

**DIGITALE
WEEK**

WWW.DIGITALEWEEK.BE



TECHNOLOGIE IS EEN INSPIRATIEBRON VOOR DE HEDENDAAGSE KUNST

Auteur: Lucy Vereertbrugghen



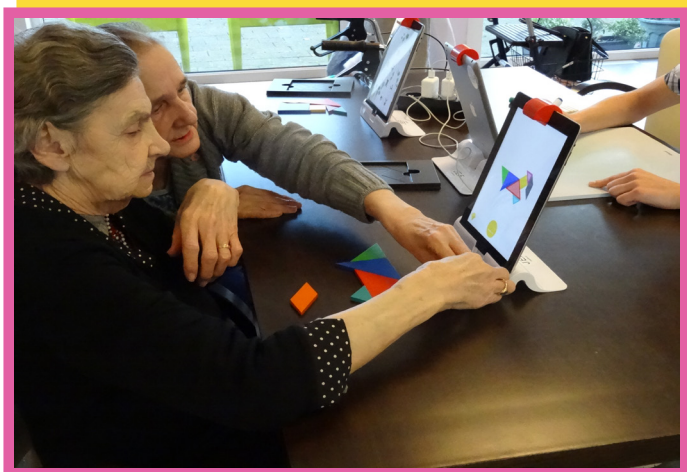
Vlaanderen
verbeelding werkt



In deze publicatie wordt slechts de mening van de auteur weergegeven. De Europese Unie is niet aansprakelijk voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie in deze publicatie.

DIGITALE CULTUUR - Inspiratiepakket

Digitale technologie is alomtegenwoordig. Daardoor duiken er meer en meer hybride kunstvormen op. Kunstenaars laten zich inspireren door de technologische mogelijkheden. In digitale cultuur gaat het om hedendaagse kunst die technologische en wetenschappelijke evoluties gebruikt en in vraag stelt. Verken die nieuwe kunstvorm samen met je publiek en haal inspiratie voor je activiteit in de Digitale Week uit goede praktijken van cultuurcentra en bibliotheken.



1 - Cultureel Centrum Aartselaar brengt digitale cultuur in woonzorgcentrum

Moeilijkheidsgraad ●●○

Installaties ontdekken om denken en creativiteit uit te dagen

In Aartselaar werkte het Cultureel Centrum samen met de bib en met woonzorgcentrum Zonnetij om jongeren, ouders, grootouders en zelfs overgrootouders te laten kennismaken met digitale cultuur. Ook lokale scholen stapten mee in het project.

Ouderen en kinderen konden in Zonnetij experimenteren met een holograminstallatie van het jeugdfilmfestival JEF, een iPadhoek met educatieve spelletjes van Osmo en de augmented reality van de teken- en kleurapp Quiver. Iedereen kon ook kennismaken met tien installaties van Technopolis om logisch en wetenschappelijk denken en creativiteit te stimuleren en uit te dagen.

De installaties stonden van 5 tot 8 november 2017 in het woonzorgcentrum. Op zondag- en woensdagnamiddag waren de families van bewoners en geïnteresseerde bezoekers welkom. Vierdejaarsleerlingen van gemeentelijke basisschool Cade kwamen langs in kleine groepjes om samen met de bewoners de installaties te ontdekken.

De installaties spreken heel wat doelgroepen aan:

- Kinderen (5-6 jaar) onder begeleiding, vooral Quiver
- Kinderen (7-12 jaar)
- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- 65-plussers
- Mensen met een beperking onder begeleiding
- Etnisch-culturele minderheden

Aandachtspunten

Lies Lemmens is de medewerkster van CC Aartselaar die de activiteit organiseerde. Dit zijn haar tips:

- Zoek op tijd een datum en budget, samen met de verschillende partners.
- Overtuig ook het woonzorgcentrum op tijd:
 - Voor een woonzorgcentrum is het niet evident om installaties en workshops te op te zetten. Zelfs digitale cultuur is er niet evident. Bovendien werkt het kleine animatieteam met een strikte planning, en soms is er niet genoeg ruimte of zijn er niet genoeg medewerkers.
 - Zorg dat het woonzorgcentrum families die niet elke week langskomen kan informeren dat er een leuke activiteit gepland is.
- Bepaal de datum voor de activiteit zo dat je scholen kunt betrekken bij je project.
- Splits één klas op in verschillende bezoeken voor goede interactie met de bewoners. Meer dan 20 kinderen is te druk. Als de groep kinderen te groot wordt, kunnen niet alle kinderen samenwerken met een bewoner.
- Hou het laagdrempelig. Organiseer gratis 'opendeurdagen' waar mensen op een speelse manier nieuwe technologieën en spelletjes kunnen ontdekken.
- Hou rekening met de dagindeling van scholen en vooral van woonzorgcentra. Een woonzorgcentrum werkt met een strakke planning. Opstaan, wassen, ontbijt, middageten in de gemeenschappelijke ruimte: ook de bewoners zelf zijn erg gehecht aan dat schema en de medewerkers krijgen weinig tijd om alles op tijd klaar te krijgen. Zo blijft er maar een korte periode over waarin de activiteit met de klas geregeld kan worden voordat de schooldag afgelopen is. In Aartselaar konden er per dag maar twee groepjes kinderen komen.
- Zet de installaties in het zicht van bewoners en bezoekers. In de cafetaria bijvoorbeeld. Bewoners worden nieuwsgierig als er in hun cafetaria ineens dingen opduiken die ze niet kennen. En wie liever niet zelf meedoet, wil misschien wel kijken naar de anderen. Bewoners en bezoekers bereik je niet als je je activiteit opstelt in een afgesloten ruimte waar mensen (die vaak een rolstoel gebruiken) naartoe gebracht moeten worden door de schaarse medewerkers. In de open ruimte heeft je installatie elke ochtend en avond meer opbouw- en afbraakwerk nodig, maar het is de extra moeite zeker waard.

Succesfactoren

In Aartselaar was het een groot succes. Zowel voor de bewoners van het centrum als voor hun families die op bezoek kwamen, de schoolkinderen en de begeleiders.

Er kwamen zelfs zo'n vijftien onverwachte bezoekers naar de installaties kijken uit nieuwsgierigheid. Mensen zonder directe band met Zonnetij die speciaal voor het project kwamen. Het intergenerationele sloeg enorm aan. Voor de bewoners van het woonzorgcentrum was de kennismaking met nieuwe media en de interactie met de kinderen een belangrijk pluspunt.

Zonnetij heeft ook een afdeling voor bewoners met dementie, jongdementie en Alzheimer. Ook voor hen waren de installaties een succes. Vooral Osmo deed het goed waardoor de animatiegroep van het woonzorgcentrum besloot de app aan te kopen voor hun werking. De tangram stimuleert niet alleen het denken maar ook de fijne motoriek. Het werkte ook heel goed door het interactieve element als je de puzzel goed opgelost kreeg.

Interessant extra materiaal

- Meer informatie over de activiteit vind je bij CC Aartselaar: www.cultuureelcentrumaartselaar.be en lies.lemmens@aartselaar.be
- Jeugdfilmfestival JEF: www.jeffestival.be
- Hologram: in deze begeleide installatie experimenteren kinderen met digitale 3D-projecties. <https://professionals.jeugdfilm.be/hologram>
- Osmo: dit zijn educatieve spelletjes voor op de iPad: www.playosmo.com
- Quiver-kleurapp. Je kunt tekeningen maken, inkleuren en bekijken in augmentend reality: www.quivervision.com
- Reizende doe-opstellingen van Technopolis: info@technopolis.be, <http://www.technopolis.be>



2 - Hacktivate the city

Moeilijkheidsgraad ●●●

Als urban artists samenwerken aan oplossingen voor je stad

Gluon is een platform voor kunst en technologie. De organisatie organiseert residenties voor kunstenaars en workshops voor jongeren. Dat doen ze telkens samen met partners zoals een school, een fablab, een cultureel centrum of een bib. Centraal staan kunst, technologie en maatschappelijke uitdagingen.

In Hacktivate the city werkte Gluon in de Digitale Week van 2017 met Brusselse jongeren van 14 tot 18 jaar. Ze zochten oplossingen voor uitdagingen in hun stad. Zo maakten ze kennis met nieuwe technologieën, zoals programmeren, lasercutten en 3D-printen en hackten ze de stad als echte urban artists.

In het Fablab Brussels van de Erasmus Hogeschool zochten de jongeren samen met technologiën en kunstenaars oplossingen met open data, interactieve applicaties en futuristische meetapparaten. Ze werkten rond vragen als: Welke invloed hebben nieuwe technologieën op hoe we samenleven? Hoe kun je data omvormen tot een visueel of een 3D-installatie? Hoe kun je met de geluiden van de stad een kritisch muziekstuk maken?

Zo ontwierp Elias (14 jaar) City sounds. Hij vindt Brussel te rumoerig en snakt regelmatig naar wat stilte. Op zijn kaart kan Elias het geluidsniveau voor verschillende plekken in Brussel weergeven in real-time. Met lichtjes wijst de soundmap je door het Brusselse rumoer de weg naar stilteplekjes.

En Elliot, Imane (16), Louis (15), Salma (16), Samuel (16) en Sinem (14) maakten samen de slimme vuilnisbak. Ze waren geschokt door de hoeveelheid afval op straat. Hun oplossing? Een slimme vuilnisbak die mensen aanspoort om hun afval op een verantwoorde manier weg te gooien. Je hoort muziek als er iets in de vuilnisbak valt en lichtjes geven aan hoe vol hij is. Later willen ze extra stimulansen toevoegen om gebruikers nog meer aan te moedigen om hun afval weg te gooien door ze bijvoorbeeld gratis megabytes digitale data cadeau te geven per weggegooid stuk.

Bozar stelde deze en andere creatieve oplossingen tentoon op Generation Z (van 19 november tot 3 december 2017).

Voor jongeren van 14 tot 18 jaar.

Succesfactoren en aandachtspunten

- Gluon werkte samen met jongeren uit aso, kso en tso.
- Door er een hele week voor uit te trekken, konden jongeren hun projecten goed uitwerken.
- Op de expositie achteraf in Bozar konden de jongeren hun kennis delen. Dat motiveerde ze nog meer om hun project af te werken.
- De begeleiding door kunstenaars en technologen zorgt voor creatieve resultaten.

Interessant extra materiaal

- Gluon voor meer informatie over hun STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)-labformules: <https://www.facebook.com/gluonBrussel>
- Bekijk hier nog meer creaties van op de expo in Bozar: <https://www.bozar.be/nl/magazine/136299-hacktivate-the-city>



3 - Organiseer in de Digitale Week een leesgroep rond digitale literatuur

Moeilijkheidsgraad ● ○ ○

Digitale literatuur zit in de lift

Organiseer een klassieke leesgroep rond digitale literatuur. Geef de deelnemers een korte introductie over digitale literatuur voordat je samen in verhalen duikt, want voor de meeste mensen is digitale literatuur nog onbekend terrein. Hieronder lees je meer over de belangrijkste eigenschappen en recente ontwikkelingen van het digitaal-literaire domein. Zo heeft je leesgroep een kader om de verhalen te interpreteren en te waarderen. Digitale literatuur is de laatste jaren sterk gegroeid. Het gaat om verschillende soorten creaties. Kies voor een thema of enkele werken om te bespreken met je leesgroep.

Trends en voorbeelden van digitale literatuur

Er wordt volop geëxperimenteerd met digitale literatuur. Auteurs publiceren steeds meer literatuur buiten het papieren boek, zoals in games, virtual reality, webdocumentaires of met kunstmatige intelligentie. Zo breidt de literatuur haar werkterrein uit. Grenzen verleggen boeit auteurs die artistieke verdieping zoeken of een andere drager willen uitproberen. Het helpt ook om nieuwe doelgroepen te bereiken, zoals jonge lezers.

Het Nederlandse kennis- en innovatieplatform voor de boekensector KVB Boekwerk onderzocht digitale literatuur en bundelde zijn bevindingen in een interessant rapport. Wij vatten zes opmerkelijke trends en inspirerende voorbeelden samen die je kunt bespreken in je leesgroep. Uitgebreide achtergrondinformatie over alle creaties vind je in handige fiches in het rapport van KVB Boekwerk.

Trend 1 – Makers zijn de pioniers in het digitaal-culturele domein

Vaak wordt gesproken over de impact van de makercultuur op innovatie en economie, maar voor makers is digitalisering ook een bron van inspiratie die leidt tot nieuwe artistieke uitingsvormen. Initiatiefnemers in digitale literatuur komen vaak van buiten de literatuur. Meestal ontfermen ze zich over de teksten uit interesse voor het artistieke potentieel van verhalen en voor crossdisciplinaire samenwerking. Door aan projecten verschillende talen toe te voegen, nam het internationale potentieel toe. Meestal vragen die extra talen maar een relatief kleine moeite, terwijl ze het bereik van de literaire content fors uitbreiden. Dat gebeurt dan ook regelmatig.

Voorbeelden zijn WuWu & Co (stepinbooks.com/?portfolio=wuwu-co) en Bitterveld (bitterveld.eu/).

Trend 2 – Mobiele technologie domineert

Veel vernieuwing gebeurt op de smartphones die we elke dag bij ons hebben. Makers kunnen iets nieuws ontwikkelen en verspreiden met relatief toegankelijke tools. Projecten verweven zich naadloos met hardware en met gebruikspatronen, bijvoorbeeld als ze zich afspelen op social media (Such Tweet Sorrow - wearemudlark.com/projects/such-tweet-sorrow/) of als je ze in hapklare brokken presenteert (The Pickle Index - www.thepickleindex.com/). Soms onderzoeken ze hoe gebruikers het scherm aanraken, en hoe je dat kunt gebruiken om een verhaal te vertellen: visueel (Pry - prynovella.com/) of met tekst (Device 6 - simogo.com/work/device-6/).

Trend 3 – De gebruiker zit zelf aan de knoppen

In de digitale omgeving kan de gebruiker mee bepalen, meer regisseren zelfs, waardoor projecten minder auteurcentrisch worden. Dat varieert van een lezer die zijn eigen pad kiest in een bestaande serie teksten (Bitterveld - bitterveld.eu/), een speler die keuzes maakt en zo de uitkomst verandert (80 Days - www.inklestudios.com/80days/), tot een schrijver die opdrachten krijgt in een game (Storium - <https://storium.com/>). Sommige experimenten gaan zover dat de gebruiker volledig vrij is om te schrijven wat hij of zij wil. Toch is ook dan de hand van de maker nog te herkennen, als hij bijvoorbeeld de woordenschat kunstmatig beperkt (Cleartext - <https://github.com/mortenjust/cleartext-mac>).

Trend 4 – De computer is co-auteur

De inbreng van de computer wordt groter. De machine wordt co-auteur. De maker legt de contouren van zijn project met regels vast in een algoritme. Vaak gebruikt hij daarvoor een database met inhoud. Daarna gaat de computer ermee aan de slag. Zo ontstaan er heel nieuwe teksten (DadaOverload - dadaoverload.org/) of worden bestaande teksten beïnvloed (DichtBij - www.poetryinmotion.nl/). Hier en daar raakt de stem van de auteur op de achtergrond. Zijn zinnen of zinsdelen zijn niet meer dan bronmateriaal, dat door toeval, formules of gebruikersinteractie een nieuwe vorm en betekenis krijgt.

In News Wheel (www.jodyzellen.com/apps/newwheel.html) worden nieuwskoppen zo poëzie.

Trend 5 – Digitale literatuur verbindt digitale en fysieke wereld

Digitale literatuurprojecten verbinden steeds meer de fysieke met de digitale wereld. Zo zette de spoedafdeling van een Nederlands ziekenhuis poëzieregels van Maria Barnas op schermen en in de ruimte (You Say Time is a River - www.yousaytime.com/nl/). Op festivals is de installatie Tafelgeheim (<https://vimeo.com/180087043>) te zien, waarin de tafel in de VR-ervaring gedubbeld is in de echte wereld waarin je daadwerkelijk aan tafel zit. Dezelfde ontwikkeling is op een andere manier te zien in een project als Ice-Bound (www.ice-bound.com/), waarin de app het verhaal samen vertelt met het fysieke boek, via de smartphonecamera en *augmented reality*.

Deze ontwikkeling kan gezien worden als een tegenbeweging vanuit de behoefte om minder bezig te zijn met beeldschermen. Het is tegelijk een doorontwikkeling van digitale technologie. Technieken als *augmented reality* en taal- en spraaktechnologie, maar ook de opkomst van het internet der dingen (IoT), vergemakkelijken de toepassing van digitale techniek in ons dagelijks leven. Verschillende andere projecten passen in deze ontwikkeling, zoals Gateway to the World (<https://www.mariamencia.com/pages/gatewaytotheworld.html>), Hag-Seed (www.thebookseller.com/news/atwoods-hag-seed-launchsouthbank-%20digital-art-installation-404001) en Essential Tagge (www.essentialtagge.net/).

Trend 6 – Digitale literatuur bereikt nieuwe publieken

Een digitale aftakking van of variatie op een bestaande tekst kan op een verrassende manier een breder publiek bereiken. Zoals bij Arcadia (arcadiatheapp.com/), dat naast een papieren boek een nieuwe manier biedt om met de verhaalwereld in aanraking te komen. En het socialmediaproject The New Yorker Poetry Bot (www.newyorker.com/books/page-turner/introducing-the-newyorker-%20poetry-bot) laat zien hoe poëzie een 'nieuwe vertaling' kan krijgen. Verder bieden bestaande sociale netwerken mogelijkheden om nieuw publiek te bereiken. Of het algoritmische Pentametrone (<https://twitter.com/pentametrone/>) dat de toevallige Twitterbezoeker op onverwachte momenten in contact brengt met een automatisch gegenereerd en geheimzinnig poëzieproject.

Voor volwassenen en professionals

- Volwassenen (19-65 jaar)
- 65-plussers
- Professionals

Interessant extra materiaal over digitale literatuur

- Het interessante rapport van KVB Boekwerk (<https://www.kvbboekwerk.nl/innovatie/digitale-literatuur>), het Nederlandse kennis- en innovatieplatform voor de boekensector
- De website van Shapeshifting Texts
- De website van de wetenschappelijke onderzoeksgroep I <3 EPoetry (<http://iloveepoetry.com>)
- De projectdatabase van Electronic Literature Collection (<http://collection.eliterature.org/>)



4 - Literatuurroute met schrijverstafels en magische spiegels

Moeilijkheidsgraad ●●●

Installaties rond het werk van Murakami

Twee bibmedewerkers met een passie voor Murakami en voor de makerbeweging kwamen op de proppen met het idee om een literatuurroute te maken. De route is een van de vele vormen van samenwerking tussen het regioverband De Vijf: de bibs van Destelbergen, Melle, Lochristi, Merelbeke en Deinze.

Tom Fransen is bibmedewerker in Destelbergen en bezieler van het project. Hij is een vurig fan van Murakami. Het werk van de Japanse schrijver inspireerde hem en zijn collega's uit het regioverband om er installaties rond te bouwen. Ze maakten magische spiegels en schrijverstafels en verzamelden ook websites, foto's en filmpjes die elke bib verwerkte in een eigen literatuurparcours met een QR-route en de Aurasma-app. De bibs staken ook een Murakamiquiz met Aurasma in elkaar.

Een activiteit voor een heel brede doelgroep

- Kinderen (0-6 jaar)
- Kinderen (7-12 jaar)
- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- 65-plussers
- Mensen met een beperking
- Mensen in (kans)armoede
- Etnisch-culturele minderheden
- Werkzoekenden
- Laaggeletterden
- Professionals

Praktische omkadering

In elke bib stond een **magische spiegel**. Daarin zit een displaylaag verwerkt die informatie toont. De techknutselaar Dylan J. Pierce ontwierp de spiegel oorspronkelijk als cadeau voor zijn vriendin. De spiegel gaf onder andere het weer aan en strooide kwistig met complimentjes. Dylan deelde zijn ontwerp via de makerbeweging en nu kan iedereen een spiegel bouwen en het concept aanpassen naar believen.

Voor de literatuurroute programmeerden de bibmedewerkers de spiegel zo dat er informatie over auteurs en hun werk op verscheen. In Destelbergen was de spiegel gewijd aan Murakami. Een magische spiegel zet je in elkaar met Raspberry Pi, een computerscherm met spiegelfolie, een webcam en een passieve infraroodsensor. Verder in dit inspiratiepakket vind je de link naar de handleiding om er een te maken.

De bibmedewerkers van De Vijf maakten ook **schrijverstafels** waarin auteurs en literaire werken centraal staan. Hoe dat werkt? De bezoeker scant voorwerpen die op een tafel liggen in met een RFID-lezer. Zo verschijnt er informatie over een schrijver en zijn werk. De vijf bibliotheken werkten rond verschillende auteurs en zorgden voor genoeg content per tafel. De RFID-schrijverstafels zijn een knipoog naar de uitleenbalies in veel bibliotheken. Om de tafels te maken, gebruikten de bibmedewerkers onder andere Arduino Leonardo (<https://www.arduino.cc/>) en een RFID-lezer.

Aurasma Lite (www.hpreveal.com/) is een opensourceprogramma om *augmented reality* te creëren. Je kunt het downloaden in de App Store of in Google Play. Het heeft een database waarin al verschillende modellen staan en je kunt verschillende aura's delen. Aura's zijn modellen, games, foto's en filmpjes die tot leven komen als je de camera op een voorwerp of onderdeel in de echte wereld richt dat herkend wordt door Aurasma. Naast de standaardaura's zijn er superaura's. Die zijn ontwikkeld door het Aurasmateam. De aura's zijn voor iedereen toegankelijk en zichtbaar. Ten slotte is er nog de locatiegebonden aura die tot leven komt op een specifieke plek in de wereld.

Tijdsbesteding

Trek genoeg tijd uit om je activiteit voor te bereiden. Reken zeker een paar dagen om alles klaar te krijgen. Software wordt vaak geüpdatet en daardoor zit in alle handleidingen wel wat verouderde informatie waardoor je informatie moet uitzoeken. Een magische spiegel kan in theorie in een uur klaar zijn, maar als je iets ingewikkelds of specifiek wilt (zoals een playlist in een loop op je scherm in plaats van een Youtubefilmpje) dan kost dat meer tijd.

Succesfactoren en aandachtspunten

Bredere werking rond technologie

De ICT-werkgroep van het samenwerkingsverband De Vijf stapte een paar jaar geleden over van workshops kopen naar materiaal kopen. Zo konden ze een duurzamere werking opbouwen. Ze kopen nu in groep materiaal aan en de meer onderlegde collega's begeleiden de andere bibmedewerkers om met dat materiaal te werken.

Vrijwilligerswerking

Bib Destelbergen heeft vrijwilligers die elke maand mediawijze activiteiten organiseren, zoals workshops Arduino, Scratch of Lego Mindstorms. Ze worden gerekruteerd op de mediawijze activiteiten van de bibliotheken. Daar komen mensen op af met belangstelling voor techniek en die worden dan warm gemaakt om vrijwilligerswerk te doen voor de bib.

- De handleiding voor een magische spiegel: <http://bibschuur.blogspot.be/2017/05/magic-mirror.html>
- De handleiding voor de schrijverstafel: <http://bibschuur.blogspot.be/2017/07/murakami-schrijverstafel-met-arduino-en.html>
- Arduino: alles over materiaal en handleidingen: <https://www.arduino.cc/>
- Aurasma: de website kreeg een nieuwe look en URL en werd HP Reveal: www.hpreveal.com
- QR-codes: op het web vind je massa's informatie om zelf QR-codes en een QR-speurtocht in elkaar te steken.

Lees hier het interview met Tom Fransen over de Leesroute <https://www.digitaleweek.be/de-leesroute-waar-murakami-en-de-makersbeweging-samenvloeien>.

Aandachtspunten

- Maken deelnemers een heel persoonlijk verhaal? Vraag dan eerst toestemming om het te publiceren.
- Als deelnemers een persoonlijk verhaal vertellen, ervaren ze dat soms als heel emotioneel. Creëer een veilige omgeving waarin mensen over hun gevoelens kunnen praten. Maak ook ruimte voor debat en vragen.
- Zorg voor genoeg begeleiding en test alles vooraf. Technische problemen en andere vormen van tegenslag kunnen onervaren filmmakers demotiveren die niet vertrouwd zijn met het materiaal en de software. Laat de deelnemers zoveel mogelijk zelf proberen, maar help ook als dat nodig is en wees geduldig.
- Hou rekening met het auteursrecht. Foto's en liedjes op het internet zijn auteursrechtelijk beschermd en mag je dus niet zomaar gebruiken: <http://www.via-dia.be/aan-de-slag/tips-tricks> en affiche auteursrecht en portretrecht: <https://mediawijs.be/tools/auteursrecht-help-affiche>.

Succesfactoren

- De deelnemers kunnen op een laagdrempelige manier hun verhaal kwijt aan anderen en laten hun stem horen.
- Het heeft een positieve invloed op enkele aspecten van het leven van de deelnemers:
 - Het bevordert hun creativiteit.
 - Ze ontmoeten nieuwe mensen.
 - Ze ontwikkelen sociale en digitale vaardigheden.
 - Ze krijgen meer zelfvertrouwen.

Interessant extra materiaal

- <https://vimeo.com/maksvzw>
- <http://www.via-dia.be/>
- <http://www.cultuurconnect.be/iedereen-storyteller-10-tools-voor-digitale-verhalen>