

Programma symposium 'Ben ik in Beeld?'

10:00 uur	Inloop
10:30 uur	Opening
10:45 uur	Lezing dr. Susan Aasman, universitair docent mediastudies Rijksuniversiteit Groningen

Geschiedenis online! Hoe vertellen we in het digitale tijdperk een historisch verhaal?

Bronnen worden steeds vaker gedigitaliseerd. Historici maken daarvan dankbaar gebruik bij hun onderzoek. Dat geldt zowel voor het opzetten van grote databasebestanden voor cijfermatig onderzoek, maar zeer zeker ook voor beeldmateriaal en geluidsfragmenten. Tegelijkertijd ontstaan er dagelijks nieuwe typen bronnen, zoals tweets, Facebookposts, blogs en vlogs, et cetera. De nieuwe wereld die zich hier heeft geopend, dwingt historici opnieuw kritisch na te denken over het gebruik van digitale bronnen: ze bieden niet alleen onderzoeksmogelijkheden, maar ook nieuwe kansen voor *publieksgeschiedenis*. Tijdens deze presentatie zal Susan Aasman voorbeelden geven welke mogelijkheden, maar ook welke beperkingen het digitale domein biedt om op visuele wijze een historisch verhaal te vertellen.

11:15 uur	Lezing prof. dr. Gert-Jan Hospers, economisch geograaf aan de Universiteit Twente en bijzonder hoogleraar Transitie in Stad en Regio aan de Radboud Universiteit.
-----------	---

Digitale zichtbaarheid voor regionaal erfgoed

Prof. dr. Gert-Jan Hospers spreekt veel over de identiteit, ontwikkeling en marketing van regio's. Hij zal onder meer ingaan op het belang van digitale zichtbaarheid voor regio's en slimme manieren om informatie over regionaal erfgoed te delen. Eerder schreef hij over Groningen het boek *Er gaat niets boven citymarketing*. Binnenkort komt zijn nieuwe boek uit, getiteld *Slimme streken: de kracht van het platteland*.

12:00 uur	Afsluiting ochtendprogramma
12:10 uur	Lunch
13:00 uur	Middagprogramma, workshops ronde 1
13:45 uur	Korte pauze: Experience Center
14:15 uur	Workshop ronde 2
15:00 uur	Afsluiting middagprogramma
15:45 uur	Einde

Workshops

U kunt tijdens het symposium 'Ben ik in Beeld?' deelnemen aan verschillende workshops, verdeeld over twee rondes.

Hoe gebruik ik Collectie Groningen in mijn sociale media?

Wie: Sylvia Jansen (Marketinghulp MKB)

Wat: krijg inzicht in wat er op het gebied van sociale media kan met het digitale (foto)materiaal van Collectie Groningen. Sylvia Jansen laat zien hoe sociale media ingezet kan worden om bezoekersaantallen en betrokkenheid bij musea te verhogen. Daarbij gaat ze met name in op de nieuwe mogelijkheden die digitalisering van collecties – in de vorm van Collectie Groningen – biedt. Ze gebruikt praktische voorbeelden die aansluiten bij de deelnemende instellingen. Aan deze workshop kan een beperkt aantal deelnemers meedoen.

Collegiaal overleg: Rijksmuseum

Wie: Maarten Heerlien (Rijksmuseum/Rijksstudio)

Wat: met Rijksstudio maakte het Rijksmuseum al meer dan 600.000 objecten uit hun collectie digitaal toegankelijk en gratis beschikbaar. De kerngedachte van Rijksstudio is: digitalisering is geen verlies van kwaliteit maar het toevoegen van een andere kwaliteit. Digitalisering is een manier om kunst voor een grotere groep beschikbaar te maken. Maarten Heerlien, coördinator Collectie Informatie bij het Rijksmuseum, vertelt waarom het Rijksmuseum hiervoor heeft gekozen en wat het concreet heeft opgeleverd aan goodwill en op zakelijk gebied. Ook zullen er tips en tops gegeven worden: wat kan de Groningse culturele sector leren van de werkwijze van het Rijksmuseum?

Het digitale Verhaal van Groningen

Wie: Anja Reenders, Mark van den Anker (De Verhalen van Groningen), Duco Schenk (Economic Board Groningen)

Wat: Collectie Groningen is geen doel op zich, hoe mooi het ook is om de Groningse topstukken digitaal te kunnen bekijken. De winst van een project als dit ligt in de nieuwe mogelijkheden die het geeft om bezoekers en bewoners te bereiken met de verhalen over onze provincie. Een paar voorbeelden van dergelijke mogelijkheden komen tijdens deze workshop aan bod.

Anja Reenders en Mark van den Anker zijn aanwezig namens De Verhalen van Groningen. Deze organisatie heeft de provinciale taak het publieksbereik voor de Groninger cultuurhistorie te vergroten. Dat doet ze enerzijds door het bouwen van een digitale infrastructuur samen met diverse Groningse partners. Anderzijds door middel van Verhaallijnen die samenhang creëren in het cultureel en toeristisch aanbod. Anja Reenders en Mark van den Anker zullen een toelichting geven op de digitale infrastructuur en de Verhaallijnen en hoe topstukken van Collectie Groningen hier een plek in krijgen.

Duco Schenk vertelt over de visie van de Economic Board Groningen op de relatie digitalisering van erfgoed en cultuurtoerisme. Als voorbeeld gebruikt hij het project Augmented Groningen. Doel van dit project is het realiseren van vijftien augmented reality-locaties in Noord-Groningen. Bezoekers en bewoners ervaren hier, via hun mobiele apparaten, in beeld en geluid de verhalen van deze bijzondere plekken in het Groningse landschap.

Registreren, en dan...

Wie: Marjan Brouwer (Erfgoedpartners, Museum Martena), Nienke van Schaverbeke (Europeana), Hans Schraven (Collectie Nederland), Shannon van Muijden (Zuiderzeemuseum)

Wat: musea doen aan collectieregistratie, en dan...? Welke mogelijkheden biedt je eigen collectieregistratie om een groter publiek te bereiken en aan te sluiten bij digitale initiatieven? Wat moet je doen om je data voor welk publiek beschikbaar te maken? Welk voordeel biedt online presentatie van je collectie? Hoe houd je de regie over je eigen data en aan welke projecten wil je

meewerken? Marjan Brouwer gaat in gesprek met vertegenwoordigers van online portalen voor collectie-informatie (Europeana en Collectie Nederland) om de mogelijkheden te verkennen. Shannon van Muijden van het Zuiderzeemuseum legt uit wat haar visie op digitalisering is en licht de keuzes van het Zuiderzeemuseum voor online presentatie en samenwerking toe.

Experience Center

Tussen de workshops door kunt u tijdens het symposium 'Ben ik in Beeld?' in het Experience Center terecht voor een aantal demonstraties. Ervaar de vele opties die digitalisering biedt.

Het museum in Virtual Reality

Wie: studenten van de opleiding Game Artist en hun docent Tim Cottenham (Noorderpoort)

Wat: hoe kijken jongeren naar de afbeeldingen van Collectie Groningen, welke mogelijkheden zien zij? Studenten van de opleiding Game Artist geven een voorproefje van de games die zij er mee zouden maken. Ervaar hun visie door de presentatie via motion capturing.

De Tovertafel

Wie: Tovertafel

Wat: de Tovertafel is een kastje dat aan het plafond wordt gehangen, boven de eettafel van een zorginstelling bijvoorbeeld. Hierin zitten onder andere een hoge kwaliteit beamer, infraroodsensoren, een luidspreker en een processor waarmee spellen op tafel worden geprojecteerd. De kleurrijke projecties reageren op hand- en armbewegingen. De Tovertafel is bedoeld voor mensen met een cognitieve beperking, zoals ouderen met dementie of mensen met een verstandelijke beperking. De spellen stimuleren beweging en sociale interactie. Ook in spellen van de Tovertafel kan gedigitaliseerd erfgoed ingezet worden.