Daar kwamen verschillende reacties uit, die heel leerrijk waren, en op basis waarvan we dit formaat vereenvoudigd hebben. Zo hebben we weetjes vervangen door keuzevragen om gebruikers doorheen de taferelen te leiden.

De deelnemers geven aan dat ze nog niet overtuigd zijn van (het niveau van) de keuzevragen.

Oefening

Team 1. Oorlog en vrede

- Gestart vanuit de vraag hoe de organisaties in het team met het thema verbonden zijn.
- Verhaallijn: gestart van Diksmuide-begraafplaats als beeld ,en geëindigd met het beeld van Käthe Kollwitz. Vraagje over naam van de zoon, Peter. Van daar naar museum van de IJzer waar werk hangt met alle insignes 'Vloek den oorlog'. Van daaruit een link naar WO I, met vraag: wie moet er nog meer herdacht worden, slachtoffers of daders, en dan een link naar Kazerne Dossin. Daar een vraag over hoe de mensen werden gedeporteerd - met de trein. Van daar een link naar het Speelgoedmuseum, naar een verhaal over verzetsdaad in Boortmeerbeek.

- Ervaring van het team: het is niet eenvoudig om een explorastory uit de losse pols te verzinnen. Maar er bleek wel een verband tussen het thema en de verschillende erfgoedbeheerders.

Team 2. Verering

Ervaring van het team: fijn om rond associaties te brainstormen, maar wel nog een uitdaging om die samen te vatten in het sjabloon dat als basis dient om de explorastory uit te werken.

Team 3. Tattoos

Vertrokken vanuit een thema om van daaruit verbanden te leggen. Dat leverde een stroom aan associaties op die je in eerste instantie niet zou verwachten. Was heel leuk. In tweede instantie heeft de werkgroep de associaties proberen te linken. Van tattoos naar markeringen tot bij de Kazerne Dossin en strafuitvoering uitgekomen. Daarna heeft de werkgroep de oefening gemaakt om hier erfgoedobjecten aan te linken.

Team 4. Wetenschap

Het ging vlot om alles te verwerken. Creatief aan de slag gaan ging vlotter dan gedacht. Ook leuk en best eenvoudig om vragen te verzinnen en zo bij heel diverse erfgoedelementen uit te komen, bv. van een hartpomp naar de kever van Jan Fabre op het Ladeuzeplein in Leuven.

Team 5. Papier

Dit team is op zoek gegaan naar erfgoedobjecten en is dan pas associaties beginnen te leggen. Naderhand leek het werkbaarder om vanuit een thema te vertrekken en van daaruit tot associaties te komen, en pas in de volgende stap op zoek te gaan naar objecten die erbij passen. Het team vond het ook een uitdaging om iets verrassends te doen met het thema papier. Via het gegeven papierschaarste konden ze verbreden buiten typische papierobjecten.

Feedback van de moderator: het gemak van de werkwijze hangt ook af van het thema waarmee je werkt.

Team 6. De laatste dag

Dit team is begonnen met een erfgoedelement en heeft vandaar associaties proberen te leggen tussen musea vertegenwoordigd in het team. In de volgende stap kwamen ze op een overkoepelend thema uit. Het team vond het leuk om zo verbanden te vinden. Ze hebben een link kunnen leggen naar dierentuin, naar de V2-bom in Cinema Rex en zo naar de V2 in de tuin van het KMSKA.

Feedback van de moderator: een originele linkenstructuur.

Team 7. Voeding

Team 7 is gestart vanuit de organisaties in het team. Het was soms eenvoudig om een vraag te verzinnen, maar om dezelfde vraag te vertalen naar een link met een ander erfgoedelement was soms een uitdaging. Dit team gaf aan dat het maken van een explorastory makkelijker te starten was vanuit een erfgoedelement en dan tot een thema te komen in plaats van omgekeerd. Dan kan je vanuit de eigen organisatie beginnen.

Feedback van de moderatoren: een thema komt inderdaad bovendien als je de oefening begint met een object.

Team 8. De kat

Dit team vertrok vanuit de vraag: wat is nu de meest bekeken content op het internet? Zo zijn ze beginnen zoeken naar erfgoed. De achterliggende idee was dat deze start wellicht een aantrekkelijk thema zou opleveren waar mensen mee bezig zijn.

Bedenkingen naar aanleiding van de oefening

Wil je ook negatieve thema's in explorastories aan bod laten komen, bv. katten gooien, deportaties?

Het selectiekader voor het virtueel museum maakt expliciet dat we geen moeilijke onderwerpen uit de geschiedenis uit de weg willen gaan, dus die komen terug in verhalen in de verschillende formaten. Uiteraard vraagt dit extra aandacht om hier visueel en in de tekst correct mee om te gaan.

Hoe ver gaan we met associaties, of omgekeerd, hoe dicht mogen of moeten ze letterlijk of figuurlijk bij mekaar liggen?

Beide mogelijkheden kunnen goed werken en verrassende inzichten voor het publiek opleveren. Een thema of plek zorgen voor het bindmiddel.