

Vakblad voor public folklore & public history

Levend

Jaargang 8
nummer 1 2011
www.volkscultuur.nl

Erfgoed



**Immaterieel erfgoed en
nieuwe sociale media**

Inhoud

3

Albert van der Zeijden

Nieuwe sociale media

Kansen voor de sector van het immaterieel erfgoed

8

Caroline Smook en Sarah Heijse

Oneindig Noord-Holland

Maakt verborgen verhalen zichtbaar

14

David Hill, Linda Gunn, Alison McCleery, Alistair McCleery

Intangible Heritage in Scotland

A digital heritage project

Levend
Erfgoed
01 2011

2

22

Peter van Kranenburg

Computationele methoden in erfgoedonderzoek

Een nieuw perspectief op historische data

28

Sabine Niekel

Iedere leerling zijn eigen erfgoed

De mogelijkheden van digitaal erfgoed voor het onderwijs

34

Fred van Schoonhoven

Vang de konijnen

Op SagenSafari in Twente



Kansen voor de sector van het immaterieel erfgoed

Albert van der Zeijden
hoofdredacteur Levend Erfgoed



Nieuwe sociale media

Sociale media stellen je in staat om interactief met elkaar te communiceren. Maar ook om een belangrijke rol te geven aan gewone burgers. Juist in de sector van het immaterieel erfgoed is dat van groot belang. Welke kansen en mogelijkheden zijn er?

Nieuwe sociale media als facebook, twitter en wikipedia stellen je in staat op een snelle manier kennis en informatie te verzamelen én te delen en geven je de mogelijkheid op efficiënte wijze te communiceren met vakgenoten en/of met de eigen achterban.

Een goed voorbeeld is Volkskunde Vlaanderen, dat een internetpagina heeft aangemaakt op facebook. Volkskunde Vlaanderen gebruikt facebook om informatie te verspreiden over recente activiteiten. Maar je kunt er ook foto's en filmpjes bekijken over volksculturele onderwerpen. Volkskunde Vlaanderen heeft inmiddels meer dan 2100 volgers oftewel 'vrienden', zoals het in de terminologie van facebook genoemd wordt. Facebook en hyves zijn de meest populaire vriendschapsnetwerken op internet. Jongeren zijn er voortdurend op te vinden, om te chatten en om ervaringen met elkaar te delen. Bij immaterieel erfgoed is beleving en het delen van ervaringen belangrijk. De sector zou meer dan tot nu toe gebruik kunnen maken van het medium.

Information on the spot

Ook kleine instellingen en organisaties zijn inmiddels bezig met de mogelijkheden te verkennen van de nieuwe sociale media. Heemkundekring Goirle wil bijvoorbeeld met de iPad de geschiedenis van de

eigen regio ontsluiten met behulp van QR en AR. Via je smartphone, waarvan er in Nederland al meer dan twee miljoen zijn verkocht, kun je bij speciaal uitgekozen plekken in het landschap via je smartphone informatie krijgen over de geschiedenis van een bepaalde plek. Het voegt belevingswaarde toe aan de plek die je bezoekt, vandaar de term AR, Augmented Reality. De QR code is een ingewikkelde streepjescode die je steeds vaker aantreft op monumentale gebouwen. Als je er je smartphone op richt, dan word je op je display automatisch doorgeleid naar een website vol met informatie over het betreffende monument. Je moet dan wel een QR reader hebben op je telefoon.

Overheden en beleidsmakers hechten veel waarde aan het toeristisch vermarkten van de eigen regio of provincie. De provincie Brabant ziet het bijvoorbeeld als een manier om sport, recreatie en erfgoed met elkaar te verbinden. Volgens de Brabantse gedeputeerde Brigitte van Haaften werd erfgoed vroeger gezien om iets te bewaren en te behouden voor het nageslacht.

Tegenwoordig zien beleidsmakers als Van Haaften erfgoed om er iets mee te doen en de nieuwe media om erfgoed toegankelijk te maken voor een breed publiek, ondermeer door middel van het toerisme. Van Haaften vertelde haar verhaal op een druk be-

Levend
Erfgoed
01 2011

3

zochte studiedag over nieuwe sociale media en erfgoed, op 2 februari in Oisterwijk: *Erfgoed Digitaal: Schatkist voor toerisme*. Op deze dag werden Brabantse erfgoedinstellingen geprikkeld om hun culturele schatten ter beschikking te stellen voor het toerisme.

Kansen

Zo op het eerste gezicht bieden de nieuwe sociale media goede kansen voor de sector van het immaterieel erfgoed. Immaterieel erfgoed is immers niet in de eerste plaats een zaak voor professionals maar voor vrijwilligers die zeer deskundig in hun vrije tijd met immaterieel erfgoed bezig zijn. Het zijn de mensen zelf die hun immaterieel erfgoed vorm geven en vaak ook zelf het beste weten hoe dit immaterieel erfgoed in elkaar zit en goed op de hoogte zijn van de geschiedenis van het gebruik. Met de nieuwe sociale media hebben deze 'gewone burgers' er een nieuw en belangrijk medium bij gekregen, dat ook voor individuen en kleine instellingen toegankelijk is.

Speciaal voor immaterieel erfgoed zijn de nieuwe media belangrijk.

Levend
Erfgoed
01 2011

4

Dit themanummer van *Levend Erfgoed* wil de kansen en mogelijkheden op een rij zetten, maar ook wijzen op eventuele valkuilen. We hebben een aantal thema's uitgezocht, die speciaal voor de immaterieel erfgoedsector van belang zijn.

De vier thema's zijn:

- nieuwe sociale media en het ontsluiten van informatie over (immaterieel) erfgoed;
- de mogelijkheden voor inventariseren van immaterieel erfgoed en onderzoek naar volkscultuur;
- immaterieel erfgoed en educatie;
- immaterieel erfgoed en toeristische vermarkting.

Haken en ogen

Behalve kansen zijn er ook haken en ogen. Het nieuwe medium krijgt bijvoorbeeld vaak het verwijt, dat het de oppervlakkigheid bevordert. Twitter kan, zoals we in Egypte hebben gezien, leiden tot een revolutie. In deze vorm is twitter een krachtige manier om de massa te informeren én te mobiliseren. Maar twitter lijkt vaak ook synoniem met oppervlakkig geklets. Een tweet mag niet langer zijn dan 140 te-

kens, wat betekent: niet langer dan een zin of twee. Het betreft vaak korte mededelingen over waar mensen mee bezig zijn ('ik sta hier op een koud peron op weg naar een symposium in ...') of korte grappige commentaren op het nieuws. Twitter biedt ruime mogelijkheden voor korte, snelle reacties. Al te veel diepgang moet je er niet van verwachten, al kan een tweet, hoe kort ook, je soms wel op een nieuw spoor zetten. En natuurlijk is twitter slechts één van de nieuwe sociale media. Voor een diep gravende discussie zijn er andere media, zoals bijvoorbeeld linkedin.

Verder zijn er vragen met betrekking tot de techniek, die soms enorme investeringen vraagt. Het beginnen van een netwerkgroep op internet is in principe gratis. Maar het ontwikkelen van een QR of een AR applicatie vergt een heel wat forsere investering, niet alleen in tijd maar ook in geld. Het is ook niet altijd eenvoudig. Hoe krijg je jouw applicatie eigenlijk als app op de smartphone? Wat is het verschil tussen een iPhone en een smartphone? En wat kun je doen met een eReader en is dat net zoiets als een iPad? De nieuwe technieken lijken soms over elkaar heen te buitelen. Net als je je weer een nieuwe vorm hebt eigengemaakt, is de volgende techniek al weer geïntroduceerd. Wie gebruikt er tegenwoordig nog een MP3 speler? Voor een heemkundekring zoals die van Goirle zijn deze vragen van groot belang. Hoe zinvol is het om te investeren in de nieuwe techniek van de iPad? Het is niet leuk om heel veel geld te investeren in een of andere nieuwe applicatie, die na twee jaar al weer ouderwets is.

Ook het aanmaken van een facebookpagina is niet altijd simpel. Niet goed aangegeven is dat er een verschil is tussen persoonlijke en bedrijfspagina's. Als volkscultuurinstelling kan je een vriendenpagina op facebook aanmaken. Maar als facebook merkt dat het niet een persoon is maar een instelling, dan kan jouw pagina zomaar padoes uit de lucht worden geplukt, met als resultaat dat je alles kwijt bent. Dat geldt bijvoorbeeld voor Volkskunde Vlaanderen, die zonder dit waarschijnlijk bewust te zijn een personenpagina heeft aangemaakt, die niet bedoeld is voor een instelling!

En dan is er nog het probleem van de toegankelijkheid. Hoe kun je je weg vinden op internet, in een ogenschijnlijke chaos van vele verschillende soorten sociale media en internetsites? Meedoen aan een discussie klinkt leuk. Maar waar kun je die discussies allemaal vinden? Hoe kom je er überhaupt achter waar informatie is te vinden over jouw onderwerp? Dagelijks worden vele miljoenen tweets het

Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed

[Home](#)
[Over ons](#)
[Nieuws](#)
[Webwinkel](#)
[Tradities](#)
[Educatie](#)
[Contact](#)

Zoek in de website

Welkom op deze website
Op deze website vindt u informatie over volkscultuur en immaterieel erfgoed Nederland.

Wie zijn wij?
Het Nederlands Centrum voor Volk- en Immaterieel Erfgoed is het landelijke centrum voor tradities en verhalen.

Hou je smartphone voor de QR code en je wordt doorgeleid naar de geheel vernieuwde website van het Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed.

Wat is volkscultuur?
Volkscultuur is de manier waarop mensen hun leven vormgeven, over hun gewoonten en gebruiken, tradities en rituelen.

Wat is immaterieel erfgoed?
Onder immaterieel erfgoed verstaan wij de tradities die wij zo belangrijk vinden, dat wij niet willen dat ze verloren gaan.

Bezoek onze webwinkel

DIT ZIJN WIJ

De Nederlandse tradities die we niet willen verliezen

Handleiding Beleid en Praktijk
Er komt heel wat kijken bij het besturen van een vrijwilligersorganisatie. Hoe werf je nieuwe leden, hoe kun je inspireren, enthousiasmeren en coördineren? Maar ook: hoe hou je financieel alles op orde en hoe kun je een goede gesprekspartner zijn voor de gemeente? Er is nu een praktisch handboek verschenen voor bestuurders van vrijwilligersorganisaties.

Jaar van het Immaterieel Erfgoed
2012 is het Jaar van het Immaterieel Erfgoed. Daar gaan wij op zoek naar het levend erfgoed.

Immaterieel erfgoed en volkscultuur
De nieuwe erfgoedwetgeving is een gemiddelde 100 miljoen waard. Het houdt twee belangrijke zaken samen: volkscultuur en immaterieel erfgoed. Het is een uitdaging om deze twee samen te brengen en te laten werken voor de toekomst.

wereldwijde web ingeslingerd. Het meest nieuwsgierig ben je natuurlijk wat er allemaal over je eigen instelling wordt gezegd. Via social media check kun je in één oogopslag zien wie het allemaal over je heeft, hoe er over jou gepraat wordt. Negatieve tweets zijn echter een probleem dat lastig is om te counteren. Hoe moet je je teweerstellen tegen iemand die jouw volksdansfestival neerzet als oubollig en daar een lullig filmpje over gemaakt heeft dat te zien is op de populaire filmpjessite You Tube? Ook dit hoort bij de haken en ogen van het nieuwe medium.

Bereik

De kracht van de nieuwe media kan tenslotte ook overschat worden. Al de bekende internetnetwerken tellen overkoepelend in totaal vele miljarden deelnemers. In de praktijk verloopt de communicatie echter via gespecialiseerde (deel-) netwerken, die veel minder deelnemers tellen, soms niet meer dan 100. Daar komt nog iets anders bij. De meeste erfgoedprofessionals zitten tegenwoordig wel op linkedin. Maar niet iedereen is er actief mee bezig. Het is een vuistregel bij de nieuwe sociale media dat slechts 10 % actief de netwerkgroepen volgt waarvan hij lid is. En dat maar 10 % van deze 10 % zelf actief content levert voor de vele netwerksites die er zijn. Het zijn vaak steeds dezelfde mensen die actief zijn. De gewone burgers' laten zich nog te weinig zien. Het is nog steeds een beperkt aantal professionals dat zijn stem laat horen.

Netwerkcommunities van linkedin zijn er vooral om kennis en ervaring uit te wisselen, van mensen die zelf actief betrokken zijn bij (immaterieel) erfgoedzorg. Linkedin is een netwerk voor professionals, met naar schatting zo'n 90 miljoen deelnemers, waarvan circa 2 miljoen in Nederland.

Voor het immaterieel erfgoed lijkt het probleem dat de sector op vrijwilligersorganisaties draait, die zich (nog) niet aangesproken voelen door de professionele netwerken van erfgoedprofessionals. Hopelijk kan deze thema-aflevering van *Levend Erfgoed* er toe leiden, dat ook steeds meer vrijwilligersorganisaties bijvoorbeeld via linkedin actief worden op hun specifieke deelterrain.

Ontsluiten van (immaterieel) erfgoed

Wat wordt in deze aflevering van *Levend Erfgoed* behandeld? Beleidsambtenaar Caroline Smook schrijft over het project 'Oneindig Noord-Holland'. Oneindig Noord-Holland is een interactief verhalenplatform om het culturele erfgoed in Noord-Holland te ontwikkelen, en het materiële zowel als het immateriële erfgoed op aansprekende wijze toegankelijk te maken voor een breed publiek. Doel is betrokkenheid van onderop te organiseren. Omdat wordt aangesloten bij de ervaringswereld van gewone mensen, biedt immaterieel erfgoed een goede insteek. Bij immaterieel erfgoed gaat het immers om beleving en identiteit.

Inventarisatie en onderzoek: een interactieve database

In Schotland gebruiken ze wikipedia als een interactieve database om informatie over het Schotse immateriële erfgoed te verzamelen en vervolgens te ontsluiten voor een breed publiek. Het is het onderwerp van het artikel van David Hill. Hill beschrijft hoe men in Schotland te werk is gegaan. Alle nieuwe sociale media zijn gebruikt, zoals twitter, flickr (speciaal voor afbeeldingen) en facebook.

Nieuwe vormen van 'computationeel' onderzoek

Meertens Instituut medewerker Peter van Kranenburg schrijft over de mogelijkheden die de nieuwe digitale technieken bieden voor onderzoek naar volkscultuur. Nieuwe computationele technieken zijn vooral geschikt voor onderzoek naar onderwerpen waarover al veel informatie digitaal beschikbaar is, zoals op het Meertens Instituut de volksverhalenbank en de liederenbank. Voor de liederenbank is een computermodel ontwikkeld waarin verschillende varianten van liederen en verhalen met elkaar vergeleken kunnen worden. Met de nieuwe technieken wordt gezocht naar overeenkomsten tussen tekst en melodie. Deze nieuwe technieken stellen je in staat om samenhangen te vinden, die je anders nooit gevonden zou hebben. Tot nu toe is met name gewerkt met de liederenbank van het Meertens Instituut. Het meest ingewikkeld is misschien nog om de collega's op het instituut te overtuigen. De nieuwe technieken baseren zich op modellen en algoritmes, waar onderzoekers met weinig technische computerkennis moeilijk mee uit de voeten kunnen. Het vraagt van de technenuten een extra inspanning



Via de QR code naar de geschiedenis van de Westergasfabriek.

om de collega onderzoekers te overtuigen van de mogelijkheden.

Immaterieel erfgoed en educatie

Ook in het onderwijs worden de nieuwe technieken steeds meer verkend. Het is het onderwerp van het artikel van Sabine Niekel. Steeds meer erfgoedinstellingen hebben hun informatiebronnen gedigitaliseerd. Dat geldt met name voor archieven maar ook voor musea. Ook kennis over volkscultuur en immaterieel erfgoed is op deze manier gedigitaliseerd. Waar hebben scholen behoefte aan? Volgens Niekel: vooral aan informatie die aansluit bij de eigen beelden en leefwereld van de leerlingen. Daarvoor zijn de nieuwe sociale media volgens haar bij uitstek geschikt. Nieuwe technieken bieden de mogelijkheid om gemusealiseerd erfgoed dat verbonden is met de

Enkele sleuteltermen verklaard

Voor diegenen die minder ervaring hebben met de nieuwe sociale media, worden hieronder enkele termen en sleutelbegrippen nader uiteengezet:

Facebook: internationaal de meest populaire netwerksite, met naar schatting wereldwijd zo'n 2 miljard aangesloten.

Hyves: lange tijd in Nederland de meest gebruikte netwerksite, vooral door scholieren.

LinkedIn: de belangrijkste netwerksite voor professionals, met in Nederland naar schatting 2 miljoen aangesloten.

Twitter: via twitter kun je via tele-

foon of computer korte berichtjes communiceren naar anderen, zaak is om zoveel mogelijk 'volgers' te krijgen. Berichten van anderen kun je retweeten om zo de aandacht erop te vestigen.

Wikipedia: populaire internetencyclopedie, die door de gebruikers zelf van content wordt voorzien. Op wikipedia is nu al veel informatie te vinden over volkscultuur.

Flickr: uitwisselingsite waar je afbeeldingen over uiteenlopende onderwerpen kunt vinden en zelf ook afbeeldingen kunt toevoegen.

You Tube: populaire site waar je filmpjes kunt uitwisselen, met de nadruk op grappig en leuk.

Weblog of blog: een website waarop bovenaan de pagina steeds nieuwe informatie wordt toegevoegd, bijvoorbeeld in de vorm van een bespiegeling of een nieuwsfeit.

Interactief is dat anderen erop kunnen reageren in de vorm van een commentaar of een reactie.

Crowdsourcing: manier om, meestal via internet, zoveel mogelijk mensen over een bepaald onderwerp te consulteren in het kader van beleidsvorming en onderzoek. Brabant Brein is een recent Brabants voorbeeld.

eReader: handig plat kastje, ter grote van een boek, waarop je teksten van boeken kunt downloaden.

leefomgeving van de leerlingen in diezelfde omgeving te projecteren. Door de verpersoonlijking kan dieper ingezoomd worden op de individuele leerling. Het geeft een nieuwe invulling aan de aloude omgevingsgeschiedenis.

Toeristische vermarkting

Fred van Schoonhoven neemt ons in het afsluitende artikel mee op sagensafari in Twente. Startpunt is weer een volkscultureel onderwerp: volksverhalen uit de regio Twente. De sagensafari is een autorit van ongeveer 90 kilometer door het Twentse land. De sagensafari maakt gebruik van het gps systeem, dat je niet alleen vertelt hoe je moet rijden, maar je ook in aanraking brengt met leuke sagen en legenden over de streek, vaak in de vorm van een hoorspel dat je op je gps systeem kunt beluisteren.

Van Schoonhoven houdt een pleidooi voor een sturende rol van een exploitant. Want een sagensafari ontwerpen is één ding. Een dergelijk product op een levensvatbare manier te vermarkten is een ander. Als je bijvoorbeeld werkt met een systeem met uitlenen van apparaten, dan moet je bijvoorbeeld een oplossing vinden voor hoe je het allemaal organiseert. Tegelijk schrijft hij dat je niet moet beginnen met de techniek maar altijd met het inhoudelijke verhaal dat je wilt vertellen. De nieuwe media zijn slechts middel en niet het doel.

Toch wordt uit zijn verhaal ook duidelijk dat de techniek zeker een belangrijk aandachtspunt is. De sagensafari is ooit begonnen als een project met behulp van cassettebandjes. Dat was nog betrekkelijk eenvoudig te managen, omdat iedereen toen wel een

cassettespeler in zijn auto had. Tegenwoordig is de smartphone in zwang, maar voor welk systeem moet je kiezen? Wat dat betreft is enige voorzichtigheid op zijn plaats. Je moet weten wat je doet: het uitzetten van een toeristische route zoals de sagensafari vergt vaak een forse financiële investering. En het product kan nog zo gelikt zijn, als je er niet in slaagt het bij de toeristen te krijgen dan is het project gewoon mislukt.

Discussie, uitwisseling en deskundigheidsbevordering

De nieuwe sociale media lijken in snel tempo de erfgoedsector te overspoelen. Er wordt wel gesproken van een denderende trein, die niet te stoppen is en waar erfgoedinstellingen, groot en klein, aansluiting moeten zien te vinden. Zeker als kleine instelling is het goed om altijd voorzichtig te beginnen en waar mogelijk aan te sluiten bij grotere instellingen met meer ervaring. Dat geldt net zo goed voor je netwerken (in plaats van een eigen netwerk te beginnen kan je soms beter aansluiten bij een bestaand netwerk) als voor het bedenken van ingewikkelde projecten terwijl je basiskennis mist om de technici goed te kunnen aansturen. Het is de ervaring in dit soort projecten dat het meeste geld altijd naar de techniek gaat en dat de technici volledig de agenda bepalen. Eigenlijk zou het andersom moeten zijn: de inhoud staat voorop, de techniek is dienstbaar.

Maar dat er kansen en mogelijkheden zijn, speciaal voor de sector van het immaterieel erfgoed, is toch ook wel duidelijk. Dit themanummer wil zoveel mogelijk mensen uit onze sector prikkelen om de nieuwe mogelijkheden uit te proberen. ■

Prettig leesbaar zelfs buiten in de zon en door de lage resolutie ook zuinig in het gebruik. Minder handig voor boeken met (kleuren-) afbeeldingen. Daarvoor is de iPad meer geschikt.

Smartphone: slimme telefoon, waarmee je kunt internetten. Draait op verschillende systemen, zoals bijvoorbeeld Android, een besturings-systeem dat door Google is ontwikkeld.

iPhone en iPad: iPhone en iPad zijn beiden ontwikkeld door computer-gigant Apple. iPhone is een telefoon waarmee je op internet kan. Met iPad kan je ook op internet maar door zijn grotere beeldscherm biedt

iPad veel meer mogelijkheden. Je kan er films en foto's op bekijken. Het systeem werkt met een touchscreen.

App: een app is een speciale toepassing waarmee je een bepaalde internetpagina geschikt maakt om te lezen op je smartphone. Er zijn duizenden verschillende soorten van apps, waardoor je bijvoorbeeld de krant kunt lezen op je telefoon.

GPS: Global Positioning System: met behulp van satellieten kun je op je telefoon of je tom tom zien waar je bent of waar je naar toe wilt.

Layar: een veel gebruikt Global Positioning System dat je kunt downloaden op je smartphone. Het

geeft niet alleen geografische informatie, maar biedt ook inhoudelijke informatie over bijvoorbeeld het monument waar je naast staat.

QR: Quick Response, tweedimensionale streepjescode, die via je smartphone informatie biedt door automatisch een website te openen. Steeds vaker aangebracht op monumenten. De streepjescode verwijst dan naar historische informatie over het gebouw waar je voor staat.

AR: Augmented Reality: het toevoegen van informatie aan de werkelijkheid, bijvoorbeeld door verhalen over een plek die je op je smartphone kan downloaden.

Maakt verborgen verhalen zichtbaar

Caroline Smook en Sarah Heijse

beleidsmedewerkers Provincie Noord-Holland

Oneindig Noord-Holland

In het provinciaal beleid van de meeste provincies wordt steeds vaker een groot accent gelegd op het zichtbaar maken en het ontsluiten van erfgoed, al dan niet voor toeristische vermarkting. Daarbij worden ook de nieuwe sociale media ingezet, zoals bijvoorbeeld in Noord-Holland in het project Oneindig Noord-Holland. Vooral het immateriële erfgoed biedt herkenbare verhalen.

Levend
Erfgoed
01 2011

8

Met behulp van Oneindig Noord-Holland worden verborgen verhalen zichtbaar, zoals over het Marken- se meisje Lijsje van Riel die kort na de watersnoodramp van 1916 werd geboren en door Koningin Wilhelmina werd aangenomen als haar petekind.

Foto: Collectie Provinciale Atlas



Op 13 januari 1916 woedde er een zware storm op de Zuiderzee. Deze veroorzaakte een watersnoodramp op Marken en in het achtergelegen Waterland. Tijdens de storm werd op Marken een meisje geboren, Lijsje van Riel. Na een bezoek aan het rampgebied nam Koningin Wilhelmina het meisje aan als haar petekind. Lijsje werd omgedoopt tot 'Mina van Marken' en al haar vrouwelijke nazaten kregen ook de naam Wilhelmina. Het verhaal van Mina leeft nog altijd voort op Marken en gaat over de bijzondere band van Mina en haar familie met het Koningshuis en de strijd tegen het water. De watersnood van 1916 was de directe aanleiding voor de gedeeltelijke inpoldering en de afsluiting van de Zuiderzee.

Verborgene verhalen zichtbaar maken

Op 13 januari 2011, precies 95 jaar na de ramp, is op Marken het digitale verhalenplatform Oneindig Noord-Holland gelanceerd. Het verhaal van Mina is een voorbeeld van de verborgen verhalen die op Oneindig Noord-Holland te vinden zijn. Verhalen over markante plekken, gebouwen, gebeurtenissen en personen in Noord-Holland, uit het verleden maar ook uit het heden. Oude volksverhalen, familie verhalen, grote verhalen over historische figuren en mijlpalen en persoonlijke verhalen over gewone mensen en alledaagse belevenissen. Deze verhalen zijn weer inspirerend voor anderen. Of maken duidelijk waarom een kunstwerk, monument of plek in het landschap zo bijzonder is. De provincie Noord-Holland heeft dit initiatief genomen om de rijke geschiedenis en het erfgoed van Noord-Holland beter zichtbaar te maken voor bewoners en bezoekers. Met Oneindig Noord-Holland speelt de provincie in op actuele trends en ontwikkelingen zoals de groeiende belangstelling voor (locale) geschiedenis, de voortschrijdende digitalisering van het erfgoed en de sterke toename van het gebruik van internet en de mobiele telefoon voor het zoeken en delen van informatie.

Elk verhaal heeft een begin

Oneindig Noord-Holland vindt zijn oorsprong in een gesprek dat in 2007 plaats vond tussen de pas aangetreden gedeputeerde Cultuur Sascha Baggerman en de directeur van het Frans Hals Museum in Haarlem. Tijdens dat gesprek ontstond bij Sascha Baggerman het idee om een provinciaal digitaal museum op te richten. Het digitale museum kreeg een plek in de nieuwe provinciale Cultuurnota 2009-2012, 'Cultuur op de Kaart', die eind 2008 in Provinciale Staten werd vastgesteld. In dezelfde nota stond ook het voornemen om een culturele biografie van Noord-Holland te ontwikkelen.

Achtergrond van beide was de wens van de provincie om het culturele erfgoed en de geschiedenis van Noord-Holland voor een breed publiek te ontsluiten met innovatieve digitale technologieën.

Het digitale museum is meer gericht op het materiële en de culturele biografie meer op het immateriële erfgoed, de verhalen.

Begin 2009 kreeg Cultureel Erfgoed Noord-Holland (CENH) van de provincie de opdracht een plan van aanpak voor de culturele biografie op te stellen. Bij de totstandkoming van dat plan hebben provincie en CENH nauw samengewerkt. Ter voorbereiding zijn bijeenkomsten georganiseerd met

Erfgoedinstellingen kunnen eigen verhalen toevoegen en zijn via een partnerpagina herkenbaar op het platform.

experts op terrein van erfgoed, e-cultuur, digitalisering, storytelling, multimedia en erfgoedpartijen als musea, archieven en historische verenigingen. Uiteraard is goed gekeken naar voorbeelden van bestaande projecten zoals Het Verhaal van Groningen, Zicht op Maastricht en de Culturele Biografie Limburg (nu: BV Limburg). Verder is uitgebreid gesproken met Gerard Rooijackers, de bedenker van de culturele biografie. Op basis van de verschillende gesprekken en bijeenkomsten is eind 2009 aan Provinciale Staten voorgesteld om culturele biografie en het digitale museum samen te voegen tot één digitaal verhalenplatform.

Verhalenplatform cultureel erfgoed

In februari 2010 hebben Provinciale Staten ingestemd met het voorstel om een interactief digitaal verhalenplatform voor het culturele erfgoed in Noord-Holland te ontwikkelen. Met dit platform wil de provincie het materiële en immateriële erfgoed van Noord-Holland op aansprekende wijze toegankelijk maken voor een breed publiek. Dit sluit aan bij de brede doelstelling van het provinciale cultuurbeleid om de actieve en passieve cultuur-

participatie te bevorderen. Het platform brengt erfgoed en cultuur dichterbij de bewoners en bezoekers van Noord-Holland en stimuleert de bewustwording van en betrokkenheid bij de culturele identiteit(en) in de provincie. De provincie investeert al jaren in behoud en ontwikkeling van monumenten, cultuurgebouwen, archeologische vindplaatsen en landschappelijke structuren zoals de dijken. Het bevorderen van de publieke toegankelijkheid is daarbij altijd al een belangrijke voorwaarde. De verhalen en de moderne digitale technologie verbinden de fysieke locaties aan de collecties van musea, archieven en historische verenigingen. Door de verhalen te koppelen aan actuele ontwikkelingen krijgt het erfgoed betekenis en een context in de huidige leefomgeving en tijd. Zo wil de provincie de (economische waarde) van het erfgoed voor toerisme, recreatie, de promotie en ruimtelijke kwaliteit van Noord-Holland versterken.

De provincie investeert voor een periode van 3 jaar (2010-2012) 3 miljoen euro in de ontwikkeling van een digitale infrastructuur en crossmediale projecten. De digitale infrastructuur bestaat uit een interactieve website en verschillende applicaties voor de mobiele telefoon. Uitgangspunt is dat inhoud wordt geleverd door musea, archieven, historische verenigingen en particulieren. Samenwerking met de erfgoedsector, maar ook met mediapartners zoals de regionale televisie en de lokale en regionale pers is van cruciaal belang. Daarnaast zijn ook gemeenten

voor een oneindig museum van de architect LeCorbusier en aan de oneindige reeks verhalen die er over Noord-Holland te vertellen zijn. In 9 maanden tijd is hard gewerkt om Oneindig Noord-Holland begin 2011 te kunnen presenteren aan het grote publiek. Via bijeenkomsten en vele gesprekken hebben diverse partners een belangrijke bijdrage geleverd aan ontwikkeling van inhoud, vormgeving en techniek.

De kern van ONH bestaat uit verhalen. De recent verschenen Regionale Canons van Noord-Holland vormen de basis voor een startcollectie van verhalen, samengesteld door Piet de Rooy (oud-Hoogleraar Geschiedenis aan de Universiteit van Amsterdam), Joke Turpijn (docent-onderzoeker Geschiedenis aan de Universiteit van Amsterdam) en Cultureel Erfgoed Noord-Holland. De verhalen zijn, onder redactie van Piet de Rooy, geschreven door Emma Los, auteur van de Canon van Amsterdam. De startcollectie is de afgelopen maanden al aangevuld met verhalen van erfgoedpartners van het eerste uur en zal hopelijk anderen inspireren om nieuwe verhalen toe te voegen.

ONH richt zich op een breed publiek. De gebruiker staat centraal in de ontwikkeling van de communicatiestrategie, beeldtaal en de digitale media. Op basis van gericht onderzoek door Motivaction en informatie uit recente rapporten van onder meer het Sociaal Cultureel Planbureau zijn kansrijke gebruikersgroepen onderscheiden. Deze zijn onderverdeeld in twee hoofdcategorieën: de halers en de

Met Oneindig Noord-Holland wil de provincie het materiële en het immateriële erfgoed toegankelijk maken voor een breed publiek.

en stakeholders uit de wereld van toerisme en recreatie interessante partners. Met het oog op de beoogde verzelfstandiging van het platform vanaf 2013 zal ook het bedrijfsleven worden benaderd om deel te nemen.

Oneindig Noord-Holland in wording

Als initiatiefnemer heeft de provincie de uitvoering zelf opgepakt, samen met een consortium van drie bureaus. In april 2010 is een projectgroep, bestaande uit medewerkers van de provincie, Bex*Communicatie, Beautiful Minds (vormgeving) en Triptic (techniek) aan de slag gegaan. Vanaf dat moment is de naam Oneindig Noord-Holland (ONH) in gebruik genomen. De naam refereert aan het ontwerp

brengers. Deze gebruikersgroepen waren leidend bij de voorbereiding en zullen dat ook zijn bij de doorontwikkeling van ONH.

ONH is een portal voor erfgoedinstellingen. Op de website van ONH kunnen bezoekers gericht zoeken naar verhalen op sleutelwoord, maar ook op plaats, regio, tijdvak en thema. Bezoekers kunnen verhalen en beelden toevoegen en hun eigen vitrine samenstellen. De verhalen zijn gekoppeld aan beelden uit de aangesloten collecties van partners. Het computersysteem geeft op basis van de sleutelwoorden (tags) suggesties om naar andere verhalen en collecties te gaan. De partners kunnen eigen verhalen toevoegen en zijn via een partnerpagina herkenbaar op het platform. Naarmate meer instellingen en parti-

Maaht verborgen verhalen zichtbaar



Uitnodiging voor de presentatie van Oneindig Noord-Holland. Inzet: De QR code in de inzet leid je door naar het Marinemuseum, één van de projectpartners van Oneindig Noord-Holland

culieren verhalen, beelden en sleutelwoorden toevoegen, zal het zoekstelsel steeds beter resultaat opleveren. Op deze manier zal het verhalenplatform oneindig blijven groeien.

Oneindig Noord-Holland is samenwerking

Oneindig Noord-Holland is een platform voor iedereen en staat of valt met het enthousiasme waarmee instellingen en particulieren hun informatie willen delen. Al voor de lancering van Oneindig Noord-Holland in januari 2011 is samenwerking tot stand gekomen met een groot aantal partijen verspreid over de hele provincie. Met erfgoedinstellingen in Noord-Holland zoals Amsterdam Museum, Zuiderzeemuseum, Singer Museum, Museum Hilversum, Maritiem en Juttersmuseum, Marinemuseum, Westfries museum, Zaanse Museum, Waterlands Archief, Noord-Hollands Archief, Regionaal Archief Alkmaar, Stedelijk Museum Alkmaar. Met mediapartners RTV Noord-Holland, AT5 en HDC Media en nationale instellingen zoals het Meertens Instituut, Instituut voor Beeld en Geluid, Rijksdienst voor Cultureel Erfgoed, Nationaal Historisch Museum en het Nationaal Archief. Oneindig Noord-Holland is voor erfgoedinstellingen interessant omdat het bekendheid en bezoek

genereert voor de Noord-Hollandse collecties (communicatie). Het verbinden en delen van collecties van verschillende instellingen (musea, archieven en historische verenigingen) zorgt voor inhoudelijke verrijking. In de toekomst gaat ONH werken met een crowdsourcing tool voor erfgoedpartners. Met deze tool kunnen instellingen de online bezoekers gericht vragen om (delen van) collecties te ontsluiten door trefwoorden toe te voegen. Een ander belangrijk aspect is dat ONH erfgoed in een breder toeristisch-recreatief perspectief plaatst door verhalen en

collecties via routes te koppelen aan fysieke plekken in het landschap. Op deze manier stimuleert Oneindig Noord-Holland de samenwerking tussen erfgoedsector, VVV's en gemeenten.

Onderwijs

In 2010 heeft Oneindig Noord-Holland een project gedaan met de studenten van de Master Publieksgeschiedenis van de Universiteit van Amsterdam. Docenten Joke Turpijn en Paul Knevel hebben circa 35 studenten verscheidene opdrachten gegeven binnen de thema's van Oneindig Noord-Holland. Op dit moment zijn er verhalen te lezen op de site met als thema I wish I had been there. Ook hebben deze studenten een workshop middag gehad in Museum Hilversum. Tijdens deze middag hebben ze plannen gesmeed om museale objecten buiten het museum toegankelijk te maken voor een breed publiek. Een van de bestudeerde onderwerpen was een oude radio uit de jaren vijftig. Tegenwoordig een verzamelobject. De studenten presenteerden het idee om de radio opnieuw in productie te nemen en op die manier het verhaal van het mediapark in Hilversum aan een groter publiek kenbaar te maken. Oneindig Noord-Holland is een interessante plek om stage te lopen. Drie studenten van de Universiteit van Amsterdam gaan vanaf februari drie maanden bij partnerinstellingen aan de slag als redacteur voor ONH. Het streven is om meer te gaan samenwerken met onderwijsinstellingen. In 2011 en 2012 hoopt Oneindig Noord-Holland dergelijke studiedagen en stages ook met andere hoger onderwijs instellingen te realiseren. Op dit moment onderzoeken we ook of er projecten met middelbaar- en basisonderwijs te realiseren zijn, in aansluiting op bestaande educatieve arrangementen voor cultuur en erfgoed.

Redactie en regiocorrespondenten

Oneindig Noord-Holland werkt sinds 1 november 2010 met een redactie. Deze zorgt voor de aanvoer

Volkscultuur heeft een belangrijke plaats in de publieksprojecten, die mede gefinancierd worden uit het volkscultuurbudget.

van nieuwe verhalen, bewaakt de kwaliteit van het webplatform en legt een link naar de actualiteit. De redactie bestaat uit een tweekoppige hoofdredactie (inhoud en communicatie), een eindredacteur en een social mediaredacteur. Sociale netwerken als Facebook, Hyves, LinkedIn en Twitter worden actief ingezet om belangstelling en verhalen voor ONH te genereren. Daarnaast zijn in 9 gebieden in de provincie regiocorrespondenten actief: Amsterdam, Amstelland en Meerlanden, Gooi en Vechtstreek, de Noordkop, West-Friesland, Zuid-Kennemerland, Noord-Kennemerland, Waterland en de Zaanstreek. De regiocorrespondenten zoeken en schrijven zelf verhalen, maar sporen ook anderen aan om dit te doen (vliegwielen).

De regiocorrespondenten zijn benaderd op advies van de partnerinstellingen en Cultureel Erfgoed Noord-Holland. Stuk voor stuk zijn het hele enthousiaste en vakkundige personen die kennis van en een netwerk in de regio hebben. Vanaf 1 november 2010 besteden ze ieder formeel 8 uur per week aan Oneindig Noord-Holland. De meeste van hen echter heel wat uurtjes meer. De regiocorrespondent van Amstelland en Meerlanden was bijvoorbeeld al begonnen met het schrijven van verhalen voordat hij formeel een overeenkomst had ontvangen! Met dit soort enthousiasme groeit Oneindig Noord-Holland sneller dan verwacht.

Veel meer dan een website

Naast het webplatform ontwikkelt Oneindig Noord-Holland verschillende digitale middelen en publieksactiviteiten om het erfgoed op locatie beter zichtbaar te maken.

Met Layar en QRcodes (Quick Response) worden in de hele provincie verschillende thematische erfgoedroutes ontsloten. Op gebouwen en andere bijzondere plekken in het landschap worden QRbordjes met een barcode aangebracht, die met een mobiele telefoon gelezen kunnen worden. Op de telefoon verschijnt de mobiele website van ONH met het verhaal en beeldmateriaal van die specifieke plek. Oneindig Noord-Holland realiseert deze routes in nauwe samenwerking met betrokken erfgoedinstellingen, gemeentes en VVV's. Ook via de Layar van ONH is ter plaatse de informatie op de mobiele telefoon op te roepen.

Bij de lancering van ONH in januari zijn in Haarlem,

Alkmaar en Hilversum de eerste routes met circa 70 QRbordjes gerealiseerd. De komende maanden zal het aantal routes in de provincie worden uitgebreid. Door RTV Noord-Holland en AT5 Producties is een televisieserie gemaakt die vanaf januari op beide zenders wordt uitgezonden. Ter gelegenheid van de lancering is op 13 januari bij alle lokale en regionale kranten en het Parool een bijlage over ONH verschenen. Op zaterdag 15 januari organiseerden 11 partnerinstellingen speciale activiteiten ter gelegenheid van de lancering van ONH. Op sommige plekken leverde dat een record aantal bezoekers op, zoals in het Regionaal Archief in Alkmaar en het Museum Hilversum.

Publieksprojecten, immaterieel erfgoed en volkscultuur

Vanaf het begin was het de bedoeling om gekoppeld aan het digitale verhalenplatform ook publieksprojecten op locatie uit te voeren. Deze projecten worden mede gefinancierd uit middelen Volkscultuur van het Fonds voor Cultuurparticipatie. In de afspraken tussen provincie en Fonds is het budget voor het onderdeel Volkscultuur bestemd voor de culturele biografie en projecten immaterieel erfgoed. Dit budget is nu gekoppeld aan Oneindig Noord-Holland. Vooruitlopend op de lancering van het webplatform zijn op verschillende plekken in Noord-Holland publieksprojecten uitgevoerd. Deze verhalenprojecten sluiten aan bij actuele ruimtelijke en economische opgaven zoals de schaalvergroting in de landbouw en de kustveiligheid.

Karavaanlab is een publieksproject dat onderdeel uitmaakt van het jaarlijkse theaterfestival Karavaan. Sinds 2009 reist dit festival langs de Westfriesse Omringdijk, een provinciaal monument.

Karavaanlab is een theatrale werkplaats waar theatermakers en andere kunstenaars op basis van verhalen locatievoorstellingen ontwikkelen en tonen. Deze voorstellingen zijn geworteld in het landschap, erfgoed en de gemeenschap van Westfriesland. Zo heeft de kunstenaar Pe Okx een bijzondere film over de Westfriesse Omringdijk gemaakt, die als voorstelling te zien was tijdens Karavaan 2010. Karavaanlab geeft Karavaan artistieke verdieping, verbindt nieuwe makers en culturele en maatschappelijke partners aan het festival en bouwt nieuw publiek op.

In het kunst- en erfgoedproject Beloofd Land (2009-2010) zijn de inwoners van de Wieringermeer uitgenodigd om verhalen te vertellen over verleden, heden en toekomst van hun sterk veranderende leefomgeving. De verhalen vormden de inspiratie voor verschillende tentoonstellingen, theater, muziek en educatieprojecten. De start van Beloofd Land was een druk bezocht Windweekend in 2009, waar verhalen en culturele activiteiten werden gekoppeld aan de discussie over een nieuw windmolenpark in de Wieringermeer. Deze innovatieve aanpak van het betrekken van bewoners bij nieuwe ruimtelijke opgaven was zeer succesvol en krijgt in 2011 een vervolg. Onder de titel Verhalenpaviljoens zijn in 2010 verhalen van bewoners en bezoekers over de kustplaatsen Bergen en Den Helder op film vastgelegd. De verhalen leveren een bijdrage aan de toekomstige ruimtelijke ontwikkeling van de badplaatsen en de kust in het licht van de noodzakelijke kustversterking.

Ook in de komende jaren zal vanuit Oneindig Noord-Holland het initiatief worden genomen voor dit soort vernieuwende verhalenprojecten.

De toekomst van ONH

Met de lancering op 13 januari 2011 is Oneindig Noord-Holland voor het publiek van start gegaan. Het platform zal zich nu in de praktijk moeten bewijzen. De eerste signalen zijn positief. De website wordt goed bezocht, de partners zijn enthousiast en er melden zich steeds meer nieuwe partijen aan. De ambitie is dat Oneindig Noord-Holland blijft doorgroeien. De komende 2 jaar staan in het teken van uitbreiding en vernieuwing van inhoud en techniek. De redactie, de regiocorrespondenten en de partners spelen daarin een cruciale rol. Met gerichte online en offline communicatie en campagnes zullen gebruikers voortdurend geactiveerd worden om naar ONH en de partnerinstellingen gaan. Daarnaast ligt de focus op het verder versterken van de betekenis van Oneindig Noord-Holland voor toerisme, recreatie en promotie. Voor de periode na 2013 zullen verschillende toekomstscenario's en een businessmodel worden ontwikkeld. Hopelijk gaat Oneindig Noord-Holland daarmee een mooie oneindige toekomst tegemoet.

Neem vooral een kijkje op www.oneindignoordholland.nl ■

Levend Erfgoed

Levend Erfgoed is het vakblad voor de hele erfgoedsector, waarin gereflecteerd wordt op erfgoed en erfgoedpraktijk.

Neem nu een abonnement!

Word nu abonnee en u krijgt een welkomstgeschenk.

Stuur bijgaande bon naar: Nederlands Centrum voor Volkscultuur, F.C. Dondersstraat 1, 3572 JA Utrecht (tel: 030 – 276 02 44, e-mail: ncv@volkscultuur.nl)

**Een jaar lang
voor maar € 24,-**



Naam:

Straat:

Postcode:

Woonplaats:

Telefoon:

Datum:

Handtekening:



A digital heritage project

Intangible Heritage in Scotland

David Hill, Linda Gunn,
Alison McCleery, Alistair McCleery
Edinburgh Napier University

De Guizer Jarl gaat terug op de Noorse mythologie. In Lerwick, op de Shetlandeilanden, wordt elk jaar een persoon uitgekozen die de rol van de jarl speelt. Foto: ICH Scotland wiki

Levend
Erfgoed
01 2011

14

Schotland biedt een aantrekkelijk voorbeeld van hoe je de nieuwe sociale media kunt gebruiken voor het inventariseren én ontsluiten van immaterieel erfgoed. De interactieve mogelijkheden van de nieuwe media bieden kansen om op een interessante manier de plaatselijke erfgoedgemeenschappen te betrekken bij het inventarisatieproces. Wiki, flickr en twitter worden daarvoor ingezet. Het project wordt in opdracht van de Schotse regering gecoördineerd door medewerkers van Napier University in Edinburgh. Het team van Napier University doet verslag.

In October 2008, the Intangible Cultural Heritage (ICH) in Scotland project was established at Edinburgh Napier University. The primary goal of the project has been enacting the central principle of 2003's UNESCO *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* which directs nations to build an inventory of their own ICH as a first step towards ensuring its safeguarding. To this end, the project is creating a record of Scotland's many and diverse examples of living culture, ranging from festivals and storytelling to traditional craftsmanship and music. Scotland is one of the very first nations to attempt to record its ICH in inventory form. Furthermore, what is unusual and groundbreaking about the project is the manner in which the inventory is being realised.

The project has a number of unusual features for a heritage project. Firstly, the inventory we are establishing is solely available online; furthermore the project's realisation involves a more general use of social media. Indeed, it could reasonably be argued that a project of the nature would be difficult to realise without web 2.0 technology. The project also relies, to a significant extent, on the input of the wider public rather than those in the heritage community; the former have much of the knowledge of Scotland's ICH practices, knowledge which is vital to the success of our project. The main project is publicly-funded, primarily by the Arts and Humanities Research Council (with additional funding from Museums Galleries Scotland). Although 'cultural heritage' is now a more familiar concept, it remains

little understood by the wider public that its scope extends beyond the typical perception that it is mostly about monuments, museums and historical buildings, and also embraces the customs, practices and traditions of communities and groups. The inventory can be seen as the first step towards ensuring that Scotland's numerous forms of ICH receive the level of attention necessary to ensuring their viability; the Edinburgh Napier University project is at the forefront of global efforts to secure the status and viability of ICH. My main aim in this article is to explain how and why web 2.0 technology- the inventory itself but also social networking- has been essential to the success of our project.

Why online only?

An initial task for the research team was to assess how best the required information should be collected for the inventory, in line with the overall remit to be financially-efficient and the aim of maximising the interest of the wider society in the project.¹ Our project is based, among other things, on the principle that the public is a key stakeholder, and that, therefore, it should be accessible to as many individuals as possible; this is essential to spreading the word about ICH, and any future safeguarding thereof. Financially- inevitably a key factor- an online inventory does not require a major financial outlay for either setting-up or maintenance. Furthermore, a web-based inventory can allow (this would depend to some degree on the type of software used) for a very efficient way of adding data: a decentralised method in which individuals across Scotland are able to enter details themselves about ICH known to them. Moreover, this final consideration sits well with the general principle that those who have most knowledge of ICH are those who are directly involved in the different activities and that they themselves should be given the opportunity to enter information directly, should they so wish. Additionally, the inventory needed to be of a type that is able to cope with the possibility of changing policy priorities over time, a facility that particularly lends itself to a web-based model rather than a physical inventory. Therefore, overall, it seemed quite obvious that the best way- perhaps the only way- of ensuring all these objectives could be met would be by making the form of the inventory an online database.

However, having decided on the online approach, this still presents various options on how to proceed due to the different types of databases on the market, and the process of identifying a suitable format of ICH inventory required addressing three main is-

sues. The first requirement relates to the method of data collection. Because, as mentioned above, the plan was that this would take place at the local rather than national level (in other words, although the small central project team would be facilitating the main data collection themselves, the actual data entry would be undertaken by geographically-dispersed individuals and groups), the inventory needed to be of a form that facilitated the inputting of data in multiple physical locations across Scotland. In addition, because the raw information itself would also be both collected and inputted by people with varying (and in some cases, low) levels of IT-expertise, the inventory need to be particularly user-friendly, with, particularly, a straightforward process of data entry. In other words, it needed to be some-

Wiki allows the nature of the inventory to evolve over time in directions that may not necessarily be, indeed do not need to be, fully clear in the project's early stages.

thing that could be mastered very quickly. The final issue concerns the nature of ICH knowledge itself, and its focus on living, evolving practices. In essence, an inventory of these practices is not simply recording a frozen snapshot of historical knowledge but, rather, would be concerned with practices that can and do evolve over time. The final requirement for the online inventory was, therefore, having the flexibility to successfully manage this kind of 'dynamic' knowledge rather than simply having- essentially- a storage space for 'static' information.

The Options for an Online Inventory

Recognising these project requirements, it was evident that the database options for a web-based solution to the required specification fell essentially into

two categories: either content management systems (such as an off-the-shelf commercial system such as CMS from Microsoft or a Wiki-type format) or custom-built databases (bespoke applications based on scripting language such as Perl and a database such as MySQL). Within these two broad categories, a number of possible solutions for an inventory were evaluated. Firstly, a bespoke, custom-built database was considered and rejected as unsuitable for the following reason: a custom-built solution, built to a precise specification can be ideal when exact requirements are known ahead of time. In other words, it is suited to scenarios where the client is sure of requirements and is certain that those requirements will not change in the foreseeable future. This type of software can be built to do exactly what is re-

an inflexible structure that is suited to storing precise data with a consistent format. However, the living culture data being recorded in the inventory is not precise in this sense; living culture cannot slip into such a tight-fitting jacket!

The Wiki Inventory

However, there is another type of increasingly popular 'off-the-shelf' software that has proven to be highly suited to the project's requirements: the wiki. While the 'standard' version of *MediaWiki* offers a completely open, unstructured database, and thus has the flexibility to accommodate ICH, its fully unstructured nature is still problematical: a set of related articles about cultural heritage would not in itself constitute an inventory. However, the great ad-

A web-base inventory is a decentralised method in which individuals across Scotland are able to enter details themselves about their intangible heritage.

quired and no more. The main problem here- and a serious one for the project- is that this type of database cannot easily cope with change: there will be both technical and financial ramifications. Even minor changes to the specification would need to be costed and implemented by a specialist. Realistically, the ICH Scotland database needs to be able to easily and straightforwardly accommodate the *possibility* of changing priorities in a long-term project (following the completion of the current three-year project, it is planned that the inventory will be managed in the long-term by Museums Galleries Scotland) that would entail changing requirements for the database.

An 'off-the-shelf' database solution such as CML was also considered but found unsuitable for a project of this nature. This is because this type of database is best applied to areas where the entities are clearly defined and where the properties of those entities can be enumerated. In the case of ICH, neither of these factors is fully the case: the heterogeneous nature of living culture necessitates there being some flexibility in defining each item of heritage and its properties. Therefore, creating and maintaining an inventory of ICH requires a balance between a highly structured relational database and unstructured, free-form text. A traditional relational database is

vantage of the wiki (we have used *MediaWiki* software, but others are available) is that it allows a degree of customisation or fine-tuning of the degree of structure, and thereby can provide precisely the amount of structure required. This is because administrators can in fact enforce a minimum content requirement: that is, they can insist that every entry includes certain elements (for example every entry must have a category and certain other bits of information). Contributors can 'tag' articles; this makes it easy to generate lists and to search the database. In addition, contributors can add highly structured data items to some articles but not others, using templates.

Furthermore, the Wiki allows the nature of the inventory to evolve over time in directions that may not necessarily be, indeed do not need to be, fully clear in the project's early stages. The specification of a database includes the list of *attributes* that each element must have, together with the *constraints* that are to be imposed on the data. In a traditional database development, a full specification is available before development work has started; certainly the specification must be fixed before data can be entered. With a customised Wiki- and vitally for a project such as this which is exploring new methodological territory- the specification can be allowed



Samhuinn is een Schots oogstfestival dat sinds de negentiende eeuw gevierd wordt als 'het Keltische Nieuw Jaar'.
Foto: ICH Scotland wiki

to grow organically. The rules and restrictions can develop over time as the expertise of the contributors and the administrators grows. The full specification need not be available before data entry starts. This would enable the most effective inventory possible with a minimum of initial investment, and which would facilitate contributions from a wide range of interested parties. Furthermore, the process of data entry can be customised in such a way as to make it among the most straightforward of any forms of inputting information into a database. It was clear that this was the right software for the ICH Scotland inventory.

The wiki inventory and its method of data collection method offer a financially-realistic way of achieving a project whose scope is actually quite large, involving, as it does, the whole of Scotland. This is because the format, as mentioned above, enables significant amounts of information to be collected in a geographically dispersed manner, with the core project team only needing to be a small number of individuals. Since the project started, much of the ef-

forts of the research team have been directed towards spreading knowledge of the project. This has included visiting community centres, libraries and museums throughout the country to talk about the project, to introduce ICH, and to demonstrate how to use the wiki. Widespread knowledge of the project is, of course, essential to ensuring its success, and this is perhaps best achieved through a mixture of on and offline promotion.

Inventory manager

Wikis are now a well-known phenomenon, and they are not without their critics. In terms of access rights, certain wiki-based websites have been notorious for their relaxed policy regarding editing articles – anyone can change any page – and this, among other reasons, has given the Wiki a quite controversial status. However, this need not pose a serious issue for this type of database. While we have decided to maintain open access for our wiki, the existence of an inventory manager avoids any serious risk of vandalism or unsuitable articles (for instance any that may be purely commercial). Moreover, the problem of spam is almost completely avoided by making those users who have chosen not to register complete a security measure (by adding a 'captcha' extension) before the entry/amendment goes 'live'. When it comes to entering new information, we believe that we have made the process as easy as possible, and have used feedback from trial sessions to fine-tune the process. As you will be able to see for yourself, how it works is that we have an 'add content' button on the homepage which takes you straight to the data entry screen. As mentioned above, you do not need to register. You simply answer the questions, add some general text and then save your new article. It really is as easy as this!

What this also means in practice is that we are using software that is already widely known/used (from the likes of Wikipedia). We have a format that can be mastered with little training and for that reason, we believe, is the best online format for those who have little knowledge or experience of computers, which, in terms of this project, is a significant number of people. Information is now being entered into the wiki from locations up and down Scotland by individual practitioners, by community groups on behalf of individuals, and by other interested parties. The wiki of course, provides online instructions, including a video tutorial, to both introduce the inventory and guide people through the process of entering new articles of their own and editing existing ones. The format also facilitates the greater inclusivity of allowing information to be pre-

De processie van de Burry Man vindt elk jaar plaats in het Schotse South Queensferry. De oorsprong van het gebruik is niet helemaal duidelijk. De Burry Man is een merkwaardig uitgedoste man, die altijd begeleid wordt door twee helpers. Foto: ICH Scotland wiki



sented in more than one language: the inventory has basic information in English, Gaelic and Scots.

However, it's also worth pointing out that the fact that the end product is online does not mean we have not taken into the account the fact that some individuals possessing useful ICH knowledge may no contact with computers whatsoever in their lives. For these individuals, the project is ensuring that knowledge of the project is also widely disseminated in 'real-world' locations such as libraries and community centres, with mechanisms in place –such as ICH questionnaires that can be returned to the local library for inputting into the inventory by project partners- to ensure that those individuals not familiar with the world of internet are not left out. An online project can still resonate in the offline world.

The wiki offers the ideal way forward, not simply for compiling an inventory, but- vitally for this project- also to give an easy way of assessing where particular examples of ICH may be in need of safeguarding assistance. Our guidelines for those entering information encourage those adding data to the wiki to give information about fragility in the main body text of the article they are entering. Furthermore, basic information that we request on number of participants is potentially a useful indicator of fragility. While anyone can enter new details, and consequently the nature of information added is likely to vary somewhat (although others can add to an article already entered), the fact of the inventory being online (and centrally-managed) ensures that a mechanism is in place to assess the fragility of all the ICH examples that are entered into it. Thus, information about fragility can easily and quickly be brought-up, information which, through the inter-

active nature of the project, will often come directly or indirectly from practitioners themselves, and which will be used to make decisions about where particular forms of ICH may require safeguarding assistance. An offline version would not offer the same immediacy, would be less easily updateable and would offer limited scope for comparison of different practices.

In essence, the project's 'product' is a fully-interactive inventory, one where the general public can take ownership of the information that the wiki contains. Aside from an inventory manager, there need be no specific input required from the central research team with regards to the adding of new information or the editing of information of details already in the wiki. Everything that is added and edited is, in a sense, public property. No one has exclusive ownership, nor is anyone barred from adding ICH information. It's a project that relies on the interest and engagement of the wider public, and one that, therefore, must ensure that there are no barriers to participation.

Social Networking, Web 2.0 and the Future of Heritage Projects

While it may not be initially apparent that social networking websites could be of much benefit to the project, they have in fact proven extremely advantageous, and have had a significant impact on how the project communicates with the wider public and vice versa. Indeed, the project is making productive use of social networking sites- particularly Facebook and Twitter- for various purposes. Firstly, both these sites are a useful way of keeping interested parties up to date with what is happening in the project, and, more generally, in the world of ICH. While we

also have a project newsletter providing more detailed information about the project, social networking reduces the timeframe in which new information - for instance about an up and coming ICH event - can be conveyed to interested parties. In this sense, it's a useful way of connecting people to the project, maintaining their interest with regular updates, and which supplements more traditional methods of communicating about a project.

Secondly, these sites - especially Facebook - also have a more interactive function: it's a way for people to communicate with the project; to tell us about their own examples of ICH or anything else related to the project. (Twitter can also be useful in this sense, but, on the whole, is a format that gives a little less scope for fruitful interaction: it has proven to be more useful for providing information). It's a way for the project to discover things that they may otherwise not have done. Thirdly, social networking (again Facebook is the superior site for this purpose) is a useful forum for discussing ICH generally, or a specific issue relating to the project. Social networking sites are proving to be a way of making useful contacts with practitioners and others interested parties, and, as such, fit in with the project's overall mandate to engage the interest and involvement of the general public. Our online presence is not limited, however, to these two popular sites. The project also has a YouTube 'channel', for which six short videos on the various forms of ICH have been produced. While YouTube is not really interactive in quite the same way, it's a very useful tool for communicating in a more visual manner: ICH is a concept that can be quite difficult to grasp if someone has not come across it before; short videos provide a useful way of explaining exactly what it is and how it relates to people.

The real advantage offered by an ability and willingness to make use of the various forms of web 2.0 is that it gives a project an ability to communicate with, and involve, the wider public throughout its lifetime in a manner which goes beyond that often considered useful in academic projects, but which, in a project of this nature at least, is essential to a successful realisation of certain core principles of simplicity, inclusiveness and knowledge transfer. It seems likely that social networking tools will become an increasingly important component of heritage and other projects. Perhaps even more importantly, web 2.0 may help give some projects a more realistic chance of getting the initial green light because of the increased cost-effectiveness that is offered by the technology. However, 'cost-effective' does

not mean a lowering of quality, but rather, a more efficient way of working that also offers a way of maximising exposure to the wider community.

Has the Project been a Success?

The ICH Scotland project is a work in progress. As such, it is a little too early to be able to provide a definitive assessment of its success in meeting project aims. Moreover, as mentioned above, it is envisioned as the initial part of a long term strategy to imple-

In essence, the project's 'product' is a fully-interactive inventory, one where the general public can take ownership of the information that the wiki contains.

ment the principles of the 2003 UNESCO convention. Nonetheless, it can be said that the inventory, after a relatively sedate start, is now attracting substantial interest from across the spectrum of Scottish society, ranging from individuals and community groups to local councils and members of the Scottish Parliament. The wiki itself includes a simple-to-use template for entering information, one that has been tried and tested by community groups and others, and fine-tuned in response to the feedback received. More and more people are either entering articles of their own (the anonymity of some wiki entries, and the fact that some have provided information for others to enter, makes it difficult to give precise figures) or want to be involved indirectly with this process. One of the continuing key tasks for the research team is ensuring that the data entry keeps on gathering pace. Furthermore, while a significant part of this stage of the project has been primarily about ensuring that a functioning wiki is established, publicised and efficiently populated, it is, as mentioned above, not a project that, once the present stage draws to a close, will be considered a *fait accompli*, but, rather, will continue to grow and develop as a way of ensuring the nation's ICH get the help, respect and understanding it deserves.

Immaterieel erfgoed inventarisaties met behulp van Wiki

Schotland is niet het eerste land in de wereld dat met behulp van digitale media immaterieel erfgoed inventariseert. Canada was er al eerder mee. Net als in Schotland had ook in Canada een universiteit het voortouw: de Universiteit van Laval (zie: <http://www.patrimoine-immateriel.ulaval.ca/>). Het voordeel van het inventariseren met behulp van internet is dat je grote groepen mensen kunt bereiken en warm maken voor immaterieel erfgoed en je tegelijk ook een publicatieforum hebt waarop de hele bevolking een overzicht krijgt wat geïnventariseerd is en ook achtergrondinformatie kan vinden over het nationale immateriële erfgoed. Het is dus twee vliegen in één klap.

Net als in Schotland was er in Canada veel aandacht voor de techniek. Het grote verschil tussen Canada en Schotland is dat in Canada een gesloten programma werd gebruikt. Het inventariseren zelf gebeurde door studenten, die ook de gegevens moesten intypen in de programmatuur die gebruikt werd. Lange tijd gold Canada als een interessante en vooral moderne manier om immaterieel erfgoed te inventariseren, ook al omdat het terugkoppelen naar de lokale gemeenschap via bijvoorbeeld websites, tentoonstellingen en discussiedagen een belangrijk onderdeel was van het project. Het was actieonderzoek in de praktijk, niet gericht op de zoveelste inventarisatie maar op inventarisatie in dienst van 'safeguarding' voor de gemeenschap. In Wallonië had men ooit een pilot over of het Canadese model ook in Wallonië gebruikt zou kunnen worden. Naar aanleiding van deze *pilot* heeft men besloten om het niet te doen: de Canadese methode bleek te bewerkelijk.

Inmiddels is ook het Canadese project zelf in het slop geraakt. Het schijnt één van de grote frustraties van projectleider Laurier Turgeon te zijn dat ze niet de Wiki methode hebben gebruikt, waardoor het project in zekere zin onhandelbaar werd. Het is de grote valkuil van veel van de digitale inventariseertechnieken: veel aandacht en geld naar de techniek, en te weinig aandacht voor de inhoud en voor het betrekken van de lokale gemeenschappen bij het safeguarden van het eigen erfgoed. Met techniek alleen ben je er niet. Ook het Schotse project heeft de neiging te blijven hangen in de techniek. Verder is de techniek voor velen ook een drempel: niet iedereen is even handig in het gebruiken van de nieuwe sociale media, met name ouderen worden er door afgeschrikt. De voornaamste les is dat niet de technici de agenda moeten bepalen maar de inhoudelijke mensen, die ervaring hebben met het mobiliseren en enthousiasmeren van de immaterieel erfgoeddragers. Je zou je kunnen afvragen of een universiteit wel het meest geschikte instituut is om zo'n project te organiseren.

The project has collected, and is continuing to receive, inventory entries covering a diverse range of Scotland's living culture, ranging from the already well-known to the rather more obscure (and therefore far more difficult to find information about by other means). Numbered among the former are articles on Edinburgh Festival, Up Helly Aa and Harris Tweed. Among the less familiar forms of living culture, the inventory includes, among other examples, entries on Irvine's Marymass festival, Stonehaven's New Year fireball ceremony, traditional craftsmanship such as the Shetland yawl, and the superstitions attached to rowan trees. Moreover, even entries on ostensibly well-known phenomena such as Hogmanay (New Year) celebrations are helping to illuminate that the events in question are not necessarily standardised but, rather, can carry significant regional and local variations. There are many more forms of ICH that are yet to appear in the in-

The inventory is now attracting substantial interest from across the spectrum of Scottish society, ranging from individuals and community groups to local councils and members of the Scottish Parliament.

ventory, and efforts are continuing to ensure that increasing numbers of these make their way into the ICH Scotland wiki. It is difficult to measure precisely to what extent, and how, the material received by this online project has, in any substantive sense, differed from what could be expected by more traditional means of information gathering. However, what can tentatively be said on the evidence both of existing wiki entries and of public discussions of the project team is this: the centrality of open online access to the project-and, if one so chooses, anonymity-helps democratise the process. By this, what is meant is that its web status is thereby likely to en-

courage a socially broader mix of contributors (directly or indirectly) than would be likely that for a project employing more conventional methods. Furthermore, this inevitably leads to a more diverse range of contributory styles, but one to which the inventory is designed to be accommodating. Thus, while the data entry process ensures that a degree of necessary uniformity is given to articles, it still allows for an individualistic approach in terms of the main text of an article. Thus, the inventory both possesses the necessary uniformity of an inventory, but permits- indeed encourages- diversity and individual flair in contributions. As such, it is an inventory that is designed to involve and be receptive to as wide a section of society as possible; its online nature is central to realising these aims.

If it is too early to fully evaluate the impact of the project on perceptions of ICH in Scotland, it can nonetheless be said that its high profile- driven by its significant web presence- is helping to bring to a wider audience the idea of Scotland's living heritage as 'culture'. As such, it challenges traditional perceptions of culture, helping show that ICH is deserving of the same designation and respect as other forms thereof. The use of social media reinforces the attempt to bring this message to a diverse audience. However, while the project- and its digital media- has a role in educating people about living culture specifically, its web basis also gives it greater scope to be part of a more general dialogue about Scotland's national identity. Thus, while a significant reliance on digital media may not always be an appropriate model for heritage projects, what the ICH Scotland project shows is that, in some cases at least, it is able to add significant extra value at little extra cost. ■

Useful Links

- The ICH in Scotland inventory can be found at <http://www.ichscotlandwiki.org>
- General information about the project can be found here <http://ichscotland.org>
- The project's YouTube Channel is here: <http://www.youtube.com/ichscotland>
- Information about Intangible Cultural Heritage can be found here: <http://www.unesco.org/culture/ich/>

Noten

- 1 The project broadly follows the recommendation made by the research team in an earlier scoping and mapping report, commissioned by Museums Galleries Scotland in partnership with the Scottish Arts Council and the Scotland Committee of the UK National Commission for UNESCO. See report here: <http://www.museumsgalleries.scotland.org.uk/publications/publication/71/scoping-and-mapping-intangible-cultural-heritage-in-scotland-final-report>

Traditie nieuwe stijl

Wie bij het woord traditie denkt aan iets uit het verleden, kijkt verrast op bij het zien van de 'glossy' *Traditie*. Zoals tradities zich regelmatig vernieuwen is het tijdschrift *Traditie* moderner en actueler geworden. Tradities zijn immers 'levend erfgoed', en wat leeft dat groeit en verandert.



Levend
Erfgoed
01 2011

21

Traditie toont de rijkdom en diversiteit van tradities in Nederland, de regionale varianten, maar ook hoe nieuwe tradities worden toegevoegd door de komst van nieuwe Nederlanders en door de ontwikkelingen in de jongerencultuur.

Traditie past in het beeld van de vernieuwde interesse in immaterieel erfgoed: modern, met een aantrekkelijke opmaak en schitterende foto's.

Traditie verschijnt vier keer per jaar.
Een abonnement bedraagt € 22,-.
Vraag een gratis proefnummer aan.

Computationele methoden in erfgoedonderzoek

Een nieuw perspectief op historische data

Peter van Kranenburg

onderzoeker aan het Meertens Instituut

Veel van de huidige activiteit in 'digital humanities' is gericht op het digitaliseren en het ontsluiten van erfgoedcollecties. Dit biedt niet alleen nieuwe perspectieven voor de toegankelijkheid van de collecties, maar ook voor wetenschappelijk onderzoek naar relaties en verbanden tussen de artefacten in de collecties. Omdat het hierbij om grote hoeveelheden digitale gegevens gaat, wordt het interessant om computationele onderzoeksmethoden te gebruiken om deze collecties hun geheimen te ontfutselen.

Levend
Erfgoed
01 2011

22

Dit artikel gaat over mogelijkheden die computationele methoden bieden voor onderzoek naar culturele artefacten, toegespitst op lopend en afgerond onderzoek dat op het Meertens Instituut plaatsvindt. Het Meertens Instituut heeft een aantal etnologische databanken in beheer die een schat aan informatie bevatten over alledaagse Nederlandse cultuur.

Tools en modellen

Allereerst wil ik graag een onderscheid maken tussen 'tools' en 'modellen', beide vanuit het perspectief van een erfgoedonderzoeker. Dit onderscheid hangt samen met de mate van interdisciplinariteit in het onderzoek. We gaan uit van de situatie dat een erfgoedonderzoeker op basis van een collectie artefacten een theorie over die artefacten wil opstellen.

Stel dat we een verzameling handgeschreven historische brieven hebben die we digitaal zouden willen doorzoeken op bepaalde trefwoorden. We willen bijvoorbeeld alle brieven vinden waarin de plaatsnaam 'Rotterdam' wordt genoemd. Dan dienen eerst alle teksten te worden gedigitaliseerd. Dat kunnen we doen door de brieven in te scannen, maar dan nog is het niet mogelijk om de tekst van de brieven te doorzoeken. Daarvoor is een computertoepassing nodig die op een betrouwbare manier handgeschre-

ven letters en woorden kan herkennen en omzetten naar doorzoekbare tekst. Dit is een zeer ingewikkeld probleem, zeker als de handschriften in de brieven niet consistent van vorm zijn. Daar is gedegen onderzoek voor nodig. Echter, voor de erfgoedonderzoeker is de ingewikkeldheid van dit probleem niet relevant. Hij heeft slechts een hulpmiddel, een 'tool', nodig om die omzetting betrouwbaar te doen. Als deze tool zijn werk heeft gedaan, wordt hij weer 'opgeborgen'. In de meeste gevallen is zo'n tool voor de erfgoedonderzoeker een black box. Als 'het werkt' is het voldoende. Hoe de tool werkt is niet interessant, de motorkap mag dicht blijven. Je zou dit computer-ondersteund onderzoek kunnen noemen. De theorie over de brieven die de erfgoedonderzoeker uiteindelijk produceert bevat niets van de technologie die het mogelijk maakte om tot die theorie te komen. We hebben hier dus te maken met een tamelijk 'losse' koppeling tussen geesteswetenschappelijk onderzoek en informatica, waarbij de informatica voornamelijk een dienstverlenende rol heeft. Gebruikmaking hiervan is waardevol en kan tot resultaten leiden die zonder computer onmogelijk te bereiken waren. Daarom is het ontwikkelen van tools belangrijk.

We zouden met deze bijdrage van de informatica aan geesteswetenschappelijk onderzoek tevreden

kunnen zijn, maar de integratie van computationele methoden in het onderzoek kan nog een stap verder. Cruciaal daarvoor is dat de kennis die uiteindelijk wordt geproduceerd, wordt geformuleerd in termen van een computationeel model dat relaties en verbanden tussen culturele artefacten verklaart en voorspelt. In dit geval is de theorie zelf van computationele aard, niet enkel de wijze waarop de theorie is verkregen. Dit soort onderzoek vereist een ander soort samenwerking tussen geesteswetenschappers en informatici. In computer-ondersteund onderzoek levert de informatica hulpmiddelen, terwijl in computationeel onderzoek de informatica de 'taal' levert waarin de resulterende kennis wordt gevat. In het laatste geval zal de samenwerking tussen de twee disciplines veel intensiever zijn. In de volgende paragrafen zullen we deze interdisciplinaire onderzoeksbenadering verder verkennen.

Voorbeelden van beide soorten onderzoek vinden we in projecten die deel uitmaken van het NWO CATCH-programma, een onderzoeksprogramma dat al een aantal jaren loopt, waaruit projecten gefinancierd worden die toegankelijkheid van erfgoedcollecties voor publiek en onderzoekers verhogen. Elk van deze projecten is een samenwerking tussen een kennisinstelling (een universiteit of onderzoeksinstituut) en een erfgoedinstelling (musea, bibliotheken, enzovoort). Deze opzet dwingt tot interdisciplinair onderzoek en biedt daarmee een uitstekende basis om computationele methoden voor erfgoedonderzoek te verkennen.

Eén van die projecten was het WITCHCRAFT¹ project (2006-2010), waarin de Universiteit Utrecht en het Meertens Instituut samenwerkten om computationele modellen van gelijkenis tussen melodieën te ontwikkelen. De basisvraag in dit project was: hoe kunnen we berekenen in hoeverre twee melodieën op elkaar lijken?

Computationeel onderzoek

Het woord 'computationeel' veronderstelt dat er gerekend wordt. Dit is inderdaad het geval. De kern van een computationele benadering is dat een rekenprocedure (een algoritme) wordt gebruikt om een bepaald probleem op te lossen.

Het totaalplaatje van computationeel onderzoek dat ik hier wil uitwerken ziet er als volgt uit. De informatica levert abstracte modellen en methoden om abstracte problemen op te lossen. Computers zijn in staat deze methoden uit te voeren. Onderzoekers kunnen hiervan gebruik maken door hun onderzoeksdata te formaliseren en hun onderzoeksvragen te formuleren in termen van zulke abstracte model-

len en methoden. In het vervolg van deze paragraaf zal ik de elementen uit dit totaalplaatje van enige toelichting en van voorbeelden voorzien.

Fundamenteel onderzoek in de informatica richt zich op het vinden van abstracte oplossingen voor abstracte problemen. Een eenvoudig voorbeeld van zo'n abstract probleem is hoe je efficiënt een reeks elementen kunt sorteren. Er zijn verschillende sorteeralgoritmes ontworpen die dat met relatief weinig operaties (efficiënt) kunnen doen.² Voor een aantal van deze algoritmes is de enige voorwaarde dat voor elk paar van elementen bepaald kan worden of het ene element kleiner is dan het andere. Om zo'n sorteeralgoritme te gebruiken hebben we dus slechts drie dingen nodig:

- Een reeks te sorteren elementen.
- Het sorteeralgoritme, dat de sortering uitvoert en daarbij gebruikt maakt van
- een methode om voor twee willekeurige elementen te bepalen of het ene element kleiner is dan het andere.

Met behulp van de melodieënzoek-machine kunnen medewerkers van het Meertens Instituut onbekende melodieën identificeren.

Dit is een abstracte beschrijving. De elementen kunnen van alles zijn en ook de wijze om te bepalen welke van twee elementen kleiner is, kan op allerlei manieren worden ingevuld. Dat laatste is cruciaal. Dat maakt allerlei toepassingen mogelijk. Een concrete toepassing op een reeks getallen ligt voor de hand omdat de relatie 'kleiner dan' een duidelijke betekenis heeft voor twee getallen. 7 is kleiner dan 10, waardoor 7 altijd vóór 10 zal komen in een oplopend gesorteerde reeks getallen. Maar als we bijvoorbeeld een reeks mensen sorteren, wordt de vraag hoe we de vergelijkingsmethode definiëren interessanter. We kunnen bijvoorbeeld zeggen dat persoon A 'kleiner' is dan persoon B als hij een kleinere

schoenmaat heeft. Maar we kunnen ook zeggen dat persoon A 'kleiner' is dan persoon B als hij jonger is. Deze twee mogelijkheden leiden (hoogstwaarschijnlijk) tot verschillende sorteringen. Zo kunnen we door het veranderen van de definitie van de kleiner-dan-relatie het resultaat van de sortering veranderen.

In dit eenvoudige voorbeeld zien we hoe we een abstracte oplossing voor een abstract probleem op verschillende manieren kunnen inzetten voor een concreet doel. Het maakt dus niet zoveel uit wat de elementen van zo'n reeks precies zijn, zolang ze maar een kleiner-dan relatie tot elkaar kunnen hebben. Voor bepaalde soorten culturele artefacten zal het mogelijk zijn om op één of meerdere manieren een kleiner-dan-relatie te definiëren. In zo'n definitie kan allerlei kennis over die artefacten verwerkt worden.

Stel nu dat we een manier hebben om de 'afstand' tussen twee artefacten te berekenen. Samen met het sorteeralgoritme hebben we dan twee belangrijke onderdelen om een zoekmachine te maken. Dan kunnen we namelijk alle elementen sorteren volgens de afstand tot een zoekterm: element A is kleiner dan element B als de afstand van element A tot de zoekterm kleiner is dan de afstand van element B tot de zoekterm. Het resultaat van de sortering is een zogenaamde 'ranked list'. Een lijst waarbij het meest gelijkende element bovenaan staat. Hoe lager je op de lijst kijkt, des te minder lijken de elementen op de zoekterm. Een dergelijke lijst wordt bijvoorbeeld door Google geretourneerd als je een zoekvraag ingeeft en op de zoek-knop klikt.

WITCHCRAFT

Voor de Nederlandse Liederencbank van het Meertens Instituut is binnen het WITCHCRAFT project een dergelijke zoekmachine gemaakt. De bedoeling is dat aan de zoekmachine een melodie als zoekvraag wordt gegeven, waarna de zoekmachine die melodieën vindt die het meest op de zoekvraag lijken. Hiermee kun je bijvoorbeeld andere teksten vinden die op dezelfde melodie worden gezongen, of je kunt aan de hand van de zoekresultaten een onbekende melodie identificeren. Een complicerende factor daarbij is dat de collectie veel melodieën uit de mondelinge overlevering bevat, liedjes die nergens op papier staan, maar die door mensen vanuit hun geheugen zijn gezongen en opgenomen op band. Tijdens het mondeling aanleren en het reproduceren vanuit het geheugen kunnen er allerlei veranderingen optreden. Daarom dient de zoekmachine in staat te zijn ook melodieën te vinden die niet letter-

lijk hetzelfde zijn als de zoekvraag, maar die wel als variant beschouwd kunnen worden.

De belangrijkste onderzoeksvraag voor het WITCHCRAFT-project was dus hoe de gelijkenis tussen twee melodieën in een getal kan worden uitgedrukt. Hiervoor is een computationeel model nodig van de gepercipieerde gelijkenis van melodieën.

Het model dat gekozen is om deze probleemstelling te benaderen is dat van de uitlijning: de mate waarin twee melodieën uitgelijnd kunnen worden bepaalt in hoeverre ze op elkaar lijken. 'Uitlijnen' betekent hier dat de melodieën zodanig onder elkaar geplaatst worden dat de overeenkomende gedeelten onder elkaar staan. Het zal dus nodig zijn om hier en daar in de melodieën wat ruimte in te voegen om het vervolg weer te laten corresponderen. Een voorbeeld van zo'n uitlijning staat in de afbeelding. Er worden twee melodiefragmenten getoond met in het midden de uitlijning van die melodiefragmenten. De melodiefragmenten komen uit varianten van hetzelfde liedje. Om de corresponderende noten van de twee melodieën onder elkaar te krijgen is op verschillende plaatsen een 'gat' (x) tussengevoegd.

Zo'n uitlijning kan 'met de hand' gemaakt worden – dat is in volksliedonderzoek dan ook veelvuldig gedaan – maar de uitlijning in de afbeelding is berekend door een uitlijningsalgoritme, een abstracte procedure die in de verzameling van alle mogelijke uitlijningen op een efficiënte wijze de optimale uitlijning vindt. De abstracte beschrijving is als volgt: gegeven twee reeksen symbolen een manier om de gelijkenis tussen twee symbolen te berekenen en het uitlijningsalgoritme, wordt de optimale uitlijning van de twee reeksen gevonden, waarbij de optimale uitlijning die uitlijning is die de hoogste totaalscore heeft. De totaalscore van een uitlijning wordt bepaald door individuele scores van elk paar met elkaar uitgelijnde symbolen bij elkaar op te tellen. Als een symbool niet met een ander symbool is uitgelijnd maar met een 'gat', geldt ook daarvoor een score. Voor de individuele scores gebruiken we de gelijkenismaat voor symbolen. In de afbeelding zijn de scores voor individuele symbolen tussen de notenbalken weergegeven.

De abstracte onderdelen die we concreet in moeten vullen zijn dus enerzijds de symbolen en anderzijds een gelijkenismaat die de score van de uitlijning van twee symbolen en van een symbool met een gat berekent. In deze concrete invulling kan allerlei kennis over muziek en mondelinge overlevering verwerkt worden. Deze concrete invulling is daarmee de cru-

Ik ben d'r van de - ze mor - gen vroeg op - ge - staan Ik ben d'r van de - ze

0
-1.00 0.90 0.91 -1.00 0.92 0.92 0.93 0.94 0.95 0.44 -1.00 0.96 0.97 -1.00 0.77 0.26 -1.00 0.68 0.87 -1.00 0.85 0.83 0.81

Ik ben van de - ze mor-re-gen vroeg op - ge-staan, En ik ben van de - ze

Twee melodie fragmenten, met in het midden de uitlijning van die melodiefragmenten. Hierdoor kun je gelijkenissen meten van verschillende melodieën.

ciala stap die dit onderzoek tot 'computational humanities' maakt door domeinkennis te verbinden met de abstracte methoden van de informatica.

In de uitlijning in de afbeelding zijn de noten de symbolen. We hebben dus twee reeksen van noten. De scores worden berekend met behulp van eigenschappen van de noten zoals de plaats van de noot binnen de frase, het metrisch gewicht en de toonhoogte.

Door de berekening van deze scores te variëren, kan het effect van allerlei muzikale parameters op de melodische gelijkenis bestudeerd worden. We zouden bijvoorbeeld een score kunnen berekenen die enkel gebaseerd is op de tijdsduur van de noten. Dan krijgen we een gelijkenismaat voor ritmes.

Deze methode is in de Nederlandse Liederbank geïmplementeerd in een melodieënzoekmachine. Met behulp van deze zoekmachine kunnen medewerkers van het Meertens Instituut onbekende melodieën identificeren. Zo kan gevonden worden welke andere teksten op de melodie van een bepaald liedje worden gezongen. Als bijvoorbeeld wordt gezocht met de melodie van *Daar was laatst een meisje loos* vinden we ook *Daar was laatst een oude soldaat*, *Elf november is de dag* en *Daar was laatst een turrefboer*.

Zowel binnen als buiten het domein van de muziek zijn vele andere toepassingen van het uitlijningsalgoritme mogelijk. Als de symbolen letters zijn, kunnen we woorden met elkaar uitlijnen. Dit is precies wat gebeurt in de spellingscontrole van moderne tekst-

verwerkers. Als de symbolen woorden zijn, kunnen we varianten van een bepaalde tekst met elkaar uitlijnen. In de biologie wordt deze methode gebruikt om corresponderende gedeelten van DNA reeksen te vinden. We kunnen in principe alles met alles uitlijnen zolang we het maar kunnen representeren als een reeks symbolen en we voor die symbolen een gelijkenismaat kunnen definiëren.

Beproeving

Wanneer een eenmaal een model hebben ontwikkeld, is het belangrijk om dat model te beproeven. We willen tenslotte weten hoe goed het model is. Dit is meestal geen eenvoudige opgave.

In de exacte wetenschappen wordt een model beproefd door het te confronteren met meetresultaten, met empirische observaties die onomstotelijk vast staan. Er wordt dan een model gezocht dat die meetresultaten op een zo elegant mogelijke manier beschrijft. Het zou daarom erg fijn zijn als we voor ons geesteswetenschappelijk probleem voor een aantal gevallen de juiste uitkomst al zouden weten. Dan kunnen we voor die gevallen de uitkomsten van het algoritme vergelijken met wat eruit zou moeten komen. Hoe beter het algoritme presteert op die bekende gevallen, des te betrouwbaarder zijn de uitkomsten voor gevallen waarvoor we nog niet de juiste uitkomst weten. Dit is een werkwijze die vaak gekozen wordt door informatici die geen specialistische kennis hebben over het domein waarvoor ze algoritmes ontwerpen. De verzameling juiste uitkomsten wordt een 'gouden standaard' of 'ground-truth' genoemd. De kwaliteit van het algoritme wordt dan uitgedrukt in het percentage van deze 'ground-

truth' waarvoor het algoritme het correcte antwoord geeft. In de praktijk blijkt dat een nauwkeurigheid van meer dan 80% als succesvol gezien wordt.

Uiteraard is het in veel gevallen zeer problematisch zo'n gouden standaard samen te stellen. Zeker in het geesteswetenschappelijk domein geldt dat er weinig onomstotelijke kennis is. Een voorbeeld waar deze benadering denkbaar is, is auteurschapsonderzoek. Als we een tekst hebben waarvan de auteur onbekend is, maar we hebben wel twee serieuze kandidaten, auteurs A en B, dan kunnen we zoveel mogelijk teksten van auteurs A en B verzamelen (onze gouden standaard), een model ontwikkelen dat zoveel mogelijk van die bekende teksten correct herkent en vervolgens dat model toepassen op de onbekende tekst. Maar meestal is de waarheid minder eenduidig dan ze lijkt. Complicaties bij auteurschapsonderzoek zijn bijvoorbeeld dat verschillende personen aan een tekst gewerkt hebben (de auteur, een redacteur, een ghostwriter, etc.), terwijl er toch maar één naam boven de tekst staat, of dat auteurs verschillende stijlen ontwikkelen voor verschillende genres of elkaar imiteren, etc. Een zorgvuldige deconstructie van het begrip 'auteurschap' laat zien dat dit begrip verre van eenduidig is.³

Een ander probleem van de gouden standaard is dat alle domeinspecifieke vragen achter de standaard verdwijnen. Er wordt verondersteld dat definitieve antwoorden beschikbaar zijn, terwijl er in de geesteswetenschappelijke praktijk over vrijwel alles discussie bestaat. Precies dat wat interessant is vanuit geesteswetenschappelijk perspectief wordt dus 'weggemoffeld' waardoor de gouden standaard een soort hermetische scheiding tussen de disciplines wordt en een zinvolle integratie in de weg staat.

Als we het idee van de gouden standaard opgeven, lijken we vanuit empirisch perspectief de grond onder onze voeten te verliezen. We hebben immers geen 'observaties' meer om ons model aan te toetsen. Ik heb in dit verband ooit iemand de term 'moeras' horen gebruiken. Toch zou ik hiervoor willen pleiten, want juist hierdoor kunnen uitkomsten van algoritmes betekenis krijgen in het geesteswetenschappelijk domein. De vraag is dan niet meer in hoeverre de gouden standaard door een algoritme *gereproduceerd* kan worden, maar wat de uitkomsten van een algoritme zeggen over het geesteswetenschappelijk probleem. Dit ontnemt voor geesteswetenschappers ook het bedreigende karakter van computationele methoden. Het idee dat de computer ons wel even zal vertellen hoe het zit wordt hiermee ontkracht en de computationele methode wordt één beschikbare methode naast andere om een bepaalde probleemstelling te benaderen.

Het laatste woord is hierover ongetwijfeld nog niet gesproken. Er wordt zeker nagedacht over de methodologische consequenties die computationele benaderingen in de geesteswetenschappen hebben, maar de verkenning van dit interdisciplinaire onderzoeksgebied is nog maar net begonnen.

Andere formalisaties en methoden

Terug naar de computationele methoden en modellen. We hebben een voorbeeld gezien van een data-representatie (een reeks symbolen) en we hebben twee voorbeelden gezien van algoritmes (een sorteeralgoritme en een uitlijningsalgoritme), maar er zijn uiteraard talloze andere voorbeelden. Andere representaties zijn bijvoorbeeld vectoren in een ruimte, grafen, bomen, weighted point sets, eno voort. Er zijn allerlei methoden die op zulke formele representaties kunnen worden losgelaten. De ruimte ontbreekt hier om voorbeelden uit te werken. Maar wat wel duidelijk zal zijn is dat de keuze van een bepaalde formalisatie en een bepaalde methode bepaald wordt door zowel kennis van die formalisaties en methoden als kennis van het geesteswetenschappelijk domein en het geesteswetenschappelijk discours betreffende een bepaalde onderzoeksvraag. De creativiteit in dit soort onderzoek bestaat hierin dat een passend model wordt ontworpen voor een bepaalde onderzoeksvraag. Hoe beter een concreet probleem inpasbaar is in de gebruikte abstracte methode, des te waardevoller de resultaten voor het onderzoek zullen zijn.

De computer

Waar is nu de computer in dit geheel? Uit de manier waarop er over computationele onderzoeksmethoden gesproken wordt lijkt het soms of 'de computer' centraal staat en alles doet: de computer denkt en beslist, en wij hebben dat maar te accepteren. Wellicht is het een verrassend inzicht dat computationeel onderzoek in principe zonder computer gedaan kan worden, zij het dat het in de meeste gevallen zeer lang zal duren totdat het eindantwoord bereikt is. De computer is puur een uitvoerende instantie. Wel geldt dat soms de uitkomsten van algoritmes onnavolgbaar zijn omdat de berekeningen die eraan ten grondslag liggen onmogelijk geheel overzien kunnen worden. Het is aan de onderzoeker om te bepalen of dat voor de betreffende onderzoeksvraag wenselijk is of niet.

De (weerbarstige) praktijk

Wanneer men computationeel onderzoek wil doen in een erfgoedinstituut brengt dat allerlei (wellicht onvoorziene) praktische problemen met zich mee. De communicatie tussen informatici en geesteswe-

tenschappers kan zeer moeizaam verlopen. Ik heb hoog oplopende discussies meegemaakt waarin een programmeur een bepaald concept ondubbelzinnig gedefinieerd wilde hebben, zodat hij het kon implementeren in een computerprogramma, terwijl de musicoloog die geïnteresseerd was in dat concept dat niet leek te willen doen. Het betreffende concept was 'gesture'. De musicoloog leverde steeds een andere omschrijving, terwijl de door de programmeur gewenste duidelijkheid uitbleef. Vanuit beide perspectieven werd een zinvolle bijdrage geleverd, maar toch kwam een vruchtbare samenwerking niet tot stand.

Een andere praktische kwestie is dat algoritmes en datastructuren geïmplementeerd moeten worden in computersystemen om ze daadwerkelijk in werking te zetten. Dit vereist deskundigheid. Computers zijn gecompliceerde machines. Er zijn dus programmeurs nodig. Bovendien is een goede infrastructuur onontbeerlijk: data-opslag en beheer blijken in de praktijk zeer bewerkelijk te zijn. Dat moet op een doordachte manier gebeuren, zeker als de hoeveelheid data groeit.

Toepasbaarheid

Juist daar waar veel gegevens voorhanden zijn en waar onderzoeksvragen een duidelijke kwantitatieve component hebben, zijn computationele methoden een goede keuze. In het kader van het Meertens instituut zijn het de etnologische databanken die zich lenen voor dergelijk onderzoek in het erfgoeddo-
mein. De liederenbank is al genoemd, maar ook de verhalenbank bevat een enorme hoeveelheid gegevens waar patronen in ontdekt kunnen worden. Voor het automatisch classificeren van volksverhalen en voor het herkennen van varianten is een computationeel model nodig van de inhoud van een verhaal. Een andere databank die door het Meertens Instituut wordt beheerd is de boedelbank. Hierin zijn duizenden inventarissen van inboedels opgenomen. Met behulp van computationele methoden kunnen bijvoorbeeld innovatietrends en ontwikkelingen in de tijd zichtbaar gemaakt worden (de gegevens omspannen enkele eeuwen), maar ook een automatische inventarisatie van voorwerpen die altijd samen voorkomen – of juist niet – behoort tot de mogelijkheden. We kunnen zelfs onderzoeken of het mogelijk is om een basisgrammatica van het interieur uit de data af te leiden.

Uiteraard zijn er ook buiten de muren van het Meertens Instituut vele zinvolle toepassingen. Reeds genoemd is het NWO CATCH-programma. Hierin vinden we bijvoorbeeld projecten waarin aan automatische classificatie van archeologische voorwerpen is gewerkt (RICH), of waarin radio-archief door-

De moeilijkheidsgraad van de techniek compliceert de samenwerking tussen informatici en geesteswetenschappers.

zoekbaar is gemaakt (CHORAL), of waarin gewerkt wordt aan computationele modellen van historische gebeurtenissen en hun samenhang (AGORA).

Voor al dit soort onderzoeksvragen geldt dat ze onmogelijk 'met de hand' zijn te benaderen vanwege de enorme hoeveelheid gegevens en de enorme hoeveelheid verwerkingsstappen. Zonder computer komt men vaak niet verder dan 'proof by example', waarbij niet alle beschikbare data worden gebruikt om theorieën te onderbouwen.

Tot slot

Niettemin staande de praktische hobbels die overwonnen dienen te worden, wil ik hier benadrukken dat computationele methoden een waardevolle toevoeging zijn aan het arsenaal van onderzoeksmethoden dat beschikbaar is voor de geesteswetenschapper; zeker als het gaat om onderzoeksvragen die duidelijk kwantificeerbare aspecten hebben. De mogelijkheid die de computer biedt om in enorm tempo een enorme hoeveelheid gegevens te gebruiken geeft empirische basis aan onderzoeksresultaten en stelt in staat patronen zichtbaar te maken die anders verborgen zouden blijven. Bovendien kunnen computationele modellen een geheel nieuw perspectief op bestaande onderzoeksvragen toevoegen. De geesteswetenschappen zouden zich tekort doen door die mogelijkheden onbenut te laten. ■

Met dank aan Louis Grijp (Meertens Instituut) en Frans Wiering (Universiteit Utrecht) voor kritische lezing en suggesties.

Noten

- 1 Het acroniem staat voor: What Is Topical In Cultural Heritage: Content-Based Retrieval Among Folk-song Tunes.
- 2 Zie bijvoorbeeld T.H. Cormen (redactie), *Introduction to Algorithms* (Cambridge, Massachusetts 2002).
- 3 H. Love, *Attributing Authorship: An Introduction* (Cambridge 2002).

Iedere leerling zijn eigen erfgoed

De mogelijkheden van digitaal erfgoed voor het onderwijs

Sabine Niekel

Bachelor of Education & Bachelor Cultural Heritage

Door de opkomst van nieuwe technologieën zijn er nieuwe mogelijkheden voor een intensiever gebruik van erfgoed(-informatie) binnen het onderwijs. Wat is de vraag vanuit het onderwijs? Waar kunnen erfgoedinstellingen het best op inspelen? De auteur houdt een pleidooi om met behulp van nieuwe technieken de geschiedenis letterlijk dicht bij huis te brengen voor de leerling.

Levend
Erfgoed
01 2011

28

Het onderwijs is een belangrijke doelgroep voor erfgoedinstellingen. Zowel de erfgoedsector als het onderwijs beogen de volgende generatie van informatie over cultuur en het verleden te voorzien. Het idee om erfgoed in het onderwijs te gebruiken is niet nieuw, in het verleden werd bijvoorbeeld door de Commissie de Rooy aangeraaden de onderdelen 'werken met bronnen' en 'familie- en omgevingsgeschiedenis' binnen de huidige kerndoelen van geschiedenis op te nemen, thema's die verwijzen naar het gebruik van erfgoed binnen het vak geschiedenis.

Het aanbod vanuit de erfgoedsector

Digitale collecties zullen een steeds grotere rol gaan spelen in de erfgoedsector, met name op het gebied van informatiemanagement, contextualisering, toegankelijkheid van collecties en educatie. Omdat het onderwijs een belangrijke publieksgroep is en evenals de erfgoedsector veel waarde hecht aan de betrouwbaarheid van informatie, is het aannemelijk dat erfgoedinstellingen gemotiveerd zijn om in de toegankelijkheid van digitaal erfgoed voor het onderwijs te investeren.

De afgelopen jaren zijn erfgoedinstellingen druk bezig geweest met het digitaliseren van hun collectie. Het object als informatiedrager stond centraal. Met de verschuiving van de focus op het fysieke object naar de focus op de informatie achter het object hebben contextualisering en vraaggericht werken gaandeweg een grotere rol gekregen. Er wordt in sa-

menwerking gedigitaliseerd en collecties worden verbonden binnen erfgoedprojecten voor het grote publiek. Grenzen van instituten, collecties en informatiesystemen worden overstegen. Digitalisering en het gebruik van reeds gedigitaliseerde collecties staan in dienst van de toegankelijkheid van de informatie en het geven van betekenis voor iedereen.

De taak van het beheer en daarmee ook het toegankelijk maken van digitale collecties ligt momenteel veelal bij collectiebeheerders, archivariissen, registratoren en documentalisten. De collectie is intern toegankelijk: voor de medewerkers van het betreffende museum of archief. Indien die collectie online toegankelijk gemaakt wordt voor externen, zal een semantisch gat gedicht moeten worden. Logischerwijs zal een vertaling door publieksmedewerkers plaatsvinden, alvorens een voor het publiek online beschikbare collectie ook werkelijk toegankelijk genoemd kan worden. In het geval van toegankelijkheid van digitale collecties voor het onderwijs, zal deze vertaling gemaakt worden door medewerkers die zich bezig houden met museumeducatie. Museumeducatie sluit op het onderwijs aan door contact te zoeken met scholen in de buurt en in overleg met hen aanbod te ontwikkelen.

De groeiende beschikbaarheid en de geïntegreerde ontsluiting van digitale collecties is gunstig voor museumeducatie. Het zorgt voor verbreding en verdieping van de inhoudelijke context die scholen geboden kan worden. Een dergelijke samengestelde



De mobiele telefoon biedt mogelijkheden voor 'augmented reality' beleving, speciaal interessant om jongeren bij erfgoed te betrekken.
Foto: Project Expeditie Deventer, designbureau Fabrique

digitale collectie binnen een digitale leeromgeving kan museumeducatie kansen bieden om het onderwijs aan te spreken op meso- en macroniveau. Digitale collecties kunnen zowel aansluiten op de geschiedenis van de individuele leerling, als op de (inter-) nationale geschiedenis. Museumeducatie zal in de toekomst meer met digitale collecties werken. Het blijft belangrijk om het creëren van een digitale leeromgeving in samenspraak met het onderwijs te doen.

Erfgoededucatie geeft leerlingen een nieuwe kijk op hun eigen omgeving en cultuur.

Bij het toegankelijk maken van digitale collecties voor het onderwijs kan gebruik gemaakt worden van de mogelijkheden van een digitale infrastructuur die individuele erfgoedinstellingen overstijgt. Verbetering van de digitale infrastructuur leidt tot een verbetering van toegankelijkheid van de collecties die in die structuur zijn opgenomen. Relaties

tussen erfgoedcollecties, -objecten en -metadata kunnen gebruikt worden bij het inhoudelijk invullen van een digitale leeromgeving met erfgoedobjecten en -informatie.

De vraag vanuit het onderwijs

Erfgoed betrekken bij het onderwijs geeft een duidelijke meerwaarde ten opzichte van de lesmethodes die momenteel in het onderwijs worden gebruikt. De toegevoegde waarde heeft vooral betrekking op de houding van de leerlingen ten opzichte van hun omgeving en de wereld in het algemeen. Erfgoededucatie geeft leerlingen een nieuwe kijk op hun eigen omgeving en cultuur. Hierdoor worden ze zich bewuster van hun eigen identiteit en de bril waarmee ze naar de wereld kijken. Zo maakt erfgoed culturele verschillen bespreekbaar. Erfgoed kan het verleden tastbaar maken en een directe link leggen tussen de eigen omgeving van de leerlingen en de vaderlandse geschiedenis. Zo haalt erfgoed geschiedenis dichtbij; het maakt het voorstelbaar en boeiend.

ICT is belangrijk en wordt steeds belangrijker in het onderwijs. Leerkrachten/docenten zien met name praktische voordelen: goed beeldmateriaal, afwisselende werkvorm, de mogelijkheid tot verdieping en vakoverstijgend werken. De wensen met betrekking tot digitale erfgoedcollecties zijn dat de erfgoedcollecties moeten aansluiten bij de kerndoelen, chronologisch en overzichtelijk zijn en in het gebruik weinig voorbereidingstijd kosten.

Levend
Erfgoed
01 2011

29



Groepje kinderen bij touch screen
Museum De Paviljoens (Almere)

De mogelijkheden van nieuwe media

Nieuwe media kunnen een belangrijke rol spelen in het toegankelijk maken van digitale erfgoedcollecties voor het onderwijs. Er is reeds digitaal erfgoed voor het onderwijs toegankelijk, maar hierbij gaat het met name over audiovisueel erfgoed. Dit is vanwege de aard van de objecten relatief eenvoudig in het onderwijs te implementeren. Het onderwijs is dankzij SchoolTV immers bekend met het tonen van films in de klas. De potentie van het erfgoed is, dankzij nieuwe media, groter.

De toegevoegde waarde van de nieuwe media ligt in het tastbaar maken van het verleden, bijvoorbeeld door middel van een *serious game* of door de mogelijkheid om erfgoedobjecten driedimensionaal te reproduceren. Aan een plaatsnaam of adres in een objectbeschrijving kan een geografische coördinaat gekoppeld worden. Met behulp van semantische software kunnen synoniemen uit het dagelijks taalgebruik toegevoegd worden aan specialistische begrippen. Als beeldherkenningssoftware zich verder ontwikkelt, kunnen aan de hand van foto's van objecten automatisch bepaalde onderdelen van het object automatisch worden benoemd, objecten kunnen dan bijvoorbeeld worden geordend aan de hand van de voorstelling of de overheersende kleur. Met behulp van 3D fotografie kunnen virtuele reproducties worden gemaakt. Door beeldherkenning kunnen ook

documenten met oude handschriften snel worden getranscribeerd, waardoor de informatie digitaal toegankelijk gemaakt kan worden. Documenten kunnen aan elkaar gekoppeld worden indien beide uit een zelfde periode komen en eenzelfde naam wordt genoemd. Individuele personen kunnen in documenten worden herkend, stambomen kunnen worden gegenereerd aan de hand van waarschijnlijkheidspercentages die afhangen van tijd en plaats waar individuele personen vertoeft hebben.

Herdefiniëring en -gebruik van informatie met het semantisch web

Bij het toegankelijk maken van digitale collecties spelen drie ontwikkelingen een grote rol: de mogelijkheden die gecreëerd worden door het semantisch web, het op grotere schaal delen van informatie en innovatie en de mogelijkheid tot het gebruik van externe informatie (onder andere door *crowdsourcing*) en de beschikbaarheid van applicaties om de toegankelijkheid en de presentatie van digitale collecties te verbeteren. Deze ontwikkelingen bieden perspectief voor het aanbieden van digitale collecties in het onderwijs.

Tijdens de afgelopen december gehouden Digitaal Erfgoedconferentie (DE conferentie) in Rotterdam, met als thema: digitale ontwikkelingen rond erfgoed en educatie, presenteerde Rachel Smith, vice-president van New Media Consortium Services een onderzoeksrapport over de impact van technologische ontwikkelingen op het onderwijs en de rol van musea: *Trends and Challenges 2010-2015: The 2010 Horizon Report, Museum Edition*. In deze presentatie ging ze in op de betekenis van het semantisch web en zoekmachines. Ze noemde een voorbeeld van hoe bestaande informatie hergebruikt kan worden en nieuwe betekenis kan krijgen in een nieuwe context. Xobni is een programma dat informatie uit je Outlook emailprogramma gebruikt en combineert waardoor meer informatie beschikbaar wordt dan in Outlook zelf beschikbaar was. Wanneer je een mail selecteert presenteert Xobni de betreffende contactpersoon met de persoonsgegevens en een foto, de mails die met die persoon zijn uitgewisseld, een lijst van alle gedeelde documenten, een vermelding van wanneer die contactpersoon meestal achter zijn computer zit, hoe snel de contactpersoon meestal reageert. Alle contacten die je hebt met die persoon worden op een rij gezet. Dat is waar het bij het semantisch web om gaat: connecties leggen tussen beschikbare gegevens.

Volgens Dirk Houtgraaf, van de Rijksdienst voor Cultureel Erfgoed tijdens een presentatie in Teyler's

Universum begin januari, kan je door informatie te delen met anderen, hen de mogelijkheid geven de informatie op een andere manier te gebruiken. Daardoor krijgt de informatie meer waarde. Bovendien plaats je jezelf als museum in de rol van informatiebron/-verstrekker, en geef je jezelf hiermee een centrale positie. De Rijksdienst heeft een database beschikbaar gesteld van alle monumenten in Nederland. Deze wordt nu bijvoorbeeld door toeristische organisaties gebruikt voor het creëren van fiets- en wandelroutes.

Het aanbod van digitale collecties is versnipperd. Ik denk dat het belangrijk is onderzoek te doen naar huidige digitaal beschikbare collecties en de mogelijkheid om deze te integreren en centraal aan te bieden. Dit zou de toegankelijkheid en de mogelijkheid deze aan te bieden in een digitale leeromgeving

Digitale erfgoedcollecties kunnen het onderwijs levendig, concreet en aanschouwelijk maken.

vergroten. Belangrijk is om bij het integreren van digitale collecties, en het in samenwerking aanbieden aan het onderwijs, te kijken naar de inhoud en het gezamenlijke verhaal waarover deze collecties vertellen.

Het gebruik van externe informatie en applicaties

Rachel Smith noemde in haar presentatie ook het gebruik van sociale media voor het verzamelen van input en feedback van bezoekers van erfgoedinstellingen. Als een bezoeker van een tentoonstelling gevraagd wordt een formulier in te vullen over zijn bezoek, doet hij dat niet geheel vrijwillig, maar uit plichtsbesef, en is de kans groot dat hij sociaal wenselijke antwoorden invult of zijn mening afzwakt. Terwijl diezelfde persoon op de terugweg naar huis in de tram zonder schaamte zijn kritiek over de tentoonstelling spuwt op twitter. Deze informatie is waardevol voor de makers van de tentoonstelling, ze kunnen gebruik maken van sociale media bij het verbeteren van presentaties. Door een goede inter-

netverbinding en een hashtag aan te bieden in de tentoonstelling, biedt het bezoekers de mogelijkheid met mobiele media op de tentoonstelling te reageren. De makers kunnen zo beter naar bezoekers luisteren.

Steeds meer bezoekers dragen een smartphone bij zich. Hier kan gebruik van gemaakt worden in de tentoonstelling door bijvoorbeeld een *augmented reality* rondleiding online beschikbaar te stellen. Ook in het onderwijs beschikken steeds meer leerlingen over smartphones, de meeste klaslokalen hebben reeds een digitaal schoolbord. Hier kunnen erfgoedinstellingen op inspelen.

Efficiëntie winst

Het gebruik van deze nieuwe mogelijkheden moet altijd het behalen van het educatief doel ondersteunen, bijvoorbeeld het overbrengen van informatie. Het is niet de bedoeling dat het gebruik van een nieuwe applicatie een doel op zich wordt. In een traject waarbij een archief of museum samenwerkt met een onderwijsinstelling begin je met het bepalen van een inhoudelijke focus. Pas aan het einde van het traject wordt gekeken welke middelen de inhoud kunnen ondersteunen. Dit kan een mobiele applicatie zijn, bijvoorbeeld om de relatie tussen erfgoed en hedendaagse werkelijkheid te versterken, maar het kan net zo goed met een (fysieke) krant of met spelkaarten.

Tijdens de eerder genoemde DE conferentie sprak Peter Mechels, transmedia architect uit Antwerpen, onder andere over co-creatieve en open innovatieve leerprocessen als mogelijke ingrediënten voor het digitale erfgoed in de 21ste eeuw. Over de ontwikkeling van erfgoedprojecten, al dan niet voor het onderwijs, zei hij: 'Ontwikkel nooit een product alleen maar voor die ene keer. Dat is eigenlijk mijn grootste kritiek op alle projecten die er lopen in de erfgoedsector. Ontwikkel een product dat ook op andere plekken gebruikt kan worden. Deel met elkaar: daar ligt de echte efficiëntie winst en de mogelijke besparingen.'

Het creëren van 'eigen geschiedenis'

In de toekomst zal het onderwijs steeds meer gaan om persoonlijk en exploratief leren. Digitaal erfgoed kan een bouwsteen zijn die de leerling de mogelijkheid geeft creërend bezig te zijn en zijn eigen geschiedenis te exploreren.

De mogelijkheid om eigen geschiedenis te exploreren is erg waardevol voor het onderwijs. Erfgoed kan het huidige lesprogramma verrijken doordat het

zich in de directe omgeving van de leerling bevindt. Het onderwijs heeft behoefte aan informatie over het erfgoed in de omgeving van de school, erfgoed dat aansluit bij de geschiedenis van de individuele leerling.

In huidige programma's die digitaal erfgoed bij het onderwijs brengen, gaat het om digitale collecties die:

- van nationaal belang zijn, over nationale geschiedenis verhalen
- van belang zijn voor het collectief, interessant voor 'de Nederlandse samenleving' in het algemeen
- voor zichzelf spreken en eenvoudig inzetbaar zijn door de aard van het object, bijvoorbeeld audiovisuele collecties

Dankzij de verpersoonlijking van nieuwe media kan dieper ingezoomd worden op de individuele leerling.

Deze collecties sluiten aan op de Nederlandse en Europese geschiedenissen die in de methodes aan bod komen. Bij confrontatie met deze collecties zou meer inzicht gegeven kunnen worden aan deze geschiedenissen. De digitale erfgoedcollectie kan de onderwerpen waarbinnen het wordt ingezet meer betekenis geven, het maakt onderwijs levendig, concreet en aanschouwelijk.

Mijns inziens blijven op deze manier zowel de geschiedenissen als de objecten echter een 'ver van mijn bed' show voor de leerling. Er wordt namelijk geen beroep gedaan op de achtergrond en de latente kennis van leerlingen.

Leerkrachten en docenten hebben in de discussie rond de Canon aangegeven dat ze juist meerwaarde zien in het betrekken van erfgoed in de omgeving bij de (geschiedenis-) les. Erfgoed in de omgeving ondersteunt het voorstellingsvermogen van leerlingen en het stimuleert een onderzoekende houding, dit aspect kan versterkt worden door de middelen waarmee het wordt gepresenteerd.

Wanneer gesproken wordt over erfgoed in de omgeving, gaat het dikwijls om het monument, het museum of archief om de hoek. Nieuwe technieken bieden de mogelijkheid om gemusealiseerd erfgoed dat zijn roots als object in de omgeving van de school heeft liggen, in diezelfde omgeving te projecteren. Een gedigitaliseerd object kan opnieuw context ontleen aan zijn oorspronkelijke omgeving en vice versa. Dankzij de verpersoonlijking van nieuwe media kan bovendien dieper ingezoomd worden op de individuele leerling: wanneer zijn/haar woonplaats/geboorteplaats bekend is kunnen hiervan historische kaarten en foto's worden getoond, wanneer zijn/haar achternaam bekend is kunnen gegevens van personen met diezelfde achternamen worden gepresenteerd.

Met deze mogelijkheden in het achterhoofd zijn juist digitale collecties interessant die:

- van lokaal of regionaal belang zijn, over de lokale of regionale geschiedenis verhalen
- van belang zijn voor het individu, die iedere leerling/leerkracht persoonlijk kan aanspreken
- toegankelijk en inzetbaar voor het onderwijs gemaakt kunnen worden door de context waarbinnen ze middels nieuwe media kunnen worden gepresenteerd

Door de beschikbaarheid van digitaal erfgoed en nieuwe technologieën kan de leerling op eenvoudiger wijze zijn persoonlijke erfgoed ontdekken, dit stimuleert de onderzoekende houding. Archiven stellen hun historische persoonsgegevens zoveel mogelijk beschikbaar, met één druk op de knop vindt een leerling zijn (mogelijke) voorouders. De eigen achternaam kan een ingang vormen op de geschiedenis en een aanleiding zijn tot bijvoorbeeld het leren over het dagelijks leven in die tijd. Idem dito is het met de directe omgeving van de leerling en de digitale beschikbaarheid van historische kaarten. Een leerling creëert zo zijn eigen verleden. ■

Dubbeldik nummer over immaterieel erfgoed



De zojuist verschenen thema-aflevering van *Volkscultuur Magazine* is veel meer dan een tijdschrift. Het is een boekwerk op zich, een dubbeldik thema-nummer waarin in 74 pagina's een

beeld wordt gegeven van het immaterieel erfgoed in Nederland: van Sinterklaas tot Allerzielen, van Ketikoti tot het schoonrijden op de schaats. Het boekwerk is uiteraard niet de definitieve voor- dracht voor de Nederlandse inventaris van het immaterieel erfgoed. Het biedt wel een eerste indruk en laat tevens zien hoezeer immaterieel erfgoed leeft in Nederland en wie zich allemaal willen inzetten voor het behoud en beheer ervan.

De uitgave is te bestellen door € 15,- over te maken op rekeningnummer 810806 ten name van het Nederlands Centrum voor Volkscultuur onder vermelding van VM 2.

Goed besturen

Praktisch van opzet is de handleiding 'Beleid en praktijk'. In de UNESCO conventie van het immaterieel erfgoed krijgen de plaatselijke gemeenschappen en organisaties een centrale rol toebedeeld in het beheer van het eigen erfgoed. Met het boek willen we vrijwilligers-organisaties scholen in deze belangrijke taak en ze de stap laten maken naar erfgoedzorger. Daarvoor is het belangrijk dat ze ook hun bestuur op orde hebben. Deze handleiding wil

hen daarvoor handreikingen bieden. Herman Meddens, *Beleid en Praktijk. Handleiding voor historische verenigingen* (Nederlands Centrum voor Volkscultuur, Utrecht 2011)



Beleid en praktijk is te bestellen door € 17,50 over te maken op rekeningnummer 810806 ten name van het Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed onder vermelding van Beleid en praktijk.



Almanak Immaterieel erfgoed en volkscultuur

Sinds de Nederlandse regering heeft aangegeven de UNESCO conventie over het immaterieel erfgoed te willen ratificeren, is er veel discussie over het nieuwe beleid. In de Tweede Kamer was er verwarring over de gehanteerde termen. Want wat is volkscultuur? En, als je het definieert als de cultuur van het dagelijks leven, is het dan wel nodig dat de overheid er beleid op ontwikkelt? Het boek *Immaterieel erfgoed en volkscultuur. Almanak bij een actueel debat* zet de gehanteerde begrippen op een rij en plaatst ze in een context. Niet alleen wordt ingegaan op de inhoud van het debat, maar ook waarom dit debat soms gevoelig ligt.

Immaterieel erfgoed en volkscultuur is te bestellen door € 14,50 over te maken op rekeningnummer 810806 ten name van het Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed onder vermelding van Almanak.

Vang de konijnen

Het mystieke bos: op sagensafari door het Twentse platteland

Foto: Abel Adventures

Fred van Schoonhoven

directeur Abel Adventures

Steeds meer erfgoedinstellingen zijn de mogelijkheden aan het verkennen om met behulp van nieuwe sociale media, nieuwe doelgroepen te ontdekken. Termen als GPS, Smartphone, Apps, Layar vliegen je om de oren en de ene techniek lijkt nog mooier dan de andere. Het biedt een enorme uitdaging. Hoe bereik je de consument, wat zoekt de consument, hoe gaat het operationeel werken, hoe borg je het onderhoud en misschien wel het belangrijkste: hoe pas je het in je eigen bedrijfsvoering?

Levend
Erfgoed
01 2011

34

Met het gps-systeem of met smartphones lijkt er een nieuw ei van Columbus te zijn gevonden. Diverse culturele en toeristische instellingen spelen in op deze nieuwe markt. Zo zijn er nu routes in verschillende provincies, over uiteenlopende onderwerpen, met verschillende technieken. Het Nederlandse Openlucht Museum is de mogelijkheden aan het verkennen van een GPS avontuur speurtocht, je kan in Zwolle het Geheim van Graaf Sassendonk ontdekken, in de Beemster het 'Land van Leeghwater'. En er is nog veel en veel meer.

Maar het succesvol gebruiken van de nieuwe mogelijkheden blijkt voor een erfgoedinstelling echter niet zo simpel te zijn. Vele initiatieven zijn een vroegtijdige dood gestorven of leven in het meest gunstige geval een kwijnend bestaan. Zo is er 'Walk en Find' geweest in Limburg, 'Digitale Wichelroede' in Wageningen, 'Dagit' in Drenthe en 'Timespots' in Amsterdam. In de meeste van deze projecten is tonnen gestoken en vaak leidde dat tot echt hele mooie eindproducten. Maar zodra het project beëindigd was, stortte het product in. Wat kunnen we leren

van al deze ervaringen? In dit artikel wordt aan de hand van een praktijkvoorbeeld – de SagenSafari in Twente - bekeken welke kritieke succesfactoren er zijn om een toeristisch product rondom cultuur en volksverhalen succesvol en duurzaam in de markt te zetten.

Op SagenSafari in Twente

In Twente is het al ruim 20 jaar mogelijk om met je eigen auto over kleine, mooie weggetjes te rijden waarbij een lokale verteller je precies vertelt hoe je moet rijden en hij je tegelijkertijd alle mooie sagen en legendes van de streek vertelt. De eerste versie in 1986 was met een cassettebandje. In 2008 is het project afgerond waarin de sagen en legendes zijn geactualiseerd en het cassettebandje is vervangen door een PDA met ingebouwde GPS. Sindsdien wordt het product uit de opbrengsten van de exploitatie onderhouden, gepromoot en doorontwikkeld. Zo komt in april 2011 de SagenSafari App op de markt.

Wat is de SagenSafari?

De SagenSafari is een autorit van ongeveer 90 km over kleurrijke weggetjes door het Twentse land.

Onderweg vertelt je navigatiesysteem hoe je moet rijden ('Hier naar links') en hij vertelt je meteen alle leuke sagen en legendes van de streek. De verhalen worden verteld als een soort hoorspel. Ze hangen met elkaar samen en de spanning wordt tijdens de rit opgebouwd. De route voert deels door Duitsland, is verkrijgbaar in het Nederlands en in het

Misschien wel de belangrijkste succesfactor is dat je de gebruiker echt centraal stelt.

Duits en is voor € 19,95 te huur bij vvv Oldenzaal. De SagenSafari in Twente is gebouwd met de technologie van Abel, een routenavigatiesysteem voor wandelaars en fietsers met de mooiste routes en informatie over bezienswaardigheden en wetenswaardigheden onderweg, ondersteund met foto's, filmpjes en geluidsfragmenten. De gebruiker wordt met

Abel genavigeerd en geluidssignalen geven de gebruiker aan dat hij even op zijn smartphone moet kijken omdat er bijvoorbeeld leuke informatie te zien is of omdat de gebruiker naar links of naar rechts moet.

De promotie van de SagenSafari wordt gedaan door het Twents Bureau voor Toerisme. De verkoop en promotie in de winkel ligt bij vvv Oldenzaal en de doorontwikkeling van de techniek en het onderhoud van de content ligt bij Abel Adventures. Al deze partijen krijgen een deel van de opbrengst van iedere verhuur.

Problemen onderweg

De SagenSafari in Twente heeft, nadat het product eind 2008 uitvoerig was getest en het project reeds was afgerond, toch nog een aantal problemen gekend, namelijk:

1. Het duurde soms onverklaarbaar lang voordat de PDA satellietontvangst had;
2. Niet alle receptiemedewerkers voelden zich comfortabel met het product en verhuurden het liever niet;
3. Gasten werden soms op weg gestuurd met een nagenoeg lege batterij;
4. Nieuwe receptiemedewerkers wisten nergens van.

Levend
Erfgoed
01 2011

Een stukje uit de SagenSafari

Er zijn tijden geweest dat niemand zich na het invallen van de duisternis hier nog waagde. En nog altijd is het verstandig erg op uw hoede te zijn. Deze plek is namelijk het domein van een spookhond met gloeiende ogen. In De Lutte spreekt iedereen vol ontzag over hem en ze noemen hem dan ook 'de Hellehond'

Af en toe hoorde men het krijgende gejack van de hellehond. Niemand durft dan nog naar buiten, zó bang is men voor dit alles verslindende beest. Als je de hellehond hoort blaffen, sterft er korte tijd later iemand in je nabije omgeving. En kijk je de

Hellehond in zijn groene ogen, dan ben je zelf de klos. Oh, wacht even ik moet je even een routeaanwijzing geven.

Hier naar rechts, ja echt waar, dat kleine zandweggetje

Waar was ik ook alweer gebleven, O ja, Zo ging Boer Kokenberg ooit een gevecht aan met het ondie. Hij joeg het beest op de vlucht, maar dat had hij beter niet kunnen doen. Thuis gekomen kreeg hij over zijn hele lichaam zweren en werd ernstig ziek. Wekenlang zweefde hij tussen leven en dood. Daarom kunt u zich 's avonds maar beter niet in deze buurt op-

houden. Hoort u het gejack of bespeurt u de priemende groene ogen, maak dan dat u wegkomt! Echt, het is geen grapje, maak u zo snel mogelijk uit de voeten, zo lang het nog kan!

Bij de begraafplaats van deze kerk werd de Hellehond regelmatig gezien. Om u te helpen de hellehond te herkennen, hebben de dorpsbewoners voor u een bronzen hellehond neergezet. Hij staat hier voor de kerk. Mocht u het beeld niet zien, de hellehond is een kortharige, zwarte hond met lange hals, spitse snuit en lange opstaande oren en helgroene ogen. Brave hond... Maar wij rijden weer verder.

De kern van de oplossing lag in het feit dat de exploitatie goed geregeld was. Er was een exploitant aanwezig die zich verantwoordelijk voelde voor het succes van het product. Problemen 2,3 en 4 hadden er eigenlijk allemaal mee te maken dat de SagenSafari verkrijgbaar was bij zes vvv's. Bij elk vvv stond op ieder moment van de dag een andere medewerker achter de balie, vaak vrijwilligers die niet altijd affiniteit met techniek hadden. En eigenlijk had ieder van de vvv's te weinig verhuur om er echt vertrouwd mee te raken. Door de verhuur te centraliseren op één locatie, waar de meeste medewerkers wel iets met techniek hadden, werd op deze locatie veel meer verhuurd, raakte iedereen er sneller mee vertrouwd en ging het lopen. En zelfs het eerste probleem bleek hiermee opgelost. Apparaten die namelijk regelmatig gebruikt worden, blijken satellieten sneller te zien dan apparaten die maar af en toe buiten komen. Daarnaast kwamen er middelen vrij om de PDA te vervangen door nieuwere smartphones die een betere en veel snellere satellietontvangst hebben. De ontwikkeling van de SagenSafari App wordt gefinancierd uit de opbrengsten van de huidige exploitatie. Dit toont aan dat de SagenSafari in Twente een blijvertje is.

De overgang naar Apps

De wereld staat niet stil en steeds meer toeristen beschikken over een zogenaamde smartphone. Begin 2011 zijn er ongeveer 4 miljoen smartphones in Nederland en 70% van alle op dit moment verkochte mobiele telefoons is een smartphone. Voor de huidige exploitatie partners de aanleiding naast het verhuurmodel de Twentse SagenSafari ook beschikbaar te maken als App voor de iPhone, Android, Nokia, BlackBerry's en Windows Mobile gebaseerde toestellen. Met de App kunnen de toeristen de SagenSafari op hun eigen mobiele telefoon (smartphone) gaan beleven. Belangrijk is dat ook bij de Apps alle exploitatiepartners meeprofiten van de opbrengsten. vvv Oldenzaal zal weliswaar aanzienlijk minder werk verzetten als zij een toerist erop wijzen dat hij ook een App kan aanschaffen, maar het blijft een promotieactie die zij moeten doen als iemand een smartphone heeft en die concurreert met hun verhuur van de SagenSafari.

Voor de Apps geldt dat ze niet afhankelijk mogen zijn van mobiel internet. Zeer belangrijk want met Apps worden zaken als dekking, snelheid en kosten problematisch. Omdat de toerist klant kan zijn bij elk van de telecomproviders, betekent dit dat de werking en de kwaliteit van de SagenSafari afhankelijk is van de dekking van zijn telecomprovider. Of dat nu KPN, Vodafone of T-Mobile is. En dat levert

dus gegarandeerd teleurgestelde klanten op. Ook de operationele kosten van mobiel internet zijn een probleem en dan vooral de onzekerheid bij de consument over hoe hoog die kosten gaan worden. Binnen de doelgroep blijkt namelijk dat veruit de meeste mensen geen telefoonabonnement hebben met (gratis) onbeperkt gebruik van internet, maar een prepaid of een abonnement met een beperkte mogelijkheid voor het gebruik van mobiel internet. Behalve de daadwerkelijke kosten speelt dan ook bij veel consumenten de angst voor hoge kosten achteraf. In de praktijk blijkt dat klanten liever geen gebruik maken van producten waarbij hun telecom-provider hun achteraf een rekening gaat sturen

De keuze voor een techniek bepaalt in belangrijke mate de wijze van exploitatie.

waarvan nu nog onbekend is hoe hoog die gaat worden. Daarnaast is de SagenSafari er ook voor Duitse gasten en voor hen is mobiel internet in Nederland helemaal een kostbare aangelegenheid. Ten slotte blijft de snelheid van het mobiele netwerk een probleem. De doelgroep verwacht dat als hij op een knopje drukt dat het dan direct gaat werken en hij wil dan niet eerst 10 of 20 seconden moeten wachten tot het filmpje of geluidsfragment is binnengehaald.

Bij de App staat dus alles al op de smartphone voordat de toerist aan de SagenSafari begint. Hij doet dit door via, vaak gratis beschikbare draadloos internet (Wlan) of via het mobiel internet in één keer de SagenSafari binnen te halen. Daarnaast is mogelijk om een SD-kaartje met alle informatie en software erop aan te schaffen.

Succesfactoren

Misschien wel de belangrijkste succesfactor is dat je de toerist / de gebruiker echt centraal moet stellen. Dat wil zeggen: weet je wie je gebruiker is? Wat is zijn of haar leeftijd, wie zit er nog meer bij hem in de auto, wat is zijn affiniteit met techniek en misschien wel de meest belangrijke vraag: waarom schaft de toerist de SagenSafari aan en wat zijn zijn verwachtingen? Eén van de uitkomsten van deze

exercitie in Twente was dat het product echt ongelofelijk gebruiksvriendelijk moest zijn. Zelfs mijn moeder moet ermee op pad kunnen en dat bedoelen ze niet figuurlijk maar letterlijk. Bij de Twentse SagenSafari stond de consumerende toerist centraal. En deze toerist wil op een zo gemakkelijk mogelijke manier ondergedompeld worden in de verhalen van de streek en gelijktijdig de mooiste stukjes van de streek ontdekken.

Factor twee: Denk volledig vanuit de exploitatie. Hoe verkrijgt de toerist het product? Wie zijn de verhuurpunten en wat schieten zij ermee op / wat verdienen zij eraan? Iemand op weg helpen kost tijd, promotie in de winkel kost winkelruimte en de kachel in de winkel moet ook branden. Geen winkel, zelfs een vvv niet, kan leven van een winkel vol gratis producten. Sterker nog, iedere winkel verkoopt het liefst producten waar ze wat aan verdienen, en terecht. Hoe mooi het product ook is, zonder marketing en promotie weet niemand van het bestaan van dit mooie product en daar zal dus ook na afloop van het project aandacht en dus geld aan besteed moeten worden. Dus ook voor de duurzame vermarkting van het product is vanuit de exploitatie geld gereserveerd. Daarnaast zal het product onderhouden moeten worden. De overgang van PDA's in de verhuur naar de Apps op de eigen telefoon kost geld, terwijl het project al jaren is afgelopen. Opbrengsten uit de verhuur maken dit mogelijk. Maar ook de verhalen hebben geen eeuwigheids-waarde. De verhalen op het cassettebandje uit 1986 waren zo langdradig en zo droog dat het echt een prestatie was om de rit uit te zitten. En dat terwijl het toendertijd echt een leuk product was. De verhalen zijn in 2008 dan ook herschreven en opnieuw opgenomen. Nu is het weer een vlot product, maar over 10 jaar denkt men daar ongetwijfeld weer anders over...

De meest vergeten en daarmee misschien wel de meest onderschatte succesfactor is de aanwezigheid van een exploitant. De software wordt meestal gebouwd door een automatiseringsbedrijf dat dit projectmatig doet. Als het project is afgelopen gaan de automatiseerders wat anders doen. De duurzame exploitatie wordt dan maar neergelegd bij één van de vvv's of bij één van de musea waar het toeristische product verkrijgbaar is en soms neemt een reclamebureau deze rol op zich. En omdat ieder van deze organisaties andere doelen heeft dan het onderhouden en succesvol maken en houden van het toeristische product, is het product uiteindelijk ten dode opgeschreven. En dat is echt geen kwade wil.

GPS

GPS staat voor Global Positioning System, oftewel: met behulp van satellieten bepalen waar je bent. Autonavigatie (zoals TomTom) maakt hier gebruik van, vliegtuigen maken er gebruik van, smartphones zoals de I-phone hebben ingebouwde GPS en outdoor navigatiesystemen hebben ingebouwde GPS. Het verwonderende is dat outdoor navigatiesystemen zelf ook GPS genoemd worden. Zo worden de outdoor navigatiesystemen van Garmin in de wandelgangen GPS genoemd.

Augmented Reality en Layar

Augmented reality is niks anders dan het toevoegen van informatie aan de werkelijkheid. Je ziet in de werkelijkheid een gebouw en door je telefoon zie je bijvoorbeeld hoe het gebouw er vroeger uitzag. Layar is een concreet programma op de I-phone en op Android dat dit doet. Concreet is een soort locatie gebaseerd internet op je mobiele telefoon dat een laagje van informatie toevoegt aan de werkelijkheid die je ziet. Layar wordt vaak genoemd in relatie tot toeristische producten. Bij een plek kan de gebruiker dan een actie ondernemen door op zijn mobiele telefoon te kijken wat Layar erover te melden heeft.

Layar is vooral geschikt voor consumenten die actief op zoek gaan naar informatie over een bepaalde plek waar ze op dat moment zijn. Wat ontbreekt is navigatie en daarmee de mogelijkheid om een route te volgen en een verhaal op te bouwen. Vanwege het ontbreken van navigatie is het minder geschikt voor toeristische producten die zich in de auto afspeelen. Daarnaast is er afhankelijkheid van mobiel internet en Layar is minder geschikt om toeristen een samenhangend of opbouwend verhaal te geven over meerdere plekken.

Apps

Apps zijn applicaties (programma's) op een smartphone. Er zijn duizenden verschillende Apps. Denk bijvoorbeeld aan een App waarmee je een treinreis kunt plannen, een App kan een spelletje op je mobiele telefoon zijn, maar ook TomTom kan als App op je mobiele telefoon draaien.

Levend
Erfgoed
01 2011

37

Denken vanuit exploitatie houdt ook in dat je de operationele kosten zo laag mogelijk moet houden. Mobiel internet voor 10 euro per maand klinkt goedkoop, maar het is wel 120 euro per jaar per apparaat. Daarnaast maakt de aanwezigheid van een SIM-kaart in het apparaat, het risico tijdens exploitatie onacceptabel hoog. De schade die je kan oplopen als een kwaadwillende het SIM-kaartje steelt en vervolgens met de op jouw naam staande SIM-kaart de verkeerde nummers gaat bellen is enorm. En het is ondoenlijk om aan de vvv medewerker te vragen om bij iedere inname van een apparaat te checken of de SIM-kaart nog aanwezig is.

De keuze voor een techniek bepaalt in belangrijke mate de wijze van exploitatie. Kies je voor draaien op smartphones, dan is de vraag of je ervoor kiest om op alle gangbare typen smartphones (iPhone, Android, Blackberry, Windows, Nokia) te draaien, of slechts op één type. Draai je op meerdere gangbare typen smartphones, dan kan je ervoor kiezen om het zonder verhuurpunten te doen. Dit heeft het grote voordeel dat je geen uitgiftepunten nodig hebt, maar misschien nog wel belangrijker, je draait op de eigen mobiele telefoon van de toerist en dus is de toerist bekend en gewend met het apparaat. Kies je ervoor om te draaien op een outdoor navigatiesysteem (zoals een Garmin), dan kies je ook voor een verhuurmodel, met verhuurpunten, met borg, met instructie voor de toerist, et cetera. Dit omdat niet iedere consument zelf een outdoor navigatiesysteem heeft en omdat een beetje toeristisch product met foto's en filmpje slechts op enkele typen, zeer geavanceerde outdoor navigatiesystemen kan draaien. Consumenten hebben die niet allemaal in hun bezit.

Factor drie: Maak een kwalitatief sterk product. Succesvol zijn kan alleen als je een product maakt waar de toerist geld voor wil betalen en hij natuurlijk ook waar voor zijn geld krijgt. In het geval van de SagenSafari in Twente zijn de verhalen door een professionele scriptschrijver geschreven, is een bekende tukker met een mooie stem ingehuurd die de sagen en legendes in het Nederlands vertelt (maar wel met een Twentse tongval) en heeft een ervaren hoorspel regisseur de opnames begeleid.

Maar ook hier is de techniek belangrijk. Het product moet zó werken dat de toerist eigenlijk niet doorheeft dat er techniek bij komt kijken. Dat is de uitdaging. Tijdens de opstart en bouw van Abel in 2004 had men al ontdekt dat het niet handig was om te vertrouwen op mobiel internet. Geen enkele telecom provider had overal dekking in het schone

Twentse land en dat de route ook deels door Duitsland gaat, maakt het er niet beter op. Daarnaast is het aan mijn moeder niet uit te leggen dat zij, nadat ze op het knopje heeft gedrukt, 15 seconden moet wachten omdat er iets via mobiel internet opgehaald moet worden. Gecombineerd met de operationele kosten van mobiel internet en de diefstalgevoeligheid van met name SIM kaartjes maakt mobiel internet ongeschikt als techniek voor de verhuur.

Tot slot

Vele projecten beginnen vanuit de wens om iets met een bepaalde, veelbelovende nieuwe technologie te doen. Op zich goed, het moet ergens beginnen, maar al snel zal er echt volledig vanuit de gebruiker en de exploitatie gedacht moeten worden. Wie is de doelgroep, zie je het voor je dat de doelgroep er gebruik van maakt, wat heeft de doelgroep ervoor over (wat mag het kosten), wil en kan de receptie het product verhuren, hoe gebruiksvriendelijk is het en past dat bij de doelgroep, et cetera. Durf dan ook de techniek los te laten.

Ook als je kiest voor een product dat draait op de eigen mobiele telefoon van de gast, blijft de duurzame exploitatie van levensbelang. Uit de exploitatie moeten gelden beschikbaar komen die gebruikt kunnen worden voor de promotie, het onderhoud en de doorontwikkeling. En deze exploitatie gaat niet vanzelf. Is er een exploitant die er echt voor gaat om van het product duurzaam een succes te maken?

Niet het sterkste punt van het nieuwe product bepaalt het succes. Het uiteindelijke, duurzame succes wordt bepaald door de zwakste schakel. En omdat het nieuwe technologie en voor de betrokken organisaties nieuwe toeristische producten betreft, komen die zwakste schakels altijd als een konijn uit een hoge hoed te voorschijn... Als ervoor gezorgd is dat er tijdens de exploitatiefase mechanismen, afspraken en belangen aanwezig zijn om ieder nieuw konijn te vangen, dan is een succesvolle en duurzame exploitatie echt mogelijk. ■

Meer info over de producten tref je op:

- www.sagentwente.com
- www.AbelLife.nl
- http://www.stadunique.nl/activiteiten/19/GPS_ontdekking_in_het_Openluchtmuseum.html

Levend Erfgoed

Vakblad voor public folklore & public history

Jaargang 8, nummer 1, 2011

Levend Erfgoed. Vakblad voor public folklore & public history is een uitgave van het Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed.

Redactie en exploitatie:

Nederlands Centrum voor Volkscultuur
en Immaterieel Erfgoed

F.C. Dondersstraat 1, 3572 JA Utrecht

Tel: 030 - 276 02 44

e-mail: ncv@volkscultuur.nl

www.volkscultuur.nl

Redactie:

- dr. Albert van der Zeijden (hoofdredacteur, wetenschappelijk medewerker Nederlands Centrum voor Volkscultuur)
- dr. Hester Dibbits (onderzoeker etnologie Meertens Instituut)
- dr. Michiel Gerding (Provinciaal Historicus bij Drents Plateau)
- dr. Hendrik Henrichs (docent cultuureducatie Universiteit Utrecht)
- dr. Jaap Kerkhoven (historicus werkzaam op museaal gebied)
- Frans Schouten (voormalig lector Nationale Hogeschool voor Toerisme en Verkeer)

Omslagfoto: Groene mannetjes op de Dam: publiciteitsactie bij de introductie van het nieuwe sociaal netwerk Whatser

Foto: B. Houwelink / Nationale Beeldbank

Vormgeving: www.icarusontwerp.nl

Drukwerk: www.libertas.nl

Levend Erfgoed verschijnt twee keer per jaar, met een omvang van circa 40 pagina's. Elke aflevering bevat twee of drie hoofdartikelen, enkele casestudies en verslagen of besprekingen van recente evenementen of publicaties.

Een abonnement bedraagt € 24,- per jaar.

© Nederlands Centrum voor Volkscultuur
en Immaterieel Erfgoed

Wij hebben alle moeite gedaan om rechthebbenden van copyright te achterhalen. Mochten er personen of instanties zijn die menen aanspraak te maken op bepaalde rechten, dan wordt hun vriendelijk verzocht contact op te nemen met de uitgever.

Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISSN 1574-0927

Levend Erfgoed is het vakblad voor de erfgoedprofessional. De redactieleden van *Levend Erfgoed* zijn werkzaam in het museale veld, de wetenschap, de erfgoedsector en/of in het hoger onderwijs en zijn deskundig op het terrein van volkscultuur en etnologie, museale activiteiten, cultuureducatie en cultuurtoerisme.

Via de redactieleden participeren de volgende instellingen in *Levend Erfgoed*:

- *Het Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed*, het landelijk instituut voor de Cultuur van het dagelijks leven en het immaterieel erfgoed.
Website: www.volkscultuur.nl;
- *Drents Plateau*, het expertisecentrum op het gebied van het Drentse erfgoed en de architectuur. Website: www.drentsplateau.nl;
- *Masteropleiding Cultureel erfgoed van de Universiteit Utrecht*, bestudeert (re)presentaties van erfgoed in musea, erfgoedsites, media, toerisme en in educatieve contexten.
Website: www.masters.uu.nl;
- *Meertens Instituut*, onderzoeksinstituut die zich richt op de bestudering en documentatie van de Nederlandse cultuur.
Website: www.meertens.knaw.nl;
- *Lectoraat Visitor Management* aan de NHTV in Breda, het lectoraat houdt zich bezig met het genereren en geleiden van bezoekersstromen in- en bij toeristische attracties en legt een sterk accent op de beleving van bezoekers.
Website: www.nhtv.nl.

Het Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed is het landelijk instituut voor de cultuur van het dagelijks leven en het immaterieel erfgoed. Het centrum heeft als doelstelling het zichtbaar en toegankelijk maken van de immateriële cultuur en het ondersteunen van het veld. Belangrijke hulpmiddelen daarbij zijn het publiekstijdschrift 'Traditie' en de website www.volkscultuur.nl.

Erfgoed is geschiedenis zoals die hier en nu beleefd wordt en betekenis krijgt. Het vindt zijn neerslag niet alleen in materiële resten, zoals historische gebouwen en historische voorwerpen, maar ook in gedragingen, rituelen en in kunstuitingen die als erfgoed beleefd worden, het immateriële erfgoed.

Levend Erfgoed is een vakblad dat verbindingen wil leggen en de bestaande scheidslijnen in de erfgoedsector wil overstijgen. Het biedt een forum voor wetenschappelijk onderzoek en reflectie op erfgoed en erfgoedpraktijk.

***Levend Erfgoed* is een uitgave van het Nederlands Centrum voor Volkscultuur en Immaterieel Erfgoed**

F.C. Dondersstraat 1, 3572 JA Utrecht
Tel: 030 – 276 02 44

ncv@volkscultuur.nl
www.volkscultuur.nl

