

BLADWIJZER

wegwijs met Heemkunde Vlaanderen

augustus 2013 • 08



Inhoud



Beheer en organisatie:

- Op bezoek bij... CRKC
Centrum voor Religieuze Kunst en Cultuur
- Jongeren en heemkunde
Historische games. Entertainment of educatieve waarde in een digitale wereld?



Onderzoek:

- De Eerste Wereldoorlog in jouw gemeente?
Je staat er niet alleen voor!



Ontsluiting:

- Creatief met erfgoed
Op zoek naar ideeën om cultureel erfgoed te presenteren
- Een blik op Erfgoeddag
- SketchUp en erfgoed



Behoud en beheer:

- Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience al 10 jaar depotbibliotheek voor de heemkundige tijdschriften



Activiteit in de kijker

COLOFON

- **Verantwoordelijke uitgever:**
Fons Dierick
Grote Baan 193
9310 Herdersem
- **Contactgegevens:**
Heemkunde Vlaanderen vzw
Zoutwerf 5 - 2800 Mechelen
T 015 20 51 74
www.heemkunde-vlaanderen.be
info@heemkunde-vlaanderen.be
- **augustus 2013 - nr.8**
- **Eindredactie:**
Heemkunde Vlaanderen vzw
- **Lay-out en druk:** drukkerij De Bie

Op bezoek bij... CRKC

Centrum voor Religieuze Kunst en Cultuur

De reeks 'Op bezoek bij' zetten we verder tijdens een ontmoeting met Jan Klinckaert, de directeur van het departement Religieus Cultureel Erfgoed van het CRKC. Een gesprek dat niet toevallig plaatsgrijpt een jaar nadat de structuur van het Centrum voor Religieuze Kunst en Cultuur fundamenteel gewijzigd werd. We weten dat men er terecht kan met vragen rond religieus erfgoed. Maar wat betekent dat dan concreet? En wat betekent de nieuwe werking voor de erfgoedsector?

Wat was de directe aanleiding voor de oprichting van het CRKC?

Jan Klinckaert: "Het CRKC startte begin 1998 zijn werking vanuit een gevoel van verontwaardiging over de slechte omgang met erfgoed in een

aantal religieuze instellingen. Erfgoed werd er ondoordacht van de hand gedaan en de religieuze gemeenschappen dreigden op die manier hun eigen geschiedenis en historische identiteit zomaar te verkwanselen. Vanuit de Kerk ontstond de vraag wat men er tegen kon doen. Welke middelen kan men aanwenden om het kerkelijk en religieus erfgoed te beschermen? Al snel werd duidelijk dat de meest prangende problemen zich situeerden bij de religieuze instituten, die als privaatrechtelijke instellingen hun patrimonium nagenoeg autonoom beheren, maar waarvan de draagkracht van de kloostergemeenschap duidelijk aan het afnemen was."

"Tegelijk zocht men voor de eeuwenoude Abdij van



Het CRKC is gevestigd in de Abdij van 't Park in Heverlee, een norbertijnenabdij die gesticht werd in 1129.

't Park een oplossing om deze prachtige site voor de toekomst te vrijwaren. De abdijgemeenschap werd er immers steeds kleiner, de zorg voor het waardevol erfgoedpatrimonium bleef groot. Om dit patrimonium te vrijwaren voor verval was het duidelijk dat een herbestemming zich opdrong. Uiteindelijk kon men de twee aan elkaar koppelen. Er zou een adviescentrum voor het religieuze erfgoed in Vlaanderen worden opgericht, dat onderdak zou krijgen in de historische Abdij van 't Park. Maar wat toen op deze manier een oplossing kreeg, is geen alleenstaand geval. Over heel Vlaanderen dienden zich steeds meer gelijkaardige vragen aan.”

“De kerkelijke overheden en oversten van religieuze instituten liepen al een tijdje met plannen rond over de oprichting van een centraal aanspreekpunt en adviescentrum voor het beheer van het religieus erfgoed. De ontmoetingsdag die de Vlaamse Contactcommissie voor Monumentenzorg in maart 1997 organiseerde heeft dit proces versneld. Het congres overtuigde de kerkelijke en religieuze overheden om snel een eigen initiatief te nemen. De binnenkerkelijke verankering van de instelling bood het belangrijke voordeel om de erfgoedwerking op het kerkelijk beleid af te stemmen en omgekeerd. Bovendien bood een dergelijke aanpak ook meer kansen om vanuit een vertrouwensrelatie het beheer van religieus erfgoed van kerkelijke en religieuze instellingen te begeleiden.”

Waarom kwam er in 2012 een grote wijziging in de structuur van het CRKC?

Jan Klinckaert: “Voorheen en dit sedert de stichting van de organisatie in 1998 legde CRKC zich nagenoeg uitsluitend toe op de zorg voor het roerend religieus erfgoed. In die hoedanigheid is CRKC sinds 2009 erkend als landelijk expertisecentrum voor het religieus cultureel erfgoed. De werking van dit expertisecentrum is ondergebracht in een tweede departement. In januari 2012 werd in de schoot van de bestaande organisatie een nieuw departement opgericht, dat zich richt op het onroerend kerkelijk erfgoed en de parochiekerken in het bijzonder. De structurele uitbreiding van de werking is een rechtstreeks gevolg van de uitvoering van de conceptnota ‘Een toekomst voor de Vlaamse parochiekerk’ van 24 juni 2011 van Vlaamse minister van Binnenlands Bestuur en Onroerend Erfgoed Geert Bourgeois.”

Waaruit bestaat die nieuwe werking?

Jan Klinckaert: “Het departement onroerend kerkelijk

erfgoed wil een kenniscentrum of expertisecentrum uitbouwen voor het beheer en het gebruik van het onroerend kerkelijk erfgoed. Het is bekend dat vele kerken onderbenut worden. Daardoor ontstaat er een steeds grotere discrepantie tussen het verminderde gebruik van de kerk voor de eredienst en de grote investeringen die nodig zijn om deze monumentale gebouwen in stand te houden. De conceptnota van minister Bourgeois nodigt kerk- en gemeentebesturen uit tot een reflectie over het gebruik en het beheer van onze kerkgebouwen en over de eventuele mogelijkheden van medegebruik, neven- en herbestemming.”

“De eerste opdracht, die CRKC in dit kader vervult, is een volledig overzicht brengen van de parochiekerken in Vlaanderen, van hun gebruik en beheer en van de noden van de onderscheiden kerkbesturen. Op dit moment loopt een bevraging bij alle kerkbesturen, die vandaag al voor meer dan 90 % werd beantwoord. Deze meting vormt de basis voor verdere beleidsacties, zoals de opmaak van de meerjarenplannen door de (centrale) kerkbesturen, waarin CRKC ook begeleidend optreedt.”



Jan Klinckaert, directeur van het CRKC, roept iedereen op om kennis te maken met het religieus erfgoed in eigen omgeving.

“Trajecten van herbestemming van kerken worden vanuit het CRKC eerder beperkt begeleid. Men wil vooral aan kerkbesturen instrumenten aanbieden, die kunnen helpen in het beheer of in het traject van valorisatie, medegebruik, her- of nevenbestemming van parochiekerken. Een aantal herbestemmingsdossiers wordt wel van nabij gevolgd om ervaring en kennis te verwerven en die daarna ook ter beschikking te stellen. Het CRKC wil als kenniscentrum de eventuele her- of nevenbestemming van kerkgebouwen met de nodige kennis en met voorbeeldprojecten inspireren en begeleiden.”

Het roerend religieus erfgoed is van bij het begin ook een belangrijke pijler van de werking van het CRKC. Hoe zet men daar op in?

Jan Klinckaert: “Omdat het veld zo uitgebreid is – bijna 1800 parochiekerken, ongeveer 1000 kloosters en een nog groter aantal (devotie)kapellen – is het van belang prioriteiten te stellen, afhankelijk van de hoogste nood. Het CRKC besteedt op dit moment veel aandacht aan het roerend erfgoed van de privaatrechtelijke religieuze instellingen, in het bijzonder de kloosters en abdijen. Dit patrimonium dreigt door het stelselmatig inkrimpen en verdwijnen van kloostergemeenschappen in de komende jaren voor een groot deel zonder beheer te vallen. Naast de registratie van deze collecties wordt werk gemaakt van de opmaak van bestemmings- en beheersplannen van deze collecties. Tegelijk maakt CRKC verder werk van het in kaart brengen van het complexe religieuze erfgoedveld, om hieruit nog een meer proactief beleid te kunnen ontwikkelen. Wist je bijvoorbeeld dat niet alleen gemeenten en kerkfabrieken, maar ook kloostergemeenschappen en zelfs de Vlaamse Gemeenschap eigenaar kunnen zijn van een parochiekerk?”

“De zorg voor de erfgoedcollecties van religieuze instituten blijft voorlopig een belangrijk aandachtspunt. Een goede registratie van deze collecties is de basisvoorwaarde en het startpunt van een goed beheer. Zij vormt ook de basis van de waardering en de selectie van collectiestukken en voor de opmaak van een aangepast bestemmings- en/of beheersplan. Zo nu en dan blijken erfgoedpareltjes in handen te zijn van volledig onwetende eigenaars. Het CRKC is voorstander om het religieus erfgoed zoveel mogelijk in zijn originele context en omgeving te behouden en te valoriseren, maar dat is niet altijd mogelijk. In dergelijke gevallen kunnen collectiestukken tijdelijk worden opgevangen in het transitdepot van CRKC, in afwachting van een definitieve kerkelijke of museale bestemming. CRKC onderhandelt vaak met lokale musea om er de belangrijkste collectiestukken van een (opgeheven) lokaal klooster onderdak te geven. In sommige gevallen kan het erfgoed mits goede afspraken met de nieuwe eigenaar of beheerder van het verlaten kloostergebouw ook gewoon ter plaatse blijven.”

Is alle religieus erfgoed dan de moeite?

Jan Klinckaert: “Het CRKC maakt onderscheid tussen de kerncollectie en andere collecties. De kerncollectie bevat de voorwerpen, die het dichtst staan

bij de geschiedenis, de ontwikkeling en de spiritualiteit van de instelling, aangevuld met collectiestukken met een belangrijke historische, kunsthistorische, religieuze of devotionele waarde. Bij de kerncollectie wordt gepoogd om deze maximaal te behouden en bij voorkeur niet op te splitsen. Deze kerncollectie is het erfgoedhart van de instelling en verdient er zo lang mogelijk te worden bewaard. Als dit niet mogelijk is wordt getracht het behoud en de verdere valorisatie te verzekeren, bijvoorbeeld door deze collecties onder te brengen in museale instellingen. Lokale oplossingen komen hiervoor het eerst in het vizier. We proberen ze als het ware te verankeren daar waar ze de grootste relevantie hebben. Voor de andere onderdelen van de collectie wordt een bestemmingsplan opgemaakt.”

“Wanneer het voorwerp geen grote waarde heeft in het erfgoedverhaal van bijvoorbeeld de congregatie, gaat men verder in de zoektocht naar mogelijkheden voor herbestemming. Men zoekt voor religieuze voorwerpen bij voorkeur naar een kerkelijke herbestemming en een hergebruik in een liturgische of religieuze context. Voor sommige voorwerpen is de erfgoedwaarde maar ook de herbruikwaarde door bijvoorbeeld de slechte staat van het voorwerp dermate beperkt, dat na goed overleg kan overwogen worden deze voorwerpen af te stoten en te vernietigen, eerder dan ze bloot te stellen aan mogelijk oneigenlijk gebruik of misbruik. Bij heel wat burgerlijk materiaal, waar er geen link is met de kloostergemeenschap of de erfgoedwaarde beperkt is, stelt men vaak verkoop voor. Wanneer bijvoorbeeld een lid van een kloostergemeenschap een muntenverzameling aanlegde, dan is de meerwaarde eerder verbonden aan de verzameling zelf. Voor het erfgoedverhaal van de gemeenschap is de meerwaarde nagenoeg onbestaande en vormt een nieuwe locatie of zelfs nieuwe eigenaar(s) geen minwaarde.”

En het erfgoed in onze parochiekerken dan?

Jan Klinckaert: “De dreiging is er iets minder groot omdat voor de parochiekerken via de kerkfabriek een lokaal beheer verzekerd is. Bovendien zijn het instellingen van publiek recht, waarop ook toezicht mogelijk is. Maar steeds vaker krijgen we vragen vanuit dat deel van de Kerk. Het hebben van een gedegen inventaris vormt opnieuw het vertrekpunt om te weten wat men met de collectie moet doen. Het CRKC werkt op dit terrein samen met andere erfgoedorganisaties en instellingen, zoals de dienst Erfgoed van de verschillende provincies en doet

ook beroep op freelance medewerkers. Het wil ook het lokaal initiatief op dit terrein stimuleren door middel van vorming. Zo hebben we een handleiding voor het inventariseren van religieus erfgoed opgemaakt. Voor het CRKC is het een doelstelling om zo veel mogelijk kerkbesturen aan te zetten tot het maken van een kwalitatieve inventaris. Via vorming wordt vrijwilligers de achtergrond geboden om zelf een basisinventaris op te stellen, waarin op een consequente en uniforme wijze een minimaal aantal gegevens zijn opgenomen, zodat voorwerpen altijd te herkennen en op te sporen zijn. CRKC wil ook verder inhoudelijk vormen en verzorgde onder meer ook een publicatie rond het religieus textiel. Daarnaast is er ook nog de website waar we informatie bieden in verband met wetgeving, verzekering, potentiële partners,...



Erfgoed kan pas echt naar waarde geschat worden na een beschrijving in een inventaris.

Welk contact hebben jullie met heemkringen?

Jan Klinckaert: “Tot op heden is er geen structurele samenwerking. Wel krijgen we soms vragen. Zo komt men bij ons terecht voor de identificatie van bepaalde voorwerpen. Vaak komen er ook vragen rond restauratie, en dan voornamelijk over welke restaurateur in aanmerking kan genomen worden, of waar de nodige centen te vinden. Ook de bewaring van het parochiearchief, behoort ook tot het lijstje van veel gestelde vragen.”

Jullie hebben net een grote verandering achter de rug. Wat brengt de toekomst?

Jan Klinckaert: “We willen nog meer dan vroeger inzetten op de inventarisatie van de collecties in onze religieuze instellingen. Tegelijk worden trajecten en instrumenten ontwikkeld voor de waardering, selectie en herbestemming van religieuze erfgoedcol-

lecties. De veranderingen in de kerk gaan nu snel en meer dan ooit is er nood aan begeleiding. We willen nog meer inzetten op vorming om de expertise die we in huis hebben door te geven. Tegelijk is het een goede manier om eventuele wantoestanden te detecteren.”

“Een ander punt waar we willen op inzetten is een museum. Dit was een doelstelling van bij het begin. Via tentoonstellingen wisten we al heel wat mensen in contact te brengen met religieus erfgoed in de site van de Abdij van 't Park. In 2003 werd het Museum Parkabdij als een nieuwe vzw opgericht om de uitbouw van een museum mogelijk te maken. De eerste restauraties werden uitgevoerd, de site en de collectie van de abdij zijn sinds 2008 opengesteld voor het grote publiek. Het museumproject geniet de ondersteuning van verschillende partners, onder meer de stad Leuven, de provincie Vlaams-Brabant en de Katholieke Universiteit. Het is de ambitie om het museum in de komende jaren verder uit te bouwen. Op het verlanglijstje staan eerst een regionale erkenning van het museum. Eenmaal de restauratie van het gebouwencomplex voltooid, wat naar verwachting nog wel zo'n vijf jaar kan duren, willen we met het museum een landelijke werking opzetten. We willen dan een museum vormen waar we het religieuze erfgoed van Vlaanderen bewaren, tonen en duiden.”

In het kort nog een boodschap voor iedereen met interesse in religieus erfgoed?

Jan Klinckaert: “Vlaanderen mag best fier zijn op het rijke en kwaliteitsvolle religieuze patrimonium, dat ons door generaties Vlamingen werd overgeleverd en vandaag nog in onze kerken en kloosters bewaard wordt. De belangrijkste opdracht blijft om dit erfgoed op een goede en betekenisvolle wijze over te dragen naar komende generaties. Hiervoor moet de waarde en de betekenis van dit erfgoed voldoende worden onderkend en gevaloriseerd. Inventarisatie is hiervoor de eerste en onmisbare stap, met oog voor betekenis en context. Kennis is immers het begin van het behoud.”

Hendrik Vandeginste

CRKC vzw
Abdij van Park 7
3001 Heverlee
016 40 60 73 – www.crkc.be

Jongeren en heemkunde¹

Historische games. Entertainment of educatieve waarde in een digitale wereld?

Games zijn hotter dan ooit in de cultureel-erfgoedsector. Vraag is of zij te rijmen zijn met de historische accuraatheid en of er wel voldoende duiding en context wordt gegeven. Hoe kunnen historisch bronnenmateriaal, kunstvoorwerpen, getuigenissen, tradities en technieken ingepast worden in dit verhaal? Is de erfgoedsector wel compatibel met zoiets 'lichtzinnigs' als games? Hoe kunnen games een educatieve waarde hebben, in het bijzonder in de culturele erfgoedsector? Aan de hand van enkele voorbeelden van historische games, de vaststellingen van de conferentie 'Erfgoed & Games Level 2' en een aantal case studies uit de erfgoedsector zelf trachten we een antwoord te vinden².

1. Vooroordelen

Wanneer je als volwassene durft bekennen dat je regelmatig nog eens vastgekleusterd zit aan je computerscherm bij het spelen van een of andere game, dan word je vaak met een scheef oog bekeken. Allerlei uitnodigingen van vrienden op Facebook die je vragen om hen een cadeau te geven of een niveau hoger te brengen in een of ander spel op dit sociaal medium, doen nochtans vermoeden dat jij niet de enige bent die zich af en toe eens aan een computerspel waagt. Toch worden computerspellen door veel mensen nog altijd beschouwd als iets voor kinderen of gaan ze nog steeds gebukt onder talloze andere vooroordelen. Die vooroordelen bestaan ook tegenover historische games. Deze zouden te veel gericht zijn op sensatie en te weinig aandacht besteden aan historische details. Net door dit gebrek aan nuance zou een ongecompliceerd en onjuist beeld ontstaan van de geschiedenis en zou ons historisch blikveld vertroebelen. Maar geldt dit wel voor alle historische games? Het is duidelijk nodig om het kaf van het koren te scheiden. Daarom trachten wij in wat volgt een overzicht te geven van de bestaande historische games.

2. Soorten historische games

1. First-person shooters

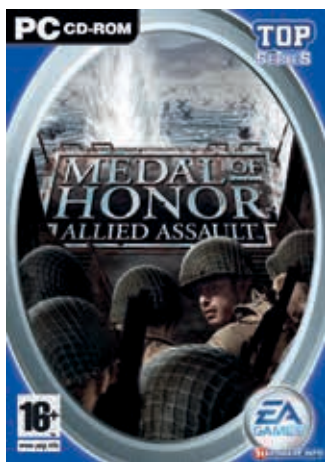
De *first-person shooter* (FPS) of *point-of-view* (POV) games zijn spellen waarbij de speler vanuit het eerste persoonsperspectief op het scherm wordt vertegenwoordigd door een personage (avatar) waarvan meestal alleen het vooruitgestoken wapen en soms de handen te zien zijn. Opvallend bij dit speltype is dat de grenzen tussen fictie en werkelijkheid in oorlogsspellen steeds meer zijn vervaagd. Zo wordt het spel 'America's Army' door het Amerikaanse leger gebruikt om soldaten te rekruteren. Aanvankelijk was het spel als vermaak opgezet, maar inmiddels is het door datzelfde Amerikaanse leger verder ontwikkeld.



America's Army

Interessant zijn vooral de FPS-games gebaseerd op de Tweede Wereldoorlog. Electronic Arts Games lanceerde met zijn reeks 'Medal of Honor' (MoH) een uniek concept in de late jaren 1990. Met het eerste spel dat werd uitgebracht in 1999 werd een nieuwe soort game geboren. Het was de eerste succesvolle FPS die zich onthield van het fantasie-

element waarmee dit gametype vaak werd geassocieerd. In de plaats daarvan wist men een extreem geloofwaardige achtergrond voor het spel op te bouwen. In de MoH-reeks staat de speler in de meeste gevallen in de schoenen van Amerikaanse soldaten. Daarnaast wordt er soms ook als verzetsstrijder gespeeld. De organisatie en opbouw van het spel nodigt de speler uit om het als een verhaal te beleven. Er verschenen reeds verschillende generaties van MoH; gaande van geheime missies van het verzet in Frankrijk tot de oorlog in de Grote Oceaan. Gebaseerd op missies ondernomen gedurende de Tweede Wereldoorlog, plaatst MoH de speler in de positie van een soldaat, die deel uitmaakt van een groter militair kader.



Medal of Honor: Allied Assault (EA Games, 2002)

In het populaire ‘Medal of Honor: Allied Assault’ (EA Games, 2002) kruipt de speler in de huid van luitenant Mike Powell, die in dienst is van de ‘Office of Strategic Services’ (OSS), de eerste onafhankelijk opererende buitenlandse inlichtingendienst van de Verenigde Staten. De *singleplayer-modus* bevat een zestal missies.

Het verhaal speelt zich onder andere af in Noord-Afrika, Noorwegen en Frankrijk met ieder een stel submissies waarin je moet infiltreren, tanks, geschut of andere doelen opblazen, documenten en informatie bemachtigen, gevangenen redden en in veiligheid brengen, enz. Daarin probeert Powell, als geallieerde, delen van Europa en Noord-Afrika te bevrijden van de asmogendheden. Zo wordt in missie 3 ‘Operation Overlord’ de landing van de geallieerden op Omaha Beach gereconstrueerd. Doorheen het spel wordt een zin voor rechtlijnigheid en een historische koers door het landschap en het spel opgebouwd.

Het spel is voor een groot deel gebaseerd op de film ‘Saving Private Ryan’ (1998) en de historische serie ‘Band of Brothers’ (2001). Het shockelement speelt een rol bij de landingsscène, waar de speler in het begin geconfronteerd wordt met de chaos

van het moment. Toch is het spel goed georganiseerd en legt het de speler welbepaalde doelstellingen op, zowel militair als geografisch, door te bewegen doorheen de levels en de vijanden te doden. Levels kunnen niet overgeslagen worden en de speler kan niet beslissen om niet te vechten. De speler moet het verhaal voortzetten, of er zal niets gebeuren. De geschiedenis zal niet verdergaan, behalve als de speler aan een aantal criteria voldoet, de juiste vijanden uitschakelt en in leven blijft. Het spel is zowel verhalend als een simulatie.

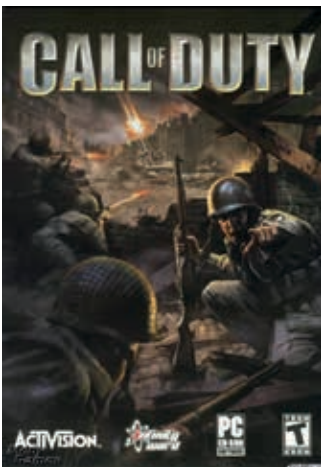


Saving Private Ryan (1998)

‘Rising Sun’ (2003) was een vernieuwend spel want nu werd er niet meer in Europa gestreden, maar nam het spel de speler mee naar de tropische eilanden van de Stille Oceaan. Het spel begint met de aanval van Japan op Pearl Harbor, waar de speler moet verdedigen. Kenmerkend voor de opeenvolgende MoH-games was dat de graphics op pc van veel betere kwaliteit waren dan op spelconsoles. Uiteindelijk maakte de Medal of Honor-reeks de overstap naar PlayStation 3. Dit gaf de mogelijkheid tot online-gaming. Vernieuwend was ook dat nu niet meer in de Tweede Wereldoorlog werd gestreden, maar wel in het huidige tijdperk. De speler is een Amerikaanse soldaat die uitgestuurd wordt in de bergen van Afghanistan om een ontvoerde kameraad van hem te gaan redden. Hij krijgt hulp van vier teamgenoten, die voor de nodige bescherming zorgen. Dit spel kreeg veel kritiek vanwege het hoge realiteitsgehalte en het confronterende materiaal dat getoond werd. In de laatste MoH-game wordt de speler meegesleept naar het Midden-Oosten. Het is duidelijk hoe de historische actualiteit inspeelt op de ontwikkeling van deze game. Een terroristische aanslag vindt plaats op een trein in Spanje met als gevolg dat er vele onschuldige men-

sen het leven laten. De speler moet missies uitvoeren in Pakistan en Somalië.

Alle MoH-spellen zijn online te spelen, behalve de eerste en het vervolg 'Medal of Honor: Underground' (2000), die spellen waren voor de PlayStation. Online kan de speler kiezen tot welke kant hij behoort. Hij kan kiezen voor de geallieerden of de asmogendheden, met Amerikaanse of Duitse nationaliteit. Later werden ook andere nationaliteiten mogelijk: Brits, Russisch of Italiaans. Er zijn verschillende speltypes mogelijk, zoals *Team death match*, *Objective match* en *Free-for-all*.



Call of Duty (2003)

Andere FPS-spellen als 'Call of Duty' (2003) en 'Battlefield' (2002) bouwden verder op het succes van MoH. Zij legden meer de nadruk op de gewone soldaat. De retoriek in het spel is niet zo individualistisch als in MoH. De nadruk ligt op teamwork: 'no one fights alone'.

In tegenstelling tot MoH speelt de speler in 'Call of Duty' als soldaat van verschillende landen, zoals de Verenigde Staten, Groot-Brittannië en de Sovjet-Unie. 'Call of Duty 4: Modern Warfare' (2007) was het eerste spel in de serie dat zich niet meer tijdens de Tweede Wereldoorlog afspeelde. 'Call of Duty: Black Ops' (2010) is een game die plaatsvindt in Rusland tijdens de Koude Oorlog en de Vietnamoorlog. Een andere missie speelt zich af in Cuba. De evolutie naar meer fantasie en het fictieve, dus minder historiciteit, komt tot uiting in het toevoegen van de *Zombie Mode*, een spelmodus in 'Call of Duty: World at War' en 'Call of Duty: Black Ops', waarbij de speler eindeloze golven van aanvallende zombies moet overleven.

2. Rollenspellen (MMOGs = massive multiplayer online role-playing games)

Het rollenspel of *role-playing game* is ontstaan uit het speltype van de *adventure game*, waarbij interactieve fictie centraal staat. Uit puur tekstuele adventure games als 'Adventure' en 'Zork' ontstonden vari-

anten met tekst en beeld, die in snel tempo steeds realistischer oogden, onder meer door verhoogde resolutie en toevoeging van kleur en geluid. Het publiek wenste echter geen historische reconstructie, maar de creatie van een fantasierijk dat tot de verbeelding kon spreken, vaak echter geïnspireerd op de middeleeuwen.

Massive multiplayer online games (MMOG's) en *massive multiplayer online role-playing games* (MMORPG's) combineren het spel op een unieke en massaal populaire wijze met virtuele en sociale software. Spelers moeten een avatar (= persoonlijke grafische representatie) creëren om daarmee een virtuele 3D-wereld binnen te komen en in contact te komen met andere avatars of spelers. Men kan er ruimte afhuren, rondreizen, complexe taken uitvoeren als ook objecten, gebouwen en producten creëren en ontwerpen. Een mooi voorbeeld van een MMOG is 'Second Life' (Linden, 2003). MMORPGs zijn meer gebaseerd op regels en traditioneler, daar zij meer vertrekken vanuit queesten en taken en minder tot doel hebben de echte wereld na te bootsen. Zij creëren eerder een fantasierijke onlinewereld voor interactief spel. De populairste MMORPG is 'World of Warcraft' (Blizzard, 2004) met quasihistorische, romantische, fantasierijke gevechtsscenario's. Meer dan twaalf miljoen spelers betalen maandelijks of om de zoveel maanden, om online hun karakter te creëren en verder te laten evolueren.



World of Warcraft (2004)

Steeds meer MMORPG's zijn gebaseerd op films als 'Lord of the Rings' en 'Pirates of the Caribbean'. Een combinatie van MMOG en FPS is terug te vinden bij spellen als 'Wolfenstein: Enemy Territory'

(Activision, 2004). Er bestaan ook pseudomiddel-eeuwse games als 'Regnum Online' (nu 'Champions of Regnum') waarbij het spel focust op oorlog tussen teamspelers met een voortdurende strijd over forten en kastelen, met monsters en verschillende karakters. Vaak vinden veel games inspiratie voor hun fictieve karakters en werelden in de Keltische, Noorse, Griekse, Koreaanse en Chinese mythologie.



Roma Victor (2006)

Daarnaast bestaan er ook een reeks authentiekere historische MMORPG's, waarbij de ontwerpers bewust zich willen onderscheiden van de puur commerciële games. Deze historische MMORPG's laten de spelers toe om te handelen in de geschiedenis. Een klassiek voorbeeld was 'Roma Victor' (RedBedlam, 2006), waarbij het decor zich beperkte tot een sectie van de Romeinse provincie Britannia langs de Muur van Hadrianus, met inbegrip van verscheidene dorpjes en Romeinse forten. Het spel bevatte twee grote groepen: de Romeinen en de barbaren. Verder konden spelers ingedeeld worden in clans of gilden. Elk karakter kon specifieke vaardigheden en mogelijkheden ontwikkelen doorheen het spel. In 2010 ging het spel offline.

3. Strategiespellen

De strategiespellen (*strategy games*) vormen een genre games waarbij meer 'hersensactiviteit' te pas komt en minder de voorstelling van *history-in-real-time* vooropstaat. Sid Meier's 'Civilization'-reeks spellen is de meest succesvolle van de *reality strategy games*. Men gebruikt echte historische, geografische en feitelijke achtergronden om het spel voldoende historische achtergrond te geven. Waar het bij het oudste strategiespel Risk, een bordspel uit 1957

dat in 1988 werd gedigitaliseerd, nog om te doen was om via een beurtensysteem de wereld te veroveren, gaat het bij het beurtenspel (*turn-based strategy game*) 'Civilization' en het real-time-strategiespel 'Age of Empires' (Ensemble, 1997) veel meer om machtsuitbreiding van de beschaving die je kiest door handel, nijverheid en technologische innovaties. Ontwikkeling en evolutie, economie en technologie zijn de sleutelwoorden bij deze strategiespellen. Zij dompelen de spelers visueel en auditief onder in de geschiedenis. Ze geven aldus de speler een diepere betrokkenheid bij het verleden.



Rome in Civilization V

'Civilization' is een serie strategische computerspellen. Deel 1 is in 1991 door de Canadees Sid Meier bedacht en geschreven voor Microprose. Het doel van het spel is een groot rijk vanuit het niets op te bouwen. Het spel begint in het jaar 4000 voor Christus met een enkele eenheid kolonisten die weinig meer kan dan een stad stichten. Afhankelijk van de versie van het spel kan het zijn dat er nog andere (militaire) eenheden aanwezig zijn, waardoor de speler direct kan beginnen de omringende wereld te verkennen. Door wetenschappelijk onderzoek en uitbreiding krijgt de speler steeds meer en betere militaire eenheden, gebouwen en staatsvormen tot zijn beschikking. Er zijn verschillende manieren om het spel te winnen. Bij de eerste versie gaat het er om als enige beschaving over te blijven door de steden van alle andere beschavingen te veroveren of door als eerste beschaving succesvol met een ruimteschip Alpha Centauri bereiken. In andere versies zijn ook diplomatieke en culturele overwinningen mogelijk. 'Civilization' laat de speler ook toe om wereldwonderen te bouwen (zoals de hangende tuinen van Babylon), die je beschaving een aanzienlijke sprong voorwaarts laten maken op een bepaald technologisch of cultureel gebied, zodat je bevolking gelukkiger wordt. Cultuur is belangrijk

om het volk te paaien en rustig te houden. In de moderne tijden heb je de keuze om een bepaalde politieke ideologie te kiezen voor je rijk met keuze tussen fascisme, democratie, communisme, socialisme enz., elk met zijn specifieke eigenschappen, voor- en nadelen.



Civilization V: Brave New World (2013)



De Japanse beschaving in Civilization V

In 'Civilization V' (2010) beheerst de speler als een historisch leider een beschaving van het 4e millennium v. Chr. tot aan het midden van de 21e eeuw, met als doel om de overwinning te behalen via onderzoek, diplomatie, uitbreiding, economische ontwikkeling, overheid en militaire overwinning. Ondertussen krijgt de speler concurrentie van andere leiders en hun beschavingen. Er zijn 18 beschavingen beschikbaar, elk met hun specifieke kenmerken op technologisch, cultureel, militair en economisch vlak. Zo heeft de Japanse beschaving bushido (de erecode van de samurai) als speciale vaardigheid en de samurai als unieke militaire eenheid. Meer gedetailleerde informatie over de geschiedenis van de verschillende beschavingen kan de geïnteresseerde speler terugvinden in de CivPedia, zowel op de dvd als online.



Screenshot uit Age of Empires: The Rise of Rome (1998)

Het abc van computergames

Account: gebruikersnaam.

Avatar: persoonlijke grafische representatie.

Browsersgame: een computerspel dat via een webbrowser gespeeld wordt.

Graphics: de grafische weergave van een computerspel.

Level: de term level of niveau wordt gebruikt om bij te houden hoe ver een personage gevorderd is in een spel.

Multiplayer: computerspel voor meer dan één speler.

Online-gaming: via het internet kunnen spelen met meerdere spelers gespeeld worden.

Real-time strategy: strategisch computerspel waarbij de spelers continu beslissingen nemen.

Spelconsole: een spelcomputersysteem dat specifiek gemaakt is om spellen op te spelen, met als beeldscherm vaak de televisie. Bekende voorbeelden zijn Playstation, Xbox of Wii.

Turn-based strategy game: strategisch computerspel waarbij de spelers om beurten beslissingen nemen.

Een ander bijzonder populair historisch *real-time strategy* computerspel is 'Age of Empires', dat in 1997 werd uitgebracht door Microsoft en ontwikkeld is door Ensemble Studios. Men kan spelen tegen de computer en (in een netwerk of via internet) tegen andere mensen. De spelers moeten vier grondstoffen verzamelen die bestaan uit: voedsel, hout, steen en goud. Daarmee kan de speler gebouwen neerzetten, technologieën ontwikkelen en dorpelingen of militairen trainen. Het voedsel kan verkregen worden door middel van jagen, vissen, landbouw en bessenstruiken te plukken. Het spel is gesitueerd in de prehistorie en oudheid en kent twaalf verschillende beschavingen, elk met hun specifieke unieke eigenschappen. In de uitbreiding 'The Rise of Rome' worden deze volkeren met de Romeinen, Palmyriërs, Carthagers en Macedoniërs uitgebreid tot zestien beschavingen. Elke

beschaving heeft unieke sterke en zwakke kanten, die ten dele overeenkomen met de historische werkelijkheid. Verder kunnen in de loop van het spel vier verschillende tijdvakken worden doorlopen: de Oude of Middensteentijd (Stone Age), de jonge Steentijd (Tool Age), de Bronstijd (Bronze Age) en de IJzertijd (Iron Age). In elk tijdvak worden nieuwe gebouwen, militaire eenheden en technologieën beschikbaar gesteld. Elk spel wordt gespeeld in een landschap dat verschillende afmetingen kan hebben, variërend van heel klein tot heel groot. De computer kan automatisch landschappen genereren op basis van een aantal landschapstypen: kleine en grote eilanden, kustgebied, binnenland (met rivieren) en bergland (soms met rivieren).



Age of Empires II: The Age of Kings (1999)

Het ongekende succes van 'Age of Empires' gaf de aftrap voor een nieuw tijdperk, waarin een historisch verhaal centraal kon staan in spellen. Al snel volgden er vele andere spellen met elk hun eigen insteek. 'Age of Empires' kreeg een vervolg, waarin niet de Oudheid maar de middeleeuwen en de pas ontdekte Nieuwe Wereld centraal stonden. 'Age of Empires II : The Age of Kings' kwam uit in 1999 en speelt zich af in de middeleeuwen. De bedoeling van het spel is een rijk op te bouwen en de tegenstander te verslaan. De verschillende volkeren in 'Age of Empires II' zijn: Britten, Byzantijnen, Kelten, Chinezen, Franken, Goten, Japanners, Mongolen, Perzen, Saracenen, Teutonen, Turken en Vikingen. In het uitbreidingspakket, 'The Conquerors' komen hier ook de Azteken, Hunnen, Koreanen, Maya's en Spanjaarden bij. Net zoals bij de eerste 'Age of Empires' begin je met een stadhuis en enkele dorpen. Die moeten dan grondstoffen winnen en de gebouwen bouwen. Door middel van deze twee elementen kun je het leger en dus je macht uitbreiden.



Age of Empires Online (2011)

Inspeland op de recente tendensen tot online gaming en de opkomst van de sociale media, lanceerde Microsoft Game Studios 'Age of Empires Online' in 2011 als gratis speelbaar en downloadbaar real-time strategyspel met MMO (massively multiplayer online)-elementen. Gebruikers kunnen door middel van een account en betaling het spel uitbreiden. Ook het andere populaire historisch geïnspireerd simulatiespel 'The Settlers' (1993) wist deze markt recent te ontsluiten via 'The Settlers Online', een gratis browsergame, waar je via je Facebook-account gratis kan op inloggen.



Screenshot uit het spel Anno 1602 (1998)

Een ander succesvol *real-time strategy* computerspel is 'Anno 1602: Creation of a New World' (1998), ontwikkeld door het Duitse Sunflowers en het Oostenrijkse Max Design. De speler sticht en onderhoudt 17e-eeuwse nederzettingen in de Nieuwe Wereld door de productie van grondstoffen, het drijven van handel, het onderhouden van diplomatieke betrekkingen en het tevreden houden van de inwoners (in het begin met noodzakelijke goederen, zoals voedsel maar later ook met luxegoederen, zoals juwelen). Ook dient men de nederzetting(en) te beschermen in oorlogssituaties (tegen vijandige spelers, zoals piraten) door het opleiden van soldaten en het produceren van wapenning (zoals verdedigingswerken en kanonnen) voor de nederzettingen en schepen. Het spel is het eerste deel in de

‘Anno’-serie, de opvolgers van dit spel zijn ‘Anno 1503: The New World’, ‘Anno 1701’ (eerste gebruik volledige 3D-wereld), ‘Anno 1404’ en ‘Anno 2070’ (2011), de eerste game uit de reeks die zich in de toekomst afspeelt.



Anno 1404 (2009)

‘Crusader Kings II’ is een *real-time strategy* spel ontwikkeld en uitgegeven in 2012 door Paradox Interactive als de opvolger van ‘Crusader Kings’. Het spel kan omschreven worden als een dynastiesimulator, waarbij de speler een middeleeuwse, Europese dynastie tussen 1066 en 1453 controleert. Door strategisch

gebruik van onder andere huwelijken en moordpogingen dient de speler de macht en invloed van zijn dynastie te vergroten. De simulatie kent een open eind, zodat succes in het spel door de speler zelf gedefinieerd wordt. Alleen als de dynastie van de speler volledig uitsterft of ze geen bezittingen meer heeft, is het spel gedaan. In het spel erven kinderen eigenschappen, cultuur, religie en vaardigheden van hun ouders of opvoeders dankzij een systeem waarin genetica en opvoeding geïmplementeerd zijn. Dit noopt de speler tot het zorgvuldig selecteren en arrangeren van huwelijken, zodat de eigenschappen van kinderen uit dit huwelijk optimaal zijn. Naast deze positieve eigenschappen zijn er immers ook veel slechte eigenschappen te verkrijgen die gebaseerd zijn op de 7 hoofdzonden of als op wat men in de middeleeuwen beschouwde als straf van God (lichamelijke afwijkingen). Er zijn vier speelbare autoriteitsniveaus in het spel: graven, hertogen, koningen en keizers. De speler dient telkens rekening te houden met de opinie van zijn onderdanen om ervoor te zorgen dat zij niet gaan rebelleren tegen hem.



Crusader Kings II (2012)

‘Crusader Kings II’ is ook het eerste historisch strategiespel dat op een vrij accurate wijze en op dergelijk grote schaal het ingewikkeld kluwen van het Europese middeleeuwse feodale stelsel in kaart brengt en toepast in een spel. De leenman had bepaalde verplichtingen tegenover zijn leenheer (leveren van troepen, belastingen, trouw) en de leenheer op zijn beurt ook ten opzichte van zijn leenmannen (militaire bescherming). Hoewel er soms wat historische fouten zijn ingeslopen, brengt dit spel op bijzonder accurate manier het middeleeuwse Europa in kaart en kan de speler rekenen op uren spelplezier en tegelijk zijn historische kennis van de Europese middeleeuwse adellijke dynastieën op peil brengen of tenminste wat prikkelen ...

4. Historische *city-building games*

De *city-building games* zijn een genre strategiespellen waar spelers ageren als de algemene planner en leider van een stad. Dit genre bouwde voort op het legendarische ‘SimCity’ (1989). In 1993 kende het genre grote populariteit door het uitbrengen van de game ‘Caesar’ van Sierra Entertainment, waarin men Romeinse historische steden kon nabouwen, inclusief thermen en aquaducten. ‘Caesar II’ (1995), ‘Caesar III’ (1998) en ‘Caesar IV’ (2006, in 3D) volgden. In 1999 lanceerde Impression Games en Sierra Entertainment het *city-building game* ‘Pharaoh’. Het spel was chronologisch accuraat en gaf een geloofwaardige weergave van de constructie van monumenten, oorlogen en nationale rampen, de geboorte en dood van notabele leiders en de stichting en val van oude steden. Er was zelfs een begrensde encyclopedie met historische informatie over de gebruiken in het oude Egypte. Vervolgens verscheen in 2000 ‘Master of Olympus – Zeus’, dat gesitueerd was in het oude Griekenland. De middeleeuwse variant, de reeks ‘Stronghold’ verscheen

in 1993 en introduceerde 3D. Tijdens het spel werd sterk de nadruk gelegd op het bouwen van kastelen. In 2002 verscheen 'Emperor: Rise of the Middle Kingdom' waar de speler werd meegesleept in de oude Chinese geschiedenis met zijn talloze dynastieën. Typerend voor deze reeks *city-building games* is de aandacht voor de historische accuraatheid van de gebouwen en monumenten.



Screenshot uit Caesar III (1998)

3. Erfgoed en games: Voorbeelden uit Vlaanderen

Het hierboven geschetste overzicht van historische games toont al snel aan dat er de laatste jaren een enorme evolutie heeft plaatsgevonden. Een evolutie die ook de Vlaamse erfgoedsector niet onberoerd laat. Dat bleek ook uit de grote belangstelling voor de studie 'Erfgoed & Games: Level 2' die FARO op 29 november 2012 organiseerde. Niet alleen binnen de erfgoedsector was de respons groot, ook uit de gamewereld kwam veel reactie. Een dertigtal mensen moesten zelfs op een wachtlijst staan. Tijdens deze studiedag, die een vervolg was op een eerdere conferentie over Erfgoed & Games uit 2008, stonden een aantal trends, kansen en uitdagingen in de erfgoedsector, centraal.

Uit verschillende lezingen (o.m. die van Anne Vroegop van Not for Profit en Andrew Payne van The National Archives) bleek dat de grootste kans voor games in erfgoededucatie ligt in het feit dat ze aanzetten tot denken. Goede games kunnen dus wel degelijk een meerwaarde hebben. Zo'n goede game daagt de speler uit en integreert spel en informatie. Wil je als speler goed presteren, dan moet

je voldoende kennis verzamelen. Het competitieve element in een spel motiveert tot (bij)leren. Niet elk speltype is daarvoor geschikt. *Role-playing games* zijn bijvoorbeeld veel educatiever dan FPS-games. Dat stelde ook Pieter Van den Eede vast. Deze jonge historicus die in zijn masterproef de voorstelling van de Wereldoorlogen in schietspelletjes bestudeerde, had ook nog enkele aanbevelingen voor gameontwikkelaars. Zo raadt hij hen aan om andere thema's te verkennen (collaboratie, verzet), zoveel mogelijk oorspronkelijk bronnenmateriaal te gebruiken en het spelelement en de inhoud zoveel mogelijk in evenwicht te houden.



In het WIEL van ODIEL

Op de studiedag kwamen ook verschillende voorbeelden van games uit de Vlaamse erfgoedsector aan bod. Zo lichtte Aline Verbeeck (Erfgoedcel TERF) het educatieve spel 'In het WIEL van ODIEL' toe. Dit educatieve game is gegroeid uit een samenwerking tussen het Wierlarmuseum van Roeselare en het Schoeisel- en Borstelmuseum van Izegem.

Het Expertisecentrum voor Digitale Media van de Universiteit Hasselt, partner in het iDiscover kenniscentrum, werkte eveneens mee aan dit project. Een multidisciplinair projectteam stond in voor de ontwikkeling van de methodiek en software, met als doelstelling de museumcollecties voor de specifieke doelgroep van TSO- en BSO-leerlingen te ontsluiten. In beide musea kan men met vrienden, een groep of klas het spel van Odiel Defraeye spelen. Hij won als eerste Belg de Tour de France in 1912. Als Rumbekenaar werkte hij in een borstelfabriek te Izegem. In dit spel kruip je in de huid van een van de aangeboden personages, die allemaal met de wielrennerij of de borstelmakerij een band hebben en leer je samen met het fietstalent de samenleving van begin 20ste eeuw kennen. Ofwel kom je naar een van de twee musea om een game rond een bepaald thema te spelen. Ofwel ontwerp je zelf met enkelen een game (na een introductiesessie) en speel je dan de game van een andere groep op de smartphone van het museum.



La Mosca: uitgever van city games

In de tweede case study stonden *city games* of zogenaamde *location based games* centraal, stadsspellen waarbij je positie een bepalend element vormt, door gebruik te maken van de smartphone of tablet. De voorstelling werd gegeven door Kristof Van den Brande van La Mosca,

een in Gent gevestigde ontwikkelaar met veel ervaring in het genre. Hij had het ondermeer over de technologische evolutie van de apparaten waarop de games draaien. Deze zorgt ervoor dat ze snel verouderd zijn. Bovendien is ook beweging tijdens het spelen heel belangrijk. Dat geeft afwisseling en houdt het groepsgevoel in stand. Hij pleitte ook voor het opnemen van binnenlocaties in dergelijke games. Vooral nog ligt dat moeilijk omdat musea en andere instellingen zich weigerachtig opstellen om spelers gratis toegang te geven tot het gebouw.



De Leguanen

Ook Jeroen Neus van Lumineus had het over de nood om buiten te komen. Hij is de bedenker van de erfgoedgame 'De Leguanen', een *alternate reality game* voor de erfgoedsector waarbij scholieren aangezeten worden om op zoek te gaan naar een 'ontvoerde'

man, die aanwijzingen over zijn locatie achterliet in de vorm van historische verwijzingen. Cruciaal voor een goede *alternate reality game* zijn volgens hem: een goed verhaal dat in het leven van de spelers binnendringt, het verspreiden van informatie over meerdere media en het op stap sturen van mensen. Belangrijke lessen waren dat *live events* veel tijd in beslag nemen om ze voor te bereiden en uit te voe-

ren en dat jongeren absoluut niet het gevoel willen krijgen gefopt te zijn bij de aanvang van wat dan nog als echt wordt voorgesteld.

De laatste uiteenzetting ging over de *gameplay* en technische kant van het spel 'Wireless puppetry' van Het Firmament, het landelijk expertisecentrum voor het cultureel erfgoed van de podiumkunsten. 'Wireless Puppetry' is een spel waarin marionetten en andere theaterpoppen centraal staan. Het spel richt zich op kinderen van 8 tot 12 jaar die het spel in klasverband spelen. De basis van het spel is een besturing die gebaseerd is op een echt houten speelkruis voor marionetten. Daarmee kunnen ze de pop volledig besturen: wandelen, bukken, springen, dingen vastnemen. Binnen elk level van het spel reist men door de geschiedenis van een bepaalde poppensoort: van hun oorsprong binnen de traditionele Wayang Golek-cultuur tot de hedendaagse producties van bijvoorbeeld Handspring Puppet Compagny. In het spel moet je proberen van links naar rechts te geraken door een aantal obstakels te overwinnen. Die obstakels zijn meestal simpele puzzels waarbij je een beetje kennis nodig hebt over de geschiedenis van de poppen of de materialen uit de poppenwereld. Bij het spel is er ook een educatief lessenspakket uitgewerkt en een toepassing waarmee de kinderen hun eigen pop kunnen ontwerpen. Tijdens het spel kan de pop verwisseld worden zodat ook een ander kind met de pop kan spelen. Het wisselen van de pop is soms ook nodig: zo zal een houten pop op een gegeven moment als bootje moeten fungeren, omdat de ijzeren pop anders gewoon zinkt. Om allerlei obstakels te overwinnen heeft de speler keuze uit drie verschillende poppen: stof, hout en metaal. Hierdoor wordt hij geconfronteerd met de zeer verschillende besturing van elk type pop.



'Wireless Puppetry' van Het Firmament

In de ruimte naast het auditorium stonden een aantal concrete projecten opgesteld. Twee daarvan waren 'Wireless puppetry' en een stand van 'La Mosca'. Mindscape3D stelde er ook 'Deynse 1783' voor, een spel waarin je in 3D door het Deinze van de late 18e eeuw kan rondlopen in de rol van Gilles, een leerling kaartenmaker, die de opdracht heeft Deinze nauwkeurig te verkennen en op te meten. Via Gilles verzamel je historische informatie voor het opstellen van een kaart van het centrum van het late 18e-eeuwse Deinze, gereconstrueerd op basis van het archeologisch onderzoek van de laatste jaren.



Deynse 1783

4. Educatieve waarde van historische games

Zijn al die educatieve games nu wel geschikte didactische middelen om het verleden te leren kennen en te begrijpen? De belangrijkste voorwaarde hiervoor is dat ze historisch correct in elkaar steken, dat ze historisch accuraat zijn. Vaak wordt historiciteit ingeruild voor sensatiezucht. Een terugkomende opmerking over historische games is het feit dat, als de game-ontwerpers al de moeite doen om enige historische authenticiteit aan de dag te leggen, zij vaak blijven vervallen in stereotypen. De Steentijd, Bronstijd en Ijzertijd worden in Age of Empires steevast ingedeeld volgens een beperkt aantal grote en machtige rijken en volkeren.

De historische accuraatheid van historische games neemt echter steeds verder toe en binnen dit genre gaan de strategiespellen voorop in de ontwikkeling. De eerste echte wijziging kwam met 'Rome: Total War', waarbij de speler als een van de drie grote Romeinse families (Brutii, Julii, Scipii) een imperium moet uitbouwen en Rome moet inpalmen.

De bijzonderheid aan dit spel is dat men er zonder meer historische bronnen in citeerde en naar archeologische vondsten heeft gekeken om een accuraat beeld te geven van de oorlogsvoering in de Oudheid. Door gebruik van meerdere bronnen en door historici en oudheidkundigen in dienst te nemen als adviseurs van dit spel ontstond een poging tot een historisch correct spel. Historisch relevant in dit spel zijn bijvoorbeeld de tactieken die je kunt toepassen. Het verloop van de geschiedenis binnen het spel wijkt echter zo nu en dan serieus af van de werkelijkheid. Af en toe klopt de tekst op een triomfboog niet met de historische werkelijkheid. Ook de kledij en bewapening van de Romeinse soldaten is niet altijd historisch correct. Het gebruik van gladiatoren in het Romeinse leger is ook een historische blunder. Vaak gaat het om 'wat als?'-geschiedenis, bijvoorbeeld wat als Carthago nu eens Rome in de as had gelegd? Nochtans is de 'Total War'-reeks enorm populair en behelst ze genoeg tijdperken. Het is en blijft dus een spektakelstuk en geeft geen accuraat beeld van de geschiedenis. Maar het concept op zich heeft ons inziens wel educatieve waarde.

Bovendien wordt de geschiedenis ook vaak vanuit een eenzijdig westers perspectief gezien, niet in het minst eurocentrisch georiënteerd. Zo worden de 'wilden', 'barbaren' of 'indianen' dikwijls als onderontwikkelde beschavingen geportretteerd of als beschavingen met minder technologische mogelijkheden. De kolonistoren in de 'Anno'-reeks brengen daarentegen rechtlijnige structuren, wegen, economie en 'voortgang', waar de inheemse stammen uiteindelijk vaak plaats voor moeten ruimen. Uitwassen van de kolonisatie zoals de uitroeiing van de inheemse stammen door ziektes waar zij niet resistent tegen waren of door verdrijving, alsook de slavernij worden in de meeste historische spelen zorgvuldig vermeden.

5. Conclusie

Op de studiedag 'Game Over: Games en Geschiedenis' van 31 maart 2006 werd nog geconcludeerd dat historische spellen nog een hele weg af te leggen hadden voor ze echt als historische bron konden aanzien worden. Entertainment was nog altijd moeilijk te combineren met educatieve waarde. De verschuiving van spellen puur voor vermaak (entertainment) naar games die zowel plezier als kennis

brenge, lijkt de eerste stap naar de game als didactisch middel. Op de recente conferentie over 'Games & Erfgoed' op 29 november 2012 bleek echter dat historische FPS's maar weinig educatieve waarde hebben. Andere speltypes als RPG's werden aangeraden om verder te gebruiken. Verscheidene praktische toepassingen uit het erfgoedlandschap in binnen- en buitenland passeerden de revue en toonden aan dat historische games vandaag wel hot zijn in de erfgoedsector. Een hype die wordt versterkt door de boom van sociale media, smartphones en ipads.

Tot slot durven wij beweren dat de strategiespellen vandaag qua historische accuratesse het verst staan, een breed publiek aanspreken en zeker nieuwe mogelijkheden en toepassingen in de erfgoedsector kunnen kennen. Tot op heden is het genre van de strategiespellen in de erfgoedsector echter onderbelicht gebleven, ook al zijn ze misschien historisch het meest accuraat gebleken. De toepassingen qua creativiteit (bv. city-building) zijn nochtans onuitputtelijk. Een volledig evenwicht tussen entertainende historische gameplay en historische accuraatheid kan echter nooit 100% worden bereikt. Bovenal lijken de toepassingen via smartphones en ipads op dit ogenblik in het erfgoedveld de toekomst te zijn. Vraag is of dit van voorbijgaande aard is of verder zal groeien met nog meer game-applicaties in de erfgoedsector ...

Filip Hooghe
Licentiaat Moderne Geschiedenis
Penningmeester Vereniging voor Heemkunde in Klein-Brabant vzw

Aanvullende lectuur

I. BLOM en C. VEUGEN red., *Games & Geschiedenis* (Themanummer van het Tijdschrift voor Mediageschiedenis). Amsterdam, 2004.

V.-D. DE CLERCQ, "Game Over: Games en Geschiedenis", in: *Brood & Rozen II*, 2006, p. 86-89.

J. DE GROOT, *Consuming History: Historians and heritage in contemporary popular culture*, New York, 2009.

S. MACDONALD en M. RICE, *Consuming Ancient Egypt*. Londen, 2003, p. 212-214.

J. MCCALL, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, New York, 2011.

1 In mei 2011 werd de 'Werkgroep Jongeren en Heemkunde' opgericht binnen Heemkunde Vlaanderen. Jonge heemkundigen (jonger dan 40 jaar) komen samen om na te denken over hoe meer jongeren bij heemkundige kringen betrokken kunnen worden én om binnen Heemkunde Vlaanderen een jongerenwerking op te zetten op landelijk niveau door jongeren die actief bezig zijn met heemkunde samen te brengen. De werkgroep startte met een artikelenreeks in 'Bladwijzer' met tips en goede voorbeelden. Een andere actie van de werkgroep is de organisatie van een nationale ontmoetingsdag.

2 Met dank aan Aline Verbeeck (Erfgoedcel TERF), Daphné Maes (Heemkunde Vlaanderen), Rob Bartholomees (Heemkunde Vlaanderen), Brecht Demasure (Centrum Agrarische Geschiedenis), Bert de Smet (Davidsfonds) en Peter Van Wichelen (Universiteit Gent) voor hun talrijke tips en hulp.

De Eerste Wereldoorlog in jouw gemeente?

Je staat er niet alleen voor!¹

De voorbije maanden zijn er heel wat initiatieven voorgesteld die lokale erfgoedwerkers willen ondersteunen bij een project over de Eerste Wereldoorlog. Zo is er inmiddels een arsenaal aan inspiratiegidsen, websites, bronnen- en literatuuroverzichten voorhanden. Dan zijn er nog een aantal speciale W.O.I-subsidielijnen en zelfs aangepaste logo's en 'herinneringslintjes' die je kunt aanvragen. Een onbedoeld gevolg van al deze initiatieven is dat vele lokale erfgoedwerkers het bos door de bomen niet meer kunnen zien. In deze bijdrage geef ik een aantal tips en aandachtspunten voor een lokaal project over de Eerste Wereldoorlog. Daarbij bespreek ik de belangrijkste projecten en initiatieven waar erfgoedverenigingen terecht kunnen voor steun of begeleiding. De concrete literatuurverwijzingen en weblinks staan telkens in een kadertje beschreven.



14-18 van dichtbij

Deze bijdrage is de neerslag van de cursusreeks '14-18 van dichtbij' die plaatsvond in het voorjaar van 2013. In deze reeks konden lokale erfgoedwerkers inspiratie opdoen voor een lokaal W.O.I-project en kregen ze informatie over nieuwe inzichten en tendensen in het historisch onderzoek naar de Eerste

Wereldoorlog. Deze vorming was een samenwerking tussen Heemkunde Vlaanderen, FARO, het Instituut voor Publieksgeschiedenis, het Vlaams Vredesinstituut en werd ook ondersteund door de provincies.

1. De inhoud: het dagelijks leven van de gewone mens

De volgende jaren zullen tientallen projecten de meest uiteenlopende facetten van de Eerste Wereldoorlog belichten. We merken dat heel wat van deze projecten zullen focussen op het dagelijkse leven van de gewone mens tijdens deze oorlog.

Het dagelijks leven als inspiratiebron

Het dagelijks leven is om meerdere redenen een interessante invalshoek. In de eerste plaats heeft dit thema een groot publiekspotentieel. Dat bleek enkele jaren geleden nog uit een onderzoek van FARO, Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed. In 2010 vroeg FARO aan 5000 Vlamingen welke types van erfgoed (beleving) en welke historische thema's hen het meeste interesseren. Uit dit onderzoek bleek heel duidelijk dat een groot deel van de bevolking – bijna 40 procent – sterk geïnteresseerd is in de geschiedenis van het dagelijks leven van de gewone mens. Verhalen en ervaringen van gewone mensen maken het verleden nu eenmaal concreter en herkenbaarder.

Dit is ook een tendens in het historisch onderzoek. De voorbije jaren is er aan de universiteiten nogal wat nieuw historisch onderzoek verricht over de Eerste Wereldoorlog. Ook hier zien we dat de meeste onderzoeken gaan over de mentaliteit, de cultuur, alledaagse handelingen of individuele gedragingen en belevingen. Kortom, er is ook in de academische wereld een sterke interesse in de sociale en culturele geschiedenis van de Eerste Wereldoorlog. Voor een actuele stand van het historisch onderzoek bestaan er ook een aantal websites. Op de website van de *International Society for First World War Studies* bijvoorbeeld staat een mooi overzicht van de stand van het onderzoek naar de oorlog in de betrokken landen.

Waarover gaat het?

Kortom, het dagelijks leven is een toegankelijke en hedendaagse insteek voor een lokaal project over De Eerste Wereldoorlog. Maar het is geen gemakkelijk onderwerp. Want het dagelijks leven, wat is dat nu precies? Je zou kunnen zeggen dat het dagelijkse leven alle handelingen omvat die het leven vormgeven en structuren. Het gaat om eten en drinken, lief en leed, zingen en feesten, vrije tijd en het gezinsleven. Maar ook om bezorgdheden om de toekomst, frustraties over de heersende klassen

en onbegrip tegenover andere bevolkingsgroepen. Deze besognes zijn van alle tijden en horen ook bij het dagelijks leven.

Het identificeren van al deze gedragingen is echter niet evident. Het alledaagse is zo vanzelfsprekend, dat het niet gemakkelijk is om er een aparte studie aan te wijden. In december 2012 hebben het Instituut voor Publieksgeschiedenis en het Vlaams Vredesinstituut een inspiratiegids uitgegeven. Daarin vind je allerhande kapstukken, ideeën en aandachtspunten voor wie een project over het dagelijks leven wil opstarten. In 2009 publiceerde FARO ook nog de brochure ‘Gemene Geschiedenis’. Die brochure ging niet enkel over de Eerste Wereldoorlog, maar bevat ook een aantal insteken voor wie zich wil toeleggen op de geschiedenis van het dagelijks leven.

Meer weten?

G. NATH en M. VAN ALSTEIN, *14-18 van dichtbij. Inspiratiegids voor lokale projecten over de Grote Oorlog*, ACCO, 2012 (te bestellen via www.acco.be).

B. DE NIL en G. VERCAUTEREN, *Gemene Geschiedenis. Inspiratiegids voor het onderzoek naar het dagelijks leven van het ‘gewone’ volk (1799-1918)*, FARO, 2012 (te bestellen via info@faronet.be).

T. JACOBS en G. VERCAUTEREN, *Het dagelijks leven tijdens de Eerste Wereldoorlog. 100 jaar Grote Oorlog (2014-2018)*, Vlaamse overheid, 2011 (gratis te downloaden via www.faronet.be).

A. VANDER STICHELE, ‘Vlamingen en het verleden. Een bevolkingsonderzoek naar erfgoedbeleving in Vlaanderen’, in: *FARO. Tijdschrift over cultureel erfgoed*, 4 (2011) 3, pp. 17-35 (gratis te downloaden via www.faronet.be/tijdschrift).

International Society for First World War Studies:
www.firstworldwarstudies.org.

Aandachtspunten

Het onderzoek naar het dagelijks leven bevat ook een aantal valkuilen. In de eerste plaats mag deze focus natuurlijk niet betekenen dat je vervalt in een

feitelijke beschrijving van een aantal dagdagelijkse handelingen. De uitdaging bestaat er vooral in om aan de hand van kleinere gebeurtenissen bredere historische ontwikkelingen in beeld te brengen. Of zoals professor Jan Art het al een hele tijd geleden verwoordde: ‘Bijna ieder gegeven kan aldus als een symptoom van diepere verschuivingen geïnterpreteerd worden, als top van een ijsberg, en het is aan de historicus die achterliggende werkelijkheid tot leven te wekken.’²⁷

In dit kader kan het bijvoorbeeld interessant zijn om te bestuderen wat de impact was van de Grote Oorlog op het dagelijks leven van de gewone mens. Om deze impact te kunnen inschatten, is het uiteraard belangrijk om een zicht te hebben op het leven vóór de Eerste Wereldoorlog. Zo zijn er dit jaar een aantal projecten uitgewerkt die, precies met het oog op 100 jaar Grote Oorlog, specifiek stilstaan bij het dagelijks leven in 1913.

Meer weten over 1913?

Het dagelijks leven. Geen alledaags verhaal.

Een heel aantal erfgoedpartners uit Limburg hebben samengewerkt aan deze publicatie, die een mooi beeld geeft van het dagelijks leven in deze provincie in de jaren 1900. Bijzonder is vooral de manier waarop deze publicatie tot stand is gekomen: alle Limburgse erfgoedverenigingen werden uitgenodigd om in een korte bijdrage een aspect van het dagelijks leven in hun gemeente te belichten. Je kan dit boek bestellen bij Heemkunde Limburg (www.heemkunde-limburg.be) of een Limburgse erfgoedcel (zie: www.erfgoedcellen.be).

Het dagelijks leven vóór de Eerste Wereldoorlog

Dit is een project van de Erfgoedcel CO7 (Zuidelijke Westhoek). Erfgoedorganisaties die willen werken rond 1913, kunnen zelfs subsidies krijgen voor een lokaal project.

Zie: <http://www.erfgoedcelco7.be/product.php?prodid=5278&&catid=41&lang=NL>.

Dossier ‘1913’

In 2012 verscheen in het decembernummer van FARO. Tijdschrift voor cultureel erfgoed een volledig dossier over ‘1913’. Je kan dit dossier gratis downloaden via www.faronet.be/tijdschrift.

Een tweede valkuil is dat je onvoldoende oog hebt voor de verschillen in de manier waarop mensen hun dagelijks leven 'beleefden'. Of anders geformuleerd: je kan niet zomaar een verhaal vertellen over hét dagelijks leven in hét bezette België. Een eerste belangrijk onderscheid in het bezette België was dat tussen het gouvernement-generaal en het Etappegebied. Het Etappegebied omvatte West-Vlaanderen, het grootste deel van Oost-Vlaanderen, het westen van Henegouwen en het zuiden van Luxemburg. Dit gebied stond onder militair gezag dat een zeer strak regime oplegde. Vanzelfsprekend had dit ook een impact op het dagelijks leven. Een ander algemeen verschilpunt was dat tussen stad en platteland. Plattelandsbewoners hadden over het algemeen minder zwaar te lijden onder de oorlog dan de stedelingen. Zij konden vaak zelf in wat voedsel voorzien of zichzelf enigszins verrijken via smokkel. Het gevolg was ook dat in de steden de anti-Duitse gevoelens veel sterker leefden dan op het platteland.

Ook binnen één enkele stad of gemeente waren er grote verschillen. Een lokale gemeenschap vormde immers geen uniform geheel, maar bestond uit verschillende groepen die de oorlog vaak op een andere manier beleefden. De oorlogservaringen van een fabrieksbaas waren anders dan die van een plattelandsarbeider, die op zijn beurt de oorlog anders beleefde dan een arbeider bijvoorbeeld. Wie werkt rond de Eerste Wereldoorlog in zijn of haar gemeente moet oog hebben voor deze verschillen. Historici spreken in dit verband ook wel van meerstemmigheid. Dit betekent dat je de verschillende standpunten van de betrokkenen aan bod laat komen, zelfs als die elkaar tegenspreken. Door zowel arbeiders als burgers, mannen en vrouwen, Duitsers als Belgen op te sporen en aan het woord te laten, geef je verschillende perspectieven mee op de bezetting. Zo krijg je uiteindelijk een heel divers, maar ook een genuanceerd en rijkgeschakeerd beeld van de Eerste Wereldoorlog in je gemeente.

Wil je meer weten over 'meerstemmigheid' en hoe je verschillende perspectieven kunt inbouwen in je project? Raadpleeg dan zeker de inspiratiegids van het Vlaams Vredesinstituut en het Instituut voor Publieksgeschiedenis. Meerstemmigheid vormt de rode draad van deze bundel.

2. Het materiaal: bronnen en erfgoed

Ontelbaar zijn de bronnen over de geschiedenis van België tijdens de Eerste Wereldoorlog. Ze zijn ech-

ter weinig bekend en liggen verspreid over een groot aantal bewaarinstellingen en musea. Daarom publiceerde het Algemeen Rijksarchief enkele jaren geleden een archievenoverzicht over de Eerste Wereldoorlog in België. Deze gids is op dit moment het meest volledige overzicht. Je kan die bovendien (gratis) raadplegen via de website van het Algemeen Rijksarchief.

Heb je specifiek interesse in landbouw en voeding tijdens de Eerste Wereldoorlog? Onlangs heeft het Centrum voor Agrarische Geschiedenis een onderzoeksgids voorgesteld 'Boeren, boter en bezetters'. Deze gids informeert over waardevolle archieven en bronnen met betrekking tot landbouw, voeding en de Eerste Wereldoorlog. Ook de relevante literatuur wordt in deze publicatie opgelijst en verzameld.

Naast deze algemene en thematische overzichten, zijn er ook nog een aantal gidsen verschenen voor een bepaalde stad of streek. Zo heeft de provincie Limburg onlangs nog een bronnenoverzicht gepubliceerd specifiek voor de eigen provincie. Ook voor het Meetjesland en Haspengouw bestaan er speciale overzichten.

Meer weten?

A. VANDENBOSCH, M. AMARA en V. D'HOOOGHE, *Guide des sources de la Première Guerre Mondiale en Belgique - Archievenoverzicht betreffende de Eerste Wereldoorlog in België*, Algemeen Rijksarchief, 2010, (gratis te downloaden via http://arch.arch.be/content/view/1011/lang,nl_BE).

B. DEMASURE, *Boeren, boter en bezetters. Onderzoeksgids landbouw, voeding en Eerste Wereldoorlog*, CAG, 2013, (te bestellen via contact@cagnet.be).

Limburg 1914-1918. *Kleine verhalen in een Grote Oorlog*, PCCE, 2013, (te bestellen via PCCE@limburg.be).

S. HUYSMAN en E. VAN DEN BROECK, *De Eerste Wereldoorlog in het Meetjesland. Een thematische synthese*, Artoria bvba, 2011, (gratis te downloaden via www.eerstewereldoorlogmeetjesland.be).

R. NIJSEN en N. CEUNEN, *Onderzoeksgids voor de geschiedenis van de Eerste Wereldoorlog in Haspengouw*, Erfgoedcel Sint-Truiden en Erfgoedcel Tongeren, 2011 (gratis te downloaden via www.erfgoedcelhaspengouw.be).

Een voordeel van de hele herdenkingshause is dat er momenteel heel veel waardevol materiaal ook via het internet wordt vrijgegeven. Om enkele voorbeelden te geven:

Noodgeld

© Museum van de Nationale Bank van België, Brussel.



Noodgeld is een betaalmiddel dat ontstond door het nijpende geldtekort in de Eerste Wereldoorlog. Verschillende gemeentebesturen, plaatselijke hulporganisaties en bedrijven gaven daarom hun eigen biljetten en munten uit. Omdat dit noodgeld een interessante bron voor onderzoek is, heeft het Museum van de Nationale Bank zijn collectie online ontsloten. In het meest recente nummer van Tijd-Schrift, het magazine van Heemkunde Vlaanderen, is overigens nog een bijdrage verschenen over het potentieel van deze bronnen voor lokale W.O.I-projecten.

Clandestiene pers

Kranten zijn uiteraard een heel belangrijke bron voor wie onderzoek wil doen naar het dagelijks leven. Eind 2012 lanceerde het Studie- en Documentatiecentrum Oorlog en Hedendaagse Maatschappij www.warpress.cegesoma.be. Deze website leidt je binnen in de wereld van honderden Belgische kranten die gedurende de twee wereldoorlogen in het geheim werden geschreven, gedrukt en verspreid. Je vindt er ook achtergrondinformatie over de gecensureerde en de clandestiene oorlogspers in België.

Beeld- en krantenmateriaal

De voorbije jaren is er heel wat beeld- en krantenmateriaal gedigitaliseerd en ontsloten via het internet. Denk daarbij vooral aan de vele krant- en beeldbanken die zijn verbonden aan een erfgoedcel. De meeste van deze beeldbanken zijn niet specifiek gewijd aan de Eerste

Wereldoorlog, maar vanzelfsprekend kan je er wel heel veel materiaal terugvinden over de oorlog. Een overzicht van deze beeldbanken vind je op de website van FARO.

Meer weten?

Over noodgeld

- www.nbbmuseum.be/nl/catalogue/necessity-money
- P. DEGRAEVE, 'Geld in nood. Gemeentelijke noodgeld tijdens de Eerste Wereldoorlog', in: Tijd-schrift. Heemkunde en lokaal-erfgoedpraktijk in Vlaanderen, 2013 (3), 1, pp.7-27.

Over clandestiene pers

Clandestiene pers: www.warpress.cegesoma.be

Over beeld- en krantenmateriaal

Overzicht digitale collecties: www.faronet.be/web-links/beeldbanken

3. De sprong van inhoud naar vorm

Hoe begin je nu aan een geslaagd publieksgericht project over de Eerste Wereldoorlog. Net zoals bij elk project komt het erop aan om je eerst af te vragen: wat wil ik bereiken met dit project? Welke acties wil ik precies op touw zetten? En wie wil ik daarmee bereiken? Kortom, hoe pak ik het aan? Hieronder geef ik nog enkele tips en aandachtspunten mee voor wie specifiek met de Eerste Wereldoorlog aan de slag wil gaan.

Afstemming en samenwerking

Laat ons duidelijk wezen: er zitten momenteel tientallen, misschien wel honderden herdenkingsprojecten in de pijplijn. In elke regio in Vlaanderen zal er wel iets gebeuren rond 100 jaar Grote Oorlog. Hou met dit enorme aanbod rekening als je zelf een project plant. Vraag na bij de cultuurdienst van je gemeente, de erfgoedcel of bij andere erfgoedverenigingen in de buurt of daar al plannen zijn voor een project over de Eerste Wereldoorlog. Het is beter om de krachten te bundelen dan allerlei initiatieven naast en door elkaar te ondernemen. En hiermee samenhangend: heel veel publieksacties zijn gepland voor de periode augustus-november 2014. Daarom kan het beter zijn om je eigen project wat later te programmeren. De oorlog heeft per slot van rekening vier jaar geduurd. Niet alles hoeft in 2014 plaats te vinden.

Landelijke evenementen en projecten

Als erfgoedvereniging kan je jouw lokaal project ook laten aansluiten bij een groter evenement. De Nacht van Geschiedenis bijvoorbeeld heeft in 2014 als centrale thema '100 jaar Eerste Wereldoorlog'. Het jaarthema van Erfgoeddag is dan weer 'Grenze-loos'. Dit thema is uiteraard heel breed, maar kan ook een kapstok zijn om het cultureel erfgoed uit/over de Eerste Wereldoorlog in de kijker te zetten. Naast deze landelijke evenementen zijn er nog een aantal grotere projecten die kansen bieden voor lokale verenigingen. Het meest ambitieuze project is ongetwijfeld 'De Namenlijst'. Dit is samenwerking van de provincie West-Vlaanderen en het In Flanders Fields Museum (IFFM), maar strekt zich uit over heel België. De Namenlijst wil komen tot een overzicht van alle dodelijke burgerslachtoffers die gelinkt zijn aan de Eerste Wereldoorlog in België. Het zou gaan om ongeveer 600.000 namen.



De Namenlijst

Wat houdt dit project concreet in? Onlangs lanceerden de provincie en het IFFM een oproep naar de scholen met de vraag om leerlingen naar de lokale oorlogsmonumenten te sturen. Het is de bedoeling dat deze leerlingen bij elk oorlogsmonument de namen oplijsten van

de Belgische burgerslachtoffers 1914-1918, om daarna per individueel slachtoffer zoveel mogelijk informatie op te zoeken. Het project richt zich dus tot de scholen, maar ook gemeentebesturen, lokale historici en heemkundige kringen kunnen helpen. In de eerste plaats door klaar te staan voor jongeren die straks zullen aankloppen in hun zoektocht naar informatie. In de tweede plaats door zelf lokale burgerslachtoffers in kaart te brengen.

De Namenlijst is een interessant project om drie redenen. In de eerste plaats biedt het een insteek om een werking uit te bouwen rond lokale oorlogsmonumenten, waarvan vele momenteel een enigszins vergeten bestaan leiden. Ten tweede biedt dit project kansen voor lokale erfgoedverenigingen om samen te werken met scholen. Ten derde, en misschien wel vooral: dit project levert ook een duidelijke

meerwaarde op voor wie eraan meewerkt. Elke school of vereniging die de lokale burgerslachtoffers in kaart brengt, krijgt van het IFFM de namen terug van de andere (veelal militaire) slachtoffers die relevant zijn voor de gemeente of stad. Het gaat om de militaire Belgische, Franse, Duitse, Amerikaanse of Commonwealth-slachtoffers die in (de buurt) van je stad of gemeente zijn gesneuveld. Vanzelfsprekend kan zo'n overzicht enorm bijdragen tot een betere kennis van de impact van de oorlog op je eigen stad of gemeente.

Meer weten?

www.erfgoeddag.be

www.davidsfonds.be/nacht

www.inflandersfields.be/nl/woi-in-vlaanderen/namenlijst

Doelgroepen en herinneringseducatie

Een belangrijke vraag bij elk project is uiteraard wie je precies wil bereiken: kinderen, jonge gezinnen, toeristen, rusthuisbewoners, mensen met een beperking...? Elk van deze doelgroepen vraagt een andere aanpak. Om specifieke doelgroepen te bereiken is het vaak aangewezen dat je samenwerkt met andere sectoren. Wil je bijvoorbeeld een werking uitbouwen naar mensen met een beperking? Dan is het aangewezen om samen te werken met de welzijnssector. Dergelijke samenwerkingen zijn doorgaans behoorlijk arbeidsintensief, maar meestal ook heel leerrijk. Bovendien bouw je zo een netwerk op, dat nog van pas kan komen voor andere projecten of acties.

Wil je specifiek jongeren bereiken met je project? Herinneringseducatie is dan een interessante piste. Herinneringseducatie betekent dat je kinderen en jongeren laat herinneren aan bepaalde periodes uit het verleden met bijzonder veel menselijk leed (oorlogen, intolerantie, uitbuiting). Dit gebeurt niet louter om het verleden te begrijpen, het gaat er vooral om wat kinderen en jongeren uit dit verleden kunnen leren. Vanzelfsprekend kan ook de Eerste Wereldoorlog fungeren als insteek voor herinneringseducatie. Interessant voor erfgoedverenigingen is dat herinneringseducatie staat ingeschreven in de zogenaamde 'vakoverschrijdende eindtermen' van het secundair onderwijs. Dit betekent dat vrijwel alle secundaire scholen wel op de één of andere

manier aan de slag moeten gaan met herinneringseducatie. We stellen vast dat vele scholen hierbij de samenwerking opzoeken met de erfgoedsector.

Een tijdje geleden ontwikkelde het Bijzonder Comité voor Herinneringseducatie een 'toetssteen voor kwalitatieve herinneringseducatie'. Deze tekst bevat heel wat tips en suggesties voor projecten rond herinneringseducatie, maar is behoorlijk uitgebreid en nog vrij algemeen. Daarom ontwikkelde de provincie West-Vlaanderen een aangepaste en meer toegankelijke handleiding, specifiek voor de Eerste Wereldoorlog.

Meer weten?

Toetssteen (algemeen):

- www.herinneringseducatie.be
- www.klascement.net/herinneringseducatie

Toetssteen (Eerste Wereldoorlog):

www.west-vlaanderen.be/genieten/Cultuur/erfgoed/streekgerichteprojectenengebiedswerking/oorlog_vrede/Documents/Toetssteen%2014-18%20XS.pdf

4. Extra promotie?

Wie een publiek wil bereiken, moet natuurlijk promotie voeren. Ook hier zijn een aantal speciale instrumenten voor handen die je kunnen helpen om je W.O.I-project in de kijker te zetten.

UiT-agenda

De UiT-agenda is een databank waar je jouw cultuur- of vrijetijdsaanbod kunt invoeren. Interessant aan deze databank is dat deze activiteiten vervolgens worden overgenomen door allerhande mediakanalen, zoals gemeentelijke informatiebladen, toeristische diensten en zelfs de regiobijdragen van kranten zoals Gazet van Antwerpen of De Standaard. Als je een publieksgerichte activiteit over de Eerste Wereldoorlog invoert, dan zal die voortaan ook worden ontsloten via een aparte website, www.2014-2018.be. Het is de bedoeling dat deze website op termijn een overzicht zal bieden van alle W.O.I-evenementen in Vlaanderen. Erfgoedwerkers die nog niet vertrouwd zijn met de UiT-databank, kunnen nu een handleiding downloaden die speciaal is ontwikkeld voor de website www.2014-18.be.

Logo's en linten

Je kunt je W.O.I-activiteit ook promoten via een aangepast logo. De Vlaamse Regering heeft een logo ontwikkeld op basis van de overbekende klaproos. Iedereen kan dit gratis downloaden en gebruiken om zijn of haar W.O.I-project mee te promoten. De enige voorwaarde is dat je vooraf toestemming vraagt en aangeeft voor welk project je het logo wil gebruiken. Daarnaast heeft de provincie Limburg een eigen logo ontwikkeld: geen klaproos, maar wel een madeliefje. Lokale erfgoedwerkers uit Limburg kunnen ook dit logo gebruiken om hun projecten en acties aan te kondigen.

Wie nog een stapje verder wil gaan, kan voor zijn of haar gemeente een 'erediploma' aanvragen. Hiervoor kan je terecht bij het (federale) Ministerie van Defensie. Dit erediploma wordt toegekend aan steden of gemeenten die bijzonder zwaar getroffen werden door de gevechten, bombardementen en slachtpartijen tijdens de Eerste Wereldoorlog. Steden en gemeenten met zo'n diploma krijgen ook een bijpassend tricolor herinneringslintje dat ze aan hun gemeentevlag kunnen hechten. Voor alle duidelijkheid: dit lintje wordt enkel toegekend aan stads- of gemeentebesturen. Als lokale erfgoedvereniging kan je natuurlijk - via de cultuurraad bijvoorbeeld - vragen aan je gemeente om zo'n erediploma aan te vragen.

Meer weten?

UiT-databank:

www.vlaanderen.be/int/uit-agenda-grooteoorlog en www.uitdatabank.be/

Logo klaproos:

www.vlaanderen.be/int/logo-2014-18

Erediploma:

www.be14-18.be/nl/content/diploma

5. Het bos en de bomen

Het is duidelijk dat lokale erfgoedwerkers bij heel wat instanties terecht kunnen voor ondersteuning of advies. Om terug te keren naar het begin van dit artikel: een onbedoeld effect van al die ondersteuningsinitiatieven is dat vele lokale erfgoedwerkers het bos door de bomen niet meer kunnen zien. Bij welke organisaties kan je nu terecht voor welke ondersteuning en begeleiding? Hierbij een eerste overzicht:

Lokaal

Het eerste en vaak ook het belangrijkste aanspreekpunt voor lokale verenigingen is uiteraard het lokale bestuur. Op dit niveau opereren ook de erfgoedcellen. Vrijwel alle erfgoedcellen in Vlaanderen zijn al een tijdje bezig met de voorbereiding van W.O.I in hun stad of streek. Daarnaast zien we dat de meeste erfgoedcellen, in het kader van hun ondersteunende werking, lokale erfgoedactoren concreet willen ondersteunen, hen willen samenbrengen en ontmoeting stimuleren. Kortom: is er een erfgoedcel actief in je stad of streek? Dan is die het eerste en beste aanspreekpunt voor je lokaal W.O.I-project.

Provinciaal

Ook de provincies zetten stevig in op de Eerste Wereldoorlog. Naast een eigen programma, willen ook zij lokale erfgoedactoren op hun grondgebied samenbrengen, hen ondersteunen en lokale W.O.I-projecten onder de aandacht brengen. Vaak gebeurt dit via een overkoepelende website. De provincies Antwerpen, Limburg en West-Vlaanderen hebben een eigen projectwebsite; Vlaams-Brabant heeft een aparte pagina aangemaakt op de provinciewebsite.

Bij de provincies kan je ook subsidies aanvragen voor erfgoedprojecten. Heel belangrijk bij deze provinciale subsidielijnen is wel dat je project een 'bovenlokale' relevantie moet hebben. Dit criterium bereik je door bijvoorbeeld samen te werken met erfgoedorganisaties uit andere gemeenten.

Vlaams

Ook de Vlaamse Regering heeft een eigen, en zelfs een heel erg ambitieus, herdenkingsprogramma. In dit kader heeft zij de voorbije jaren heel wat subsidies toegekend aan vooral toeristische projecten. Er is sprake dat er in de loop van volgende jaren opnieuw een subsidielijns voor W.O.I-projecten zal worden gelanceerd, maar ook die zal wellicht zijn gericht op de wat grotere toeristische evenementen. Voor lokale erfgoedverenigingen zijn deze subsidielijnen dan ook minder interessant. Wil je weten welke andere acties en projecten de Vlaamse overheid plant? Neem dan zeker een kijkje op de website van het 'Projectsecretariaat 100 jaar Grote Oorlog'.

Er zijn uiteraard nog een heleboel andere Vlaamse organisaties waar je terecht kan voor advies en be-

geleiding. In de eerste plaats zijn er de musea, zoals bijvoorbeeld het In Flanders Fields Museum dat het historische verhaal van de oorlog in de frontstreek brengt. Er is ook een kenniscentrum waar je als bezoeker zelf op zoek kunt gaan naar bijkomende informatie. Wil je meer weten over landbouw en voedsel tijdens de Eerste Wereldoorlog? Dan kan je contact opnemen met Centrum voor Agrarisch Geschiedenis. Dit centrum heeft een stevige expertise opgebouwd op het vlak van de geschiedenis en het erfgoed van voedsel, landbouw en het platteland. Ook FARO besteedt veel aandacht aan de Eerste Wereldoorlog. Als steunpunt zetten we vooral in op reflectie en vorming rond het hele herdenkingsverhaal. Daarbij werken we zo aanvullend mogelijk, naast en in samenwerking met de vele andere ondersteuningsinitiatieven in Vlaanderen. Verder proberen we zoveel mogelijk het overzicht te houden op de vele W.O.I-projecten en acties in Vlaanderen. De meest relevante initiatieven voor de cultureel-erfgoedsector communiceren we vervolgens via onze website en nieuwsbrief.

Kortom: binnen de cultureel-erfgoedsector leeft er, op verschillende niveaus, heel veel interesse, goesting en ambitie om '100 jaar Grote Oorlog' op een hedendaagse wijze te herdenken. Er zijn inmiddels ook al verschillende instrumenten uitgewerkt die lokale erfgoedwerkers kunnen helpen bij de uitwerking van een lokaal W.O.I-project. Zie je, ondanks bovenstaand overzicht, nog niet helemaal het bos door de bomen? Dan kan je uiteraard ook contact opnemen met de consultants van Heemkunde Vlaanderen. Zij helpen je graag verder of verwijzen je door naar de meest aangewezen specialist terzake!

Meer weten?

Lokaal:

www.erfgoedcellen.be en gemeentelijke websites

Provinciaal

www.antwerpen1914-1918.be
www.limburg1914-1918.be
www.100jaargrooteoorlog.be
 (West-Vlaanderen)
www.vlaams-brabant.be
www.oost-vlaanderen.be

Vlaams

www.vlaanderen.be/int/projectsecretariaat-100-jaar-groote-oorlog
www.inflandersfields.be
www.cagnet.be
www.faronet.be
www.heemkunde-vlaanderen.be

Federaal

www.be14-18.be

De auteur

Gregory Vercauteren is stafmedewerker bij FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed. Naast aanspreekpunt voor de erfgoedcellen, volgt hij ook een aantal projecten over de Eerste Wereldoorlog op (gregory.vercauteren@faronet.be of 02 213 10 72).

1 Met dank aan Bart De Nil (FARO) voor zijn aanvullingen en bemerkingen bij deze tekst.

2 J. ART en E. VANHAUTE, red., *Inleiding tot de lokale geschiedenis van de 19de en 20ste eeuw*, Gent, Mens & Cultuur, p. 238.

Creatief met erfgoed

Op zoek naar ideeën om cultureel erfgoed te presenteren

Op initiatief van Erfgoeddag/FARO, Heemkunde Vlaanderen, Herita/Open Monumentendag, en Stichting Open Kerken vond in het voorjaar van 2013 de vorming ‘Creatief met erfgoed: samen ideeën genereren om erfgoed te presenteren’ plaats. Dit artikel geeft een aantal kernpunten weer die tijdens de vorming ter sprake kwamen.

Soms kunnen cijfers sprekend zijn. Om een voorbeeld te geven: tijdens Erfgoeddag 2012 werden maar liefst 800 verschillende activiteiten georganiseerd. Echter, wanneer we inzoomen op het type activiteit, dan blijkt dat precies de helft daarvan tentoonstellingen en rondleidingen zijn. Wanneer we ook lezingen, publicaties en film- of multimedia-presentaties meerekenen, dan zitten we al snel aan een flinke 60% van de activiteiten¹. Anders gesteld: 3 op 5 activiteiten mogen we vanuit hun werkvorm bekeken als ‘klassiek’ beschouwen. Klassiek in de betekenis van ‘zoals gebruikelijk’ en ‘conventioneel’. Waarom zouden we ook experimenteren met werkvormen tijdens evenementen? Of waarom zouden we meer creativiteit in onze structurele activiteiten brengen? Waarom zouden onze tentoonstellingen en rondleidingen aan verfrissing toe zijn? Het antwoord kan nochtans eenvoudig zijn: dromen we er immers allemaal niet van om een passie-voor-het-leven aan te wakkeren bij net die ene bezoeker? Of om de meest onverschillige passant te laten opkijken en naar adem te doen happen?...

Dit artikel is een onverbloemd pleidooi voor meer variatie in gehanteerde werkvormen in de publieksgerichte activiteiten in het cultureel erfgoedveld. Moeten we dan al onze ‘klassieke’ activiteiten losla-

ten? Zeker niet. Maar laat ons beetje bij beetje verkennen wat allemaal tot de mogelijkheden behoort.

1. De vormgeving van een activiteit

Vooraleer met het ontwerpproces van een activiteit te starten, is het aangewezen om zich eerst de vraag te stellen wat men precies wil bereiken. Dergelijke doelstellingen zijn vaak lastig om te formuleren. Maar het wordt een pak eenvoudiger als men heel gewoon en heel oprecht vanuit de eigen persoonlijke gedrevenheid vertrekt. *Waar ben jij namelijk door gebeten? Wat fascineert jou mateloos? Wat boeit je zo in het erfgoedwerk dat je doet? En vervolgens: waarom vind je het belangrijk om die erfgoedpassie te delen met anderen?* ... Met het antwoord op deze laatste vraag, leunt men als vanzelf heel dicht aan bij de doelstellingen die men wil verwezenlijken.

Tijdens de vormingsreeks namen we de proef op de som en stelden we bij wijze van aftrap de aanwezige erfgoedmedewerkers eveneens de vraag waarom zij hun passie willen delen met een publiek². Meermaals antwoordden de deelnemers: ‘ik vind het belangrijk dat ook de jeugd weet dat...’, ‘ik wil mensen laten ervaren hoe men vroeger...’, ‘ik wil interesse opwekken voor...’, ‘ik wil de actuele waarde aantonen van...’,...

We kunnen dergelijke gewenste uitkomsten doorgaans onderverdelen in drie groepen. Ten eerste alle gewenste uitkomsten die mensen iets willen laten ERVAREN, ten tweede de gewenste uitkomsten die mensen iets willen LEREN, en ten derde de doelstellingen die ONTMOETING stimuleren.

ERVAREN	LEREN	ONTMOETEN
verwondering delen, enthousiasme en interesse opwekken,...	verhalen overbrengen, een ‘kunde’ overbrengen, diverse facetten van de geschiedenis zichtbaar maken, het begrijpen van het heden, de actuele waarde aantonen,...	dialoog op gang brengen, isolement doorbreken, mensen met gelijke interesses leren elkaar kennen, zingeving, ...

Waarom is het toch altijd weer zo belangrijk om eerst die doelstellingen scherp te krijgen? Daar zijn heel wat redenen voor te bedenken, maar onthoud in de context van dit artikel vooral dat de doelstellingen mee de aard van de werkvorm zullen bepalen. Of anders gezegd, afhankelijk van wat je wil bereiken zijn sommige werkvormen meer of minder geschikt.

De bezoekerervaring versterken kan bijvoorbeeld door een werkvorm te gebruiken die bezoekers helemaal onderdompelt. Dat doet onder andere het Gemeentemuseum Den Haag³. Dit museum richtte De Wonderkamers in, die in aanvankelijk waren bedoeld voor jongeren tussen 13 en 18 jaar. Maar de kamers genereren blijkbaar ook veel nieuwsgierige blikken bij andere bezoekers. Elke Wonderkamer in het museum staat helemaal in het teken van een thema of kleur. De willekeurige objecten in deze kamers staan associatief opgesteld: ze zijn niet echt geordend en verbanden zijn niet meteen duidelijk. De vormgeving van de Wonderkamers is echter bijzonder creatief en ongewoon en dit wekt duidelijk de interesse van de bezoekers. Zij willen meer.

Voor vele erfgoedorganisaties is educatie inherent aan de missie en zij formuleren daardoor flink wat doelstellingen op het vlak van leren. Het resultaat van dat leren associëren we echter vaak met feitenkennis. Maar 'leren' kan zoveel meer betekenen



Wonderkamers Gemeentemuseum Den Haag³

dan louter het onthouden en herinneren van feiten. Benjamin Bloom toont ons namelijk aan dat er verschillende (cognitieve) leerniveaus bestaan⁴. De figuur van de piramide hieronder weerspiegelt de niveaus en we zien dat het verwerven van kennis maar een eerste opstap is om tot bij de top te geraken. Een stap naar een hoger liggend niveau in de piramide veronderstelt steeds een beheersing van het onderliggende niveau.

Tekst bij een tentoongesteld object bijvoorbeeld, situeren we helemaal onderaan op het kennisniveau. We reiken via dit tekstlabel namelijk niets meer of minder dan enkele feiten aan. In het beste geval herinnert de bezoeker zich die informatie achteraf nog. Stel dat diezelfde tekst bijvoorbeeld zou



Fig. 1: piramide van leerdoelstellingen volgens Benjamin Bloom

afsluiten met een open vraag, dan zou dit de bezoeker kunnen prikkelen een antwoord te formuleren. Daarvoor verwerkt hij de informatie op een persoonlijke en voor hem begrijpelijke manier en stijgt hierdoor een stap in de leerpiramide. Kortom, door een eenvoudige ingreep in de werkvorm (het tekstlabel) kan er heel wat meer worden bereikt op het niveau van de (leer)uitkomsten.

Organisaties die tot slot ontmoeting als doelstelling voorop stellen in bepaalde activiteiten doen dit bijvoorbeeld omdat ze werk willen maken van een lokaal draagvlak. Of omdat zij hun steentje willen bijdragen tot de sociale cohesie in hun gemeente of stad. Of gewoon, omdat zij geloven in de verbindingskracht van het cultureel erfgoed. Activiteiten die vanuit sociale motieven zijn opgezet zullen sowieso heel vaak gelegenheden creëren voor mensen om elkaar te treffen. Het Stadsmus Hasselt bijvoorbeeld, nodigde naar aanleiding van de vernieuwing van het museum alle bewoners van Hasselt - straat per straat - uit voor een exclusieve en gratis rondleiding in het nieuwe museum⁵. Enerzijds was dit een mooie gelegenheid voor buurtbewoners om elkaar te ontmoeten, anderzijds kon het museum zichzelf voorstellen en promoten bij alle inwoners (en niet alleen bij de gebruikelijke groep van geïnteresseerden in cultureel erfgoed).



Tekstlabel Museum Kiasma Helsinki



Ontmoeting

Samengevat: de vooropgestelde doelstellingen bepalen mee de werkvorm. In het volgende stuk gaan we dieper in op verschillende types van werkvormen.

2. Educatieve activiteiten in diverse gedaantes

In 2011 verrichtte het HIVA KULeuven, in opdracht van het departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media, een grootschalig onderzoek naar de educatieve praktijk van culturele organisaties in Vlaanderen en Brussel⁶. Uit de resultaten bleek dat het overgrote deel van de bevroegde erfgoedorganisaties cultuureducatie als een essentiële (basis)opdracht ziet⁷. Verder in het rapport maken de onderzoekers Vandenbroucke en Vermeersch een opdeling van de educatieve activiteiten in het culturele werkveld naargelang type werkvorm⁸.

1. Receptieve werkvormen: mensen laten kijken, luisteren, lezen (= beleving)
2. Reflectieve werkvormen: mensen laten nadenken, schrijven, praten, van gedachten wisselen (= beschouwen)
3. Actieve werkvormen: mensen laten experimenteren, oefenen (= doen)
4. Productieve werkvormen: mensen zelf laten bedenken, mee maken, en tonen aan een publiek (= maken)

Uit de bevraging blijkt dat in het erfgoedveld zo goed als 90% van de activiteiten receptief van aard is. 65% van de activiteiten is reflectief, nagenoeg 49% is actief, en 37% is productief van aard. Het zwaartepunt in het erfgoedveld ligt dus bij activiteiten waarbij de bezoeker een eerder passieve rol krijgt toebedeeld. Als we denken aan de talrijke tentoonstellingen, klassieke rondleidingen, catalogi...

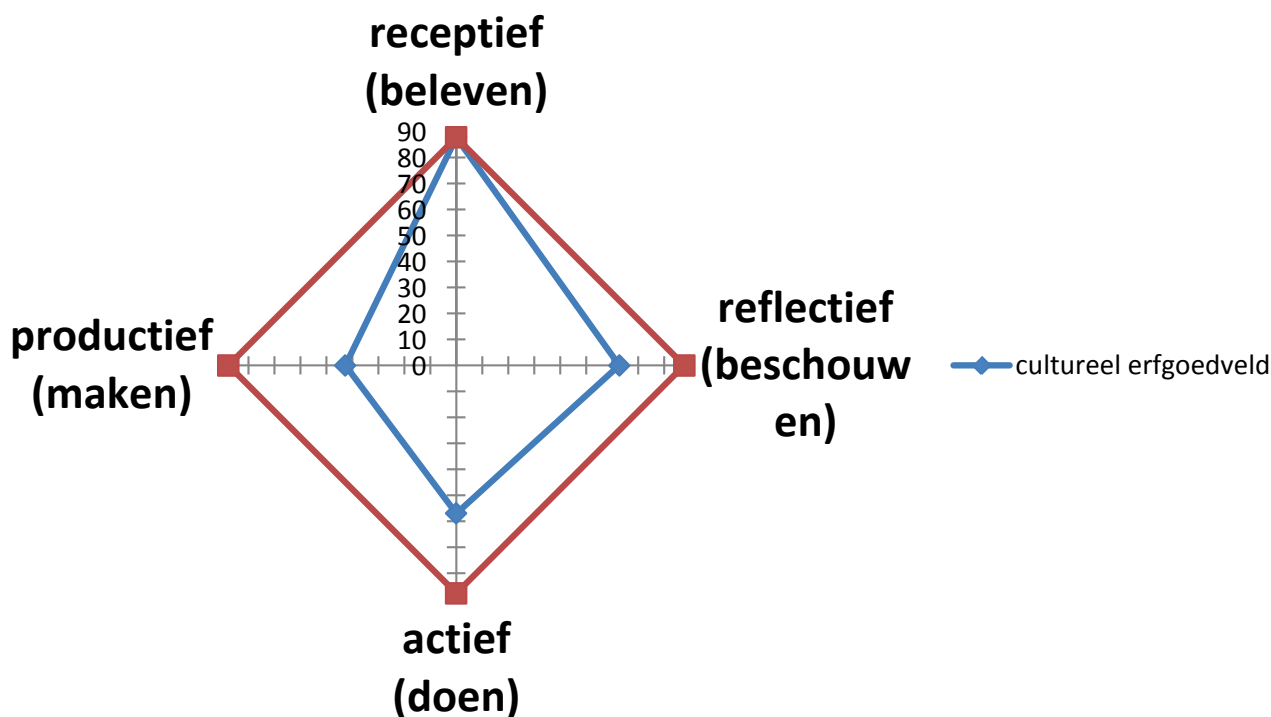


Fig. 2: type werkvormen in het cultureel erfgoedveld⁹

die het erfgoedveld rijk is, dan is het niet moeilijk om zich bij deze cijfers iets voor te stellen. De eerder vernoemde cijfers in het begin van dit artikel bevestigen bovendien deze trend.

In het hanteren van de 'klassieke' (en voor de bezoeker passieve) werkvormen zijn we als sector blijkbaar al decennia lang erg sterk. Laten we dit dan ook vooral op een kwalitatieve manier blijven doen. Maar! Waarom zouden we niet streven naar een veel evenwichtiger plaatje (zie de rode lijn in bovenstaande figuur), waarbij we eveneens actieve en productieve manieren van werken omarmen? Er zijn drie goede redenen om dat te doen:

1. Veranderende visie op leren

Kenmerkte het onderwijs zich in het verleden eveneens door een aanpak van klassieke informatieoverdracht (van leerkracht naar leerling), dan herkennen we daar nu meer activerende visies op leren. Het leren vertrekt nu vooral vanuit de leerling zelf (sociaal-constructivistische opvatting). Leren wordt gezien als een opbouwend proces dat in interactie met anderen verloopt. De opvattingen van het 'ervaringsgericht leren' sluiten hier nauw bij aan. Actie en eigen initiatief staan in dit ideeëngoed centraal. Ook het 'ontwikkelingsgericht onderwijs' kenmerkt zich door een activerende didactiek, en ook het 'nieuwe leren' moedigt leerlingen aan om

zelf verantwoordelijkheid te nemen in het eigen leerproces,... Met andere woorden: de toekomstige generaties zullen – veel meer dan wij – ontzettend vertrouwd zijn met actieve en productieve werkvormen in educatieve contexten. Dus waarom deze deur ook niet in het erfgoedveld openzetten? Het gaat per slot van rekening om ons toekomstig publiek.

2. Aanmoedigen van burgerzin en -participatie

In onze samenleving wordt actieve (burger)participatie sterk aangemoedigd. Ook in het culturele domein is participatie een sleutelbegrip geworden. Allerlei technologische en digitale ontwikkelingen versterken en ondersteunen deze evolutie. Denk aan publieke (internet)fora waar iedereen zijn of haar mening kwijt kan, of aan de opgang van persoonlijke blogs enzovoort. Het voelt al lang niet zo vreemd meer aan voor mensen om publiekelijk een inbreng te doen, om een mening te formuleren, of om foto's of verhalen te delen. Dus waarom zou die inbreng ook niet in het erfgoedveld van waarde kunnen zijn?

3. De optimale leercyclus

Het ideale leerproces kenmerkt zich – ongeacht de inhoud – door een zich herhalende cyclus van opeenvolgende soorten activiteiten: iets ervaren,

daarover reflecteren, tot inzichten komen, en vervolgens zelf experimenteren¹⁰. In het kort gesteld: de afwisseling tussen denken en doen is cruciaal om tot een optimaal lerenproces te komen. Of, om tot in het topje van de piramide van Bloom te klimmen, want al deze theorieën werken aanvullend op elkaar. Ook toekomstige leerkrachten krijgen in hun opleiding nog altijd het eeuwenoude didactische principe ‘wat je doet, onthoud je beter’ mee. Met andere woorden: de meest bewuste, zinvolle, optimale (leer)ervaringen zijn doorgaans een gevolg van denken en doen. Dus waarom die afwisseling ook niet in de activiteiten van het erfgoedveld brengen?

Laat ons niet vergeten dat we reeds heel wat actieve en productieve werkvormen kunnen detecteren in het erfgoedveld. Er is dus al wel wat ervaring op dit terrein. Meestal bieden we dergelijke activiteiten voor kinderen en jongeren aan. De grootste uitdaging schuilt er dus in om ook volwassenen te betrekken in veel actievere werkvormen. Dat dit al in hele kleine stapjes kan, getuigt het overzicht van werkvormen hieronder waarbij telkens enkele kleine

tips worden geformuleerd voor meer creativiteit en een activerende aanpak in de activiteiten.

2.1. Receptieve werkvormen

Kenmerken:

- informatie-overdracht staat centraal
- overdracht van een vooraf bepaalde en welomlijnde inhoud
- de bezoeker neemt een passieve rol in: hij kijkt, luistert, leest
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen
 - o leerdoelstellingen, maar dan vooral gericht op enkel het onderste kennisniveau in de piramide van Bloom
 - o sociale doelstellingen, maar deze primeren meestal niet

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

tentoonstelling, rondleiding, film, dia-avond, multimediapresentatie, vertellingen, brochure, teksten, catalogus, lesmap, lezing, leeszaal of -hoek, demonstratie, theatervoorstelling, ...



Gids/sleutelfiguur Mijnstreek

Tips:

Kies voor demonstraties, audiovisuele media, en theatervormen. Deze zijn receptief van aard, maar zij hebben wel een streepje voor: vooral omdat zij een abstracte inhoud veel tastbaarder en aanschouwelijker kunnen maken. Hierdoor zal de inhoud voor velen ook veel begrijpelijker worden. Aarzel dus niet om teksten, uiteenzettingen, rondleidingen enzovoort te flankeren met demonstraties of flink wat visueel materiaal.

Voorbeeld

De Adrianuskerk in Adegem organiseerde een luisterlezing over de restauratie van het orgel. Via een videoprojectie konden de toehoorders tegelijkertijd bepaalde onderdelen van het orgel in detail zien, en de organist in actie. Hierdoor werd de uiteenzetting meteen veel inzichtelijker.

Een rondleiding bestaat uit verschillende componenten waarmee men creatief kan omspringen:

- De gids: Ga eens niet voor de traditionele gids (de inhoudelijk expert), maar laat eens een getuige, ervaringsdeskundige of iemand die de zaken bekijkt vanuit zijn of haar beroep aan het woord. Er is dan meteen een andere invalshoek bij het verhaal dat doorgaans wordt verteld.

Voorbeeld

In de Mijnstreek leiden sleutelfiguren (dit zijn mijnwerkers met een migratieachtergrond) bezoekers in de streek rond¹¹. Of in Brussel organiseerden de 'greeters' zich. Dit zijn inwoners die anderen leiden naar voor hen betekenisvolle plaatsen in de stad¹².

- De groep: Nodig zelf mensen uit naar je activiteit. Meestal vindt een rondleiding plaats op vraag van een groep (bijvoorbeeld een klas, of een vereniging), maar jouw erfgoedorganisatie kan ook zelf proactief optreden en zelf het initiatief nemen.

Voorbeeld

Het Stadmus Hasselt kwam al eerder aan bod: zij nodigden alle inwoners, straat per straat, in het museum uit. Museum aan de Stroom organiseerde bijvoorbeeld een rondleiding voor alleenstaanden op Valentijnsavond¹³.

- De route: Laat de groep de route beslissen tijdens de rondleiding zelf. Bijvoorbeeld op basis van wat

men herkent, of waarbij men vragen heeft,...

- De omstandigheden: Verander de manier van verplaatsen (bijvoorbeeld het blote-voeten-pad van Open Kerk Mechelen-aan-de-Maas), het tijdstip (een activiteit 's nachts is voor jongeren bijvoorbeeld bijzonder spannend¹⁴), de ruimte (in het project Art in the Dark leidden blinde en slechtziende gidsen bezoekers rond in een donkere ruimte wat voor een andere ervaring van de kunstwerken zorgde¹⁵),...

Zoals uit voorgaande blijkt, een eenvoudige manier om de bestaande activiteiten te kruiden met een extra vleugje creativiteit is om de (vaak onuitgesproken) regels of gewoontes even in vraag te stellen, en om (zelfs kleine) dingen anders te doen dan gebruikelijk is. Men kan bijvoorbeeld ook nog variëren op het vlak van:

- De (openings)uren en tijdstippen: is het aanbod meestal op reservatie? Wat als het als een doorlopend aanbod zou worden georganiseerd? Of wat als men van een eenmalige activiteit een structurele maakt, of als start van een reeks? Wat als men het aanbod zou mee laten evolueren met de seizoenen? Wat is een (historisch) betekenisvolle datum om naar toe te werken? ...

- De ruimte: wat als de tuin, de straat, de omgeving als een extra werk- of tentoonstellingsruimte zou worden beschouwd? Wat kan men 'achter de schermen' organiseren? Welke nabije (historisch) betekenisvolle plaatsen zou men kunnen betrekken? Wat als men een mobiele werking zou ontwikkelen? Waar zou men dan overal naartoe kunnen trekken?...

2.2. Reflectieve werkvormen

Kenmerken:

- de bezoeker reageert op de informatie die hem wordt aangeboden: hij beschouwt, denkt na, praat over
- het gaat om vooraf bepaalde en omliggende inhoud
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen
 - o leerdoelstellingen, die het onderste kennisniveau in de piramide van Bloom overstijgen
 - o sociale doelstellingen, al naargelang de graad van interactie die de activiteit teweeg brengt (maar meestal primeren deze doelstellingen niet)

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

Het gebruik van vragen en stellingen in teksten en opdrachten, (panel)discussie, interactieve rondleiding, interview, kijkwijzer, zoektocht, quiz, onderzoek,...

Tips:

Stel goede vragen. Zo kan men mensen snel en gericht aan het denken zetten waardoor ze de informatie persoonlijk verwerken, toepassen en/of vergelijken. Maar heldere en eenduidige vragen formuleren is een kunst. Bereid vragen daarom nauwgezet voor. Vragen kunnen de waarneming stimuleren (bijvoorbeeld: Wat zie je? Welke details kan je onderscheiden?...), vragen kunnen aanzetten tot analyse (bijvoorbeeld: Hoe onderscheidt loofhout zich van naaldhout?), of vragen kunnen toepassingsgericht zijn of de verbeelding aanwakken (bijvoorbeeld: Hoe denk je dat het landschap er over 100 jaar uit zal zien?).

Voorbeeld

De National Archives in het Verenigd Koninkrijk krijgen veel scholen op bezoek. Toch schuiven zij deze leerlingen niet zomaar wat archiefdocumenten onder de neus. De begeleiders reiken de leerlingen heel gericht een beperkt aantal archiefdocumenten aan, en stellen dan gericht enkele (onderzoeks)vragen. De leerlingen trachten de antwoorden te vinden door de documenten grondig te bestuderen. Op die manier construeren de leerlingen zelf het achterliggende verhaal, leggen ze zelf verbanden met (historische) feiten, en ervaren ze meteen hoe boeiend archiefonderzoek kan zijn¹⁶.

Gebruik 'social objects'. Nina Simon raadt musea een veel bewustere omgang aan met 'social objects'¹⁷. Dit zijn voorwerpen/zaken die door hun eigenschappen, of bijbehorende associaties, vlot en snel een gesprek kunnen uitlokken bij omstanders. Huisdieren of kleine kinderen zijn goede voorbeelden van wat een 'social object' kan zijn. Want wie op wandel is met hond of baby door de straten of in het park zal hierover snel worden aangesproken en zo ontstaat een gesprek. Maar musea hebben ongetwijfeld ook objecten in huis die snel en vlot reacties en conversaties kunnen uitlokken.

Voorbeeld

Het Teylers Museum in Haarlem ontvangt tijdens de zomervakanties veel grootouders met hun klein-

kinderen. Het museum plaatst bewust objecten in de zomeropstelling waarvan zij weten dat dit herkenbare voorwerpen zijn voor grootouders. Het museum hoopt dat grootouders daardoor spontaan aan het vertellen gaan over deze objecten en de bijbehorende verhalen¹⁸.

Spreek alle zintuigen aan. Je kan in een 'klassieke' presentatie mensen uitnodigen om bepaalde objecten aan te raken en om die met alle mogelijke zintuigen te verkennen. In Engelstalige museale kringen noemt men deze werkvorm 'hands on'. Uit de praktijk blijkt dat bezoekers dit als een unieke ervaring beschouwen. Het ervaringsgehalte ligt hierbij dus zeer hoog. Door het object op een heel andere (zintuiglijke) manier te leren kennen, wekt de ervaring vaak gevoelens van verwondering op. De objecten werken op die manier ook als conversatiestarters (zie hoger, 'social objects'): mensen zullen sneller of gemakkelijker reageren, vragen stellen, over (gelijkaardige) ervaringen vertellen... Uiteraard is niet ieder object hiervoor geschikt, maar een aantal zeker wel. Kies objecten die door hun vorm of eigenschappen bijzonder zijn (bijvoorbeeld heel zwaar of heel licht, heel klein, met een



Voorbeeld van een hands-on object in het V&A museum (Londen)

bijzonder detail...) of waar een bepaalde anekdote aan vast hangt. Het gesprek zal snel op gang zijn. Deze 'hands on'-methode heeft het voordeel dat deze ook gemakkelijk op verplaatsing (in een koffer) kan worden ingezet.

2.3. Actieve werkvormen

Kenmerken:

- de bezoeker gaat naar aanleiding van de informatie die hem wordt aangeboden zelf aan de slag: hij mag experimenteren, oefenen,...
- de organisatie reikt het kader aan waarbinnen de activiteit zich afspeelt en bepaalt het vertrekpunt
- de bezoeker bepaalt zelf mee het resultaat of de uitkomst
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen, in zeer sterke mate
 - o leerdoelstellingen, in sterke mate want er komt zelfs een extra topje op de piramide, bovenop 'evaluatie' (zie fig. 1), namelijk 'creatie'
 - o sociale doelstellingen, al naargelang de graad van interactie die de activiteit op gang kan brengen

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

Atelier, workshop, spel, queeste, doe-opdrachten, levende geschiedenis,...

Tips:

Lanceer een oproep om materiaal aan te leveren. Voor volwassenen ligt de drempel om in te stappen in actieve werkvormen dikwijls hoog. Een heel laagdrempelige manieren om volwassenen toch op een actieve manier te betrekken is door bijvoorbeeld een oproep te lanceren om bepaald materiaal aan te leveren. Dit fenomeen wordt ook wel 'crowdsourcing' genoemd (voornamelijk wanneer de oproep via digitale media wordt verspreid).

Voorbeeld

Het Huis van Alijn heeft al herhaaldelijk oproepen geformuleerd om (familie)foto's in te leveren rond een bepaald thema¹⁹. De foto's worden gedigitaliseerd, opgenomen in de collectie en weer terugbezorgd. Mensen voelen zich daardoor betrokken bij het museum want ze hebben immers zelf een actieve bijdrage geleverd. Ook vele erfgoedcellen

hebben in het verleden al oproepen gelanceerd naar getuigenissen en verhalen rond een bepaald thema²⁰.

Laat de vertrouwde tentoonstelling samengaan met kleinere 'actieve' activiteiten. Zo blijft de instapdrempel laag.

Voorbeeld

1. Bij de tentoonstelling BRIEF WISSELING gaf het Huis van Alijn bezoekers de gelegenheid om zelf brieven te schrijven met pen of typemachine in een schrijfkabinet. Van deze mogelijkheid om brieven op 'ouderwetse' wijze te schrijven en te versturen werd blijkbaar gretig gebruik gemaakt²¹.
2. Het Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen biedt bezoekers zeer subtiel de gelegenheid om een tijdelijke tentoonstelling, stap voor stap, op een actieve manier te benaderen²². Het museum ontwikkelde namelijk twee soorten bezoekersgidsen, getiteld 'Denken' en 'Doen'. Zoals de titels aangeven biedt de ene gids vooral informatie bij de gepresenteerde werken, en de andere gids bundelt een aantal opdrachten. De gidsen zijn beschikbaar aan het onthaal en in de zaal en iedereen die wenst - groot en klein - kan er eentje meenemen.

Organiseer een activiteit op lange termijn. Dat geeft ademruimte om ze op een veel actievere manier in te vullen.

Voorbeeld

Iets gelijkaardigs deed ook het museum Middelheim toen zij het project 'Bij-buurten op het Kiel' opstartten²³. Het museum bouwde samen met de bewoners van de wijk het Kiel een heel groot nest op het grasveld bij de woonblokken. Dat groeide op die manier uit tot een kunstwerk in de openbare ruimte. Iedereen bouwde twee maanden lang mee aan het buitenmaatse nest: jeugdverenigingen, scholen, bewoners van en bezoekers aan de wijk... Door dit project werden banden gesmeed voor het leven tussen bewoners en het museum.

Denk vanuit de deelnemers. Wat doen zij in de vrije tijd? Wat leeft bij hen?

Voorbeeld

De Kempense erfgoedcellen hebben vanuit die redenering de projecten rond tradities 'Kempen

kookt!’ en ‘Kempen zingt!’ op het getouw gezet. Zelfs jongeren komen – via de kampzangboekjes van de jeugdbewegingen – nu op die manier terug in contact met typisch Kempense volksliedjes²⁴.

2.4. Productieve werkvormen (of co-creatie)

Kenmerken:

- het publiek wordt co-organisator: zij bepalen mee het aanbod en/of werken mee activiteiten uit
- de organisatie nodigt uit om te participeren, maar stelt geen vooraf bepaald resultaat voorop
- het publiek bepaalt idealiter zelf de doelstellingen of uitkomsten van de activiteit
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen, in zeer sterke mate
 - o leerdoelstellingen, in sterke mate want ook hier komt een extra topje op de piramide bovenop ‘evaluatie’ (zie fig. 1), namelijk ‘creatie’
 - o sociale doelstellingen, in zeer sterke mate

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

Peter- of meterschap, jongerenwerking (‘peer-to-peer’), vriendenvereniging, ...

Tips:

Doe aan cocreatie. Productieve werkvormen worden ook wel cocreatie genoemd²⁵. Het gaat er om dingen samen te maken en om het publiek of de deelnemers evenveel verantwoordelijkheid te geven in het creatieproces als de eigen organisatie. De ervaring leert echter dat dingen uit handen geven niet altijd gemakkelijk is, zeker als de dingen niet lopen zoals men het in gedachten had. Toch is het zinvol om dan een spreekwoordelijk oogje dicht te knijpen, omdat het ons tegelijkertijd in situaties brengt waar wat van valt te leren.

Voorbeeld

In het Verenigd Koninkrijk wordt sinds enkele jaren een ‘Take over day’ georganiseerd in musea²⁶. De bedoeling is dat kinderen en jongeren het roer overnemen die dag in de betrokken musea. De uitdaging bestaat er in om de kinderen en jongeren echt een betekenisvolle rol te laten vervullen en hen niet zomaar ticketjes te laten scheuren bijvoorbeeld. Een kind of jongere op de directeursstoel, aan de onthaalbalie, op de communicatiedienst... kan bijvoorbeeld enorm frisse ideeën aanbrengen.

Bij cocreatie kan het aangewezen zijn om mensen

een kader aan te reiken waarbinnen ze mee kunnen denken en doen. Want vertrekken van een leeg of wit blad kan moeilijk zijn, en houdt het risico in dat voorstellen alle kanten uitgaan. Dus richting geven mag. Tapis plein bedacht zo het concept ‘museum voor één dag’²⁷. Dit initiatief bestaat uit een leeg museumdecor dat op een bepaalde plaats, plein, of bepaalde buurt kan worden opgesteld naar aanleiding van een bepaald thema of gebeurtenis (bijvoorbeeld een stoet, feest,...). Er bevinden zich nog geen objecten in het decor en buurtbewoners, of andere betrokkenen worden uitgenodigd om zelf voorwerpen mee te brengen en zo hun eigen museum voor één dag te creëren. Het is een gelegenheid om een unieke erfgoedcollectie bij elkaar te brengen rond een bepaald (lokaal) thema.

Betrek de doelgroep. Zijn er (doel)groepen die de organisatie moeilijk bereikt? Dan kan het interessant zijn om enkele mensen uit die doelgroep te engageren om activiteiten te ontwikkelen voor ... zichzelf.

Voorbeeld

De werking van AmuseeVous, de organisatie voor jongeren en musea, wordt volledig opgenomen door jongeren die activiteiten ontwikkelen voor andere jongeren. Ook Museum aan de Stroom en het Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen doen een beroep op een eigen jongerenteam²⁸.

Speel gastheer. Je kan ook echt alles uit handen geven en optreden als gastheer of gastlocatie voor de activiteiten en ideeën van andere organisaties of personen. De eerder vernoemde auteur Nina Simon noemt dit fenomeen ‘hosting’²⁹.

Voorbeeld

Jeugdtheater Bronks organiseerde in 2013 een oproep voor een ‘you(th) take over’. Diegene met het beste voorstel zou een dag lang over het jeugdtheaterhuis met alles er op en er aan mogen beschikken om wat dan ook te doen. Een jury beoordeelde alle voorstellen³⁰.

3. Slotsom

In de praktijk zullen de scheidingslijnen tussen deze vier werkvormen niet altijd even strikt zijn. En vaak zal een activiteit of initiatief verschillende werkvormen combineren. En uiteraard zal ook de inhoud die je aan bod wil laten komen tijdens een activi-

teit de keuze voor een werkvorm mee beïnvloeden. Toch is deze vierdeling heel erg zinvol om in het achterhoofd te houden, en niet in het minst omdat de beste uitkomsten (of de ideale leercycli) voortvloeien uit een combinatie van telkens deze verschillende types van activiteiten.

Wie gaat nu de uitdaging aan? Wie doet de test en gaat na of de eigen activiteiten onder te brengen zijn bij deze vier types van werkvormen? De centrale vraag is vervolgens: is het resultaat een evenwichtige tekening of zijn er gaten die kunnen worden gedicht? Aan jullie het laatste woord.

EXTRA: geestverruimend middel!

De brainstorm op de volgende pagina helpt je op weg om je cultureel erfgoed verder te verkennen in alle mogelijke richtingen en betekenissen. Als vanzelf kom je hierdoor uit op nieuwe denksporen die je op een andere manier dan de klassieke tentoonstelling kan verwerken.

Hildegard Van Genechten, FARO

- 1 FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed vzw, Jaarverslag 2012, Brussel, 2013, p. 23-24
- 2 Erfgoeddag/FARO, Heemkunde Vlaanderen, Herita, Open Monumentendag, Stichting Open Kerken, *Creatief met erfgoed. Samen ideeën genereren om je erfgoed te presenteren*, voorjaar 2013, te Kortrijk, Gent, Antwerpen, Hasselt, en Brussel. Docent: Hildegard Van Genechten.
- 3 Gemeentemuseum Den Haag, www.gemeentemuseum.nl. Op het moment van het schrijven van deze tekst worden de Wonderkamers gerenoveerd. Meer hierover: www.gemeentemuseum.nl/organisatie/blogs/wonderkamers-%E2%80%93-zo-gaat-het-worden.
- 4 B. S. BLOOM, *Taxonomy of Educational Objectives, Book 1: Cognitive Domain*, Longman, New York, 1956. Benjamin Bloom publiceerde deze taxonomie van leerdoelstellingen in 1956. Hij was zelf geschiedkundige en maakte deze indeling voor het geschiedenisonderwijs. De taxonomie werd echter al snel overgenomen voor andere vakken en disciplines in het onderwijs. Bloom ontwikkelde een gelijkaardige taxonomie voor affectieve (attitudes) en psychomotorische (vaardigheden) leerdoelstellingen.
- 5 <http://www.hetstadsmus.be>
- 6 A. Vandenbroucke en L. Vermeersch, *Veldtekening cultuureducatie. Beschrijvende studie met evaluatieve SWOT-analyse*, Departement cultuur, Jeugd, Sport en Media / HIVA KULeuven, 2011. <http://www.cjsm.vlaanderen.be/cultuur/downloads/vt-cultuureducatie-eindrapport.pdf>
- 7 Idem, p.68-70. De bevestigde erfgoedorganisaties scoorden 86,8% en 92,1% op de indicator 'Mate van inbedding van cultuureducatie in de missie en beleidsplan / meerjarenplanning van de organisatie'
- 8 Idem, p.76-78
- 9 A. Vandenbroucke en L. Vermeersch, *Veldtekening cultuureducatie. Beschrijvende studie met evaluatieve SWOT-analyse*, Departement cultuur, Jeugd, Sport en Media / HIVA KULeuven, 2011, p. 77. [bovenstaande figuur werd uitgetekend op basis van het aangereikte cijfermateriaal in het rapport]
- 10 E. Hoogstraat en A. Vels Heijn, *De leertheorie van Kolb in het museum*, Amsterdam, Nederlandse Museumvereniging, 2006.
- 11 <http://www.sleutelfiguren.be>
- 12 <http://www.brusselgreeters.be>
- 13 <http://www.mas.be>
- 14 <http://erfgoedland.be/2012/5/8/jongeren-graven-in-de-geschiedenis-van-mechelen>
- 15 <http://www.faronet.be/het-project-art-in-the-dark>
- 16 A. Payne (The National Archives), *Masterclass archieven en educatie*, 30/11/2012. Een organisatie van FARO.
- 17 N. Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2010.
- 18 M. Scharloo, 'Leren van je opa', in: Boekman, *Cultuuroverdracht*, 2012, nr. 92, p. 57-61.
- 19 <http://www.huisvanalijn.be>
- 20 <http://www.erfgoedcellen.be>
- 21 <http://www.huisvanalijn.be/collection/brief-wisseling>
- 22 <http://www.kmska.be>
- 23 A. Morbee, *Bijbuurten op het Kiel. Een bundeling van drie jaar onschatbare ervaring*, Middelheimmuseum/FARO, 2009.
- 24 <http://www.kempenzingt.be>
- 25 N. Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2010.
- 26 <http://kidsinmuseums.org.uk/takeoverday2013>
- 27 http://www.tapisplein.be/frontend/files/userfiles/files/Wat_doen_we/Mv1D_thema.pdf
- 28 <http://www.amuseevous.be>, <http://www.mas.be>, <http://www.kmska.be>
- 29 N. Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2010.
- 30 Bronks, *You(th) take over*, 2013, <https://www.facebook.com/bronksxl> [oproep voor deelname aan de wedstrijd].

Brainstorm

inhoud verbreden en betekenissen creëren rondom het cultureel erfgoed

**Oefening in het kader van de workshop 'Creatief met erfgoed: samen ideeën genereren om je erfgoed te presenteren' (voorjaar 2013), een organisatie van Heemkunde Vlaanderen, Stichting Open Kerken, Herita en FARO. (door: Hildegard Van Genechten)*

Werkwijze

Aantal deelnemers:

Minimum 4, maximum 8. Als er meer deelnemers zijn dan 8, vorm dan twee of meer kleinere groepjes.

Benodigheden:

Grote flap of blad met daarop de (overgetekende) afbeelding van de erfgoedvakken uit bijlage 1, + balpennen of stiften.

Spelregels:

De brainstorm verloopt in drie rondes van 10 minuten. Desgewenst kan meer of minder tijd worden voorzien. Iedere deelnemer mag zoveel ideeën aanbrengen als hij of zij wil. Alle ideeën zijn goed.

Voor je start:

Zorg ervoor dat iedereen op een comfortabele manier rond tafel zit, leg de flap of het blad in het midden van de tafel zodat deze zichtbaar is voor iedere deelnemer. Spreek in de groep af wie alle ideeën opschrijft op het blad, én zorg ervoor dat iemand de timing bewaakt.

Verloop

- 1 Bepaal het cultureel erfgoed (object, gebeurtenis, traditie...): wat is het thema van de activiteit die jullie willen ontwikkelen.
- 2 Schrijf de naam van (of teken) dit cultureel erfgoed in de middencirkel.
- 3 10 minuten vrije brainstorm. Aan welke verhalen denken jullie bij dit cultureel erfgoedgegeven? Aan welke mensen? Aan welke dingen? En aan welke plaatsen? Schrijf alle ideeën op het blad.
- 4 Stop de klok. Iedere persoon rond tafel (of per twee) kiest een vak (verhalen, mensen, dingen of plaatsen) en leest de betreffende vragen uit *bijlage 2*. Tracht zoveel mogelijk vragen te beantwoorden voor zover ze nog niet beantwoord zijn in de eerste ronde. Vul samen met de hele groep alle bijkomende ideeën op het blad aan. Er is opnieuw 10 minuten tijd voorzien.
- 5 Stop de klok. Overloop samen de oogst aan ideeën. Bedenk vervolgens welke elementen interessant zijn om aan elkaar te verbinden. Probeer elementen uit zoveel mogelijk verschillende vakken aan elkaar te koppelen. Teken een lijn tussen de elementen die je gebruikt en maak zo één of meerdere ideeënspo(or)en zichtbaar. (*zie bijlage 3*)
- 6 Kies het meest verfrissende, prikkelende, interessante, vernieuwende, originele, stoute, onverwachte, uitdagende ... spoor en bedenk samen hoe je de activiteit vorm kan geven.

Een blik op Erfgoeddag

Erfgoeddag 2013: 'Stop de tijd!'

In 2013 focuste Erfgoeddag met het thema 'Stop de tijd!' op het vaak onzichtbare werk achter de schermen van erfgoedinstellingen en -verenigingen. Het publiek ontdekte wat erfgoedinstellingen bewaren en vooral, hoe en waarom ze dat doen. Op heel wat locaties kreeg de Erfgoeddag-bezoeker een exclusieve kijk achter de schermen. Zo konden ze met eigen ogen zien dat een door-dacht behoud- en beheerwerk essentieel is.

Daarnaast was er aandacht voor de ruimere invulling van het begrip 'tijd'. Tijd kennen we allemaal. Maar wat is 'tijd'? En hoe en waarom maten onze voorouders tijd? En wat doet de roze blik van de nostalgie met ons?

Naast musea, archieven, erfgoedbibliotheken en tal van andere organisaties gingen ook heel wat lokale erfgoedverenigingen met dit thema aan de slag. Van een klassieke tentoonstelling, rondleiding, wandel- en fietstocht tot workshop, zoektocht en spektakel:

'Ik besef nu pas hoeveel zorg ons erfgoed vraagt.'

er was voor elk wat wils. Erfgoeddag is een van de grote publieksmomenten voor erfgoed. Dit houdt in dat de ambitie best groot mag zijn. Deelnemende organisaties leveren een extra en aantoonbare



Zoektocht 'Spoortje Landen'



Zoektocht 'Spoortje Landen'

inspanning om dit erfgoed te ontsluiten.

Zo organiseerde de Geschied- en Heemkundige Kring Landen in samenwerking met Toerisme Landen de zoektocht 'Spoortje Landen'. 'We kozen voor deze activiteit om bezoekers te motiveren op een ludieke en actieve wijze de Landense spoorweg-geschiedenis zelf op het terrein te gaan ontdekken', zegt An Sevenants van Toerisme Landen en het secretariaat GHK-Landen.

Met behulp van een vragenlijst, gekruid met oude prentkaarten, archiefphoto's en informatieve teksten, werd het publiek op pad gestuurd. 'We hebben geprobeerd een leuke en gevarieerde wandelzoektocht voor jong en oud uit te stippelen. De persoon met het grootste aantal juiste antwoorden werd beloond met een mooi streekpakket.'

In Leopoldsburg keerde de Geschied- en Heemkundige Kring samen met de gemeente en het cultureel centrum terug in de tijd, naar september 1944. Honderden uitgehongerde politieke gevangenen kwamen op dat moment vrij. Op 6 september 1944 zitten een veertigtal van hen te eten in 'Brasserie Leopold' als een vluchtende groep van vijftien jonge, vooral Vlaamse SS'ers de brasserie binnenvalt en de ex-gevangenen in de gracht aan de overkant fusilleert.

Eenentwintig mannen werden in koelen bloede vermoord. Deze dramatische gebeurtenis staat



Thematische tentoonstelling over fusillade september 1944

beschreven in het boek *De fusillade* van Marius Louche, uitgegeven in 1989. Helaas was dit boek al jaren niet meer voorhanden. Om die reden zette de kring alles in het werk om het boek opnieuw beschikbaar te stellen. De auteur van het oorspronkelijke boek ging akkoord op voorwaarde dat zijn onderzoek zou vervolledigd worden met de informatie uit de sindsdien vrijgekomen dossiers.

Het resultaat: een passende voorstelling van het herwerkte boek en een thematische tentoonstelling over die noodlottige septemberdag in 1944.

‘Volgend jaar nemen wij zeker weer deel aan Erfgoeddag. Chapeau voor de organisatoren.’

De Koninklijke Oudheidkundige Kring van het Land van Waas legde de focus op het dagelijkse behouden en beheerwerk dat bij een cultureel-erfgoedcollectie komt kijken. Samen met SteM zochten ze de confrontatie op tussen wel en (nog) niet gerestaureerde kaarten, atlanten en objecten.

Het publiek kwam op deze manier te weten wat er

allemaal komt kijken bij het goed bewaren van een collectie en kreeg heel wat informatie over een aantal restauratiedossiers. ‘Bewaren van erfgoed is een dure zaak voor een vereniging zoals de onze’, zegt Eddy Maes, verantwoordelijke voor de cartografische collectie van de KOKW. ‘Toch willen we ons vooral toeleggen op het verwerven, bewaren en in stand houden van onze collectie.’

Deze drie activiteiten zijn nog maar een fractie van wat er allemaal te zien was op Erfgoeddag 2013. Het volledige programma van Erfgoeddag 2013 kan je nog steeds raadplegen via <http://2013.erfgoeddag.be>.



Restauratie

Erfgoeddag 2014: ‘Grenzeloos

Dat Erfgoeddag gesmaakt wordt, illustreren de quote’s in dit artikel. Elk jaar opnieuw gaan duizenden mensen op pad om het cultureel erfgoed in Vlaanderen te ontdekken, te bewonderen en te koesteren.

Erfgoeddag is de dag waarop honderden erfgoedwerkers en -organisaties zich van hun beste kant laten zien en tonen wat er allemaal bij het ‘erfgoedbedrijf’ komt kijken. Op deze dag wordt het roerend (schilderijen, brieven, foto’s, religieuze

voorwerpen, ...) en immaterieel erfgoed (verhalen, liederen, tradities, sociale gebruiken, vaardigheden, ...) in de kijker gezet.

‘Bedankt aan alle vrijwilligers die zich hier jaar in jaar uit voor inzetten. Ik hoop dat er nog veel erfgoeddagen mogen komen.’

Het is dankzij haar aanpak, publieksbereik en innovatieve rol en vooral dankzij de inzet van vele vrijwilligers doorheen de jaren uitgegroeid als een van de toonaangevende erfgoedevenementen van ons land. Erfgoeddag is een sensibiliseringsactie rond cultureel erfgoed voor publiek, sector, pers en beleid in Vlaanderen en Brussel.

Elk jaar roept de organisatie erfgoedminnend Vlaanderen op om op Erfgoeddag activiteiten in een bepaald thema te ontwikkelen. Op deze manier biedt het de erfgoedorganisaties de kans om hun collecties eens vanuit een ander perspectief te bekijken. Zo wordt het voor zowel de organisatoren als de bezoekers een boeiende ontdekking.

Het levert bovendien een heleboel interessante ontmoetingen op. ‘Erfgoeddag brengt steeds nieuwe partners rond de tafel, waardoor er vaak boeiende en aangename samenwerkingsverbanden ontstaan’, zegt een deelnemende organisatie. ‘We kregen enorm veel positieve reacties van mensen. Het was een meer dan geslaagde editie.’

Volgend jaar zal dat met het thema ‘Grenzeloos’ niet anders zijn. Zin om deel te nemen op zondag 27 april 2014? Hieronder vind je een vooruitblik naar het thema.

Grenzen: waar trek je die in erfgoedorganisaties? Wat toon of vertel je, bewust of onbewust, aan het publiek, en wat precies niet? Hoe ga je om met drempels en toegangen, binnen en buiten? En tot waar krijgt het publiek inzage in wat er bij jou voor en achter de schermen gebeurt? Op deze Erfgoeddag kan je tonen hoe grensverleggende ideeën en invloeden uit het buitenland bij jou hun beslag krijgen.

Of nog, confronteer je publiek met vragen, kansen en problemen die opduiken wanneer je de grens oversteekt met je collecties, je werk, je denken en je invloed. Daarnaast is het in 2014 exact vijftig jaar geleden dat de Marokkaanse en Turkse migratie op gang kwam na de bilaterale akkoorden in 1964. Bovendien zal het in 2014 veertig jaar geleden zijn dat de Islam als officiële eredienst werd erkend in België. Meteen ook voldoende aanleiding om op zoek te gaan naar islamitisch religieus en cultureel erfgoed in Vlaanderen en Brussel.

Ook grensarbeid, toerisme, jumelages, circus- en kermiserfgoed, cartografie, kolonisatie, smokkel en douane, van postduif tot het internet, komen met dit thema in de kijker te staan. Een Erfgoeddag zonder grenzen dus!

Neem zeker een kijkje op www.erfgoeddag.be. Je vindt er alle informatie, blogberichten met praktijkvoorbeelden en allerlei tips en suggesties. Bij vragen of onduidelijkheden kan je altijd terecht bij de coördinatie Erfgoeddag via info@erfgoeddag.be of 02/213.10.60.

Leen Breyne (FARO)

SketchUp en erfgoed

Op enthousiast initiatief van Carlo Jengember van de Koninklijke Vereniging voor Natuur- en Stedschoon en Heemkunde Vlaanderen werd in 2012 in Wieze een initiatie rond SketchUp op touw gezet. Achteraf vond deze initiatie cursus plaats in Izegem, Landen, Genk en Lier. Lesgever van dienst was Rik Vermeir van de heemkring van Wieze. Hij kon steeds rekenen op een enthousiast en leergierig publiek. Wat volgt, is een bondige uiteenzetting van het 3D-ontwerpprogramma SketchUp en hoe je het kan toepassen op erfgoed.

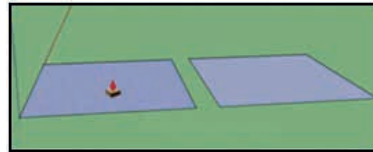


De site van 'het Koninklijk Gesticht van Mesen' te Ledeherschapen in 3D. © Rik Vermeir

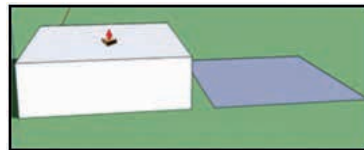
Wat is SketchUp?

SketchUp is een computerprogramma waarmee driedimensionale ontwerpen kan maken. Een 3D-ontwerp heeft drie meetkundige dimensies: diepte, breedte en hoogte. Het grote voordeel is dat je voor dit programma geen ingewikkelde cursus nodig hebt om ermee te leren werken. Het uittekenen van een nieuw ontwerp voor een vervallen site, een idee om een oude dorpskern in de verf te zetten, een mooie en professioneel ogende bijdrage bij een geschreven tekst, ... De mogelijkheden zijn zeer groot.

De grootste doorbraak heeft het programma te danken aan de 'Duwen/Trekken'-techniek. Dat gaat zo: met het potlood, dat iedereen ook kent van andere (teken)programma's, teken je een vlak tweedimensionaal. Vervolgens kan je er met de Duw/Trekknop een derde dimensie aan geven. Je trekt de figuur als het ware de ruimte in.



Met het potlood kan je eenvoudig een vlak tekenen.



Met de pull-knop trek je het vlak in de derde dimensie.

Om te werken met SketchUp heb je twee dingen nodig. Ten eerste een goede computer. Als je een gedetailleerd ontwerp maakt van een groot gebouw zoals een kerk, kasteel of fabriek, heeft het programma veel werkgeheugen nodig. Als je computer wat trager is, zal je de nodige pauzes moeten inlassen om je computer de kans te geven de nodige berekeningen te maken.

Een tweede voorwaarde is natuurlijk het programma zelf. Dat kan je downloaden via de website www.sketchup.com/download. Hiervoor heb je uiteraard een internetverbinding nodig. Op de website kan je kiezen tussen een gratis of een betalende versie. Met de gratis versie kom je al heel ver en deze versie is zeker voldoende voor beginners.

Starten met SketchUp

Als je SketchUp geïnstalleerd hebt en geopend, kom je op het startscherm. Bovenaan vind je een balk met de verschillende gereedschappen. In het tekengebied staan drie tekenassen: een verticale, een horizontale en een diepte-as.

Belangrijkste gereedschappen in SketchUp

Lijn: om een normale rechte lijn te tekenen

Boog: maakt een boog tussen twee punten

Cirkel: een cirkel maken door een punt te selecteren en de diameter uit te trekken

Duwen/Trekken: met dit gereedschap duw of trek je een tweedimensionaal oppervlak uit tot een driedimensionale figuur

Rechthoek: een rechthoek maken door te klikken en de lengte en breedte in te stellen

Veelhoek: een veelhoek maken. De werkwijze is dezelfde als de cirkel

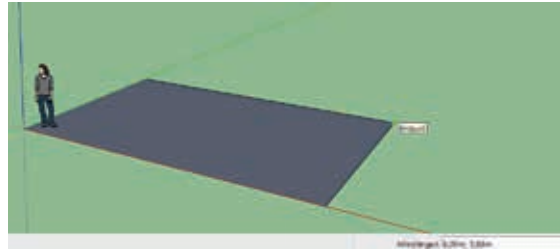
Verfpot: om je object in te kleuren

Verplaatsen: om objecten te verplaatsen

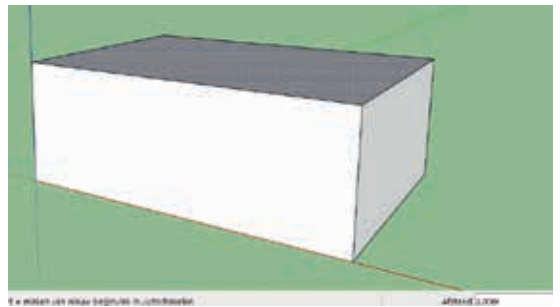
Voor je van start gaat met tekenen, kan je best controleren of het metrieke stelsel wel juist ingesteld staat. Neem daarvoor een kijkje in de menubalk onder 'Venster', 'Modeleigenschappen' en vervolgens 'Eenheden'. Verander de lengte-eenheid naar meter of centimeter als die nog staat ingesteld op inches.

Als korte oefening maken we een eenvoudig huisje. Dat duurt niet langer dan vijf minuten. Selecteer het gereedschap 'Rechthoek' in de gereedschapsbalk. Teken nu bijvoorbeeld een rechthoek van 6 meter op 8 meter.

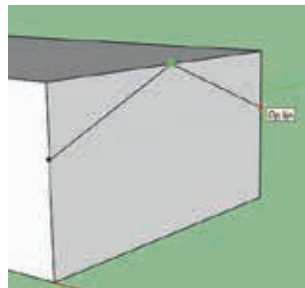
Zet daarvoor de muiscursor op de plaats waar je de rechthoek wil laten beginnen. Klik eenmaal en beweeg vervolgens wat met de cursor. Typ vervolgens de afmetingen in, gescheiden door een puntkomma (in dit geval dus '6;8'). Je ziet deze afmetingen verschijnen in de rechterbenedenhoek. Druk vervolgens op 'enter' en je rechthoek zal de exacte afmetingen aannemen die je hebt ingegeven.



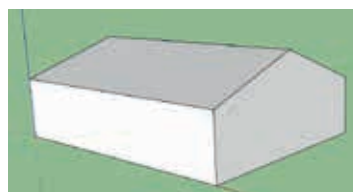
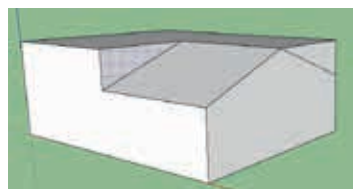
Selecteer de 'Duwen/Trekken'-knop en rek het vlak uit tot een hoogte van drie meter. Je krijgt dan het volgende object.



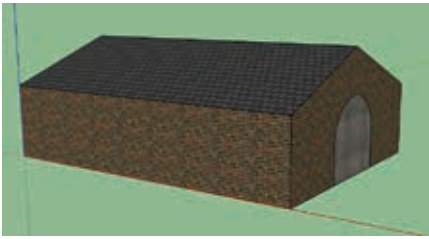
Teken met het 'Potlood' de contouren van het dak op het object.



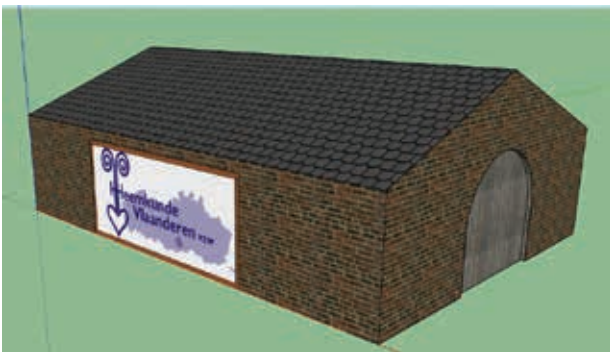
Gebruik opnieuw 'Duwen/Trekken' om de overtolige stukken weg te schuiven. Je huisje begint stilaan vorm te krijgen.



Met het toepassen van materialen kan je het gebouw verder inkleuren. SketchUp beschikt over een aantal standaardmaterialen zoals bakstenen, hout, steen, tegels en dakbedekking. Om daarvan gebruik te maken selecteer je de 'Verfpot' bij de gereedschappen waarna het materialenvenster verschijnt. Met deze materialen kom je al een heel eind. Je kan ze zelf ook bewerken als je zelf mooie afbeeldingen hebt van texturen of materialen. Ook op het internet vind je texturen en materialen die anderen ter beschikking stellen.



Op deze manier kan je een model tot in de kleinste details uitwerken. Een leuke tip is om bomen en schaduw toe te voegen om het ontwerp levendiger te maken. SketchUp bevat hiervoor een heliodon, dat schaduwen simuleert. Het is wel aan te raden om deze pas helemaal op het einde toe te voegen omdat ze het ontwerpen zullen vertragen. Via 'Bestand' en 'Importeren' kan je bovendien ook afbeeldingen in je ontwerp toevoegen.

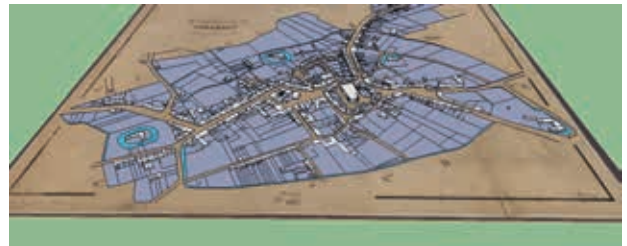


Voorbeeld van toevoeging foto in een 3D-model (foto verdwenen brouwerij Van Roy te Wieze ©Rik Vermeir)

Kaarten en plannen

Erfgoed gaat heel dikwijls over verdwenen gebouwen en landschappen waarvan men zich nog moeilijk kan inbeelden hoe ze er vroeger uitzagen en hoe ze werden ingepast in hun omgeving en het landschap. Via een 3D-simulatieprogramma kan je dit verleden gedeeltelijk opnieuw oproepen.

Een goed vertrekpunt voor heemkundigen zijn de talrijke historische kaarten en plannen zoals de 'Ferrariskaart', de 'Atlas der Buurtwegen' of een gravure van Sanderus. Daarvoor moet je de afbeelding eerst laden in het programma (opnieuw via 'Bestand' - 'Importeren'). Vervolgens ga je aan de slag met het potlood door de lijnen op de kaart opnieuw te tekenen. Je krijgt hierdoor een nieuwe versie van je kaart. Daarop kan je verschillende gebieden inkleuren. Waar lagen bijvoorbeeld de eigendommen van de kerkfabriek? Met de duw-entekentechniek kan je deze oppervlakken vervolgens driedimensionaal maken.



Detail Atlas der Buurtwegen – Centrum van Wieze met inkleuring locatie van het Oud Gemeentehuis.



Met de duw- en trekknop geometrische vlakken ‘recht trekken’ © Rik Vermeir

In onderstaand voorbeeld zijn alle gebouwen eerst in aparte bestanden ontworpen om ze nadien samen te brengen in één model. Het geheel krijgt een grote levendigheid door het importeren van bomen en het gebruik van schaduw in het model.



Meerdere modellen samen gevoegd naar een bestaand voorbeeld. © Rik Vermeir

Een model fotorealistisch maken

Renderen is het genereren van een digitale afbeelding uit een driedimensionaal model met behulp van de computer. Het vindt bijvoorbeeld plaats in computerspellen, simulatoren en films.

Er is een grote verscheidenheid aan rendersoftware beschikbaar. Dat is een zorgvuldig ontwikkeld programma waarin verschillende disciplines zijn samengebracht: optica, visuele perceptie, wiskunde en softwareontwikkeling. In sommige gevallen duurt het proces enige tijd, terwijl het in andere gevallen meteen geproduceerd wordt. Denk maar aan 3D-computerspellen.

Een goede en gratis rendersoftware is ‘Maxwell’. Die kan je gratis downloaden via www.maxwellrenderer.com. Er bestaat ook een betalende versie die je kan aankopen, de ‘Maxwell Render Suite’, die meer mogelijkheden heeft. De gratis versie geeft je echter al een mooi en bevredigend resultaat.



Detailvoorbeeld van renderen met Maxwell Render plug-in voor SketchUp ©Rik Vermeir



't Oud Gemeentehuis van Wieze ©Rik Vermeir.

Driedimensionaal printen: van ontwerp tot uitwerking

3D-printen haalt tegenwoordig wel vaker het nieuws. In de Verenigde Staten werd een ontwerp van een pistool gemaakt dat vervolgens uitgeprint en gebruikt kon worden en NASA experimenteert met het printen van eten. Volgens critici is de hype rond 3D-printen overroepen, anderen zijn ervan overtuigd dat het de volgende industriële revolutie inluidt. Over één ding zijn de meesten het wel eens: van 3D-printen hebben we het laatste nog niet gezien of gehoord.

Je kan het zo gek niet bedenken of je kan het via een printer exact op maat laten maken. Mensen zijn steeds op zoek naar dingen die ze kunnen personaliseren en elders niet vinden. Via een 3D-printer is het mogelijk om het object dat je hebt ontworpen in een programma zoals SketchUp, af te laten drukken als een maquette.

Oorspronkelijk bleven deze toepassingen beperkt tot maquettes van architectenbureaus of het maken van protheses maar tegenwoordig wordt het ook voor een breder publiek toegankelijk gemaakt. Een 3D-printer bouwt op basis van jouw digitale bouwtekeningen in een computerbestand een object laagje na laagje op. Daarvoor heb je keuze uit een vijftiental materialen, gaande van diverse soorten plastic tot keramiek.

Je moet er wel rekening mee houden dat de afmetingen van objecten die je kan afprinten niet onbeperkt zijn en afhankelijk zijn van het materiaal dat je wil gebruiken. Sommige materialen kunnen wel gaan tot afmetingen van 2 meter, maar het spreekt voor zich dat dit niet de meest stevige objecten zijn. Dat de prijs ook toeneemt naarmate de voorwerpen groter zijn, lijkt ook logisch.

Via websites zoals het Vlaamse i.Materialise of het Nederlandse Shapeways kan je een ontwerp rechtstreeks uploaden, laten printen en nadien per post laten opsturen. Maar stilaan ontstaan er ook plannen voor een netwerk van kopieercentra waar 3D-printers ter beschikking staan.

Zorg ervoor dat je het ontwerp in de juiste afmetingen aanlevert, herschaal je ontwerp desnoods van meter naar millimeter of centimeter.

Meer weten?

Op internet vind je een ruim aanbod van hulpmiddelen waarmee je je kennis over SketchUp kan bijspijkeren.

http://www.graticursus.be/Google_SketchUp

<http://www.youtube.com> (zoeken op 'starten met sketchup', 'sketchup voor beginners', ...)

Wie meer begeleiding nodig heeft, kan terecht bij opleidingscentra zoals:

<http://www.syntra-ab.be/opleidingen/sketchup-3d>

<http://www.cvroeselare.be/fiche3-89-Sketchup.aspx>

<http://www.cvo-kempen.be/index.php/computeropleidingen/sketchup-3d-tekenen>

Of via afstandsonderwijs, bijvoorbeeld:

<http://www.centrumvoorafstandsonderwijs.be/?s=sketchup>

[http://www.nha.be/cursus/Computer-en-internet/Computer-en-internet/Computer/Google-Sketch-Up-\(3D-tekenen\).aspx](http://www.nha.be/cursus/Computer-en-internet/Computer-en-internet/Computer/Google-Sketch-Up-(3D-tekenen).aspx)

Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience al 10 jaar depotbibliotheek voor de heemkundige tijdschriften

Op 15 september 2003, nu bijna tien jaar geleden dus, werd op het Antwerpse stadhuis een samenwerkingsovereenkomst bezegeld tussen de stad Antwerpen en de Heemkunde Vlaanderen vzw. Dit was de start van de deponering van *periodieke uitgaven* (lees: tijdschriften en jaarboeken) van heemkundige kringen in de Stadsbibliotheek Antwerpen.

Vóór die tijd werd een groot deel van alle heemkundige tijdschriften en andere periodieke publicaties verzameld bij Heemkunde Vlaanderen en bij de respectievelijke provinciale koepels. Het belang van het uitgeven van heemkundige publicaties (zowel boeken als tijdschriften) wordt aangemoedigd en ondersteund. Het creëert immers een onderlinge verbondenheid die gebaseerd is op een gezamenlijke interesse en passie: het behouden, onderzoek-

ken, inventariseren en koesteren van Vlaams lokaal erfgoed en heemkunde.¹ In het pand aan de Kerkstraat in 's-Gravenwezel, waar Heemkunde Vlaanderen vzw destijds gehuisvest was, waren de omstandigheden om een alsmaar aangroeiende tijdschriftencollectie te bewaren echter allesbehalve ideaal. Om de collectie goed te ontsluiten en verder uit te bouwen, was er helaas een gebrek aan financiële middelen, te weinig ruimte en tijd en geen gekwalificeerd personeel voor die specifieke taak.

Heemkunde Vlaanderen ging bijgevolg op zoek naar een partner die op het vlak van bewaring en ontsluiting van dit soort documentair erfgoed voldoende expertise kon bewijzen en vond deze in de Stadsbibliotheek Antwerpen, die sinds 2008 Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience wordt genoemd.



Zicht op de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience, langs de kant van het Hendrik Conscienceplein

Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience: een voorstelling

Met een bestaansgeschiedenis die teruggaat tot aan het begin van de 16de eeuw, is de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience een van de oudste stadsbibliotheken van Europa, voor zover bekend zelfs de oudste van de Lage Landen. Sinds 1883 bevindt ze zich aan het pittoreske Hendrik Conscienceplein, tegenover de barokke Carolus Borromeuskerk.

‘Vlaams cultureel erfgoed verzamelen, bewaren en toegankelijk maken voor een ruim actueel én toekomstig publiek.’ Zo omschrijft de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience in een notendop haar visie naar de buitenwereld. Deze opdracht vervult ze al decennialang, en is in wezen ook haar grond van bestaan. De bibliotheek focust op de humane wetenschappen en spitst zich daarbij toe op deze specifieke vakgebieden: Nederlandse taal- en letterkunde, de geschiedenis van de Lage Landen (met een zwaartepunt op Vlaanderen en de Vlaamse Beweging), boekgeschiedenis, kunst- en cultuurgeschiedenis en tenslotte, inherent aan haar ligging in de Antwerpse binnenstad, alles over Antwerpen en van Antwerpse uitgeverij en auteurs.

Vandaag kan men spreken over een rijke historische en hedendaagse collectie van:

- bijna 700.000 titels (meer dan 1.000.000 boekvolumes), met nogal wat handschriften, en zeldzame en waardevolle bibliofiele edities
- ruim 40.000 boeken van vóór 1800 (oude drukken)
- een indrukwekkende verzameling tijdschriften en dagbladen, met zeker 23.000 afgesloten tijdschriftenreeksen, waaronder 4.200 kranten en ongeveer 2.000 nog steeds lopende abonnementen

Als erkende erfgoedbibliotheek (= een bibliotheek die zorg draagt voor ons documentair erfgoed: handschriften, boeken, kranten, tijdschriften, enz.) is ze erop gericht om te bewaren, of anders gezegd: wat aan geschreven materiaal geproduceerd wordt in de best mogelijke omstandigheden veilig te stellen voor toekomstige generaties. Ze is hiervoor ook professioneel uitgerust, met voldoende fysieke bewaar ruimte (ruim 35 lopende km aan boekenplanken). De meest recente magazijnen hebben verrijdbare rekken en zijn klimatologisch regelbaar. Zo wordt een constante temperatuur van 18-20 °C

en een relatieve luchtvochtigheid van 50-55% gehandhaafd. De speciale afdeling Behoud en Beheer ziet er bovendien op toe dat de bewaar ruimten zo goed als mogelijk stofvrij blijven. Het zijn overigens enkel de bibliotheekmagazijniers, die zich in deze ‘gesloten’ magazijnen ophouden; zij halen de documenten op die door het publiek – veelal studenten, historici, maar evengoed gewone geïnteresseerden – worden opgevraagd. De werken kunnen enkel in de leeszaal worden geraadpleegd, er kan niets worden uitgeleend. Dankzij de naamsverandering vijf jaar geleden is het onderscheid met de Openbare Bibliotheek, nu Bibliotheek Permeke, dus daar waar de inwoners van Antwerpen boeken en andere materialen wél kunnen uitlenen, een stuk duidelijker!



Tijdschriften worden in de Erfgoedbibliotheek in klimaatregelbare magazijnen bewaard

De weg van het heemkundetijdschrift in Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience

Als centrale bewaarplaats voor heemkundige publicaties lijkt de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience wel bijzonder geschikt. Ze verzamelt al decennialang publicaties over de geschiedenis van Vlaanderen in een ruime Europese en internationale context. Sinds de overeenkomst fungeert deze erfgoedbibliotheek nu ook al tien jaar als de biblio-

theek voor de lokale geschiedenis van uw streek. Wat gebeurt er met het heemkundig tijdschrift zodra het in deze bibliotheek belandt? Een klein overzicht aan de hand van vier fasen.

1. Verzamelen

Alle tijdschriften waarop een al dan niet betalend abonnement bestaat, dus ook de gedeponeerde heemkundige titels, komen bij de afdeling tijdschriftenadministratie terecht. Hier wordt elke aflevering *administratief ontvangen*, waardoor precies geweten is welke nummers van een titel binnen zijn of niet. Bij ontvangst door de dienst collectievorming wordt elk nummer ook onderzocht om te zien of er geen nieuwe boeken in worden aangekondigd of besproken. Boeken (niet-seriële publicaties) met betrekking tot de lokale geschiedenis worden door de Erfgoedbibliotheek graag aangekocht via de heemkundige vereniging die het tijdschrift uitgeeft. De gedeponeerde tijdschriften zijn vaak zelf een goede bron om lokale publicaties aan te kopen.

2. Ontsluiten

Van elk tijdschrift is een *catalografische* beschrijving gemaakt, dit wil zeggen: een soort elektronische steekkaart waarop ondermeer de titel, de uitgevende vereniging, plaats van uitgave en het specifieke bezit dat de bibliotheek heeft van het tijdschrift, vermeld staan. Deze beschrijving is terug te vinden in de online publiekscatalogus van Anet, het Antwerpse netwerk van wetenschappelijke bibliotheken, en in de Antilope tijdschriftencatalogus. Elke tijdschrifttitel heeft hier een eigen uniek catalogusnummer. Alle afleveringen van een tijdschrift staan in het magazijn gegroepeerd onder dat specifieke catalogusnummer. Als voor een tijdschriftaflevering alle artikels gewijd worden aan één specifiek thema, maakt de tijdschriftverantwoordelijke ook een catalografische beschrijving van dit themanummer, dat in de catalogus gelinkt wordt aan het tijdschrift zelf. Bijvoorbeeld het tijdschrift 't Wingheroen (catalogusnummer 672878) uit Menen met een aflevering over de geschiedenis van de grensarbeid in haar streek, met de titel "De Meense frontaliers", catalogusnummer 672878:2007,3. Dankzij de online catalogus kunt u thuis al gericht zoeken.



Bovenaan: 't Wingheroen in de online publiekscatalogus
Onderaan: beschrijving van een aan 't Wingheroen gerelateerd themanummer

3. Bewaren

Alle tijdschriftafleveringen komen na ontvangst en eventueel themanummerbeschrijving in een zuurvrije kartonnen doos terecht, in een magazijnruimte dichtbij de leeszaal. Na verloop van tijd, anders gezegd, zo gauw de doos bijna vol is, worden de afleveringen bijeengebonden in speciaal daarvoor ontworpen en op maat gesneden zuurvrije farden, en worden ze naar hun definitieve standplaats gebracht.

4. Ter beschikking stellen

Iedere geïnteresseerde kan het materiaal te allen tijde consulteren in de leeszaal. Na een gratis inschrijving ontvangt de lezer een lezerskaart met een persoonlijke code, waarmee in de catalogusruimte van de bibliotheek boeken, tijdschriften of andere documenten kunnen worden aangevraagd. Dit aanvragen of bestellen kan zelfs van thuis uit. Je laat dan op het online bestelformulier (gekoppeld aan de online catalogus) weten wanneer je langskomt en het materiaal wordt op je naam klaargezet.



Blik in de leeszaal van de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience

Waarom deponeren bij de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience?

In België verwerft en bewaart de afdeling Wettelijk Depot van de Koninklijke Bibliotheek sinds 1 januari 1966 alle publicaties verschenen op het grondgebied van België en alle publicaties gepubliceerd in het buitenland door auteurs van Belgische nationaliteit.² De meeste landen hebben een nationale bibliotheek met een wettelijke depotregeling, maar veel landen in Europa beschikken evenwel ook over bijkomende depotbibliotheken. Voorbeelden zijn: de National Library of Wales en de National Library of Scotland, de Bibliotheca de Catalunya, de Landesbibliotheken in Duitsland en diverse stadsbibliotheken in Frankrijk. In België, waar cultuur en de zorg voor het culturele patrimonium tot de bevoegdheden van de gemeenschappen behoort, bestaat voornamelijk geen wettelijk kader voor een decretaal depot dat het nationale wettelijke depot aanvult en ondersteunt, al wordt het bestaan ervan vanuit de Vlaamse Erfgoedbibliotheek vzw³ wenselijk geacht en aangemoedigd. Een meervoudig depot biedt immers twee absolute voordelen: een grotere garantie op *volledigheid* (lokale uitgaven en grijze literatuur komen immers niet altijd in de Ko-

ninklijke Bibliotheek terecht) en *veiligheid* (als meerdere exemplaren op verschillende plaatsen worden bewaard, wordt het risico op verlies kleiner⁴).

Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience neemt al jaren de rol van aanvullend depot op zich. Enerzijds door haar aankoopbeleid rond bijvoorbeeld Nederlandse taal- en letterkunde; zo koopt ze systematisch boeken en andere publicaties aan van alle Vlaamse en Noord-Nederlandse schrijvers, ongeacht het genre. Ook vertalingen, bibliotheek edities, literaire kritiek, enzovoort, worden hier verzameld. Anderzijds fungeert ze als aanvullend depot dankzij overeenkomsten met diverse instellingen en uitgevers. Zij doet dit niet enkel voor de heemkundige tijdschriften (via de overeenkomst met Heemkunde Vlaanderen), maar ook voor andere organisaties zoals Stichting Lezen vzw en Herita vzw. Ook de uitgaven van de Stad Antwerpen en de Provincie Antwerpen, of commerciële uitgeverijen zoals Pelckmans worden gedeponereerd bij de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience.

Aandachtspunten i.v.m. het Wettelijk Depot van periodieke publicaties in België

Het Wettelijk Depot van de Koninklijke Bibliotheek is een verplichting voor iedere uitgever en staat los van het depot in de Erfgoedbibliotheek. Een aantal aandachtspunten betreffende het Wettelijk Depot voor tijdschriften en jaarboeken willen we hierbij in de kijker zetten:

- Niet-periodieke publicaties zoals boeken, dvd's, microfilms,... moet men neerleggen in tweevoud. Voor periodieke publicaties zoals tijdschriften en jaarboeken volstaat één exemplaar.
- Het wettelijk depot houdt geen rekening met hoe groot de oplage is van wat men aanbiedt. Zo kunnen heemkringen geen vrijstelling verkrijgen door te stellen dat alleen de leden van de vereniging de publicatie ontvangen.
- De wettelijke verplichting tot deponeren rust op de uitgevers, in het geval van tijdschriften en jaarboeken van de heemkring dus de heemkring en niet bijvoorbeeld de auteurs.
- Overdrukken moeten gedeponeerd worden wanneer ze meer dan vijf bladzijden (zonder de omslagbladen) bedragen en worden aangeboden aan het publiek. Indien de overdrukken tot een reeks behoren moeten ze ook bij minder dan vijf bladzijden gedeponeerd worden.
- Het deponeren moet gebeuren binnen de vijftien dagen na de eerste verspreiding van het werk.

- Per kalenderjaar dient enkel het laatste gedeponeerde nummer van ieder kalenderjaar vergezeld te zijn van een formulier. Bij de uitgave van een nieuw tijdschrift, of wanneer de titel, het formaat of de periodiciteit wijzigt, moet de eerste zending al een formulier bevatten.
- Het depot dient bezorgd te worden op het volgende adres: Koninklijke Bibliotheek van België, Afdeling Wettelijk depot, Keizerslaan 4, 1000 Brussel. Men kan dit afgeven of verzenden (hierbij worden de portkosten betaald door de bestemming).
- Voor niet-periodieke publicaties moet de uitgever inschrijving in het register der uitgevers vragen. Daarna krijgt hij een nummer toegekend door de Koninklijke Bibliotheek. Vanaf dan moet men bijhouden in een register welke werken gedeponeerd werden. Iedere publicatie krijgt dan een volgnummer in een jaarlijkse doorlopende reeks die telkens start met het nummer 1 (bvb. D/2013/11.128/1). Dit nummer moet aangebracht worden in de publicatie op een duidelijk zichtbare plaats. Van deze regeling zijn uitgezonderd de auteurs die hun eigen werk uitgeven. Voor tijdschriften en jaarboeken geldt de verplichte opname van een volgnummer niet, maar het mag wel.
- Wie een publicatie online uitgeeft, kan deponeren op vrijwillige basis.
- Meer informatie is te vinden op: http://www.kbr.be/collections/depot_legal/depot_legal_nl.html

Hendrik Vandeginste



Tijdschriftenmagazijn C2 is een van de moderne magazijnen van de Erfgoedbibliotheek

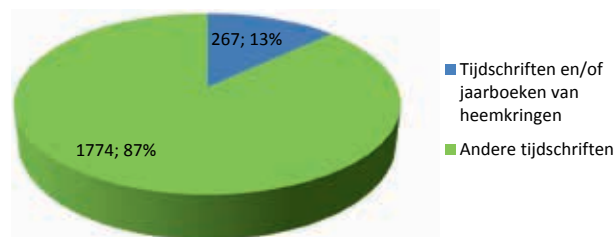
Een stand van zaken

Van de 2.041 lopende tijdschriften die de Erfgoedbibliotheek vandaag ontvangt, zijn 267 titels afkomstig van een heemkundige vereniging. Twee zijn buitenlandse heemkundige tijdschriften (Yser Houck uit Frankrijk en de Nieuwsbrief van de Heemkundige Vereniging Terneuzen).

Van de 267 abonnementen zijn er 245 afkomstig van kringen die aangesloten zijn bij de provinciale koepels voor heemkunde. Onderstaand cirkeldiagram illustreert het aandeel heemkundige tijdschriften en/of jaarboeken op het totaal aantal abonnementen bij Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience.

Vaststellingen: mei 2013

Tijdschriftabonnementen Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience



Vaststellingen: mei 2013

	aantal tijdschriften en/of jaarboeken van heemkringen aangesloten bij de provinciale koepels voor heemkunde
Antwerpen	80
Vlaams-Brabant	31
Brussel	6
Limburg	49
Oost-Vlaanderen	58
West-Vlaanderen	39
Overkoepelend	2
Buiten België	2
Totaal	267

Onderstaande vaststellingen hebben slechts betrekking op de 245 titels van kringen die aangesloten zijn bij een provinciale koepel. Loopt het tijdschrift vlot, of is er achterstand? Na de telling begin dit jaar werden intussen bepaalde kringen waarbij achterstand was geconstateerd al op de hoogte gesteld en leverden zij achterstallige nummers alsnog in. Ook werd vastgesteld dat enkele titels met achterstand eigenlijk intussen gestaakt waren. Ook deze gegevens zijn in onderstaande tabel verwerkt.

Vaststellingen: mei 2013

	Totaal aantal tijdschriften en/of jaarboeken in depot	geen problemen	%	achterstand	%
Antwerpen	76	69	91	7	9
Vlaams-Brabant	29	22	76	7	24
Brussel	4	4	100	0	0
Limburg	48	44	92	4	8
Oost-Vlaanderen	51	50	98	1	2
West-Vlaanderen	35	25	71	10	29
Overkoepelend	2	2	100	0	0
TOTAAL	245	216	88	29	12

Oproep

Door de overdracht van hun uitgebreide tijdschriftencollecties tien jaar geleden toonden Heemkunde Vlaanderen vzw en de provinciale koepelorganisaties hun steun en vertrouwen in de samenwerkingsovereenkomst. Met genoegen stelde Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience begin dit jaar al vast dat sinds die tijd bijna 90% van alle bij hun provinciale koepel aangesloten heemkringen trouw hun tijdschrift en/of jaarboek bij de Erfgoedbibliotheek deponeren. Heemkringen uit Antwerpen, West-Vlaanderen en Vlaams-Brabant sturen hun publicaties rechtstreeks op; in Oost-Vlaanderen en Limburg worden de tijdschriften en jaarboeken in eerste instantie door de koepel verzameld, om ze nadien te deponeren in de Erfgoedbibliotheek.

De depotgeving van de Vlaamse heemkundige tijdschriften wordt dus vrij goed opgevolgd. Toch zijn er nog steeds kringen die niet deponeren, of van de overeenkomst niet op de hoogte blijken te zijn. Aan hen vragen we, na het lezen van dit artikel, om eveneens tegemoet te komen aan de oproep om hun tijdschrift en/of jaarboek gratis toe te sturen aan:

Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience,
Afd. tijdschriften
Hendrik Conscienceplein
2000 Antwerpen

Indien u uw tijdschrift of jaarboek liever deponert via de provinciale koepel, zoals het gebeurt in Oost-Vlaanderen en Limburg (zoals hierboven beschreven), neemt u best met uw provinciaal bestuur contact op.

Wat deponeren?

Eén aflevering van elk tijdschrift of jaarboek waarin artikels voorkomen die relevant kunnen zijn voor historisch onderzoek. Een intern periodiek mededelingsblad, berichtenblad of jaarverslag dat geen historisch relevante informatie bevat, dat enkel gericht is aan de leden, met bijvoorbeeld een activiteitenkalender, een verslag van een uitstap, een kwis of een puzzel, etc. hoeft *niet* te worden gedeponerd.

Tenslotte

Over de achtergrond van de overeenkomst en het belang van deze voorname thematische collectie “Vlaamse heemkundige tijdschriften” vindt u aanvullende informatie terug op de website van de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience. U komt daar op uit als u deze weg volgt:

<http://www.consciencebibliotheek.be>

-> Collectie -> Bijzondere collecties -> Thematische collecties -> Heemkundige tijdschriften.

U vindt daar tevens de link naar het volledige overzicht van deze collectie Vlaamse heemkundige tijdschriften, met daartussen ook uw tijdschrift.

- 1) Nummers van uw tijdschrift of jaarboek die er eventueel toch nog zouden ontbreken zijn vanzelfsprekend ter aanvulling zeer welkom (indien nog leverbaar).
- 2) Indien u met het bestuur of een kleine afvaardiging van uw heemkundige vereniging eens graag een bezoek achter de schermen zou krijgen, kan dit zeker geregeld worden.

U kan in beide gevallen contact opnemen met de verantwoordelijke voor de tijdschriftenafdeling:
Marcel van den Heuvel, e-mail: marcel.vandenheuvel@stad.antwerpen.be, tel. 03/338.87.39.

Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience
Hendrik Conscienceplein 4 (administratie)
publieksingang leeszaal Korte Nieuwstraat (geen huisnummer)
2000 Antwerpen
www.consciencebibliotheek.be
03/338.87.10 (onthaal) – 03 338.87.33 (leeszaal)
consciencebibliotheek@stad.antwerpen.be

Marcel van den Heuvel
Beheer tijdschriften,
Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience

- 1 E. VAN HOYE en F. DIERICKX, 'Uw publicaties zijn meer ogen waard, naar een Vlaamse erfgoedbibliotheek', in: Binnenkrant, 2004, nr. 1, p. 1-4.
- 2 http://www.kbr.be/collections/depot_legal/depot_legal_nl.html
- 3 Vlaamse Erfgoedbibliotheek vzw, niet te verwarren met Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience, is een netwerk van de zes grote belangrijke bewaarbibliotheken in Vlaanderen, waaronder Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience, de drie universiteitsbibliotheken van Leuven, Gent en Antwerpen, de Openbare Bibliotheek Brugge en de Provinciale Bibliotheek Limburg. Via diverse projecten en onderzoek wil ze expertise ontwikkelen en kennis verspreiden rond de ontsluiting, digitalisering en conservering van bewaarcollecties. Pas onlangs werd op hun initiatief een voorstel tot onderzoek naar de wenselijkheid van een decretaal depot voor de Vlaamse Gemeenschap goedgekeurd.
- 4 L. SIMONS, *Over koninklijke en andere bibliotheken*, Amsterdam, Dr. P.A.Tiele-Stichting, 2006, p. 20.

ACTIVITEITEN IN DE KIJKER

Fietstocht naar de bron van de Heulebeek

De heemkringen van Heule, Wevelgem, Ledegem, Dadizele, Moorslede en Natuurpunt organiseren in mei een fietstocht met drie startplaatsen: Heule, Moorsele en Dadizele. De aankomst was voorzien aan de bron van de Heulebeek in Zonnebeke en kende een enorm succes. In mooi lenteweer fietsten 950 deelnemers naar de bron van de Heulebeek.

In Heule, een deelgemeente van Kortrijk, is een werkgroep al jaren bezig het landelijk karakter van het dorp te bewaren. De Heulebeek, de beek waarnaar Heule is genoemd, is daar een essentieel onderdeel van.

In 2012 besloten een paar geologen, leden van Natuurpunt en van de heemkringen van Heule, Wevelgem, Ledegem, Dadizele en Moorslede om iets te doen rond de Heulebeek.

Langs het fietsparcours werden 25 houten kijkkasten opgesteld met informatie over de natuur en de geschiedenis van de Heulebeekvallei. De Zonnebeekse heemvrienden plaatsten een van de bekendste heksen uit Beselare ‘Dokke van Heulebeke’ langs het traject.

Toen de heemkundige kring ‘langs d’Heuleboorden’ (Heule) enkele jaren geleden aan een boek werkte over het 900-jarig bestaan van Heule, viel het hen op dat er zo weinig bekend was over de beek. Enkele leden trokken hun laarzen aan en trokken op ontdekkingsstocht.



‘Daar stelden we vast dat het niet duidelijk was welke van de vertakkingen de Heulebeek of een zijbeek was. Bovendien ligt er een groot bedrijf in het bronengebied dat de natuurlijke omgeving vertekent. Ook de Slag van Passendale in 1917 hertekende het landschap. Volgens de geologen in de werkgroep zijn er bij een beek meestal verschillende bronnen en is het beter om te spreken van een bronnenzone in plaats van één bron.’



De bekendste heks uit Beselare: ‘Dokke van Heulebeke’

Voor de fietstocht had men één eindpunt nodig en kwam men tot een praktische oplossing. ‘De ‘officiële’ bron werd gelokaliseerd op een boerderij vlakbij de bronnenzone. Het is de plek waar er zelfs gedurende droge periodes altijd wel wat water uit de grond opwelt.’

Tot aan de Franse Revolutie bepaalde de beek voor een stuk de grens tussen de Kasselrijen Ieper en Kortrijk. ‘Het was van meet af aan de bedoeling dat ieder vanuit zijn eigen discipline tekst en documentatie zou verzamelen die vanaf 1 januari 2013 op een speciaal hiervoor ontworpen website (www.heulebeek.be) zou geplaatst worden’, zegt Xavier Monteyne van de heemkundige kring van Dadizele. ‘Dit opzet werd jammer genoeg niet gehaald. Wel werd er een logo ontworpen. Dat stelt de Heulebeek voor, laverend van het Noordwesten naar het Zuidoosten tussen de kerktorens van de deelnemende gemeenten.’

Een belangrijke bron bij het historisch benaderen van de Heulebeek zijn de kaarten die rond 1880 werden gemaakt. Elke provincie verplichtte de gemeenten kaarten te maken van de niet bevaarbare waterlopen. Aanvankelijk was dat beschrijvend, maar in 1880-81 werd beslist dat er ook kaarten opgemaakt moesten worden. De kaarten voor West-Vlaanderen zijn onlangs door de provincie gerestaureerd en zijn in het provinciaal archief van West-Vlaanderen digitaal raadpleegbaar.

Rob Bartholomees

De dodendraad in Baarle-Hertog



In kader van het project 'Wereldoorlog I in onze grensregio' heeft de heemkundige kring Amalia van Solms in Baarle-Hertog een gedeelte van de dodendraad gereconstrueerd.

De dodendraad was de elektrische versperring die tijdens de Eerste Wereldoorlog de grens tussen België en Nederland vormde. Het door Duitsland bezette België werd daardoor hermetische afgesloten van het neutrale Nederland. Deze versperring heeft een groot aantal slachtoffer geëist: veel vluchtelingen die toch de grens probeerden over te steken werden geëlektrocuteerd of neergeschoten. Dit verklaart de benaming 'dodendraad'. Deze donkere geschiedenis wordt ook verteld in het recent verschenen boek 'Hoogspanning aan de Belgisch-Nederlandse grens'.

Langs deze voormalige grens tussen bezet en vrij gebied werd er in en rond Baarle een recreatieve fietsroute en twee wandelingen uitgestippeld. De fietsroute, die 38km lang is, kreeg de toepasselijke naam 'de Dodendraadroute'. De twee wandeltrajecten lopen in Zondereigen en in het centrum van Baarle. Al wandelend en fietsend passeert men de meest markante plaatsen uit de geschiedenis van de Eerste Wereldoorlog. Verschillende informatieborden en reconstructies langs het parcours doen het verleden herleven.

Sinds het begin van deze zomer zijn deze fiets- en wandelroutes weer enkele bijzondere locaties rijker. Want er werden twee schildwachthuisjes (een Duits en een Nederlands) en een volledig schakelhuis gereconstrueerd en langs het parcours opgesteld. Opmerkelijk, want het is de eerste keer dat er een

complete reconstructie van een Duits schakelhuis met wachtlokaal werd nagebouwd.

Nog opmerkelijker is dat er voor deze reconstructies een beroep werd gedaan op de laatstejaarsleerlingen van de afdeling Hout van het Vrij Instituut voor Technisch Onderwijs (VITO) in Hoogstraten. Doorheen het hele schooljaar werd er getimmerd en gemonteerd, zodat men op de opendeurdag van de school trots het eindresultaat aan het publiek kon voorstellen. Sinds juni staan het schakelhuis en de wachthuisjes nu ook op zijn definitieve plek langs het parcours. Deze samenwerking tussen de heemkundige kring, de school en de leerlingen zorgde voor een resultaat dat absoluut gezien mag zijn.

Meer informatie over de reconstructie van de dodendraad, de schildwachthuisjes en het schakelhuis vind je op www.amaliavansolms.org of www.dodendraad.org. Ook het boek kan besteld worden via de site. Meer informatie over de dodendraad vind je in het volgende nummer van Tijdschrift (www.tijd-schrift.be).

Pieterjan Buggenhout

