

ANMI workshop Interactiviteit in de Erfgoedsector

Titel: Interactiviteit in de Erfgoedsector

Georganiseerd door het Virtueel Platform en Digitaal Erfgoed Nederland

Contextualisering en contentverrijking zijn kernbegrippen voor het digitale informatie-aanbod van erfgoedinstellingen. Hoe kan je als erfgoedinstelling goed samenwerken met de directe omgeving van de instelling. Hoe kan je communiceren met de voor jouw instelling relevante doelgroepen. Hoe maak je duidelijk aan het brede publiek wat de maatschappelijke relevantie is van het cultureel erfgoed. Hoe ontwikkel je een visie op ontsluiting van het culturele erfgoed die past bij de doelstelling van je instelling?

Het maken van een vertaalslag van deze vragen naar het digitale domein vraagt om een goede invulling van het begrip interactiviteit. Voor de toepassing van interactieve communicatie zijn verschillende mogelijkheden denkbaar. In de cursus zal aandacht besteed worden aan een diversiteit van oplossingen. Veelbelovende mogelijkheden op het gebied van educatie, voorlichting, informatie visualisatie en strategische communicatie zullen het uitgangspunt zijn voor het cursusprogramma. Specifiek zal ook gekeken worden naar de wijze waarop simulaties en serious gaming (meer dan entertainment alleen) ingezet kunnen worden voor interactieve communicatie voor cultureel erfgoedinstellingen .

Dagvoorzitters:

Cathy Brickwood, Virtueel Platform

Janneke van Kersen, Digitaal Erfgoed Nederland

PROGRAMMA

23 augustus

24 augustus

Dag 1 Serious Gaming & Cross Media	Dag 2 Omgevingsinteractie
Lezing: Jeroen van Mastrigt Utrecht School of Art & Technology, HKU Serious Gaming en interactie	Workshop: Locative Media Mobile Bristol Constance Fleuriot

Lezing: Geska Helena Andersson Director, Game Studio, Interactive Institute, Sweden Integrating virtual and physical modes of game play	Locative Media Workshop
Middagpauze	<i>Middagpauze</i>
Workshop: Cross Media	'Verhalen vertellen'
Bruno Felix Submarine	Dick Rijken VPRO, Rijksmuseum etc 'Dramatische Erfgoed'
	Bibi Panhuysen Imagine IC 'Levensverhalen'
	Jeanne van Heeswijk Face your World (<i>onder voorbehoud</i>)
	Jacqueline Heerema Museum Oostwijk
	Plenaire discussie onder leiding van Dick Rijken

Over de sprekers

Jeroen van Mastrigt

Vanuit zijn functie als studieleider van de Utrecht School of Art & Technology (een school binnen de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht) is Jeroen van Mastrigt de afgelopen jaren bezig geweest met het opzetten en inrichten van een, in Europa unieke bachelor opleiding op het gebied van computergames (Game Design & Development). Daarnaast werkt hij als mediatheoreticus binnen een masteropleiding aan de Professional School of the Arts Utrecht (Samenwerking tussen de Universiteit van Utrecht en de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht) op het gebied van 'serious games': het toepassen van game- en simulatietechnologie buiten een entertainment context (strategische communicatie, educatie, training, voorlichting & kunst). Jeroen is coördinator van het Nederlandse Chapter van de International Game Developers Association.

Geska Helena Andersson is director of the Game studio, and has been working within the Interactive Institute since 1999. She has studied film, drama, philosophy, modern literature, ethnology and women studies at the University of Lund. At the Kaospilot University in Aarhus, Denmark and in San Francisco, US, she studied entrepreneurship and leadership with a focus on creativity, innovation and intercultural understanding. Geska has worked as a freelancing film and drama critic for six years, and as creative director and producer of several arts and new media events. In a commercial context, she has been working with new media as Creative Director at Scandvision Mediahouse and as Key Account Manager at the award-winning web agency Moonwalk Sthlm. Her clients include such as H&M, Swedish Postal Offices, Ericsson Mobile Communications, ICA, UR and SVT.

The Trans-Reality Game Laboratory (TRGL) - a research laboratory specialising in the development of new game forms and technologies integrating virtual and physical modes of game play. The TRGL is a joint project bringing together game researchers from the Interactive Institute (former Zero-Game and Play studios) with researchers at Gotland University (HGO). TRGL is hosted at the Gotland University, and includes a research node within Gothenburg.

The purpose of the laboratory is to develop new and interesting game forms together with facilitating technology, laying the foundations for new cultural experiences, modes of expression and potential business opportunities. Studio outcomes include both advanced theoretical material in contemporary game research, and playable demonstrators of new game concepts.

<http://www.tii.se/game/>

Bruno Felix

Bruno Felix is one of the directors of Submarine, a production company specialized in innovative and creative content for broadcast, video, DVD, online and other platforms. The company works with an extensive international network of the most innovative and creative storytellers using new digital technologies to produce documentaries, games and interactive projects. Submarine explores new forms of moving image celebrating the next generation of creatives and directors. Submarine has been operating since the first of January 2000.

www.submarine.nl

Dick Rijken

After serious excursions into computer science and electronic music, Dick Rijken graduated as a psychologist. He was involved in setting up an expertise centre for artificial intelligence at the Utrecht School of the Arts, and conducted a research project for Apple Computer's Advanced Technology Group in the field of the user interfaces for manipulating motion in computer animation. He was head of the Interaction Design department at the Faculty for Art, Media and Technology. This involved setting up the world's four-year curriculum in Interaction Design in 1990.

In 1995 he developed a webbased Cinema Service for the Dutch TV Network VPRO. The website uses collaborative filtering techniques to enable its users to receive advice about films on television via email, based on their personal judgments of films.

In 1996 he became CEO of TBWA/e-Company, a web design company in the Dutch branch of TBWA, a worldwide network of companies in advertising, marketing and communications.

Currently, he spends most of his time as an independent consultant for companies, non-profit organisations and research labs and as a lecturer on strategic and conceptual issues in digital communication.

Jacqueline Heerema

In haar kunst onderzoekt Heerema de vervreemding en verwondering in de verhalen van alledaagse dingen om ons heen: zij noemt dit anekdotische plaatsbepalingen. Er ontstaan geen beelden voor de eeuwigheid, maar tijdelijke, veranderlijke en prikkelende situaties die geënceneerd worden binnen de dagelijkse werkelijkheid. Met MOM, Mobiel Oostwijks Museum, wordt een nieuwe flexibele ontmoetingsplek in de wijk geïntroduceerd, waar bewoners en kunstenaars elkaar ontmoeten en samenwerken. <http://www.jacquelineheerema.nl/>

Bibi Panhuysen werkt als projectcoördinator bij Imagine Identity and Culture, een nieuwe organisatie in Amsterdam Zuidoost over migratie en eigentijdse diversiteit. Imagine IC maakt archiefmateriaal (foto, film en video) over de Nederlandse migratiegeschiedenis toegankelijk voor het grote publiek. Tegelijkertijd stimuleert het de productie van nieuwe beeldverhalen. Het accent ligt hierbij op verhalen over en door de oudste generaties migranten in Nederland en op beeldproducties van jongeren, die zich onbegrensd laten inspireren door meer culturen dan die van herkomst alleen. Met behulp van ICT-programma's, in workshops video en fotografie laten zij hun visie op hun leven in Nederland zien. Bibi Panhuysen is onder meer betrokken bij enkele lang lopende verhalenprojecten van Imagine IC, zoals Levensverhalen (een groeiende collectie videoportretten van eerste generatie migranten) en Xpats (een interactieve verhalenwebsite over de thema's Molukse woonnoorden, Turkse gezinshereniging en Marokkaanse huwelijkspartners). In 2003 en 2005 organiseerde zij verschillende werkconferenties over verhalenprojecten voor professionals uit de kunst- en cultuursector.

www.imagineic.nl