

# **EVE 2019 - workshop Digitale Storytelling**

## **door Mariëlle van Tilburg**

### **Wat is digitaal vertellen?**

Met behulp van interactieve games en verhalende audiotours kun je erfgoedlocaties en hun historische (kunst)objecten tot leven wekken. Die locaties en objecten zijn uiteraard aan plaats- en tijdgebonden, maar voor een verhaal geldt dat niet. Met storytelling heb je dus een groter bereik en kun je spelen met dimensies van ruimte en tijd.

Audio biedt nieuwe mogelijkheden voor musea en andere erfgoedinstellingen. Met een koptelefoon op en aantrekkelijke audiofragmenten kun je een intieme sfeer creëren en wordt een breed publiek aangesproken.

Een audiotour kan beginnen met een mooi, intrigerend geluid of met muziek die de aandacht trekt. Zo wordt een bezoeker als het ware een verhaal ingezogen, want met audio kun je bezoekers beïnvloeden.

### **Schrijven voor een audiotour**

Dit verschilt niet zoveel met vertellen. Begin met het visualiseren van wat er het eerste te zien is in een ruimte en wat je als bezoeker gelijk opvalt. Welke zintuigen (naast het visuele) worden nog meer aangesproken en kun je die zintuigelijke ervaringen in taal beschrijven? Wat daarbij van belang is: zorg dat je geschreven en gesproken teksten kernachtig en vooral persoonlijk zijn. Ga dus niet te veel uit van pure (objectieve) feitelijkheid, want dat schept afstand.

Ga uit van korte zinnen en spreektaal, want dat is makkelijker om naar te luisteren. Maak ook gebruik van meerdere stemmen, soundscapes en muziek om een sfeer te scheppen. Gebruik diverse vertelperspectieven, dat maakt het verhaal aantrekkelijker. Kijk naar objecten en ruimtes alsof je die voor de allereerste keer ziet en beschrijf je eerste indrukken.

### **Oefening in zintuigelijkheid**

Stel dat een bepaald museaal object (nog) niet te zien is, kun je er dan langs andere zintuigen wel over vertellen? Welke zintuigen gebruik je om het te beschrijven? Denk bijvoorbeeld aan de tastzin waardoor je weet hoe het voelt: hard of zacht, koud of warm, zwaar of licht. Maar ook hoe het ruikt of hoe het klinkt. Gebruik die andere (niet-visuele) zintuigen bewust in je digitale storytelling.

### **Wat is een goed digitaal verhaal?**

Een goed digitaal verhaal raakt je, want het wordt op een persoonlijke en authentieke manier verteld. Het is ook inclusief, d.w.z. biedt ruimte aan verschillende persoonlijkheden en groepen mensen. De kerninhoud van het verhaal is snel en makkelijk te delen. Maar ook technisch gezien - qua stem en geluiden op de achtergrond - moet er sprake zijn van een goede, sterke overdracht.

### **Hoe vindt je goede verhalen?**

Wees je ervan bewust dat een museum of erfgoedlocatie niet zozeer een gebouw is, maar een verzamelplaats van verhalen. Begin daarom met diverse medewerkers aan een zgn. ontdekkingsfase waarbij je - bijvoorbeeld n.a.v. een nieuwe tentoonstelling - gaat brainstormen over de volgende vragen:

- Welke perspectieven zijn er te ontdekken?
- Welke vragen worden er opgeworpen en zijn nog niet beantwoord?
- Welk verhaal wordt er wel verteld en welke verhalen ontbreken nog?
- Welke mensen kun je erbij betrekken voor de ontbrekende verhalen?
- Kun je wellicht een storyjam organiseren waarbij het ene verhaal het andere oproept?
- Welke doelgroepen worden aangesproken en welke nog niet? Probeer aannames over bepaalde (doel)groepen te voorkomen en nodig zoveel mogelijk verschillende mensen uit om mee te denken.
- Hoeveel perspectieven sta je toe en komen er aan het woord? Soms zijn er wel 50 verschillende perspectieven mogelijk.
- Er is nooit sprake van één waar verhaal van de deskundige (bijv. de conservator of de professor kunstgeschiedenis), maar er zijn altijd vele ware verhalen te ontdekken. Laat ze allemaal naast elkaar bestaan, zonder rangorde.

### **Inspirerende voorbeelden**

- *Beleef de geschiedenis*. Dit is een app en tevens een website waarbij de geschiedenis van Gelderland in korte hoorspelen wordt uitgebeeld. De app is tijdens een fietstocht langs diverse Gelderse erfgoedlocaties te gebruiken.
- *Saint Andrews Castle*. Bij deze Engelse kasteelruïne wordt gebruikt gemaakt van 3D Audio (op de koptelefoon) waarbij alle geluiden in de ruimte worden geplaatst en niet slechts van links of rechts komen. Daarmee wordt je fantasie aangesproken en kun je m.b.v. de ruimtelijke geluiden eigen beelden scheppen van het vertelde verhaal.
- *Lost Royal Palaces*. Het verhaal van verdwenen kastelen wordt via audiofragmenten verteld, maar het publiek kan ook interactief meedoen, bijv. tijdens het dansen in de koninklijke feestzaal.
- *Tenement Museum*. Dit museum in New York vertelt het verhaal van diverse immigranten die gedurende 150 jaar in dit appartementencomplex woonden. Er zijn ingerichte woonkamers te zien, alsof de bewoners zonet zijn vertrokken. Via podcasts en audiotours kun je de verhalen van immigranten (met zeker 20 verschillende nationaliteiten) beluisteren. Een verhaal dat heden en verleden samenbrengt en daarom zo aanspreekt.