



HIGHRES

HANDBOEK MET GOEDE PRAKTIJKEN



over identificatie, participatief
beheer, digitale verhalen en de
promotie van immaterieel cultureel
erfgoed



**Co-funded by
the European Union**

Gefinancierd door de Europese Unie. De hier geuite ideeën en meningen komen echter uitsluitend voor rekening van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europese Uitvoerende Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA) weer. Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.

HIGHRES - Immaterieel cultureel erfgoed weerbaar maken door storytelling

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Project partners

Vereniging voor toerisme Vidzeme (Letland) - Coördinator

Eva Koljera, Jānis Sijāts, Raitis Sijāts, Signe Lorence

Universiteit van Milano-Bicocca (Italië)

Nunzia Borrelli, Lisa Pigozzi, Giulia Mura

Universiteit van Lusófona (Portugal)

Mário Moutinho, Nathália Pamio Luiz, Maristela Simão

Storytelling Centre (Nederland)

Hester Tammes

Universiteit van Jaén / CEI Patrimonio (Spanje)

Maria Isabel Moreno Montoro, Sara Robles Ávila, Alfredo Ureña Uceda, Pedro Ernesto Moreno Garcia

OnProjects (Spanje)

Leandro França, Jorge Contreras Ubric

Uitgegeven door

HIGHRES. 2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Augustus 2024

Auteurs

HIGHRES-team

Productie coördinatoren

Vereniging voor toerisme Vidzeme

OnProjects

Redactie

Leandro França (OnProjects)

Ontwerp en lay-out

Nuria Liébana (OnProjects)

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de standpunten van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor het gebruik van de informatie die erin is vervat.

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Dit werk valt onder een niet-commerciële erkenning -zonder afgeleide werken- 3.0 Spanje Creative Commons licentie. Je mag het werk kopiëren, verspreiden en openbaar maken onder de volgende voorwaarden:

- **Erkenning.** bewerking credits moeten worden erkend zoals aangegeven door de auteur of licentiegever.
- **Geen commerciële doeleinden.** je mag dit werk niet gebruiken voor commerciële doeleinden.
- **Geen afgeleide werken.** je mag dit werk niet wijzigen, transformeren of er een afgeleid werk van maken.

Wanneer je dit werk hergebruikt of verspreidt, moet je de voorwaarden van de relevante licentie duidelijk maken. Sommige van deze voorwaarden zijn mogelijk niet van toepassing als er toestemming is verkregen van de houder van het auteursrecht.

Alle rechten die voortvloeien uit legitiem gebruik of andere beperkingen die bij wet zijn voorzien, blijven door het voorgaande onaangetast.

De volledige licentie is beschikbaar op: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Index

Samenvatting	5
Hoofdstuk 1: Multimediaverhalen en meeslepende ervaringen	12
1. Station Aluksne Banitis: Erfgoed bewaren via Multimediale verhalen	13
2. Archeologisch park Araisi Ezerpils: Integratie van legenden en archeologie voor cultureel toerisme	22
Hoofdstuk 2: Maatschappelijke betrokkenheid en samenwerkingskunst	32
3. "Raíces: Empowerment van gemeenschapsverhalen door middel van collaboratieve kunst	33
4. "Vientos del Tiempo: Herleven van orale tradities via theater en digitale media	41
Hoofdstuk 3: Digitale hulpmiddelen voor toegankelijkheid en betrokkenheid	50
5. Immaterieel erfgoed spotten: het publieke bewustzijn vergroten met QR-codes	51
6. Het Nationaal Holocaust Museum: Digitale verhalen vertellen voor historisch behoud	59
Hoofdstuk 4: Traditionele praktijken nieuw leven inblazen	68
7. "Alberi di Maggio: Traditionele muziek en ambachten nieuw leven inblazen via digitale media	69
8. "Il Filò delle Agane": Behoud van orale tradities door het vertellen van verhalen in de gemeenschap	79
Hoofdstuk 5: Plattelandsontwikkeling en culturele integratie	88
9. "Museu na Aldeia": Plattelandsgemeenschappen verbinden met culturele instellingen	89
10. Corvo Ecomuseum: Gemeenschappen betrekken bij erfgoedbehoud en educatie	103
Conclusie	114

Samenvatting

Dit Handboek voor Goede Praktijken is het eerste projectresultaat van het initiatief “Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling” (HIGHRES), een Europabreed project dat wordt gefinancierd door het Erasmus+ Programma. Het project wil plattelandsgemeenschappen de vaardigheden bijbrengen die nodig zijn om hun immaterieel cultureel erfgoed (ICE) te begrijpen, te bewaren, over te dragen en te promoten door middel van digitale verhalen. Door gebruik te maken van de kracht van digitale verhalen wil HIGHRES nieuwe kansen creëren en ongelijkheid in plattelandsgebieden aanpakken. Het consortium bestaat uit zes partners uit vijf verschillende landen die verschillende culturele contexten binnen de EU vertegenwoordigen, waaronder Zuid-Europa (Spanje, Portugal en Italië), Centraal-Europa (Nederland) en Oost-Europa (Letland).

HIGHRES promoot het gebruik van digitale verhalen om ICE te behouden en plattelandsgebieden en duurzaam cultureel toerisme te verbeteren. Het initiatief wil bijdragen aan plattelandsontwikkeling, economische groei en sociale cohesie door plattelandsgemeenschappen actief te betrekken en hun digitale vaardigheden te verbeteren. Dit handboek richt zich op de identificatie, het participatieve beheer, digitale storytelling en de promotie van ICE en biedt waardevolle inzichten en methodologieën die belanghebbenden kunnen aanpassen en implementeren in hun specifieke context.

Immaterieel Cultureel Erfgoed gaat verder dan fysieke monumenten en collecties. Het omvat ook tradities en uitdrukkingen die generaties lang zijn doorgegeven, waaronder podiumkunsten, sociale praktijken, rituelen, feestelijke evenementen, kennis en praktijken met betrekking tot de natuur en het universum en traditioneel vakmanschap. Digitale storytelling vertegenwoordigt de moderne evolutie van verhalen vertellen, waarbij digitale hulpmiddelen worden gebruikt om meeslepende verhalen te creëren die het publiek meevoeren naar iconische plaatsen en momenten van ons cultureel erfgoed. Door deze concepten te combineren, wil HIGHRES ICE behouden en promoten op een manier die boeiend, toegankelijk en impactvol is.

Het handboek presenteert tien casestudies uit vijf landen (Italië, Letland, Nederland, Portugal en Spanje), waarin innovatieve benaderingen worden getoond voor het bewaren en promoten van ICE door middel van digitale storytelling. De casestudies werden geselecteerd in de Hoofdstuknemende landen en bestrijken verschillende niveaus van expertise op het gebied van identificatie, participatief beheer, digitale vertellingen en promotie van immaterieel cultureel erfgoed, en weerspiegelen een breed scala aan benaderingen en contexten. Samen vullen ze elkaar aan om een uitgebreid inzicht te geven in effectieve methodologieën.

De projectpartners voerden deskresearch uit door de beschikbare informatie over de geselecteerde initiatieven door te nemen. Ze voerden ook semigestructureerde interviews uit met relevante belanghebbenden om meer inzicht te krijgen en aanvullend materiaal te verzamelen. Een diepgaande analyse van de verzamelde gegevens werd vervolgens uitgevoerd om de inhoud voor dit Handboek voor Goede Praktijken te produceren.

In dit handboek hebben we de vijf hoofdgebieden behandeld waarin het immaterieel cultureel erfgoed tot uiting komt, zoals voorgesteld in de [UNESCO-Convention van 2003 inzake de Bescherming van het Immaterieel Cultureel Erfgoed](#).

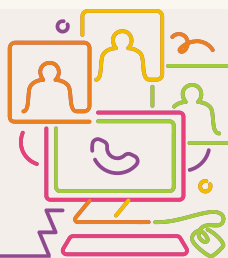
Elke casestudy is onderverdeeld in zes hoofdstukken: Inleiding, Beschrijving van de betrokken ICE, Narratieve creatie en aanpassing aan het digitale communicatieformaat, Doelgroep en methodologieën, Innovatieve aspecten en Impact. Deze secties bieden samen een uitgebreide analyse van de diverse praktijken die in verschillende contexten worden toegepast om ICE te waarborgen en te verspreiden.

De casestudies zijn onderverdeeld in thematische hoofdstukken, die hun primaire focus en methodologie weerspiegelen. Deze structuur is bedoeld om de raadpleging te vergemakkelijken en de gevarieerde strategieën te benadrukken die in verschillende culturele en sociale landschappen worden gebruikt.



Letland

Hoofdstuk 1: Multimediaverhalen en meeslepende ervaringen



1. Station Aluksne Banitis: Erfgoed bewaren via Multimediale verhalen

- **Focus:** Multimediage technologieën gebruiken om een meeslepende en boeiende bezoekerservaring te creëren die de lokale geschiedenis en het erfgoed benadrukt, de lokale economische ontwikkeling stimuleert en duurzaam toerisme bevordert.

Dit initiatief maakt gebruik van Multimediaprojecties om bezoekers een meeslepend verhaal te bieden over de Banitis-spoorlijn, waarbij historische feiten worden vermengd met persoonlijke verhalen uit de gemeenschap. De innovatieve aanpak omvat videolandschappen en lokale herinneringen en zorgt zo voor een boeiende bezoekerservaring.

2. Archeologisch park Araisi Ezerpils: Integratie van legenden en archeologie voor cultureel toerisme

- **Focus:** Het combineren van historische feiten, mythologie en lokale folklore in een Multimediale expositie om de betrokkenheid van bezoekers te vergroten en cultureel toerisme te bevorderen.

Het park integreert archeologische vondsten met lokale legendes door middel van een Multimediatentoonstelling. Deze aanpak bewaart niet alleen historische artefacten, maar brengt ook mythen tot leven door bezoekers te betrekken bij een dynamische manier van vertellen.

Hoofdstuk 2: Maatschappelijke betrokkenheid en samenwerkingskunst



3. “Raíces”: Empowerment van gemeenschapsverhalen door middel van collaboratieve kunst

- **Focus:** Gezamenlijke kunst en verhalen vertellen om leden van de gemeenschap mondiger te maken, lokaal erfgoed te documenteren en sociale cohesie te versterken.

Bij dit project worden leden van de gemeenschap betrokken bij het maken van kunstwerken die hun levensverhaal en lokale tradities weerspiegelen. Het collaboratieve karakter van het project bevordert een gevoel van eigenaarschap en trots onder de Hoofdstuknemers, wat de sociale cohesie versterkt.

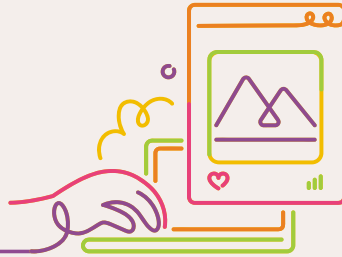
4. “Vientos del Tiempo”: Herleven van orale tradities via theater en digitale Gemiddeld

- **Focus:** De gemeenschap betrekken bij het behoud en de promotie van lokaal erfgoed door middel van theatervoorstellingen en digitale Gemiddeld.

Door theater en digitale Gemiddeld te combineren, laat dit initiatief mondelinge tradities en lokale geschiedenis herleven. Leden van de gemeenschap nemen actief Hoofdstuk aan de voorstellingen, waardoor het behoud van erfgoed een geïntegreerd, dynamisch proces wordt.



Hoofdstuk 3: Digitale hulpmiddelen voor toegankelijkheid en betrokkenheid



5. Immaterieel erfgoed spotten: het publieke bewustzijn vergroten met QR-codes

- **Focus:** QR-codes gebruiken om immaterieel cultureel erfgoed toegankelijk en aantrekkelijk te maken voor het publiek en zo meer waardering en interactie te stimuleren.

Dit project maakt gebruik van QR-codes om informatie over ICE op verschillende locaties eenvoudig toegankelijk te maken. De digitale aanpak vergroot het publieke bewustzijn en de betrokkenheid en maakt erfgoed toegankelijk voor een breder publiek.

6. Het Nationaal Holocaust Museum: Digitale verhalen vertellen voor historisch behoud

- **Focus:** Het gebruik van digitale hulpmiddelen en persoonlijke verhalen om bezoekers te informeren over, en te betrekken bij de Holocaust, waarbij het behoud van de geschiedenis en het vertellen van impactvolle verhalen wordt gewaarborgd.

Het museum maakt gebruik van digitale storytelling om persoonlijke verhalen van overlevenden van de Holocaust te presenteren. Deze methode zorgt voor een krachtige ervaring die de historische herinnering bewaart door middel van impactvolle, persoonlijke verhalen.

Hoofdstuk 4: Traditionele praktijken nieuw leven inblazen



7. “Alberi di Maggio”: Traditionele muziek en ambachten nieuw leven inblazen via digitale Gemiddeld

- **Focus:** Het gebruik van digitale Gemiddeld om traditionele muziek, ambachten en sociale gebruiken te documenteren en te promoten, zodat deze bewaard blijven en worden doorgegeven aan toekomstige generaties.

Dit project documenteert en promoot traditionele muziek en ambachten met behulp van digitale Gemiddeld. Op deze manier wordt het behoud en de overdracht van deze gebruiken aan toekomstige generaties gewaarborgd.

8. “Il Filò delle Agane”: Behoud van orale tradities door het vertellen van verhalen in de gemeenschap

- **Focus:** Lokale gemeenschappen betrekken bij het behouden en delen van orale tradities door middel van verhalen vertellen, digitale Gemiddeld en educatieve programma's.

Het initiatief bewaart en Hoofdstukt orale tradities door middel van het vertellen van verhalen door de gemeenschap, versterkt door digitale Gemiddeld en educatieve programma's. Deze aanpak garandeert de continuïteit van lokaal erfgoed in een moderne context.



Portugal

Hoofdstuk 5: Plattelandsontwikkeling en culturele integratie



9. Museum in het dorp: Plattelandsgemeenschappen verbinden met culturele instellingen

- **Focus:** Een brug slaan tussen plattelandsgemeenschappen en culturele instellingen door middel van participatieve kunst- en vertelprojecten die sociale cohesie en cultureel bewustzijn bevorderen.

Dit project verbindt plattelandsgemeenschappen met musea door middel van participatieve kunst en verhalen vertellen. Het initiatief bevordert sociale cohesie en cultureel bewustzijn en integreert lokaal erfgoed in bredere culturele verhalen.

10. Corvo Ecomuseum: Gemeenschappen betrekken bij erfgoedbehoud en educatie

- **Focus:** Het promoten van lokaal erfgoed door middel van gemeenschapsparticipatie, educatie en het vertellen van digitale verhalen om culturele identiteit en duurzaam toerisme te bevorderen.

Het ecomuseum betreft de lokale gemeenschap bij het behoud en de promotie van haar erfgoed. Door middel van educatie en digitale storytelling bevordert het initiatief de culturele identiteit en stimuleert het duurzaam toerisme.

We nodigen je uit om je te verdiepen in deze casestudies en de innovatieve manieren te ontdekken waarop gemeenschappen in heel Europa hun erfgoed bewaren en hun toekomst vormgeven. Laat deze verhalen je inspireren om de kracht van digitale storytelling in te zetten om ons geHoofdstukde culturele erfgoed te vieren en te beschermen.



Hoofdstuk 1:

Multimediaverhalen en meeslepende ervaringen



1. Station Aluksne Banitis: Erfgoed bewaren via Multimediale verhalen

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief: Multimediale tentoonstelling van het station Aluksne Banitis

Locatie: [Gemeente Aluksne, Vidzeme, Letland](#)

Naam promotor: Toeristisch informatiecentrum van Aluksne

Soort entiteit: Bureau voor toerisme

Eigendom: Openbaar

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ stacija@aluksne.lv

🌐 visitaluksne.lv/visit/aluksnes-banisa-stacija/

f [AluksnesBanisastacija](#)

📷 [aluksnesbanisastacija](#)

1. Station van Alūksne Bānītis

Het project Aluksne Banitis Station, ontwikkeld door de gemeente Aluksne in Letland, is een gerenoveerde oude bagageschuur die nu onderdak biedt aan een Multimediatentoonstelling. Deze tentoonstelling weerspiegelt de verhalen van de plaatselijke bevolking over de smalspoortrein Banitis en de spoorlijn Aluksne-Gulbene. Banitis is de enige volledig operationele smalspoorlijn in de Baltische staten die functioneert als openbaar vervoer, waardoor het een belangrijk onderdeel is van de identiteit van de lokale gemeenschap.



De gerenoveerde stationsschuur waar de Multimediatentoonstelling zich bevindt.
Bron: Aluksnes Municipality Tourism Information Centre.



Interieur van de expositie op Aluksnes Banitis Station. Bron: Gemeente Aluksnes Toeristisch Informatiecentrum.

De expositie, die in 2018 werd geopend, toont herinneringen van lokale mensen over elk station langs de spoorlijn. Bezoekers kunnen een virtueel ritje met de trein maken door bij een nagebootst treinraampje te gaan zitten, waar ze het voorbijtrekkende landschap zien en verhalen horen over elk station, verteld door de plaatselijke bevolking.

Het centrale thema van de expositie is Banitis als vriend, helper en inspirator. De verhalen zijn seizoensgebonden; tien opgenomen en gefilmd in de zomer en tien in de winter. Het Aluksne Banitis Station blijft nieuwe verhalen ontvangen van de lokale gemeenschap, die worden opgenomen en gepubliceerd op de Facebook-pagina. Deze voortdurende verzameling zorgt voor het behoud en de verspreiding van het culturele erfgoed dat verbonden is met Banitis.

1.2. Informatie over het initiatief

	Contactpersoon: Dace Bumbiere-Augule		Profiel van betrokken personen: Personeel, externe partners
	Functie: Manager van het Aluksne Banitis Station		Kwalificatie/opleiding van betrokkenen: academici/onderzoekers, museumdeskundigen, technische experts
	Aantal betrokkenen: 10 (klein team)		

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

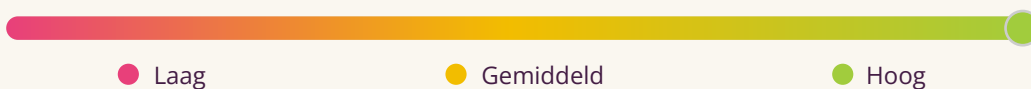
ICE Type:



ICE Erkenning:



Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



Het project Aluksne Banitis Station heeft met succes immaterieel cultureel erfgoed van onschatbare waarde verzameld en bewaard, dat diep geworteld is in de collectieve ervaringen rond de spoorlijn Aluksne-Gulbene en de exploitatie ervan. Deze verhalen, verkregen van voormalige stationschefs, spoorwegmedewerkers en passagiers, bieden unieke inzichten in het leven langs de Banitislijn en onthullen de sociale, economische en culturele dynamiek die de lokale gemeenschap heeft gevormd.

De spoorlijn Aluksne-Gulbene staat op de lijst van monumenten van nationaal belang, een status die bereikt is dankzij de toewijding en het enthousiasme van degenen die zich onvermoeibaar hebben ingezet voor het behoud ervan. Vandaag de dag dient de Banitis trein niet alleen als openbaar vervoer voor de lokale bevolking, maar is het ook een favoriete toeristische attractie geworden. Het voortbestaan van de trein is echter sterk afhankelijk van de vakbekwame monteurs, machinisten en andere specialisten, wier expertise geleidelijk afneemt.

1. Station van Aluksne Bānītis

Het project wil het bewustzijn vergroten en jongeren aantrekken om de activiteiten van de spoorwegen te ondersteunen. Aluksne Banitis Station bewaart met zijn gedigitaliseerde verhalen niet alleen dit erfgoed, maar speelt ook een cruciale marketingrol voor de spoorweg. Het station is zeer actief op sociale media, met name Facebook, waar het deze verhalen publiceert. "We zien dat steeds meer lokale mensen ons Facebookprofiel volgen en commentaar geven", zegt Dace Bumbiere-Augule, manager van het Aluksne Banitis Station.

"Aanvankelijk was er een tweeledige reactie van de lokale gemeenschap om overheidsgeld te investeren in iets als de reconstructie van de oude stationsschuur in plaats van in een ziekenhuis of sociale zorg, maar tegelijkertijd is de zeer smalle spoortrein Banitis altijd een zeer belangrijk en sterk onderdeel van hun identiteit geweest".

Om de spoorweg en zijn erfgoed verder te promoten, heeft het Aluksne Banitis Station inzendingen voorbereid voor verschillende prijzen, wat resulteerde in aanzienlijke erkenning. De tentoonstelling heeft verschillende architectuur- en ontwerpprijzen gewonnen, evenals de prijs van het European Culture Tourism Network (ECTN) voor "Bestemming van duurzaam cultureel toerisme 2020". Daarnaast werd Aluksne Banitis Station genomineerd door EMYA2022 (Europees Museum van het Jaar 2022) onder de 60 beste musea in Europa.

"Toen de eerste prijzen binnenkwamen en daarmee ook de toeristen, erkenden ook de sceptici over het project het sociaaleconomische belang van het Aluksne Banitis Station", zegt Dace Bumbiere-Augule.

Om de vijfde verjaardag van de tentoonstelling te vieren, publiceerde het Toeristisch Informatiecentrum van Aluksne het tijdschrift "The Stories of Aluksnes Banitis Station", met als doel de herinneringen van de gemeenschap aan de spoorlijn Aluksne-Gulbene te bewaren en populair te maken en bezoeken aan de tentoonstelling aan te moedigen.

Over het geheel genomen zorgt het project Aluksne Banitis Station voor het behoud, de promotie en het nieuw leven inblazen van het immaterieel cultureel erfgoed dat verbonden is aan de Banitis spoorweg, waardoor de continuïteit ervan voor toekomstige generaties wordt gewaarborgd en tegelijkertijd het cultureel toerisme in de regio wordt gestimuleerd.



Het team van het Aluksnes Banitis Station ontvangt de EMYA2022 prijs. © Gemeente Aluksnes Toeristisch Informatiecentrum.

Hoofdstuk 3. CCreatie van verhalen en aanpassing aan digitaal communicatieformat

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

? Audiovisueel, Multimedia

🌐 Tentoonstelling op locatie, sociale media.

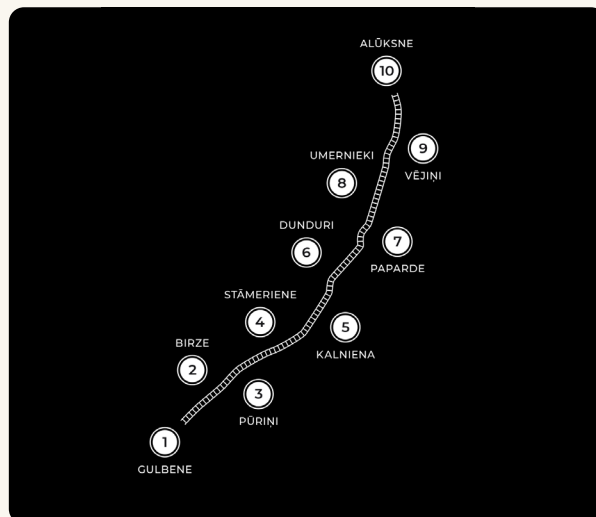


Op het Aluksne Banitis Station brengt Multimediale storytelling het verhaal van Banitis tot leven door het te portretteren als een vriend, helper en inspirator. Deze benadering mengt beeld, geluid en emoties en benadrukt dat de essentie van de reis niet alleen ligt in het bereiken van de bestemming, maar in de herinneringen en verbindingen die onderweg worden gesmeed.

Het creatieve team van Aluksnes Banitis Station had een duidelijke visie voor de tentoonstelling. Ze wilden videolandschappen combineren met de herinneringen van de plaatselijke bevolking aan de Banitis smalspoorlijn, deze koppelen aan verschillende historische gebeurtenissen en de technische aspecten en werking van de spoorlijn laten zien.

Verhalen werden verzameld tijdens alledaagse gesprekken met plaatselijke bewoners die verbonden zijn met de spoorlijn Aluksne-Gulbene. Veelbelovende vertellers werden uitgenodigd om hun verhalen voor de camera te vertellen. Het productiebedrijf "Jura Podnieka studija", ervaren in het maken van documentaires, verzorgde de opnames.

Kaart van de stations van de spoorlijn Aluksne-Gulbene. Bron: Gemeente Aluksnes Toeristisch Informatiecentrum.



Deze elementen werden vervolgens gecombineerd. Vooral het filmen in de winter was een uitdaging.

1. Station van Alūksne Bānītis

Het gebeurde bij -20°C tijdens de COVID-19 pandemie, waardoor het aantal mensen dat kon samenkomen beperkt was. In sommige videoverhalen dragen mensen maskers, wat de recente geschiedenis van COVID-19 documenteert.



Filmen tijdens de winter en Covid-19 tijd.
Bron: Gemeente Aluksnes Toeristisch Informatiecentrum.

Deze innovatieve aanpak bewaart en verspreidt op effectieve wijze het culturele erfgoed van de Banitis-spoorweg en maakt het toegankelijk voor een breder publiek.

3.1. Lokale bevolking

Het initiatief om de oude, leegstaande schuur op het station van Aluksne, eigendom van de gemeente Aluksne, te renoveren, had als doel deze om te vormen tot een toeristische attractie die het verhaal van de Banitis-trein vertelt. Centraal in dit initiatief stond de samenwerking met de lokale gemeenschap, wier verhalen en herinneringen het hart van de expositie vormen.

Bewoners werden actief betrokken bij het vormgeven van de inhoud van het initiatief door middel van participatieve bijeenkomsten, interviews en gemeenschapsevenementen. In Aluksne, een provincie waar mensen elkaar goed

kennen, was mond-tot-mondreclame en persoonlijke relaties de meest effectieve methode om de lokale bevolking te betrekken. Tot de eerste deelnemers behoorden mensen die aan de spoorlijn en de trein werkten, omwonenden van de stations en mensen die de trein gebruikten, zoals studenten die naar school pendelden.

Toen de eerste herinneringen op de expositie en het Aluksnes Banitis Station werden gepubliceerd, kwamen er meer verhalen binnen. Deze groeiende verzameling verhalen verrijkte het project. “Bij het aanvoelen en mentaal uitdenken van het tentoonstellingsontwerp dachten we na over lokaal patriottisme, over de kracht en de verhalen van de plek en over de mensen voor wie de Banitis een deel van hun dagelijks leven was, is en zal zijn,” zegt Inguna Elere van het bedrijf “H2E Design”, dat deel uitmaakte van het creatieve team van de tentoonstelling.

Deze door de gemeenschap gestuurde aanpak zorgde ervoor dat de tentoonstelling het culturele erfgoed en het collectieve geheugen van de spoorlijn Aluksne-Gulbene authentiek weergaf.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Doelgroep: toeristen/bezoekers

Bereik:



● Laag ● Gemiddeld ● Hoog

Doel van het delen van de verhalen



Tradities
behouden



toerisme
bevorderen

Frequentie: Permanente activiteit

Voor de verspreiding van de verhalen van het Aluksnes Banitis Station worden verschillende strategieën gebruikt om een breed publiek te bereiken en het behoud en de waardering van het vertegenwoordigde immateriële culturele erfgoed te garanderen. Het belangrijkste communicatieplatform is Facebook, waar regelmatig nieuwe verhalen van de lokale gemeenschap worden gepubliceerd. Daarnaast wordt Instagram gebruikt om een jonger publiek aan te trekken, met een speciaal personage, de vos, die kinderen door de verhalen op de expositie leidt.

Bovendien werkt Aluksnes Banitis Station samen met de plaatselijke kunstschool en andere onderwijsinstellingen om het Banitis verhaal te promoten door middel van creatieve workshops. Deze workshops betrekken studenten en bevorderen een diepere band met het culturele erfgoed, zodat het ook aan toekomstige generaties wordt doorgegeven.

Door gebruik te maken van sociale media en educatieve partnerschappen verspreidt Aluksnes Banitis Station op effectieve wijze zijn rijke erfgoed, waarbij een divers publiek wordt aangetrokken en een sterk gevoel van gemeenschapsidentiteit wordt bevorderd.

1. Station van Alūksne Bānītis



Aluksnes Banitis Station werkt samen met plaatselijke kunstschool. Bron: Aluksnes Municipality Tourism Information Centre.

Tiek organizēti īpaši publiski pasākumi, lai iepazīstinātu sabiedrību ar Bānīša stāstiem. Šie pasākumi kalpo kā platforma dialogam, pārdomām un stāstu stāstīšanai, ļaujot dalībniekiem veidot saikni ar dzelzceļu kā daļu no sava mantojuma un identitātes.

Ekspozīcija piesaista tūristus gan no Latvijas, gan ārvalstīm. Neatkarīgi no tā, vai tie ir dzelzceļa entuziasti, vēstures cienītāji vai zinātkāri ceļotāji. Apmeklētājus piesaista unikāla un autentiska pieredze, kas saistīta ar dzelzceļa darbību un vietējo dzīvi tā maršrutā.

“Par dzelzceļu vienmēr ir interese visā pasaulē. Tiem piemīt romantisma un sentimenta aura. Tikpat svarīgi ir stāsti par cilvēkiem, kas strādā uz dzelzceļa. Uz Alūksnes-Gulbenes šaursliežu dzelzceļa līniju varam skatīties kā uz pasaules dzelzceļu,” komentē Dace Bumbiere Augule.

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

Iniciatīva digitalizēt un demonstrēt vietējos stāstus Alūksnes Bānīša stacijā ir inovatīva pieeja mantojuma saglabāšanai un izplatīšanai. Izmantojot multimediju tehnoloģijas, apmeklētāji tiek ierauti saistošā stāstījumā, kas spilgti atdzīvina Bānīša dzelzceļa līniju.

Ekspozīcija atsauc atmiņā pieredzi, ko gūst pasažieris vilcienā Alūksnes-Gulbenes bānītis. Caur imitētajiem vagonu logiem apmeklētāji redz garāmbraucošo ainavu un klausās atmiņās par Bānīti desmit maršruta stacijās. Lai panāktu šo efektu, bija nepieciešams daudznozaru komandas darbs. Radošo koncepciju izstrādāja profesionāla dizaina kompānija “H2E Design”.

Alūksnes Bānīša stacija izmanto saziņu tiešsaistē, izglītojošas programmas, kopienas pasākumus un partnerattiecības ar kultūras un tūrisma organizācijām. Padarot stāstus pieejamus dažāda vecuma un izcelsmes cilvēkiem, iniciatīva veicina lielāku izpratni par kultūras mantojumu, tā novērtēšanu un līdzdarbošanos. Plānojot ekspozīciju, galvenais apsvērums bija ilgtspējība gan izmantojot pārdomātu dizainu, gan materiālus.

“Ir svarīgi, lai ekspozīciju varētu papildināt ar jaunu saturu, kas piesaistītu atkārtotus apmeklētājus. Alūksnes Bānīša stacijas komanda to ir panākusi, papildinot ekspozīciju ar jauniem digitalizētiem vietējiem stāstiem. Tagad ekspozīcijā ir vasaras stāsti un ziemas stāsti, un nākotnē ir iespējams pievienot vēl vairāk saturu,” komentē Ingūna Elere.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



SDG9. Industrie, innovatie en infrastructuur



SDG11. Duurzame steden en gemeenschappen

De opening van de expositie op Aluksnes Banitis Station maakte deel uit van een groter project om de omliggende infrastructuur aanzienlijk te verbeteren. Dit omvatte de aanpassing van wegen, trottoirs en parkeerplaatsen, evenals de aanleg van fietsenstallingen. Deze verbeteringen waren een katalysator voor de ontwikkeling van de hele stationswijk, waarvan vooral de horeca profiteerde.

Het café “Tvaiks un Ogle” opende op het station en het “Bahnhofs Hotel” werd gevestigd in het oude spoorweghotelgebouw. Het pas geopende Business Station heeft verschillende bedrijven aangetrokken, waaronder een keramiekatelier, visproducent, drukkerij en brouwerij, die allemaal evenementen organiseren.

Een oude graanschuur uit 1939 is door een privé-eigenaar omgebouwd tot een tentoonstelling van locomotieven. De bewoners van de stationswijk zijn ambassadeurs geworden van de Banitis trein en de spoorlijn en hebben deze verwerkt in hun verhalen, marketingactiviteiten en decoraties.

Nieuwe bedrijven bieden mogelijkheden voor de lokale bevolking om samen te komen en tijd door te brengen. Buiten Aluksnes Banitis Station is er een mobiliteitspunt voor fietsen en de Banitis-route maakt deel uit van de langeafstandsfietsroute “Green Railway”. Bezoekers kunnen de trein nemen en op stations uitstappen om hun reis per fiets voort te zetten.

“Enkele jaren geleden was de wijk rond het station van Aluksne erg depressief en verlaten - het meest onaangename deel van de stad. Maar dankzij moedige dromen, goed doordachte projecten en de vastberadenheid van de gemeente is het de trots van onze stad geworden”, zegt Ivete Velkere, hoofd van het Toeristisch Informatiecentrum van Aluksne. “Lokale ondernemers hebben geloofd in de ontwikkeling van de wijk en nu werken we samen. Het is als een sneeuwbaaleffect: het ene initiatief trekt het andere aan. De impuls voor al deze ontwikkeling was de opening van het Aluksnes Banitis Station met verhalen uit de lokale gemeenschap”.

In het eerste jaar, 2018, trok Aluksnes Banitis Station 2312 bezoekers. Het aantal bezoekers bereikte een piek van 9896 in 2020 en heeft zich de afgelopen twee jaar gestabiliseerd op ongeveer 7000 per jaar. In 2023 bestond 6,13% van de bezoekers uit buitenlandse toeristen, waarbij de grootste groep bestond uit naburige Esten, naast bezoekers uit verschillende andere landen.

“Tijdens de eerste jaren van de opening was de expositie een belangrijke magneet voor het aantrekken van bezoekers naar Aluksne. Ongeveer 50% van de bezoekers kwam speciaal voor de expositie”, zegt Dace Bumbiere-Augule



2. Archeologisch park Araisi Ezerpils: Integratie van legenden en archeologie voor cultureel toerisme

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief: Legende van
het Vliegende Meer van Araisi

Locatie: [Drabesi parochie, Cēsis
gemeente, Vidzeme, Letland](#)

Naam promotor: Araisi Ezerpils
Archeologisch Park

Soort entiteit: Archeologisch park

Eigendom: Openbaar

Datos de contacto y comunicación:

✉ ezerpils@cesunovads.lv

🌐 www.araisi.com

f [AraisuEzerpils](#)

📷 [ezerpils](#)

2. Araisi Ezerpils Archeologisch Park

Araisi Ezerpils Archaeological Park toont een unieke archeologische vindplaats: een meerwoning uit de Vikingperiode uit de 9e tot 10e eeuw, bewoond door oude Letten. Deze paalwoningen zijn een aparte categorie archeologische monumenten in Letland, opmerkelijk vanwege hun ligging in een meer, hun uitstekende staat van bewaring en hun nauwe band met folklore.

Eén zo'n legende over Araisi Lake vertelt over een meisje dat vee hoedde in een vallei toen ze donkere wolken zag naderen. Ze probeerde het vee weg te drijven, maar twee bokken bleven vechten. Ze riep "Ārā āži, Ārā, āži!" (Wegwezen, bokken!), het meer zou zich hebben vergist in de naam "Araisi" en de vallei onder water hebben gezet, waarbij alleen het meisje gespaard bleef. Op heldere dagen is onder water een bijl te zien die in een hoek van een huis is ingebed en die nooit roest.



Ontdekking van de 9-10e-eeuwse nederzetting in het Araisi-meer in 1969.
Bron: Archeologisch Park Araisi Ezerpils.

Archeoloog Jānis Apals bestudeerde de folklore over meren die oude gebouwen onder water zetten. Om deze legendes te controleren leerde hij duiken en voerde hij de eerste onderwaterarcheologische expedities in Letland uit. Hij onderzocht meer dan 100 meren en ontdekte in 10 meren oude woonplaatsen, waarmee hij bewees dat sommige legendes waar waren.

Opgravingen in Araisi Lake tussen 1965-1969 en 1975-1979 brachten de overblijfselen van bijna 150 houten gebouwen aan het licht en legden ongeveer 3500 artefacten en 120 intacte aardewerken potten bloot. Ongeveer 40% van de artefacten waren gemaakt van organische materialen zoals hout, bast en berkenbast.

Vanwege de rijke archeologische vondsten werd een wetenschappelijke reconstructie van de nederzetting aan het meer ondernomen, wat leidde tot de oprichting van Araisi Ezerpils Archeological Park om dit verhaal met een breder publiek te delen.

De oude legende van het vliegende meer van Araisi wordt bewaard door middel van verhalen verteld door gidsen, educatieve programma's en een nieuwe digitale expositie. De legende maakt ook deel uit van het interactieve oriëntatiespel "Araišu legendas", toegankelijk voor alle bezoekers.

2. Araisi Ezerpils Archeologisch Park

1.2. Informatie over het initiatief

 **Contactpersoon:** Eva Koljera

 **Functie:** Hoofd van het Archeologisch Park Āraiši Ezerpils

 **Aantal betrokkenen:**
Middelgroot team

 **Profiel van betrokken personen:**
Personeel, externe partners

 **Kwalificatie/opleiding van betrokkenen:** academici/
onderzoekers, museumdeskundigen,
technische experts.



Araisi meer nederzetting.
Bron: Araisi Ezerpils Archeologisch Park.

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

ICE Type:



Mondelinge tradities
en uitdrukkingen

ICE Erkenning:



 Dreigt te verdwijnen

 Lokaal erkend

 Bekend

Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



Zoals veel legendes is de Arais Lake Legend generaties lang doorgegeven, voornamelijk via mondelinge overlevering. Legendes bevatten vaak mythische elementen en vermengen historische gebeurtenissen met folklore. In de oude Letse folklore komt het thema van “vliegende meren” die van locatie veranderen vaak voor. Deze mythen kunnen overgeërfde herinneringen zijn van verre voorouders, die verhalen over tijden waarin meren en rivieren op nieuwe plaatsen verschenen, vaak gekoppeld aan menselijke of materiële offers. Sommige legendes verwijzen ook naar mythische eilanden met kastelen of gebouwen die zonken toen een meer uit de lucht “landde”.

De legende van het vliegende meer van Arais werd in de jaren 1930 gedocumenteerd door leerlingen van de plaatselijke Arais-school, die verhalen verzamelden van oudere inwoners. Deze legende is bewaard gebleven in de collectie van het Letse Folklore Archief (Latvijas Folkloras krātuve) en is gedigitaliseerd op hun [website](#).

Het digitaal vertellen van lokale legendes bewaart en viert het rijke culturele erfgoed van de regio. Dit behoud helpt de identiteit van de lokale gemeenschap te behouden en bevordert een gevoel van trots en verbondenheid met het land. Een van deze legendes, de Arais Lake legende, is een unieke culturele troef die de lokale geschiedenis tot leven brengt en toeristen aantrekt die geïnteresseerd zijn in de geschiedenis, folklore en tradities van de regio. Creatieve digitalisering voegt diepte en interactiviteit toe aan de bezoekerservaring, waardoor verdere verkenning van het gebied wordt aangemoedigd. Een belangrijk aspect van deze inspanning is de betrokkenheid van de lokale bewoners bij het promoten van hun cultureel erfgoed.

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?



Multimedia, gaming



Tentoonstelling op locatie, video/audio platform (Actionbound platform)

Er zijn twee belangrijke initiatieven om de legende van het Araismeer te digitaliseren. Het ene is opgenomen in de expositie in het bezoekerscentrum van Arais Ezerpils Archeologisch Park, gebouwd in 2020, en het andere is een interactief spel dat beschikbaar is op de Actionbound applicatie, met verschillende lokale legendes en het bredere landschap van Arais.

2. Araisi Ezerpils Archeologisch Park

De digitalisering van de legende van het Araisimeer is geïntegreerd in de expositie om bezoekers een gelaagde ervaring te bieden die historische feiten, mythologie en lokale folklore combineert. De tentoonstelling laat waardevolle artefacten zien die sinds de opgravingen van meer dan 40 jaar geleden niet meer toegankelijk waren voor het publiek. Het vertelt het verhaal van deze unieke plek en hoe de Letse archeoloog Jānis Apals pionierde in onderwaterarcheologie en oude gebouwen en artefacten van internationaal belang ontdekte. Het verhaal combineert immaterieel cultureel erfgoed uit de folklore met materiële artefacten, waarbij gebruik wordt gemaakt van multimediatechnologieën om het verhaal tot leven te brengen door middel van beelden, geluid en vertellingen. Deze aanpak betreft publiek van verschillende leeftijden en achtergronden met elementen van mysterie, avontuur en ontdekking.

Het concept en de strategie voor de expositie zijn ontwikkeld door het ontwerp bureau *"H2E Design"*, geïnspireerd door de uitspraak van archeoloog Janis Apals: *"Ik heb maar één droom in mijn leven - de woning aan het Araisimeer nieuw leven inblazen"*. Dit thema is gecombineerd met mythische elementen, die geleidelijk informatie onthullen over de archeologische vindplaats en de legende. De strategie van de tentoonstelling is ontworpen in nauwe samenwerking tussen het team van het Archeologische Park, historici en het creatieve team van *"H2E Design"*. De teksten en ideeën werden getest met verschillende belanghebbenden, waaronder vertegenwoordigers van de lokale gemeenschap.

De nederzetting aan het Araisimeer is een integraal onderdeel van het culturele landschap van Araisi, dat door de lokale gemeenschap als geheel wordt gezien. Uit interviews bleek dat de nederzetting aan het meer wordt beschouwd als het belangrijkste kenmerk van het landschap. De lokale gemeenschap ziet toerisme als een positief sociaal economisch aspect en stelt verdere ontwikkeling voor, zoals het creëren van wandelroutes en het benadrukken van het lokale culturele erfgoed.



Lokale mensen verkennen hun erfgoed. Bron: Araisi Ezerpils Archeologisch Park.

2. Araisi Ezerpils Archeologisch Park

Er werd besloten om lokale legendes te onderzoeken en te verwerken in toeristische producten, waaronder het verhaal van de nederzetting aan het Araisimeer als onderdeel van het lokale culturele landschap. Het interactieve spel “Araisu Legendas” werd ontwikkeld door Linards Strazdins, een student van de opleiding “Tourism Organisation and Management” aan de Vidzeme High School. Strazdins deed literatuuronderzoek en interviewde lokale bewoners om verhalen te verzamelen. Leden van de gemeenschap testten de proefversie van het spel.

Het spel bevat interactieve uitdagingen en quizzen waarbij spelers de thema's van de legendes en het omliggende landschap moeten verkennen, zodat deze verhalen toegankelijk en spannend worden voor toeristen.

“Toerisme moet een van de belangrijkste waarden zijn in Araisi. Maar we moeten alle mogelijke objecten en verhalen hier combineren. We hebben wandelpaden nodig en een verbinding met de nabijgelegen stad Cesis”, aldus Talis, die de visie van de gemeenschap op geïntegreerde toeristische ontwikkeling weergeeft.

Deze gezamenlijke en innovatieve aanpak zorgt ervoor dat het rijke culturele erfgoed van Araisi wordt bewaard, gevierd en toegankelijk gemaakt voor een breder publiek via moderne digitale formaten.

3.1. Lokale bevolking

Araisi, een kleine plaats in de parochie Drabesi, is de thuisbasis van een actieve gemeenschap van bewoners die een vereniging hebben gevormd die zich inzet voor het verkennen en behouden van hun lokale culturele erfgoed door middel van jaarlijkse expedities.

Het Archeologisch Park Araisu Ezerpils onderhoudt een sterke relatie met de lokale gemeenschap en staat open voor hun meningen en suggesties. Voor de opening van de nieuwe tentoonstelling over de multimediale legende van het Araisimeer werd de lokale gemeenschap uitgenodigd voor een exclusieve preview. Door de activiteiten van het park blijft de legende levend en bekend onder de plaatselijke bevolking.

In interviews geven de bewoners aan trots te zijn op de plek waar het meer ligt en op de expositie, en delen ze het verhaal met bezoekers. Dina merkt op: *“Hier voel je heel oude historische wortels. Zelfs als je niet bijzonder geïnteresseerd bent in geschiedenis, begrijpt de plaatselijke bewoner dat hij op een plek woont waar vele generaties eerder hebben gewoond. Ik ben opgegroeid met het Araisimeer. Als ik de wederopbouw en het ontwikkelingsproces zie, voel ik me hier altijd heel speciaal”*. Vineta voegt hieraan toe: *“Ik denk dat de immateriële dingen het welzijn van deze plek garanderen. We hebben een heel mooi landschap en er zijn verhalen”*.

Om het vertellen van verhalen binnen de lokale gemeenschap te stimuleren, organiseerde het Archeologisch Park een workshop verhalen vertellen. Het park werkt ook nauw samen met de plaatselijke school en moedigt kinderen aan om deel te nemen door kunstwerken te maken en verhalen te schrijven die geïnspireerd zijn op de legende van het Araisimeer en het verhaal van archeoloog Janis Apals. Deze betrokkenheid zorgt ervoor dat de legende bewaard blijft en wordt doorgegeven aan toekomstige generaties, waardoor een gevoel van trots en verbondenheid met hun erfgoed ontstaat.

2. Arais Ezerpils Archeologisch Park



Focusgroep van de lokale gemeenschap. Bron: Arais Ezerpils Archeologisch Park.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Doelgroep: toeristen/bezoekers

Bereik:



● Laag ● Gemiddeld ● Hoog

Doel van het delen van de verhalen:



Tradities
behouden



Toerisme
bevorderen

Frequentie: Permanente activiteit

De belangrijkste verspreidingsmiddelen voor het Archeologisch Park Arais Ezerpils zijn de [website](#) en sociale mediaplatforms - [Facebook](#) en [Instagram](#). Via deze kanalen wordt boeiende inhoud gedeeld die gerelateerd is aan de legende van het Araismeer en de gedigitaliseerde versie ervan. De multimediale legende zelf wordt echter niet online gepubliceerd, om een verrassingselement te behouden voor bezoekers die de tentoonstelling persoonlijk bezoeken (ongeveer 13.000 per jaar).

De doelgroep van het initiatief is zeer breed:

- **Lokale gemeenschap:** Inclusief gezinnen, schoolkinderen en cultuurliefhebbers die geïnteresseerd zijn in lokaal erfgoed.
- **Toeristen:** Uit verschillende segmenten - gezinnen met kinderen, koppels, vriendengroepen, senioren en alle bezoekers van de regio die op zoek zijn naar culturele ervaringen en historische inzichten in de oude geschiedenis en Letse folklore.
- **Schoolgroepen:** Araisu Ezerpils Archeologisch Park heeft speciale educatieve programma's voor schoolgroepen.
- **Professionals op het gebied van cultureel erfgoed.**

De expositie is zowel in het Lets als in het Engels beschikbaar voor een breder publiek.

Een ander digitaal initiatief, het spel "Araisu Legendas", is populair geworden via sociale media (Facebook) en is beschikbaar in het Lets. Dit spel is gericht op de lokale toeristische markt, met name gezinnen met kinderen of vrienden. Het is ook gepromoot via lokale scholen en de gemeenschap, waarbij inwoners werden aangemoedigd om deel te nemen en mee te dingen naar prijzen.

Door gebruik te maken van digitale storytelling en interactieve ervaringen betreft het Araisi Ezerpils Archeologisch Park op effectieve wijze een breed publiek, waardoor hun begrip en waardering voor het lokale immateriële culturele erfgoed toeneemt.



Digitale promotiefolder van het spel "Araisu legendas". Bron: Araisi Ezerpils Archeologisch Park.

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

De ontwerpers van de expositie in het Archeologisch Park zijn erin geslaagd om de legende van het Araisimeer op een boeiende en visueel aantrekkelijke manier te presenteren. In plaats van een traditionele statische weergave creëert de multimediaprojectie een meeslepende ervaring die kijkers meeneemt in de wereld van de legende van het Araisimeer. Door dynamische beelden, geluiden en interactieve teksten hebben bezoekers het gevoel dat ze deel uitmaken van het verhaal.

De projectie van de legende maakt deel uit van een uitgebreide ervaring binnen de hele expositie, die bezoekers op boeiende wijze meeneemt op ontdekkingsstocht naar de onderwaterwereld en de artefacten die daar zijn ontdekt. Deze innovatieve benadering van verhalen vertellen heeft erkenning gekregen, waaronder de prestigieuze 2e plaats "Export and Innovation Award 2021" van het Letse Agentschap voor Investerings- en Ontwikkeling in de categorie "Nieuw exporteerbaar toeristisch product". Dit is de hoogste staatsprijs voor ondernemerschap in Letland. Tot de gunningscriteria behoren duurzaamheid, integratie met de lokale infrastructuur, educatieve en amusementswaarde en een groot exportpotentieel. Het product moet ook de lokale hulpbronnen beschermen en de lokale culturele, natuurlijke, sociale en economische aspecten respecteren.

2. Araisi Ezerpils Archeologisch Park

Een ander innovatief aspect is het spel “Araišu Lėgendas”, gemaakt op het Actionbound-platform, een interactief spelplatform voor mobiele telefoons en tablets. Het spel bevat een locatiokaart met GPS-technologie, tekst- en audio-informatie over de objecten en opdrachten die zijn geïnspireerd op de legendes. Spelers moeten de lokale omgeving verkennen om opdrachten te voltooien, waardoor exploratie in de buitenlucht en ICEaamsbeweging worden gestimuleerd. Dit idee werd aangemoedigd door COVID-19 beperkingen toen de binnenexpositie gesloten was. Het spel kan worden gedownload van het Google Play platform, en Araisi Ezerpils Archeologisch Park heeft een QR-code gemaakt voor betere toegankelijkheid en gebruikt deze in promotiemateriaal. Het spel “Araišu Lėgendas” dient ook als audiogids voor het lokale gebied.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



SDG4. Kwaliteit onderwijs. Het digitaal vertellen van verhalen over het Araisi-meer biedt de mogelijkheid om lokale gemeenschappen en bezoekers te onderwijzen over de geschiedenis, cultuur en betekenis van het gebied. Het kan de culturele waardering vergroten.



SDG9. Industrie, innovatie en infrastructuur. De digitalisering van de legende omvat het gebruik van technologie en innovatie



SDG11. Duurzame steden en gemeenschappen. oZorgvuldige planning van duurzaam toerisme biedt economische kansen voor de lokale gemeenschap.

De opening van het bezoekerscentrum in het Archeologisch Park Araisi Ezerpils in 2020, met een expositie rond de legende van het Araisimeer, heeft aanzienlijk bijgedragen aan de territoriale veerkracht, de bevordering van cultureel toerisme en plattelandsontwikkeling. Sindsdien zijn er verschillende horecabedrijven ontstaan, waaronder pensions zoals “Virgabali” en “Dzerves”, evenals een appartement bij de Araisi Windmolen. Daarnaast zijn er verschillende wandelevenementen in Araisi opgezet. Het Archeologisch Park heeft op de gemeenschap gebaseerd toerisme omarmd en beheert een [gezamenlijke website](#) met lokale belanghebbenden.

2. Araisi Ezerpils Archeologisch Park

Plaatselijke bewoners hebben de positieve gevolgen van het toegenomen toerisme opgemerkt. Dina zegt: *“Ik zou meer toeristen willen. Ik zou graag zien dat ze meer van Araisi te voet verkennen. Tijdens het seizoen zien we meer toeristenbussen. Dit gebied zou zeker kunnen profiteren van meer toerisme. Er is zeker ontwikkeling in Araisi, maar het is heel organisch, harmonieus”.*

Vineta voegt hieraan toe: *“Toerisme brengt erkenning voor onze plaats. Bezoekers komen op aanbeveling. Het is belangrijk dat toerisme ons werkgelegenheid en ontwikkeling brengt. Als men een goed inkomen heeft, kan men investeren in nieuwe projecten”.*

Inese merkt op: *“Ik heb geen last van toeristen. Er is zeker ruimte voor meer toerisme. Misschien moet er meer aan marketing worden gedaan... Deze plek ademt oude tijden. Dat voel je als je er gewoon doorheen rijdt en je voelt hoe bijzonder deze plek is waar wij wonen”.*

De introductie van het lokale legendespel op het Actionbound platform en de opening van de expositie hebben bijgedragen aan lokale duurzame ontwikkeling door onderwijs, innovatie, toerisme, cultureel behoud en empowerment van de gemeenschap te bevorderen



Hoofdstuk 2:

Maatschappelijke betrokkenheid en samenwerkingskunst



3. “Raíces: Empowerment van gemeenschapsverhalen door middel van collaboratieve kunst

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief:

"Raíces"

Locatie: [Alcaudete, Jaén,](#)
[Andalusië, Spanje](#)

Naam promotor: Universiteit van Jaén, Master in onderzoek en esthetisch onderwijs: Kunst, Muziek en Ontwerp

Soort entiteit: Universiteit

Eigendom: Openbaar

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ postgrado@ujaen.es
mimoreno@ujaen.es

🌐 www.ujaen.es/estudios/oferta-academica/masteres/master-universitario-en-investigacion-y-educacion-estetica-artes-musica-y-diseno-por-la

📷 [masteramudi](https://www.instagram.com/masteramudi)

📺 www.youtube.com/watch?v=zaXhwRNXOrY

3. Raíces

'Raíces' is een onderzoeksproject geïnitieerd door de masteropleiding Onderzoek en Esthetische Vorming aan de Universiteit van Jaén (Spanje). Het project wordt geleid door een werkgroep van zes studenten: Helena Bueno González, Jessica Buitrago Martínez, Carmen Rojas Mesa, Azahara Sánchez Lozano, María de la Sierra Torres Medina en María de las Mercedes Torres Muril.

Het project vond plaats in Alcaudete, een stad in de provincie Jaén met ongeveer 10.000 inwoners. De onderzoeksgroep werkte samen met de Bron Zaide Buurtvereniging om de levensverhalen van haar leden te versterken. Het doel was om bewoners te helpen veerkracht op te bouwen door hun afkomst, verhalen, herinneringen en lokaal vakmanschap te onderzoeken.

Deze persoonlijke verhalen en die van de gemeenschap werden vervolgens omgezet in een digitaal format, met als hoogtepunt een documentairevideo die de hele samenwerking tussen de masterstudenten en de bewoners van Alcaudete vastlegt. De documentaire geeft een gedetailleerde kroniek van de ontwikkeling van het project en benadrukt de culturele en historische betekenis van de verhalen en het vakmanschap van de gemeenschap.



Gemeenschap betrokken bij het project door het delen van traditioneel handgemaakt textiel.
Bron: Screenshot van de [YouTube-video](#)

1.2. Informatie over het initiatief



Contactpersoon: Azahara Sánchez Lozano



Functie: Onderzoeker (grafisch ontwerper)



Aantal betrokkenen: Middelgroot team



Profiel van betrokkenen: onderzoekers, leden van de gemeenschap



Kwalificatie/opleiding van betrokkenen: traditionele kennis, geringe technische deskundigheid, academici/onderzoekers, technische experts.

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

ICE Type:



Traditioneel vakmanschap



Mondelinge tradities en uitdrukkingen

ICE Erkenning:



Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



Het 'Raíces'-project richt zich op twee belangrijke gebieden van immaterieel cultureel erfgoed (ICE): levensverhalen en traditioneel vakmanschap. Het eerste aspect van het ICE betreft de levensverhalen van individuen binnen de gemeenschap. Deze verhalen, vastgelegd in de [documentairevideo](#), gaan over een breed scala aan onderwerpen, waaronder de afkomst van de bewoners, de geschiedenis van het dorp, werkmethoden, landbouw en olijventeelt. Daarnaast bevat het project populaire liedjes die deel uitmaken van de culturele expressie van de gemeenschap. Deze verhalen en liederen vormen een rijk tapijt van het collectieve geheugen van de gemeenschap en benadrukken hun manier van leven en de sociaal-culturele context waarin ze leven.

Het tweede aspect richt zich op de tradities van vakmanschap. Tijdens het project besloten de leden van de gemeenschap om een kunstwerk te maken dat hun verhalen samenvatte. Ze gebruikten traditionele naaitechnieken zoals haken, breien, kruissteken en espartogras vlechten. Deze technieken, die al generaties lang worden doorgegeven, maken integraal deel uit van het immateriële erfgoed van vakmanschap in de landelijke gebieden van Zuid-Spanje. Door deze methoden te gebruiken, behielden de leden van de gemeenschap niet alleen hun vaardigheden, maar verwerkten ze ook hun persoonlijke en gemeenschappelijke verhalen in het kunstwerk.

De historische en culturele waarde van deze ICE is aanzienlijk. Het biedt een venster op het dagelijkse leven, de praktijken en tradities van de gemeenschap en biedt inzicht in hun historische context en culturele identiteit. Dit erfgoed bevordert een gevoel van saamhorigheid en continuïteit en verbindt de huidige generaties met hun voorouders.

3. Raíces

De identificatie en het behoud van deze ICE werden bereikt door een participatieve aanpak. Het project werd gedreven door de inbreng van de gemeenschap, waarbij leden actief hun verhalen en vakmanschap bijdroegen. De gezamenlijke creatie van het kunstwerk en de productie van de documentaire video zorgden ervoor dat de ICE nauwkeurig werd weergegeven en bewaard voor toekomstige generaties.



Traditioneel ambachtelijk weefwerk. Bron: Screenshot van [YouTube-video](#)



Workshop met experts in espartovakmanschap. Bron: Screenshot van [YouTube-video](#)

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

? Audiovisueel

🌐 Video/audio platform (Youtube)

Tijdens het project zagen we twee verschillende rollen: de storytelling werd geleid door leden van de buurtvereniging 'Bron Zaide', terwijl de universitaire onderzoekers verantwoordelijk waren voor de audiovisuele productie. Beide groepen werkten echter nauw samen aan het creëren van het kunstwerk, wat een rijke uitwisseling van vaardigheden en ervaringen mogelijk maakte.

Door deze samenwerking konden de studenten het lokale vakmanschap uit de eerste hand ervaren en kregen ze een beter begrip van het culturele erfgoed van de gemeenschap. De buurtbewoners deelden hun verhalen en traditionele technieken, die de studenten vervolgens vastlegden via digitale media. Dit proces zorgde ervoor dat de verhalen niet alleen bewaard bleven, maar ook werden aangepast in een format dat toegankelijk is voor een breder publiek.

Door samen te werken combineerden de leden van de gemeenschap en de onderzoekers op effectieve wijze traditionele verhalen vertellen met moderne digitale hulpmiddelen, waardoor een samenhangend en boeiend verhaal ontstond dat het lokale erfgoed eer aandoet. Deze gezamenlijke aanpak verrijkte het project, waardoor de uiteindelijke documentaire een krachtige representatie werd van het immateriële culturele erfgoed van de gemeenschap.



Laatste kunstwerk.
Bron: Screenshot van [YouTube-video](#)

3.1. Lokale bevolking

Tijdens de audiovisuele productiefase van 'Raíces' speelde de lokale bevolking een cruciale, maar passieve rol met betrekking tot het gebruik van digitale hulpmiddelen die werden beheerd door de universitaire onderzoekers. Leden van de gemeenschap dienden voornamelijk als geïnterviewden en informanten, en werden in feite de vertellers van het project. Hun bijdragen waren van vitaal belang bij het leveren van de verhalen en de culturele context die nodig waren voor de documentaire.

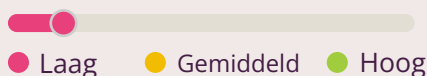
Daarnaast werden lokale ambachtslieden bij het project betrokken, vooral degenen die bedreven zijn in het werken met espartogras. Deze ambachtslieden gaven praktische training aan alle deelnemers en deelden hun expertise in traditioneel vakmanschap. Deze betrokkenheid verrijkte niet alleen de inhoud van het project, maar bevorderde ook een diepere band tussen de deelnemers en het erfgoed van de gemeenschap.

Door de verhalen van de lokale bevolking te combineren met de technische vaardigheden van de onderzoekers, zorgde 'Raíces' ervoor dat het immateriële culturele erfgoed van de gemeenschap authentiek werd weergegeven en bewaard. Deze gezamenlijke aanpak benadrukte het belang van zowel traditionele kennis als moderne digitale hulpmiddelen bij het beschermen van cultureel erfgoed. De actieve deelname van de leden van de gemeenschap aan het vertellen van verhalen en het trainen in vakmanschap onderstreepte hun integrale rol in het succes van het project en bevorderde een gevoel van eigenaarschap en trots op hun culturele erfenis.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Doelgroep: Lokale gemeenschap, onderzoekers/professionals op het gebied van cultureel erfgoed.

Bereik:



Doel van het delen van de verhalen:



Tradities
behouden



Sociale
cohesie

Frequentie:

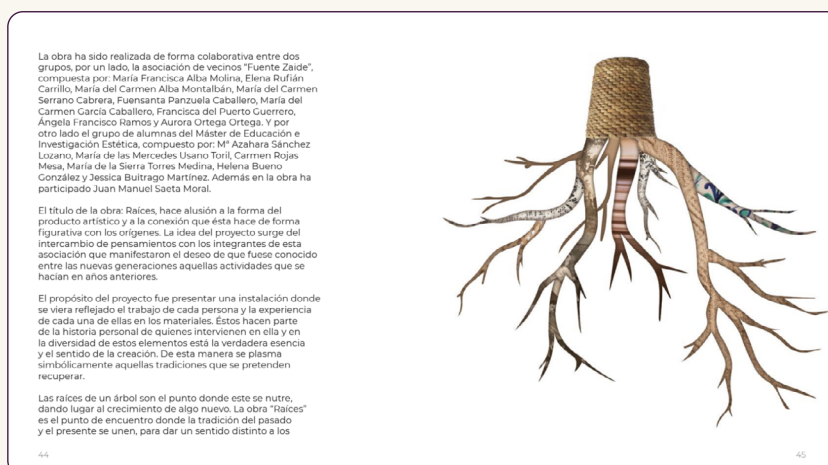
Punctuele activiteit

3. Raíces

De verspreiding van de audiovisuele productie 'Raíces' was aanvankelijk beperkt: de documentaire werd alleen geüpload naar YouTube. Ondanks deze bescheiden online aanwezigheid kregen zowel het resulterende kunstwerk als de documentaire een bredere bekendheid via tentoonstellingen. Deze werken waren te zien in drie tentoonstellingen in Spanje en één in Italië.

Ze werden met name tentoongesteld in het Francisco Fernández Contemporary Art Center in Torreblascopedro (Jaén), het oude San Juan de Dios ziekenhuis in Jaén, het Casa de la Cultura in Alcaudete (Jaén) en op de Tempio del Futuro Perduto tentoonstelling in Milaan. Deze internationale en nationale aandacht heeft het bereik van het project aanzienlijk vergroot.

Daarnaast werd een catalogus van de tentoonstellingen gepubliceerd in zowel gedrukte als digitale vorm. Deze catalogus, verrijkt met foto's, vertelt over het proces van het project en biedt een visuele reis door de ontwikkeling ervan. Deze combinatie van fysieke tentoonstellingen en digitale documentatie zorgde ervoor dat het project een divers publiek bereikte en het immateriële culturele erfgoed dat het wilde behouden, promootte.



Izstāžu katalogs. Avots: "Raíces" projektu vadītāji

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

Het project *'Raíces'* onderscheidt zich door zijn innovatieve aanpak voor het behoud en de promotie van het immateriële culturele erfgoed van plattelandsgebieden, dat momenteel dreigt te verdwijnen. Zoals Mercedes in het interview benadrukt: "De globalisering van de markt brengt ernstige schade toe aan de lokale handel en vooral aan het vakmanschap." Dit project pakt dit probleem aan door de broodnodige zichtbaarheid te geven aan deze bedreigde tradities en ambachten.

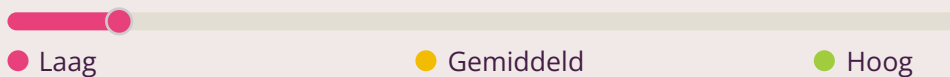
Een van de belangrijkste vernieuwende aspecten is het potentieel van het project om door publieke instellingen te worden overgenomen voor meer doorlopende activiteiten, waardoor een duurzame zichtbaarheid en verspreiding van landelijk erfgoed wordt gegarandeerd. De methodologie van het project, gebruikt door onderzoekers van de Master in Onderzoek en Esthetische Vorming aan de Universiteit van Jaén, is ook opmerkelijk. Door hun werk uit te breiden tot buiten de universiteitscampus en rechtstreeks samen te werken met plattelandsgemeenschappen, spelen de onderzoekers effectief in op lokale behoeften.

De gezamenlijke aanpak van de onderzoekers bestaat uit het gebruik van artistieke praktijken om de ontwikkeling van de gemeenschap te stimuleren en het lokale erfgoed te verbeteren. Dit houdt niet alleen traditionele ambachten en verhalen in stand, maar geeft de gemeenschap ook meer macht door hen rechtstreeks bij het proces te betrekken. Een dergelijke aanpak zorgt ervoor dat het culturele erfgoed van de gemeenschap niet alleen wordt gedocumenteerd, maar ook actief nieuw leven wordt ingeblazen en wordt gevierd.

In het algemeen illustreert het project hoe academische instellingen een cruciale rol kunnen spelen in het behoud van immaterieel cultureel erfgoed door samen te werken met lokale gemeenschappen en innovatieve, collaboratieve methodologieën te gebruiken.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



SDG5.
Gendergelijkheid



SDG11. Duurzame steden en gemeenschappen.

3. Raíces

Het 'Raíces'-project heeft een diepgaande impact gehad door het proces van sociale bemiddeling dat werd uitgevoerd door universitaire onderzoekers en de empowerment die het bood aan de gemeenschap door middel van hun eigen verhalen. De geïnterviewden vermeldden vaak dat het project het gevoel van eigenwaarde van de groep aanzienlijk had versterkt en dat de deelname na verloop van tijd toenam. Aanvankelijk waren er 10 leden van de buurtvereniging bij het project betrokken, maar uiteindelijk verdubbelde dit aantal, wat het positieve effect van het project op de betrokkenheid en het welzijn van de gemeenschap benadrukt.

De documentaire die als onderdeel van het project is geproduceerd, speelt een cruciale rol in het vergemakkelijken van de veerkracht en aanpassing van lokaal erfgoed en verhalen aan een digitaal videoformaat. Dit helpt niet alleen bij het behoud en de verspreiding van immaterieel cultureel erfgoed, maar heeft ook het potentieel om toerisme aan te trekken. Hoewel de precieze toeristische impact nog moet worden bepaald, suggereert de innovatieve aanpak van het project dat het zeer voordelig kan zijn als het wordt opgepakt door een specialist in de toeristische sector.

In het algemeen laat 'Raíces' zien hoe partnerschappen tussen de academische wereld en de gemeenschap het behoud van cultureel erfgoed kunnen verbeteren, de ontwikkeling van gemeenschappen kunnen bevorderen en mogelijk lokale economieën kunnen stimuleren door toerisme. Het succes van het project onderstreept het belang van het versterken van lokale gemeenschappen en het aanpassen van traditionele verhalen aan moderne digitale formats voor een groter bereik en een grotere impact.



Dit project droeg bij aan het welzijn van de gemeenschap.
Bron: Screenshot van [YouTube-video](#)



4. “Vientos del Tiempo: Herleven van orale tradities via theater en digitale media

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief:

"Vientos del Tiempo"

Locatie: [Torredonjimeno, Jaén, Andalusïë, Spanje](#)

Naam promotor: Vereniging Vientos del Tiempo

Soort entiteit: Vereniging

Eigendom: Openbaar

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ vientosdeltiempo@gmail.com

🌐 vientosdeltiempo.es

📷 [vientosdeltiempo](https://www.instagram.com/vientosdeltiempo)

📺 [vientosdeltiempo4971](https://www.youtube.com/channel/UCvientosdeltiempo4971)

4. Vientos del Tiempo

'*Vientos del Tiempo*' is een non-profitorganisatie gevestigd in Torredonjimeno (Jaén, Andalusië, Spanje), een stad met ongeveer 13.000 inwoners. De vereniging organiseert tal van culturele activiteiten rond het vertellen van verhalen, waarbij theater en voorstellingen worden gebruikt om de mondelinge tradities van het dorp nieuw leven in te blazen en het cultureel erfgoed te promoten, zowel lokaal als daarbuiten.

Door middel van het vertellen van verhalen brengt '*Vientos del Tiempo*' verhalen, personages, gewoonten en festivals tot leven, waarbij ze vaak illustere figuren uit de stad uitbeelden om hun levensverhaal opnieuw te vertellen en te bewaren. Onder hun diverse activiteiten zijn twee opmerkelijke initiatieven: de theatrale rondleidingen en de televisieserie '*Tiempo de Navidad*' (Kersttijd). In beide projecten maken ze gebruik van digitale hulpmiddelen om deze verhalen om te zetten in boeiende audiovisuele content.

De vereniging draagt aanzienlijk bij aan de promotie van het toerisme in Torredonjimeno en andere locaties waar ze optreden. Door op creatieve wijze traditionele verhalen te combineren met moderne digitale media, speelt '*Vientos del Tiempo*' een cruciale rol in het behoud en de viering van het culturele erfgoed van de regio.



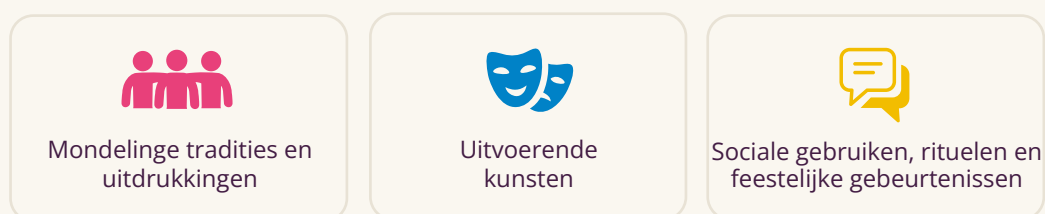
Vientos del tiempo voert "Una estación para el recuerdo" uit in de 1e Conferentie voor Gezond Olietoerisme. Bron [Instagram](#) van de vereniging

1.2. Informatie over het initiatief

 Contactpersoon: Manuel Bueno Lendínez	 Profiel van betrokkenen: vrijwilligers, leden van de gemeenschap, externe partners
 Functie: Voorzitter van de vereniging	 Kwalificatie/opleiding van betrokkenen: traditionele kennis, geringe technische deskundigheid, academici/onderzoekers
 Aantal betrokkenen: 18 (Middelgroot team)	

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

ICE Type:



ICE Erkenning:



Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



De vereniging 'Vientos del Tiempo' zet zich in voor het behoud en de promotie van lokaal immaterieel cultureel erfgoed door middel van verhalen en voorstellingen. Dit erfgoed omvat gedramatiseerde verhalen met prominente figuren uit Torredonjimeno, gericht op thema's als arbeid, landbouw en familietradities. Daarnaast portretteren ze beroemde personages uit de Spaanse literatuur en populaire cultuur, zoals El Lazarillo de Tormes en Don Quixote, om culturele bezoeken aan de stad te verbeteren. Ze bewaren ook fictieve verhalen die in stand worden gehouden door het collectieve geheugen van de leden van de vereniging.

De identificatie en het behoud van dit erfgoed komt vaak voort uit het onderzoek dat wordt uitgevoerd door de voorzitter van de vereniging, Manuel Bueno. Een belangrijke bron van informatie is zijn 92-jarige moeder, wiens herinneringen waardevolle inzichten verschaffen in het verleden van de stad. Deze overdracht van kennis tussen generaties onderstreept de toewijding van de gemeenschap om haar culturele identiteit te behouden.

4. Vientos del Tiempo

'*Vientos del Tiempo*' zorgt voor het behoud en de overdracht van deze verhalen via verschillende methoden. De verhalen worden gedeeld met een divers publiek via rondleidingen en audiovisuele producties. De leden van de vereniging zijn van alle leeftijden, zodat het erfgoed van generatie op generatie wordt doorgegeven. Een jong lid van 11 jaar vertelde dat hij al voor zijn geboorte in aanraking kwam met deze verhalen, omdat zijn moeder tijdens haar zwangerschap deelnam aan de activiteiten van de vereniging.

'*Vientos del Tiempo*' promoot actief het cultureel toerisme. Rondleidingen in Torredonjimeno en theatervoorstellingen in het hele land laten het rijke culturele erfgoed van de stad zien. De vereniging werkt samen met verschillende nationale toeristische organisaties om haar bereik en impact te vergroten. Door verhalen te integreren met toerisme, trekken ze bezoekers aan en stimuleren ze een diepere waardering voor de geschiedenis en tradities van de stad.

Ondanks het gebrek aan formele training in digitale hulpmiddelen heeft de vereniging digitale storytelling omarmd om een breder publiek te bereiken. Ze produceren audiovisuele content als aanvulling op hun live optredens, hoewel ze vaak externe hulp inroepen voor producties van meer professionele kwaliteit. Ze erkennen dat er behoefte is aan verbetering en willen graag training in het gebruik van videocamera's, audiorecorders en microfoons, wat de kwaliteit en impact van hun digitale inhoud zou verbeteren.

'*Vientos del Tiempo*' speelt een cruciale rol in het behoud en de promotie van het immateriële culturele erfgoed van Torredonjimeno. Door middel van verhalen, optredens en digitale media zorgen ze ervoor dat de rijke tradities van de stad worden gedeeld met zowel een lokaal als een wereldwijd publiek. Hun participatieve aanpak, betrokkenheid van de verschillende generaties en toewijding aan cultureel toerisme maken van hen een vitale kracht in het behouden en vieren van de culturele identiteit van de gemeenschap.



Screenshot van de video "*Érase una vez, Torredonjimeno un pueblo de cuentos*" (Er was eens, Torredonjimeno was een stad van verhalen). Bron: Screenshot van [YouTube-video](#)

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

? Audiovisueel

🌐 Video/audio platform (Youtube), sociale media (Instagram, Facebook...).

Het creatieve proces bij 'Vientos del Tiempo' wordt voornamelijk aangestuurd door de voorzitter van de vereniging. Hij initieert de meeste projecten door ideeën voor te stellen, die hij vervolgens onderzoekt en opschrijft. Bij het verzamelen van informatie werkt hij vaak samen met andere leden van de vereniging en soms doet hij een beroep op externe deskundigen uit de buurt. De voorzitter benadrukt het belang van het raadplegen van specialisten om de nauwkeurigheid en betrouwbaarheid van de verhalen te garanderen.

Daarnaast gebruikt hij verschillende bronnen, waaronder boeken en digitaal materiaal, om de inhoud te verrijken. Dit grondige onderzoeksproces is essentieel voor het ontwikkelen van authentieke en boeiende verhalen die het culturele erfgoed van Torredonjimeno weerspiegelen.

Zodra de verhalen zijn uitgewerkt, past de vereniging ze aan digitale communicatievormen aan. Dit houdt in dat de verhalen worden omgezet in audiovisuele content, waarbij digitale hulpmiddelen worden gebruikt om video's en opnames te maken. Hoewel de vereniging geen formele training heeft gehad in deze tools, werken ze intuïtief en zoeken ze externe hulp voor meer professionele producties. Deze aanpak zorgt ervoor dat het rijke culturele erfgoed bewaard blijft en gedeeld wordt met een breder publiek, wat zowel de lokale betrokkenheid als het cultureel toerisme bevordert.



Screenshot uit de video "Parte 3 Tiempos de Navidad" (Deel 3 Kersttijd).
Bron: Screenshot van [YouTube-video](#)

4. Vientos del Tiempo

3.1. Lokale bevolking

De vereniging heeft 18 kernleden die verschillende taken uitvoeren binnen de organisatie. Bij hun activiteiten zijn echter ook veel externe deelnemers betrokken, die op verschillende manieren een bijdrage leveren. Bij het voorbereiden van verhalen werkt de voorzitter van de vereniging, Manuel Bueno, vaak samen met goed geïnformeerde personen en specialisten over het onderwerp. Bijvoorbeeld, bij het portretteren van een lokale surrealistische kunstenaar zochten ze gedetailleerde informatie bij de familie van de kunstenaar om een accurate weergave te garanderen. Deze samenwerking strekt zich uit tot het produceren van audiovisuele inhoud, waarbij ze vertrouwen op experts in digitale en technologische hulpmiddelen.

De vereniging opereert binnen een netwerk van verschillende groepen, waaronder toeristische, religieuze en feministische verenigingen. Ze onderhouden contacten met sociale agenten en openbare instellingen, waarvan ze de afgelopen twee jaar financiële subsidies hebben ontvangen. Dit uitgebreide netwerk ondersteunt hun initiatieven en vergroot hun impact.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Openbaar alvo:

toeristen/bezoekers,
Lokale gemeenschap

Doel van het delen van de verhalen:



Tradities
behouden



Toerisme
bevorderen

Bereik:



Frequentie:

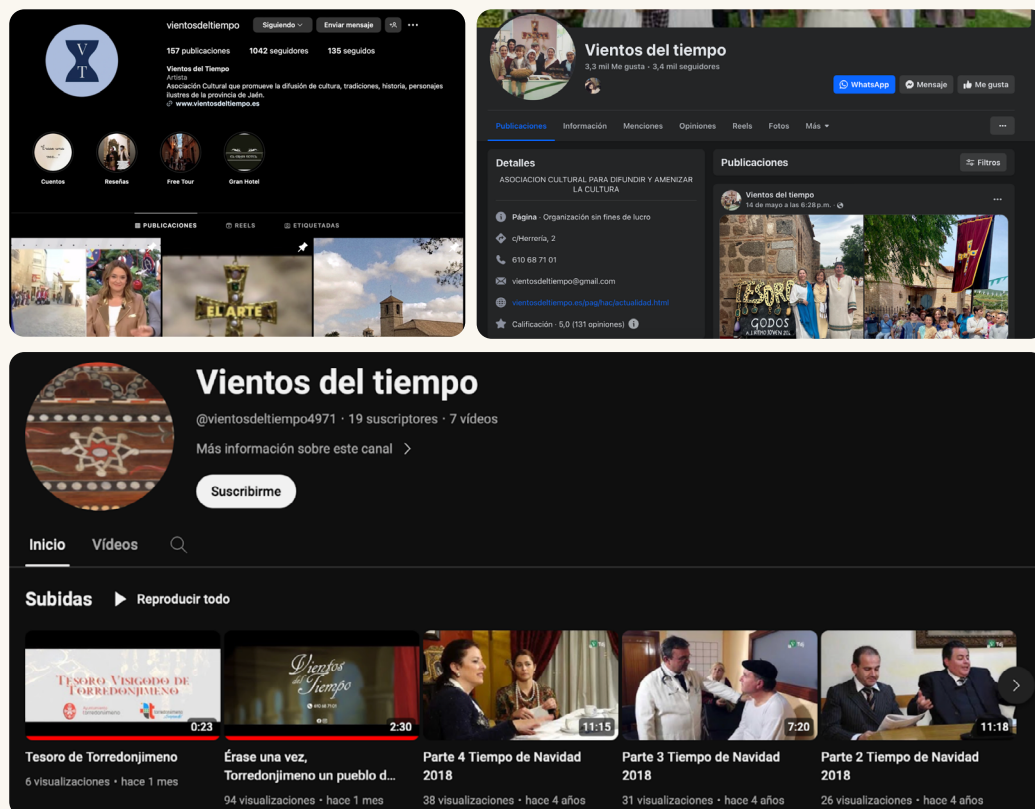
Permanente activiteit

De vereniging verspreidt haar digital storytelling content via verschillende kanalen, met een primaire focus op sociale media. Facebook is het belangrijkste platform, dat wordt beheerd door de voorzitter van de vereniging, met ongeveer één bericht per dag. Instagram wordt ook gebruikt, vooral door de jongere leden die meer controle hebben over dit sociale netwerk. YouTube dient als extra kanaal, zij het in mindere mate.

Hun website wordt niet uitgebreid gebruikt voor verspreiding, omdat deze is ontwikkeld door een extern persoon met wie ze geen direct contact hebben. Jongere leden ontwerpen het bedrijfsimago en de reclamefolders en zorgen zo voor een samenhangende visuele identiteit op alle platforms.

Informatie wordt ook gedeeld met naaste contacten en lokale instellingen via WhatsApp en e-mail. Externe kanalen spelen een belangrijke rol in hun verspreidingsinspanningen. Zo namen twee TikTok influencers onlangs contact met hen op om een gedramatiseerd bezoek op te nemen, en een video van een van hun optredens werd een trending topic op Twitter.

Daarnaast houden ze zich bezig met niet-digitale verspreiding door middel van gedrukte flyers, catalogi en publicaties. Deze verschillende methodes zorgen ervoor dat hun inhoud een breed publiek bereikt en promoten het culturele erfgoed van Torredonjimeno zowel online als offline.



Screenshots van de sociale mediaprofielen van de vereniging

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

Het initiatief 'Vientos del Tiempo' onderscheidt zich door twee belangrijke innovatieve aspecten. Ten eerste richt het zich op het herstellen van verloren en vergeten verhalen, waarbij vaak de nadruk wordt gelegd op sociale kwesties zoals gendergelijkheid. Een opmerkelijk voorbeeld is de dramatisering van het levensverhaal van de dorpsvroedvrouw, een belangrijke, maar vanwege haar geslacht over het hoofd geziene figuur in de geschiedenis van de stad. Dit theatrale eerbetoon eert haar bijdragen en brengt de historische rol van vrouwen in de gemeenschap onder de aandacht.

Ten tweede blinkt het initiatief uit in het betrekken van jongere generaties bij cultureel en immaterieel erfgoed. Hun samenwerking met TikTok-beïnvloeders om gedramatiseerde bezoeken op te nemen is een goed voorbeeld van hun innovatieve aanpak. Bovendien betreft de vereniging virale persoonlijkheden van sociale media actief bij hun verhalen. Ze hebben bijvoorbeeld de "Hermanas del Baptisterio Romano" geportretteerd, populaire figuren op Spaanse sociale media, om de geschiedenis van de Goede Week in Torredonjimeno te vertellen.

4. Vientos del Tiempo

Deze innovatieve strategieën behouden en promoten niet alleen het lokale erfgoed, maar zorgen er ook voor dat het relevant is voor een hedendaags publiek, waarbij de kloof tussen traditie en moderniteit wordt overbrugd. Door historische verhalen te combineren met moderne digitale betrokkenheid blaast 'Vientos del Tiempo' het culturele landschap van Torredonjimeno nieuw leven in.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



Manuel Bueno, voorzitter van 'Vientos del Tiempo', vertelde dat het belangrijkste doel van de vereniging sinds de oprichting was om Torredonjimeno te veranderen in een aantrekkelijke en bezoekbare bestemming voor toeristen. Sinds de registratie in 2008 heeft de stad inderdaad nationale toeristische belangstelling geoogst. De theatrale rondleidingen en verschillende activiteiten van de vereniging, versterkt door audiovisuele content op sociale media, trekken honderden toeristen uit het hele land.

'Vientos del Tiempo' organiseert elk weekend activiteiten en elk evenement trekt gemiddeld 20-50 deelnemers. Deze consistente betrokkenheid benadrukt de belangrijke rol van de vereniging in het revitaliseren van de toeristische sector van Torredonjimeno. Het initiatief bewaart en promoot niet alleen het lokale erfgoed, maar stimuleert ook op duurzame wijze de plattelandseconomie door gereguleerd toerisme in plaats van massatoerisme aan te moedigen.

Hun inspanningen hebben een diepere waardering voor het erfgoed van de stad bevorderd en bijgedragen aan de economische en culturele vitaliteit. De invloed van de vereniging reikt verder dan toerisme, verrijkt de gemeenschap en zorgt ervoor dat het immateriële culturele erfgoed relevant blijft.

4. Vientos del Tiempo



Reclamefolder voor theatertournee.
Bron: Voorzitter van de vereniging



Foto van een theatrale tour.
Bron: Voorzitter van de vereniging



Hoofdstuk 3:

Digitale hulpmiddelen voor toegankelijkheid en betrokkenheid



5. Immaterieel erfgoed spotten: het publieke bewustzijn vergroten met QR-codes

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief:
Immaterieel erfgoed spotten

Locatie: [Nederland](#)

Naam promotor: Nederlands
Centrum Immaterieel Cultureel
Erfgoed

Soort entiteit: Kenniscentrum

Eigendom: NGO

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ KIEN@openluchtmuseum.nl

🌐 www.immaterieelerfgoed.nl/en/spotten

f www.facebook.com/profile.php?id=100064709644959

📷 [imaterieelerfgoed](https://www.instagram.com/imaterieelerfgoed)

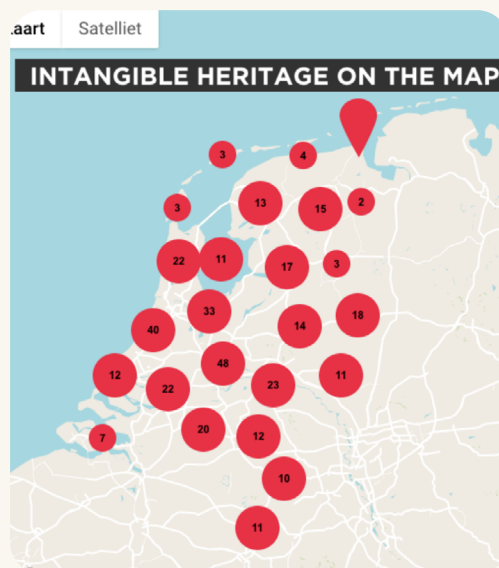
📺 www.youtube.com/@imaterieelerfgoedspotten659

5. Immaterieel erfgoed spotten

Het Nederlands Centrum Immaterieel Cultureel Erfgoed, namens het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW), implementeert het UNESCO-verdrag voor de bescherming van immaterieel cultureel erfgoed in Nederland. Een belangrijke verplichting uit dit verdrag is het opstellen van een nationale inventaris van immaterieel cultureel erfgoed. Het Centrum ondersteunt gemeenschappen, groepen en individuen bij het bewaren van hun immaterieel erfgoed voor toekomstige generaties. Deze ondersteuning omvat hulp bij de registratie van erfgoed in het Netwerk, de Inventaris Immaterieel Erfgoed in Nederland en het Register van Inspirerende Voorbeelden van Bescherming. Het biedt ook cursussen en trainingen over de praktijk van het waarborgen, het ontwikkelen van plannen voor het waarborgen en het vergroten van het bewustzijn over het belang van immaterieel erfgoed. Begin 2024 omvat de nationale inventaris ongeveer 200 immateriële erfgoedelementen.



Bord "Immaterieel erfgoed spotten".
Bron: [webpagina](#) van het initiatief.



Interactieve kaart van ICE opgenomen in het Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland. Bron: Nederlands Centrum Immaterieel Cultureel Erfgoed [webpagina](#)

'Spotten Immaterieel Erfgoed' is een project dat is ontworpen om het publiek bewust te maken van immaterieel cultureel erfgoed (ICE) in Nederland door gebruik te maken van QR-codes die op relevante locaties worden geplaatst. Met dit initiatief kunnen bezoekers van regio's, dorpen of steden lokaal immaterieel erfgoed ontdekken. Voorbeelden zijn de Sint Maartenviering in Utrecht, heggenvlechten in natuurgebieden en midwinterhoornblazen in Gelderland, die allemaal ontdekt kunnen worden door middel van bordjes met QR-codes.

1.2. Informatie over het initiatief

 **Contactpersoon:** Susanne Bergwerff-Verburg

 **Functie:** Coördinator kennisontwikkeling

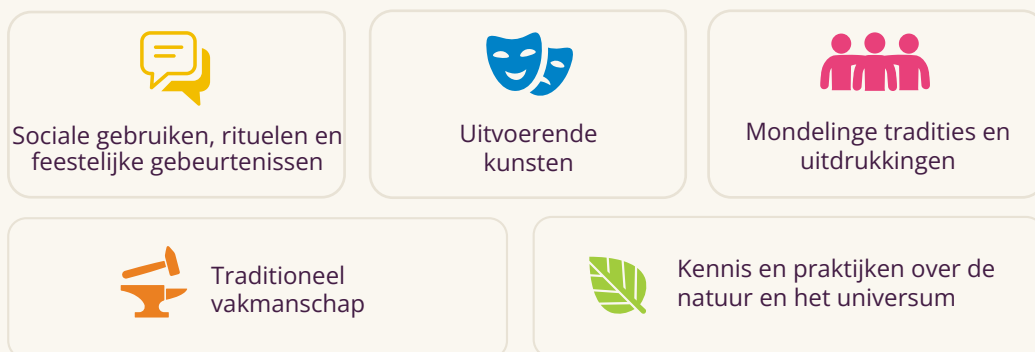
 **Aantal betrokkenen:** Groot team

 **Profiel van betrokkenen:** Personeel, vrijwilligers, onderzoekers, leden van de gemeenschap, externe partners.

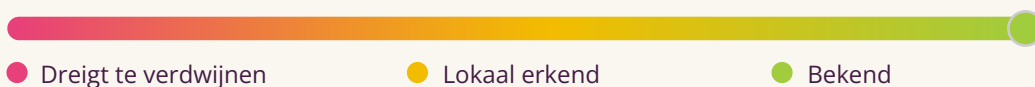
 **Kwalificatie/opleiding van betrokkenen:** traditionele kennis, academici/onderzoekers, museumdeskundigen, technische experts.

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

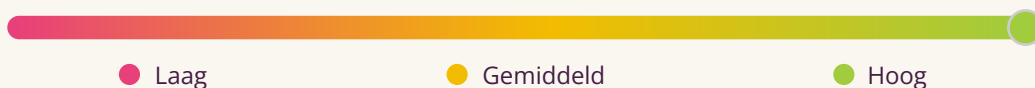
ICE Type:



ICE Erkenning:



Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



Sinds 2019 werkt het Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland samen met erfgoedgemeenschappen aan het project “Immaterieel Erfgoed Spotten”, waarbij door het hele land borden met QR-codes worden geplaatst. Aanvankelijk begon het project met een open oproep voor ‘spots’. Sindsdien is de procedure echter geëvolueerd. Nu nomineren leden van de gemeenschap hun immaterieel cultureel erfgoed (ICE) eerst online bij het Kenniscentrum, dat hiervoor een specifieke procedure en formulieren heeft ontwikkeld. Alle details over de procedure zijn [online](#) te vinden.

Zodra de ICE is opgenomen in de lijst, kunnen leden van de gemeenschap een aanvraag indienen om hun erfgoed op te nemen als een QR-code-spot. Gemeenschappen die zijn opgenomen in de Nationale Inventaris beslissen over hun deelname, ontwerpen hun ICE Spotting-pagina, selecteren foto's, kiezen locaties en schrijven de teksten. Ze dragen ook bij aan de korte video en plaatsen de borden op populaire toeristische locaties. Het Kenniscentrum houdt toezicht op de verspreiding van QR code locaties en de verscheidenheid van de gepresenteerde ICE.



“Spot Immaterieel Erfgoed” QR code spot in Corso, Provincie Overijssel, over de [Sint Jans klooster optocht](#). Bron: [webpagina](#) van het initiatief.

5. Immaterieel erfgoed spotten

Een voorbeeld van een QR-spotlocatie is Kampen, een oude stad in de provincie Overijssel en voormalig lid van de Hanze. Hier kunnen bezoekers meer te weten komen over de meer dan 100 jaar oude traditie om het nieuwe jaar in te luiden. Metalen melkbussen gevuld met carbid en water worden aangestoken, waardoor de deksels eraf schieten door de drukopbouw. Door deze traditie, die van generatie op generatie wordt doorgegeven, knallen er rond oudejaarsavond honderden blikken. Het Schuttersgilde van Kampen heeft deze traditie in 2023 met succes op de lijst van immaterieel cultureel erfgoed geplaatst. Een korte [video op YouTube](#) geeft een overzicht en belicht de betrokkenheid van de gemeenschap.



Melkbusschiettraditie in Kampen. Bron: [webpagina](#) van het initiatief

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

- ? Audiovisueel, multimedia, in kaart brengen
- 🌐 Website, video/audio platform (Youtube)

Het Kenniscentrum begint met het opstellen van een basisscript dat de essentiële informatie schetst die in het verhaal moet worden opgenomen. De community kan echter zelf bepalen wie het verhaal vertelt, wie er in het beeldmateriaal verschijnt en welke content er wordt gebruikt, inclusief bestaand beeldmateriaal.

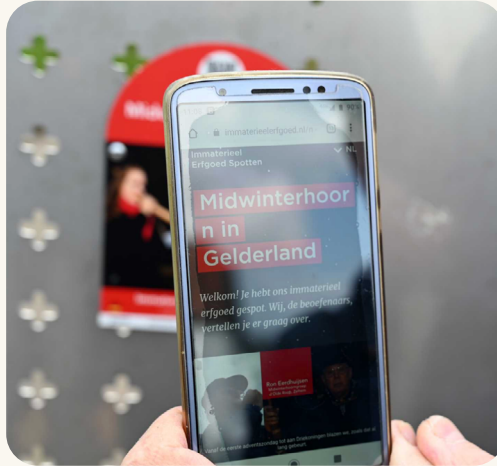
Voor het Kenniscentrum is het cruciaal dat het uiteindelijke verhaal, dat aan het publiek wordt gepresenteerd, de persoonlijke ervaringen van de verteller

5. Immaterieel erfgoed spotten

bevat, overgebracht in hun eigen woorden. Zoals Susanna Bergwerff-Verburg stelt: *“Niet de geschiedenis van het ICE, maar de ervaring van de betrokken mensen is belangrijk.”*

Het eindproduct bestaat uit verschillende onderdelen:

- **Geschreven beschrijving:** Een gedetailleerd verslag van het immaterieel cultureel erfgoed (ICE), geïllustreerd met foto's en anekdotes.
- **Informatie over de gemeenschap:** Achtergrondinformatie over de gemeenschap die betrokken is bij de ICE.
- **Video:** Een video met een persoonlijk verhaal over de ICE, waarin de ervaringen en inzichten van de verteller naar voren komen.



“Spot Immaterieel Erfgoed” digitale inhoud.
Bron: [webpagina](#) van het initiatief.

Deze aanpak zorgt ervoor dat het verhaal zowel authentiek als boeiend is en een rijk, persoonlijk perspectief op de ICE biedt dat aanslaat bij het publiek.

3.1. Lokale bevolking

Bij het “Spotting Intangible Heritage”-project van het Nederlands Centrum voor Immaterieel Cultureel Erfgoed zijn ongeveer 35 lokale gemeenschappen op verschillende niveaus actief betrokken. Door deze bottom-up benadering kunnen de gemeenschappen eigenaarschap nemen en een actieve rol spelen in het hele proces.

Niveaus en modellen van betrokkenheid

- **Besluitvorming:** Lokale bevolkingen beslissen of ze willen deelnemen aan het project. Ze ontwerpen hun Immaterieel Erfgoed Spotting-pagina, selecteren foto's, bepalen de belangrijkste locaties en schrijven de begeleidende teksten.
- **Creatie van inhoud:** Gemeenschappen leveren input voor de korte video en zorgen ervoor dat het persoonlijke ervaringen met het immaterieel cultureel erfgoed (ICE) bevat. Ze kiezen wie het verhaal zal vertellen en wie er in het beeld zal verschijnen, soms met gebruik van bestaand beeldmateriaal.
- **Implementatie:** Leden van de gemeenschap plaatsen de borden met QR-codes op locaties waarvan ze weten dat ze door toeristen worden bezocht. Deze praktische betrokkenheid zorgt ervoor dat de inhoud authentiek en betekenisvol is voor de lokale bevolking.

Het Kenniscentrum zorgt voor de redactie en ondersteuning van de gemeenschappen, zowel praktisch als financieel. Het zorgt ervoor dat het uiteindelijke verhaal goed gepresenteerd wordt en toegankelijk is voor het grote publiek. Dit omvat het opstellen van een eerste script en het bieden van technische en financiële ondersteuning gedurende het project.

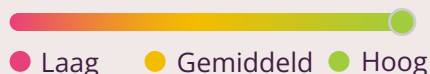
5. Immaterieel erfgoed spotten

De deelname van de gemeenschap is zeer actief. Leden zijn coproducten in plaats van passieve geïnterviewden of toeschouwers. Ze leveren een significante bijdrage aan de creatie van het verhaal, van besluitvorming tot implementatie, en zorgen ervoor dat hun immaterieel erfgoed accuraat en authentiek wordt weergegeven.

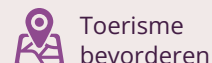
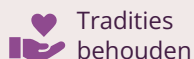
Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Openbaar alvo:
toeristen/bezoekers

Bereik:



Doel van het delen van de verhalen



Frequentie:
Permanente activiteit

Dit initiatief heeft als doel tradities, gebruiken en ambachten te behouden en tegelijkertijd het toerisme te bevorderen en het aantal bezoekers te verhogen. Dit is een permanente activiteit die is ontworpen om een breed publiek erbij te betrekken door middel van digital storytelling.

Bezoekers kunnen QR-codes scannen die op verschillende ICE-plekken zijn geplaatst om toegang te krijgen tot een online omgeving gewijd aan lokaal immaterieel cultureel erfgoed. In stedelijke gebieden kan dit bijvoorbeeld festivals belICEten, terwijl het in landelijke gebieden kan focussen op natuurgerelateerde tradities. De online omgeving biedt een uitgebreide introductie tot het erfgoed, inclusief een korte video, achtergrond- en historische informatie en sfeerfoto's. Het geeft ook een overzicht van interessante lokale locaties, zoals musea gewijd aan immaterieel erfgoed.

De informatie is beschikbaar in het Nederlands, Engels en Duits, waardoor het toegankelijk is voor een breed publiek, inclusief internationale bezoekers. Deze meertalige aanpak zorgt ervoor dat de verhalen een breder publiek bereiken en bevordert cultureel begrip en waardering.

Alle video's die door de deelnemende erfgoedgemeenschappen zijn gemaakt, zijn beschikbaar op het bijbehorende [YouTube-kanaal](#), dat gemakkelijk toegang biedt tot een schat aan culturele verhalen. Dit digitale platform bewaart niet alleen deze verhalen, maar maakt het ook mogelijk om ze voortdurend te delen en te verspreiden, waardoor zowel de lokale bevolking als toeristen betrokken raken bij het rijke culturele tapijt van Nederland.



Bezoeker scant de QR-code op een ICE-spot.
Bron: [Document "Deelnemen aan het spotten van immaterieel erfgoed"](#).

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

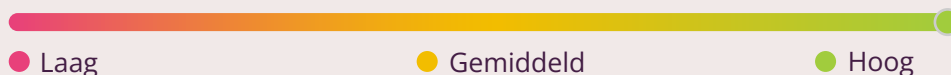
Het "Spotting Intangible Heritage"-initiatief maakt gebruik van verschillende innovatieve technieken om immaterieel cultureel erfgoed (ICE) zeer toegankelijk en aantrekkelijk te maken voor het publiek.

- **QR Code Integratie:** Het gebruik van QR-codes op locaties waar het ICE aanwezig is of plaatsvindt is bijzonder innovatief. Deze methode geeft bezoekers direct toegang tot een schat aan informatie over het erfgoed door simpelweg de code te scannen met hun smartphone. Deze aanpak overbruggt de kloof tussen fysieke erfgoedlocaties en digitale storytelling, waardoor het ICE gemakkelijk toegankelijk wordt voor een breed publiek.
- **Samen een verhaal maken:** De verteltechnieken zelf zijn misschien niet baanbrekend, maar de samenwerking tussen de lokale gemeenschap, een professionele tekstschrijver en een productiebedrijf is opmerkelijk. Het Kenniscentrum stelt een basisscript op, dat de gemeenschap vervolgens aanvult met persoonlijke verhalen en ervaringen. Dit zorgt ervoor dat het uiteindelijke verhaal zowel professioneel als authentiek is en de ware essentie van het erfgoed weergeeft.
- **Productie van hoge kwaliteit:** De betrokkenheid van een professioneel productiebedrijf zorgt ervoor dat de video's goed gemaakt zijn, wat de algehele kwaliteit en aantrekkingskracht van de inhoud ten goede komt. Bovendien helpt een particuliere stICeting de kosten te dekken, wat een succesvol model van publiek-private samenwerking is.
- **Uitgebreide en meertalige toegang:** De informatie die wordt verstrekt via de QR-codes is beschikbaar in het Nederlands, Engels en Duits, waardoor het toegankelijk is voor zowel de lokale bevolking als internationale bezoekers. Deze meertalige aanpak vergroot het bereik en de impact van het initiatief en bevordert meer cultureel begrip en waardering.

Over het geheel genomen maakt de integratie van technologie met samenwerking binnen de gemeenschap en professionele productienormen dit initiatief tot een uitstekend voorbeeld van moderne bewaring en verspreiding van erfgoed.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



SDG9.
Industrie, innovatie
en infrastructuur



SDG11. Duurzame
steden en
gemeenschappen

5. Immaterieel erfgoed spotten

Door ICE sites te markeren met QR-codes helpt het project voorkomen dat deze culturele schatten in de vergetelheid raken en vergroot het de interesse van bezoekers om ze te ervaren. Deze betrokkenheid werkt als een stimulans voor gemeenschappen om hun erfgoed levend te houden.

Hoewel territoriale veerkracht en plattelandsontwikkeling geen belangrijke thema's zijn in de Nederlandse context, heeft het QRspot-project aanzienlijk bijgedragen aan het cultureel toerisme. Het werpt een IICet op immaterieel cultureel erfgoed dat anders misschien onopgemerkt zou blijven voor toeristen, vooral die erfgoedevenementen die maar één keer per jaar plaatsvinden en waarvan de voorbereidingen vaak verborgen zijn in huizen en schuren.

Hoewel de sociale en economische impact van het initiatief niet formeel gemeten is, zijn de potentiële voordelen van het project duidelijk. De sociale impact is inherent, omdat het ICE al levendig en actief moet zijn binnen de gemeenschap om in aanmerking te komen voor een QR-plek. De economische impact is echter waarschijnlijk, aangezien een grotere bekendheid van het ICE meer bezoekers kan aantrekken. Dit kan leiden tot langere verblijven, herhaalde bezoeken en meer uitgaven in lokale bedrijven zoals restaurants, bars en accommodaties.

In het algemeen verbetert het initiatief "Immaterieel erfgoed spotten" het cultureel toerisme en ondersteunt het de voortdurende vitaliteit van immaterieel cultureel erfgoed door het toegankelijker en boeiender te maken voor het publiek.

Aanvullende informatie

- Voorbeelden van video's die te vinden zijn op de website via <https://www.youtube.com/@imaterieelerfgoedspotten659>
- Een ander ICE-project in samenwerking met het Nederlands Openluchtmuseum: CraftsLab. Zie [CASE - Frank Hemeltjen: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland - CraftsLab \(NL\)](#) waarin dit initiatief wordt toegelicht, net als in onderstaand document.

Museum: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland / Nederlands Openluchtmuseum

Location: Arnhem, the Netherlands
Project name: CraftsLab (AmbachtenLab)
Keywords: capacity building, participation

The Dutch Open Air Museum is located in Arnhem, and reflects Dutch daily life from 1900 up to approximately 1970 in exhibits of traditional housing, clothing, traditions, crafts, and subsistence activities. In 2018 the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage (Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland) collaborated with the Dutch Open Air Museum to create the CraftsLab (AmbachtenLab). This CraftsLab provides a meeting space and experimental platform for craftspeople to meet artists, designers and crafts students. This interaction allows for exploring the possibilities of particular crafts, how various techniques derived from the crafts can function and have their place in today's world, and often give rise to ideas for innovation.

These interactive processes are filmed and photographed, and eventually displayed in the museum. Rather than showing finished products or heritage trajectories, these displays are intended to be starting points for discussion. Visitors are invited to walk along at certain times, and to join in the reflection. Because the CraftsLab is embedded in the Dutch Open Air Museum, this creates a unique context for the worlds of ICH and museums to meet. The craftspeople, artists, designers and students often work with museum staff who offer additional historical expertise on traditional housing, crafts, clothing, et cetera. Adopting the museum's framework for exploring the innovation of traditional crafts in contemporary settings, the CraftsLab succeeds in establishing strong links between the past, the present and the future. In 2019, the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage started the CraftsLab project in several other crafts related museums in the Netherlands.



© Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland



Fotografie van Mike Bink

6. Het Nationaal Holocaust Museum: Digitale verhalen vertellen voor historisch behoud

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief:

Nationaal Holocaust Museum

Locatie: [Amsterdam, Nederland](#)

Naam promotor: Stichting Joods Historisch Kwartier

Soort entiteit: Museum

Eigendom: Privé

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ service@jck.nl

🌐 <https://jck.nl/en/location/national-Holocaust-museum>

<https://jck.nl/en/>

f <https://www.facebook.com/joSDGcultureelkwartier>

📷 <https://www.instagram.com/joSDGcultureelkwartier/>

6. El Nationaal Holocaust Museum

Het Nationaal Holocaust Museum, onderdeel van de StICetings Joods Cultureel Kwartier in Amsterdam, samen met het Joods Museum, de Portugese Synagoge en de Hollandsche Schouwburg, werd in maart 2024 geopend. Het is gewijd aan het vertellen van het verhaal van de Holocaust, tijdens welke ongeveer 107.000 van de 140.000 Joden in Nederland werden gedeporteerd, met slechts 5.200 overlevenden. Het museum is gevestigd in een voormalig kinderdagverblijf dat vanaf oktober 1942 dienst deed als dependance van de Hollandsche Schouwburg, waar Joodse kinderen gescheiden van hun ouders op deportatie wachtten.

Het museum geeft een uitgebreid beeld van de nazivervolging van en moord op Joden in Nederland. Het is het eerste museum dat de geschiedenis van de Jodenvervolging in het hele land behandelt. De tentoonstellingen gaan in op het dagelijks leven van Joden voor en tijdens de Tweede Wereldoorlog, de bevrijding en de naoorlogse herinneringscultuur.

Het Nationaal Holocaust Museum maakt gebruik van digitale vertellingen om de geschiedenis van de Holocaust krachtig over te brengen. Deze techniek wordt gecombineerd met fysieke voorwerpen zoals foto's, gebruiksvoorwerpen, brieven en kleding. Digital storytelling voegt persoonlijke verhalen toe aan deze objecten, waardoor de informatie meeslepender en memorabeler wordt voor bezoekers.

Het gebruik van persoonlijke verhalen gekoppeld aan specifieke objecten of gebeurtenissen helpt bezoekers om een diepere band te vormen met de tentoongestelde voorwerpen. Deze methode om digitale media te combineren met tastbare artefacten staat model voor andere initiatieven op het gebied van cultureel erfgoed en laat zien hoe persoonlijke verhalen de impact en het behoud van historische informatie kunnen vergroten.



Fotografie van Mike Bink

1.2. Informatie over het initiatief

 **Contactpersoon:** Mick Groeneveld

 **Profiel van betrokkenen:** Personeel, vrijwilligers

 **Functie:** Marketing- en communicatiemanager

 **Kwalificatie/opleiding van betrokkenen:** academici/onderzoekers, museumdeskundigen, technische experts

 **Aantal betrokkenen:** Middelgroot team

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

ICE Type: N.V.T

ICE Erkenning: N.V.T

Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



Hoewel de Holocaust zelf niet wordt beschouwd als Immaterieel Cultureel Erfgoed (ICE), biedt het Nationaal Holocaust Museum in Amsterdam een krachtig voorbeeld van hoe digital storytelling kan worden gebruikt om historische verhalen effectief over te brengen. Deze aanpak kan waardevolle inzichten bieden voor ICE initiatieven die tot doel hebben ICE te bewaren en over te dragen.

De waarde van het museum voor de gemeenschap gaat verder dan de Joodse gemeenschap en strekt zich uit tot de mensheid als geheel. Het dient als een aangrijpende herinnering aan de gruwelijkheden van de Holocaust en de veerkracht van de overlevenden. Het gebruik van persoonlijke verhalen en digitale media in het museum helpt bezoekers om op een diep persoonlijk niveau met deze geschiedenis in contact te komen, wat leidt tot meer begrip en empathie.

Deze methode zorgt ervoor dat de persoonlijke aspecten van de Holocaust niet verloren gaan in de tijd. Door deze verhalen vast te leggen, creëert het museum een blijvend archief dat toegankelijk is voor toekomstige generaties, zodat de lessen van de Holocaust relevant en impactvol blijven.

6. El Nationaal Holocaust Museum

De benadering van het museum is participatief van aard, waarbij overlevenden van de Holocaust en hun families betrokken worden bij het proces van het vertellen van verhalen. Overlevenden delen hun persoonlijke ervaringen, die vervolgens worden geïntegreerd in de tentoonstellingen van het museum. Deze gezamenlijke inspanning zorgt ervoor dat de verhalen authentiek blijven en respect tonen voor degenen die deze gebeurtenissen hebben meegemaakt.

Het gebruik van digitale storytelling door het National Holocaust Museum kan dienen als model voor ICE initiatieven. Door persoonlijke verhalen te integreren met digitale media kunnen ICE projecten meeslepende en gedenkwaardige verhalen creëren die weerklank vinden bij het publiek. Deze aanpak maakt het mogelijk om verhalen herhaaldelijk te vertellen en ze breed te verspreiden via websites, podcasts en andere digitale formaten, waardoor een groter publiek wordt bereikt dan alleen degenen die persoonlijk op bezoek kunnen komen.

Door gebruik te maken van persoonlijke verhalen en digitale hulpmiddelen kunnen ICE initiatieven zorgen voor het behoud en de overdracht van ICE op een manier die boeiend, toegankelijk en impactvol is. Deze methode bewaart niet alleen het erfgoed, maar verrijkt ook de ervaring van het cultureel toerisme, door de geschiedenis en tradities beter beleefbaar en betekenisvol te maken voor bezoekers.

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten



Voorbeeld van een "Forget me not", foto door Mike Bink

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

? Audiovisueel, multimedia

🌐 Tentoonstelling op locatie, website, video/audio platform (Youtube, Spotify...)

Het Nationaal Holocaust Museum gebruikt uitgebreide interviews om authentieke digitale verhalen te creëren. Mick Groeneveld, communicatiemanager van het museum, legt uit dat deze interviews minstens drie uur duren, waaruit een verhaal van 3-4 minuten wordt gemonteerd. Door deze aanpak kunnen de vertellers hun ervaringen op een natuurlijke manier delen zonder zich zorgen te maken over de structuur, waardoor het verhaal authentiek blijft. Professionele interviewers en redacteurs worden ingezet om deze interviews uit te voeren en te verfijnen.

VIDEO GETUIGENISSEN

1. Overlevenden en nakomelingen: Sommige verhalen van 3-4 minuten zijn afkomstig van interviews met overlevenden van de Holocaust en hun nakomelingen, waaronder Joodse mensen, Sinti en Roma, uit het vaste netwerk van het museum. Deze verhalen zijn niet gemonteerd, zodat de authenticiteit van de stem van de verteller behouden blijft. Geïnterviewden worden geselecteerd op basis van hun vertelkwaliteiten en sommigen staan bekend om het delen van hun ervaringen op scholen. Soms neemt het museum contact op met potentiële vertellers, terwijl anderen zelf contact opnemen met het museum. Een belangrijk deel van de tentoonstelling richt zich op individuen die de Holocaust overleefden dankzij de inspanningen van degenen die in de kwekerij werkten waar het museum nu is gevestigd.

2. Archief van de USC Shoah StICeting: In het museum zijn ook videogetuigenissen te zien uit de archieven van de USC Shoah Foundation, met extra perspectieven en verhalen van overlevenden van de Holocaust.

[NHm vertelt - Leo Vis, 9 mei 2023](#) (Volledig interview – in het Nederlands –, later bewerkt tot een van de 3-minuten 'Personāls' getuigenissen)

INSTALLATIES MET VERGEET-MIJ-NIETJES

Het museum heeft 19 uniek ontworpen vitrines met de naam 'Vergeet-mij-nietjes' gemaakt, elk gewijd aan een slachtoffer van de Holocaust. Deze mixed media installaties bevatten een persoonlijk object, een portretfoto of video, een korte tekst en een geluidsfragment. De inhoud van deze installaties is gebaseerd op grondig onderzoek naar het leven van de persoon. Het museum monteert deze informatie in een verhaal, dat vervolgens door een stemacteur in een video wordt verteld.

6. El Nationaal Holocaust Museum

PODCASTS

Het museum produceert podcasts die beschikbaar zijn op de website, Spotify, de Facebookpagina van het Joods Cultureel Kwartier en diverse andere audioplatforms. Deze podcasts vergroten het bereik van de verhalen van het museum en maken ze toegankelijk voor een breder publiek.

De methode van het museum om uitgebreide interviews te gebruiken zorgt ervoor dat de verhalen authentiek en indrukwekkend blijven. Door te focussen op persoonlijke ervaringen en professionele productietechnieken te gebruiken, creëert het museum boeiende en memorabele verhalen. Het gebruik van gemengde media-installaties en digitale platforms zoals podcasts verbetert de toegankelijkheid en verspreiding van deze belangrijke verhalen, bevordert het cultuurtoerisme en zorgt ervoor dat de lessen van de Holocaust blijven doorklinken bij toekomstige generaties.

3.1. Lokale bevolking

Het Nationaal Holocaust Museum betreft de lokale Joodse gemeenschap actief op verschillende manieren om ervoor te zorgen dat hun deelname zowel betekenisvol als impactvol is.

NIVEAUS EN MODELLEN VAN BETROKKENHEID

- **Management en bestuur:** De Joodse gemeenschap is goed vertegenwoordigd in de managementstructuur van het museum. Dit omvat functies in het bestuur, de raad van toezicht en de ondernemingsraad. Veel begunstigers van het Joods Cultureel Kwartier, waar het museum onder valt, komen ook uit de Joodse gemeenschap. Veel medewerkers zijn Joods, zodat de perspectieven en waarden van de gemeenschap geïntegreerd zijn in de activiteiten van het museum.
- **Bijdragen en samenwerkingen:** Het museum is sterk afhankelijk van de bijdragen (en donaties) van de Joodse gemeenschap. Hun inbreng is essentieel voor het ontwikkelen van zowel permanente als tijdelijke tentoonstellingen. Leden van de gemeenschap leveren artefacten, verhalen, afbeeldingen en achtergrondinformatie die de kern vormen van de tentoonstellingen van het museum.
- **Inhoud creëren:** Deelname van de gemeenschap is eerder actief dan passief. Leden van de Joodse gemeenschap zijn coproducenten in het vertelproces. Ze delen persoonlijke verhalen en ervaringen, die vervolgens worden gebruikt om authentieke en meeslepende digitale verhalen te creëren. Deze verhalen worden verder verfijnd en bewerkt door professionele interviewers en redacteurs om presentaties van hoge kwaliteit te garanderen.

Door de Joodse gemeenschap actief te betrekken als medescheppers en besluitvormers, behoudt het Nationaal Holocaust Museum een sterke, authentieke band met de verhalen die het wil bewaren en delen. Dit participatieve model verrijkt niet alleen de inhoud van het museum, maar versterkt ook de gemeenschapsbanden en zorgt ervoor dat historische ervaringen accuraat worden weergegeven.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Doelgroep: toeristen/bezoekers, lokale gemeenschap, studenten, onderzoekers/professionals op het gebied van cultureel erfgoed.

Doel van het delen van de verhalen;

 Tradities behouden

Bereik:



Frequentie:

Permanente activiteit

Het Nationaal Holocaust Museum in Amsterdam maakt gebruik van verschillende digitale verteltechnieken om een breed publiek te bereiken. Het museum heeft zijn eigen speciale pagina's op de website van het Joods Cultureel Kwartier, evenals actieve Facebook- en Instagram-accounts. Het museum staat ook op vele nationale en internationale culturele agenda's en 'wat te doen/zien in Amsterdam' websites, waardoor de zichtbaarheid en toegankelijkheid wordt vergroot.

Het museum trekt ongeveer 3000 bezoekers per week, zowel lokaal als internationaal. Deze grote toeloop is mede te danken aan de historische locatie. Het museum is gevestigd in de voormalige crèche tegenover de Hollandsche Schouwburg, waar Joodse kinderen werden vastgehouden voordat ze door de Duitse bezetter werden afgevoerd. Veel kinderen werden gered door de medewerkers van de crèche en de gebruikte vluchtroute maakt deel uit van de permanente tentoonstelling van het museum.

Mick Groeneveld, communicatiemanager van het museum, benadrukt de unieke connectie van het gebouw met de Holocaust: "In tegenstelling tot andere Holocaust Musea was het gebouw waarin ons museum is gehuisvest destijds al verbonden met de Holocaust, dus dat hoefden we niet te versterken. Het gebeurde hier, in dit gebouw". Deze authenticiteit voegt een krachtige, meeslepende dimensie toe aan de tentoonstellingen van het museum.

Via de digitale platforms en het historische verhaal verspreidt het museum zijn verhalen op een effectieve manier onder een wereldwijd publiek, waarbij het cultureel toerisme en educatie bevordert. De combinatie van persoonlijke verhalen, digitale vertellingen en de belangrijke historische setting creëert een meeslepende en boeiende bezoekerservaring.

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

Hoewel de verteltechnieken en digitale hulpmiddelen die in het Nationaal Holocaust Museum worden gebruikt bijzonder niet baanbrekend zijn, is hun combinatie binnen de unieke context van het museum wel vernieuwend, vooral voor het vertellen van Holocaustverhalen. De integratie van de historische betekenis van het gebouw, samen met objecten, foto's, video's en podcasts met getuigenissen, creëert een meeslepende ervaring.

6. El Nationaal Holocaust Museum

In tegenstelling tot veel Holocaustmusea die vertrouwen op duisternis om een gevoel van onbehagen op te roepen, presenteert dit museum de Holocaust in daglicht, met alleen kunstlicht wanneer dat nodig is. Zoals Emile Schrijver, directeur van het Joods Cultureel Kwartier, zei in [Jodcast #12 op NPO Radio 5](#), *“De Holocaust gebeurde op klaarlichte dag, terwijl de zon scheen”*. Deze benadering brengt het verhaal in lijn met de historische realiteit, waardoor het meer impact heeft.

Verspreid door het museum staan ‘getuigenbankjes’, intieme plekken waar één of twee bezoekers kunnen zitten, een koptelefoon opzetten en getuigenissen bekijken op kleine schermen. Deze opstelling versterkt de persoonlijke impact van de verhalen en bevordert een diepere band tussen de bezoeker en het verhaal.

De getuigenissen zelf werden zorgvuldig bewerkt op basis van uitgebreide interviews, waardoor de authenticiteit wordt gewaarborgd en de betrokkenheid van de kijker behouden blijft. Deze methode is weliswaar tijdrovend en vereist bekwame interviewers en redacteurs, maar garandeert inhoud van hoge kwaliteit die diep aanslaat bij bezoekers.

Het is echter belangrijk op te merken dat een dergelijke aanpak kostbaar kan zijn, wat een uitdaging kan vormen voor organisaties met krappe budgetten. Desalniettemin biedt de methode van het museum om historische context, persoonlijke verhalen en digitale media te combineren een krachtig model voor het effectief vertellen van verhalen en culturele conservering.



Getuigenbank
foto van Mike Bink



Daglicht, foto van Office Winhov /
©Max Hart Nibbrig

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



SDG4.

Kwalitatief goed onderwijs

Het Nationaal Holocaust Museum toont aan dat persoonlijke verhalen de interesse in en het behoud van immaterieel cultureel erfgoed (ICE) aanzienlijk kunnen vergroten. Hoewel niet iedereen een natuurlijke verhalenverteller is, biedt de aanpak van het museum om verhalen te structureren door middel van interviews een waardevol model. Door personen met persoonlijke verhalen te interviewen en gerichte vragen te gebruiken om het verhaal te sturen, zorgt het museum ervoor dat de verhalen zowel authentiek als boeiend zijn.

Het terugbrengen van een drie uur durend interview tot een verhaal van vier minuten is een nauwgezet proces waarvoor ervaren interviewers en redacteurs nodig zijn. Hoewel deze methode tijdrovend en mogelijk kostbaar is, levert het een krachtig en beknopt verhaal op. Organisaties met beperkte middelen kunnen deze aanpak aanpassen door kortere interviews af te nemen en iets langere eindstukken te produceren. Het belangrijkste is om een duidelijke verhaallijn aan te houden en vragen te stellen die de geïnterviewden aanmoedigen om hun persoonlijke ervaringen zinvol te delen.

Het trainen van één interviewer voor deze taak is haalbaarder en kosteneffectiever dan het trainen van meer personen in verteltechnieken. Organisaties kunnen samenwerken om de training van één enkele interviewer te financieren, die dan aan meerdere projecten kan werken.

Zodra het persoonlijke verhaal klaar is, kan het via verschillende kanalen worden gedeeld. Verspreiding ter plaatse, zoals de getuigenbankjes van het Holocaust Museum, biedt een intieme setting om te bekijken. Als alternatief kan het delen van verhalen via websites of podcasts een breder publiek bereiken, vooral voor organisaties in afgelegen gebieden.

Het succes van dit initiatief ligt in het zorgvuldig uitwerken van meeslepende persoonlijke verhalen. Of ze nu worden gepresenteerd in een museale omgeving of via digitale platforms, deze verhalen creëren een diepe, blijvende impact op het publiek, waardoor het behoud en de waardering van ICE wordt verbeterd.



Hoofdstuk 4:

Traditionele praktijken nieuw leven inblazen



7. “Alberi di Maggio: Traditionele muziek en ambachten nieuw leven inblazen via digitale media

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief:
Alberi di Maggio

Locatie: [Abruzzo, Lazio Regio's, Italië](#)

Naam promotor:
Massimiliano di Carlo

Soort entiteit:
Culturele vereniging

Eigendom: Openbaar

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ info@alberidimaggio.com

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberi-di-maggio/100071130932751/

📺 www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔗 soundcloud.com/user-338150246

7. Alberi di Maggio

Alberi di Maggio is een culturele vereniging die zich richt op etnomusicologisch onderzoek naar orale tradities in de binnenlandse grensgebieden tussen de Marken, Abruzzo en Lazio (Italië), waar deze regio's elkaar kruisen en culturele overeenkomsten delen. De vereniging richt zich op traditionele bouwtechnieken en dansen, en promoot lokale opvoeringsfestivals. Ze hebben ook een gemeenschapsfestival opgezet voor de betrokkenheid van de lokale bevolking. Massimiliano, een van de oprichters, is docent aan het conservatorium van Pescara en hij betreft zijn studenten bij veldonderzoek in de gebieden die door de vereniging worden verkend. De vereniging heeft een [webplatform](#) met een database van mondelinge optredens, lokale muziek, dansen en festivals, gecommuniceerd door middel van verschillende soorten storytelling: video's en opnames van lokale spelers getoond in een [interactieve kaart](#).

1.2. Informatie over het initiatief



Contactpersoon:

Massimiliano di Carlo



Functie: Voorzitter van de vereniging



Aantal betrokkenen:

Klein team



Profiel van betrokkenen:

vrijwilligers, onderzoekers, leden van de gemeenschap.



Kwalificatie/opleiding van

betrokkenen: traditionele kennis, geringe technische deskundigheid, academici/onderzoekers.

Massimiliano di Carlo, oprichter van de vereniging, is musicus en docent traditionele muziek aan het Luisa D'Annunzio Conservatorium in Pescara, Italië. Hij is gespecialiseerd in vocaal onderzoek en het repertoire van muziek en orale traditie. Zijn studenten werken mee aan etnomusicologisch onderzoek via een module gericht op veldonderzoeksmethodologieën, waarbij ze actief betrokken zijn bij zowel archief- als veldstudies.

Massimiliano's etnomusicologisch onderzoek strekt zich uit over de grensgebieden van Marche, Abruzzo en Lazio, regio's die culturele overeenkomsten delen. Zijn passie voor dit vakgebied begon in Berlijn, waar hij werd beïnvloed door etnomusicologen en traditionele muzikantiesten als Tran Quang Hai en Amelia Cuni. Met een achtergrond in klassieke muziek maakte Massimiliano de overstap van orkestmusicus en solist naar etnomusicologie en verwerkte hij deze ervaringen in zijn artistieke activiteiten.

Andere oprichtende leden van de vereniging zijn lokale personen zoals Mirko Guerrieri, een ambachtsman, en Maria Dubis Herrera, een gepensioneerd Venezolaanse werkneemster. Tot de diverse leden behoren ook een schrijver, een voormalige danser en een conservatoriumstudent die geïnteresseerd is in traditionele muziek.

In de loop der jaren heeft de vereniging mondelinge getuigenissen verzameld over traditionele muziek, optredens, liederen en dansen en zo een online database gecreëerd. Ze hebben ook gemeenschapsfestivals georganiseerd ter ere van het lokale erfgoed, waaronder orale tradities, dansen en traditionele kennis over kruiden en bioconstructietechnieken.

1.2. Opleiding

Alberi di Maggio organiseert verschillende eendaagse workshops, waaronder traditionele dansen, bio-bouw, traditioneel stemgebruik en het herkennen van wilde kruiden. Deze cursussen zijn vooral gericht op de lokale bevolking, zowel jongeren als volwassenen. De workshops worden gegeven door oudere experts met medewerking van wetenschappelijke medewerkers. Zo werd de workshop over het herkennen van wilde kruiden, die twee jaar achtereen werd gegeven, geleid door lokale ouderen en etnobotanisten. Traditionele dansen en muziekinstrumenten zoals de doedelzak, tamboerijn en accordeon werden onderwezen door lokale experts.

Bij het initiatief is ook de buitenlandse gemeenschap betrokken die in het gebied woont, waardoor een interculturele ervaring wordt gecreëerd. Massimiliano benadrukt dat de deelnemers verschillende culturele achtergronden hebben, waaronder Afrikaanse en Albanese culturen. Albanese volkszangers (Kosovaren) die in Teramo wonen, gaven bijvoorbeeld een concert met een plaatselijke volkszanger.

In de bioconstructie werden participatieve bouwplaatsen gebruikt om lokale huizen te restaureren, waarbij zowel lokale als externe technieken werden gebruikt. Deze omvatten Romeinse en Italiaanse methoden, maar ook Marokkaanse Tadelakt, wat sterke mediterrane analogieën laat zien.

Massimiliano benadrukt de noodzaak om lokale mensen, vooral jongeren, op te leiden om de rijkdom van hun immaterieel erfgoed te waarderen. Hij pleit voor een langdurige, officieel erkende opleiding binnen institutionele contexten om de sociale, politieke, economische en professionele waardigheid van het cultureel erfgoed te verzekeren. Anders dreigt het erfgoed gemarginaliseerd te blijven.

Hij bekritiseert de officiële economie en de massacultuur voor het banaliseren van lokale tradities door middel van commerciële evenementen, wat volgens hem de complexiteit van deze culturele praktijken ondermijnt. Massimiliano suggereert dat langdurige training, zoals samenwerking met conservatoriumstudenten, individuen in staat zou stellen om dit cultureel erfgoed diepgaand te begrijpen en te verspreiden over verschillende leeftijdsgroepen en onderwijsinstellingen, en zo de waarde en betekenis ervan te behouden.

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

ICE Type:



Sociale gebruiken, rituelen en feestelijke gebeurtenissen



Mondelinge tradities en uitdrukkingen

7. Alberi di Maggio

ICE Erkenning:



● Dreigt te verdwijnen

● Lokaal erkend

● Bekend

Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



● Laag

● Gemiddeld

● Hoog

Het etnomusicologisch onderzoek onderzocht verschillende soorten immaterieel cultureel erfgoed (ICE) zoals gecategoriseerd door UNESCO. Ten eerste onderzocht het orale tradities en uitdrukkingen, waaronder verschillende soorten liederen die gebruikt worden om werk te begeleiden, devotionele rituelen die verbonden zijn aan verschillende dansen, klaagliederen, geboorteliedjes, slaapliedjes en verhalende liederen. Daarnaast werden podiumkunsten onderzocht, zoals het bespelen van traditionele instrumenten zoals de doedelzak en de accordeon, en sociale praktijken, rituelen en feestelijke evenementen, die allemaal verbonden zijn aan sociale bijeenkomsten. Daarnaast bestudeerde het onderzoek traditioneel vakmanschap, zoals bioconstructietechnieken. Tot slot kwamen kennis en praktijken met betrekking tot de natuur en het universum aan bod, zoals een evenement dat werd georganiseerd om kennis over wilde kruiden te verspreiden. Ondanks de rijke diversiteit van deze tradities is deze ICE niet nationaal erkend.



Le foto di Alberto Sporys ©2018

Masimiliāno un vietējais izpildītājs, kas spēlē tipisku mūziku. Avots: Alberi di Maggio.

Wat de erkenning van dit erfgoed betreft, variëren de attitudes van de lokale bevolking. Ouderen en actief betrokkenen zijn enthousiast en gaan er spontaan mee aan de slag. Ze missen echter een ondersteunende context voor hun activiteiten en dit erfgoed wordt soms als bijna vulgair beschouwd, vooral door de jongere generaties, ondanks de connectie met de verfijnde stijlen van de middeleeuwse en renaissance poëzie, met hun diepgaande codes. Het fenomeen van de migratie van jongeren uit het zuiden naar het noorden om politieke en economische redenen heeft geleid tot een afname van het vermogen om deze tradities uit te voeren zoals de oorspronkelijke beoefenaars. Toch is er een groeiende interesse onder de jeugd voor deze tradities, waardoor ze zich inschrijven bij conservatoria en actief deelnemen. Alberi di Maggio wil jongeren betrekken bij het beschermen en promoten van dit erfgoed en benadrukt het belang van langdurige educatie en officiële erkenning om folklorisering te voorkomen.



Leden van Alberi di Maggio met lokale artiesten.
Bron: Alberi di Maggio.

In het verleden werd immaterieel cultureel erfgoed volgens Massimiliano rechtstreeks van generatie op generatie en soms zelfs internationaal doorgegeven, zoals melismatische liederen, die hun wortels hebben in de Arabisch-Andalusische zang. Hij is echter van mening dat deze praktijk vandaag de dag zeldzaam is geworden en dat officiële erkenning nodig is om er waarde aan toe te kennen. Hij is van mening dat het belangrijk is dat mensen deze tradities niet langer als achterhaald en nutteloos beschouwen en zich niet langer conformeren aan stereotypen in de media, maar in plaats daarvan de diepgang van deze cultuur waarderen, die voortdurend dreigt te worden gemarginaliseerd door officiële verhalen.

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

- ? Audiovisueel, in kaart brengen
- Website, video/audio platform (Youtube)

Massimiliano financierde zijn onderzoek zelf. De storytelling-aanpak was gericht op het vertellen van bestaande verhalen, met name muziekoptredens. De opname-instrumenten waren onder andere een Zoom H6 recorder, een Nikon D300 voor video's en mobiele telefoons voor spontane ontmoetingen. Al het materiaal werd vervolgens geüpload naar een computer om te bewerken.



Fontefina festival flyers. Bron: Vereniging Alberi di Maggio.

Door een gebrek aan personeel is er geen toezicht op de views van webpagina's (gemaakt door Simone Cursi) of een sociale mediacampagne voor verspreiding. Tijdens de COVID-19 pandemie werden de activiteiten stopgezet omdat bezoeken aan ouderen niet mogelijk waren vanwege hun kwetsbaarheid.

Er is geen speciale verteltechniek of script voor het maken van video's, omdat er geen professionele storytelling aan te pas komt. Sommige video's volgen echter een structuur. Bijvoorbeeld, in de video over de 'calascione' instrumentmaker, is er een introductie van de getuigenis gevolgd door een beschrijving van het instrument.

Wat betreft de onderwerpen van de video's, nam Massimiliano vaak meerdere rollen op zich, zoals producent, onderzoeker, speler en soms co-protagonist. Dit kwam doordat hij ook een leergierige muzikant is en artiesten soms een begeleider nodig hadden. Hij speelde een belangrijke rol in de productie en verspreiding van het erfgoed, dat ook werd gepromoot tijdens lokale festivals.

3.1. Lokale bevolking

Hoewel de lokale bevolking actief betrokken is bij het vertelproces, maakt ze geen deel uit van het besluitvormingsproces. Voor hen zijn zingen en spelen spontane vieringen en ze werden gevraagd om opgenomen te worden om digitale inhoud te creëren en het erfgoed te beschermen. De lokale bevolking begrijpt het belang van documentatie niet helemaal, omdat deze tradities een normaal onderdeel van hun leven zijn.

Massimiliano heeft zich ingespannen om de opgenomen inhoud te delen met de gemeenschap door cd's en video's te maken die worden uitgedeeld aan de families van de artiesten. Er is echter een generatiekloof, aangezien de kinderen van de oudere deelnemers deze vorm van expressie vaak afwijzen. Ze schamen zich of zijn niet in staat om de expressieve kracht en theatraliteit van hun ouderen te evenaren.

Massimiliano benadrukt de indrukwekkende podiumprésence van deze lokale artiesten en merkt op dat ze optredens beter aankunnen dan professionele artiesten. Dit onderstreept de behoefte aan officiële erkenning en gestructureerde verspreiding.



Leden van de vereniging met lokale mensen. Bron: Alberi di Maggio.



Optreden tijdens lokale festivals. Bron: Alberi di Maggio.

Het ICE wordt gepromoot binnen lokale festivals. Eén daarvan, Fontefina, is speciaal in het leven geroepen om de cohesie binnen de gemeenschap te bevorderen en een platform te bieden voor deze spontane uitingen. Massimiliano pleit voor officiële verspreidingskanalen om nieuwe zangers op te leiden en een bewuste generatie te creëren die deze tradities in stand kan houden en nieuw leven kan inblazen. Deze aanpak is erop gericht om het erfgoed terug te brengen naar de festivals en zo de continuïteit en relevantie ervan te waarborgen.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Doelgroep: Lokale gemeenschap, studenten

Doel van het delen van de verhalen:



Tradities
behouden



Sociale
cohesie

Bereik:



Laag

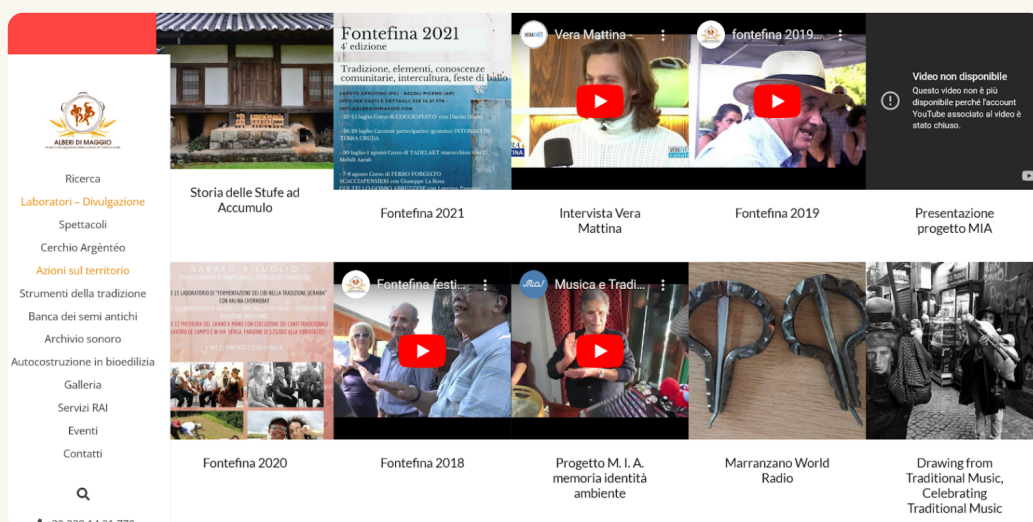
Gemiddeld

Hoog

Frequentie:

Permanente activiteit

Alberi di Maggio maakt gebruik van een website om immaterieel cultureel erfgoed (ICE) te verspreiden, met video's en opnames van mondelinge optredens en festivals, gekoppeld aan een YouTube-kanaal en een Facebook-pagina. Het belangrijkste doel van dit onderzoek naar lokale orale tradities is het verzamelen van video- en audiogetuigenissen die dit erfgoed beschermen en promoten, om zo het bewustzijn onder lokale jongeren te vergroten.



Alberi di Maggio webpagina.

Sinds 2018 organiseert de vereniging het gemeenschapsfestival Fontefina. Dit festival omvat verschillende workshops die worden gegeven door ouderen, die hun lokale kennis delen. Alberi di Maggio zet zich ook in voor het behoud van traditionele festiviteiten, zoals het Meifeest in Marino del Tronto, waarbij een boom ceremonieel wordt verplaatst op muziek en zang, en het Ossenfeest in Loreto Aprutino, waarbij een os wordt gehypnotiseerd door muziek. Deze festivals worden gedocumenteerd met foto's en video's, die vervolgens worden gedeeld op het webplatform.

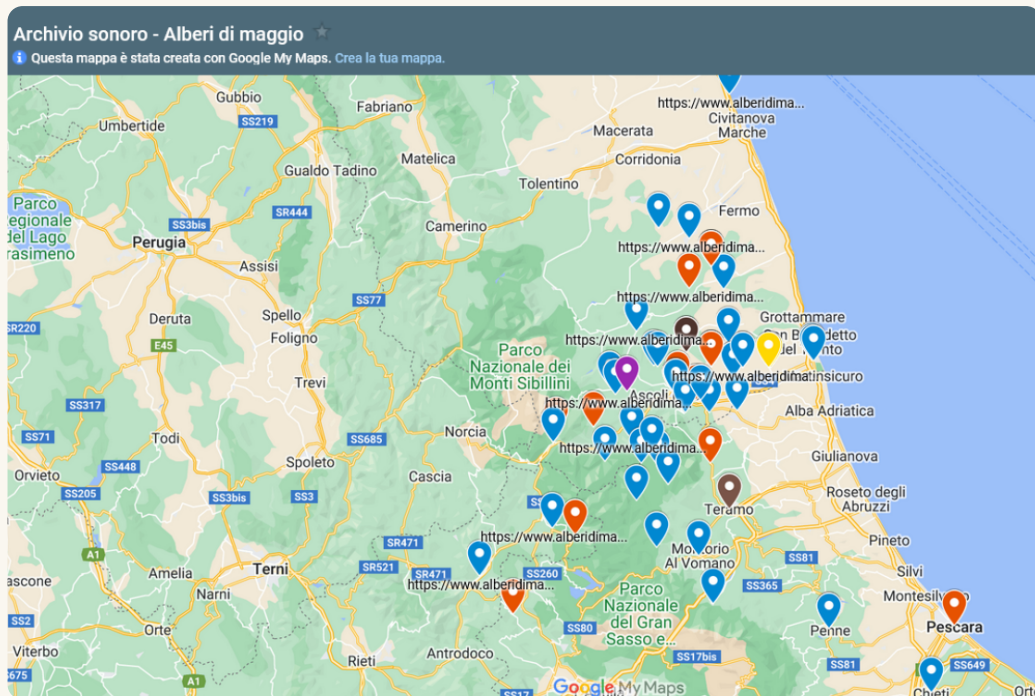
De belangrijkste doelgroep van het project is de lokale gemeenschap, met speciale aandacht voor bewustmaking van jongeren over het belang van ICE. Conservatoriumstudenten zijn ook een belangrijke doelgroep.

De methodologieën voor het verspreiden van dit erfgoed omvatten het creëren en onderhouden van een toegankelijk digitaal archief van video's, foto's en opnames. Door gebruik te maken van populaire platforms zoals YouTube en Facebook zorgt het project voor brede toegankelijkheid en betrokkenheid. De combinatie van digitale verspreiding en gemeenschapsevenementen bevordert een band tussen de lokale tradities en de jongere generatie, en moedigt hun participatie en waardering voor hun cultureel erfgoed aan.

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

Het meest innovatieve aspect van het initiatief is de interactieve kaart op de website, ontworpen door een IT-specialist om de gebruikerservaring te verbeteren. Massimiliano legt uit: *"Gebruikers kunnen gemakkelijk interessante gebieden vinden door op een druppelpictogram te klikken, vergelijkbaar met Google Maps. Elke druppel vertegenwoordigt een stad en daarbinnen kunnen zich één of meerdere gedocumenteerde personen bevinden."*

De opnames worden op antropologische basis gecategoriseerd zonder specifieke titels, omdat ze die traditioneel niet hebben. Massimiliano: *"De categorieën omvatten termen als 'oogstlied', 'slaaplied', 'verhaal van een ervaring gerelateerd aan zingen', 'vertellen van het traditionele mythologische verhaal X', 'gespeeld om te dansen', 'zingen met tamboerijn' en 'zingen met doedelzak'. Deze nomenclaturen komen overeen met die in het Rai-archief of een ander etnografisch catalogiseringssysteem."*



Het geluidsarchief. Bron: Alberi di Maggio webpagina.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



SDG3.
Goede gezondheid
en welzijn



SDG4.
Kwalitatief goed
onderwijs



SDG11. Duurzame
steden en
gemeenschappen

Het initiatief heeft het bewustzijn over dit immaterieel cultureel erfgoed (ICE) aanzienlijk vergroot, vooral onder jongeren. Het is niet bedoeld om toerisme te bevorderen, maar het zou bewust toerisme kunnen aanmoedigen. Massimiliano merkte op dat massatoerisme destructieve effecten kan hebben, zoals blijkt uit de folklorisering van lokale tradities in sommige regio's in Midden-Italië.

Massimiliano gelooft dat de eerste stap in het promoten van deze landelijke gebieden de institutionele erkenning van deze kunstvormen is. Deze erkenning kan hun status verhogen en voorkomen dat ze als minderwaardig worden beschouwd. Hij benadrukt ook het belang van veldonderzoek voor het behoud van de betekenis van immaterieel erfgoed.

Het project is volledig gebaseerd op duurzaamheid, waarbij alle instrumenten zelf worden gemaakt van natuurlijke materialen. Volgens Massimiliano is het belangrijkste effect de vreugde die het met zich meebrengt. Hij legt uit: *“Moderne vreugde is vaak afhankelijk van entertainment, wat een dure industrie is. Een dorpsfeest kan bijvoorbeeld 30.000 euro kosten, terwijl een spontane bijeenkomst waar mensen muziek maken niets kost. De vreugde en de meetbare mate van endorfine zijn zeker hoger wanneer het evenement op een natuurlijke manier wordt ervaren in plaats van vanaf een podium.”*



8. “Il Filò delle Agane”: Behoud van orale tradities door het vertellen van verhalen in de gemeenschap

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief: Il Filò delle Agane (De zwakte van Agane)

Locatie: [Maniago, Friuli-Venezia-Giulia, Italië](#)

Naam promotor: LIS AGANIS, Ecomuseo delle Dolomiti Friulane, APS

Soort entiteit: Ecomuseum

Eigendom: Openbaar

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ info@Ecomuseumlisaganis.it

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberidi-maggio/100071130932751/

▶ www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔗 <https://soundcloud.com/user-338150246>

8. Il Filò delle Agane

Het project Il Filò delle Agane (De zwakte van Agane), dat wordt gepromoot door Lis Aganis Ecomuseum in Italië, is gericht op het behoud en de verspreiding van lokale mondelinge verhalen die verband houden met de Filò-traditie. Het project is gericht op jongeren, kinderen, studenten, lokale bewoners en toekomstige generaties en heeft als doel het verzamelen, systematiseren en delen van mondelinge getuigenissen.

Het initiatief begon met het onderzoeken van verhalen en het opnemen van interviews en video's met belangrijke vertellers. Deze video's zijn beschikbaar op de website van het ecomuseum, op het YouTube-kanaal en op het platform 'Raccontiamo L'Ecomuseo' (Laten we het ecomuseum vertellen). Samenwerking met lokale scholen hielp bij het verzamelen van materiaal en het maken van extra verspreidingsmiddelen, zoals een stripboek. Een open wedstrijd nodigde een bredere gemeenschap uit om deel te nemen, wat leidde tot tastbare publicaties van immaterieel mondeling erfgoed.

Naast de online database organiseerde het project evenementen voor zowel de lokale bevolking als bezoekers om de verspreiding te bevorderen. 'Filò-avonden' waren het delen van verhalen met muzikale begeleiding, opgenomen door een videomaker en online gedeeld. Er zijn plannen voor nog een evenement, "La notte dei Filò" (De nacht van de Filò), gefinancierd door de regio, om de gemeenschap nog meer te betrekken en dit rijke culturele erfgoed te vieren.

1.2. Informatie over het initiatief


Contactpersoon:

Debora Del Basso


Functie: Voorzitter Ecomuseum

Aantal betrokkenen:

Middelgroot team


Profiel van betrokkenen:

Personeel, vrijwilligers, leden van de gemeenschap, externe partners


Kwalificatie/opleiding van

betrokkenen: traditionele kennis, geringe technische deskundigheid, museumdeskundigen, technische experts.

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

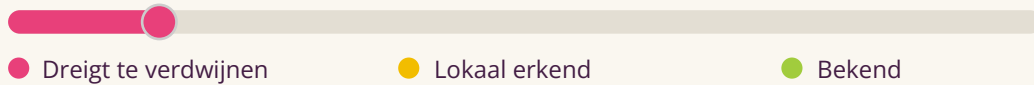
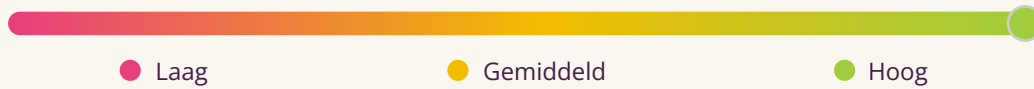
ICE Type:



Sociale gebruiken, rituelen en feestelijke gebeurtenissen



Mondelinge tradities en uitdrukkingen

ICE Erkenning:**Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:**

Het immaterieel cultureel erfgoed (ICE) van de Filò delle Agane is diep geworteld in lokale orale tradities. Specifiek komt het overeen met UNESCO's ICE domeinen, die mondelinge tradities en uitdrukkingen omvatten, met inbegrip van taal als een voertuig van immaterieel cultureel erfgoed, evenals sociale praktijken.

“Filò” waren avondbijeenkomsten in stallen waar mensen samenkwamen om kleine taken uit te voeren en verhalen te delen. Vooral in de 20e eeuw waren deze stallen een van de weinige warme plekken op het platteland. Zowel mannen als vrouwen kwamen er samen, vaak vergezeld door nieuwsgierige kinderen, om verhalen te vertellen. Deze traditie was vooral sterk in Friuli en Veneto, wat ertoe leidde dat sommige verhalen tussen de twee regio's werden gedeeld, zij het in verschillende dialecten.

Daarnaast namen ook handelaars en reizigers die van de ene stad naar de andere trokken, deel aan deze Filò en brachten verhalen mee over gebeurtenissen uit andere plaatsen. Dit was vooral belangrijk in een tijd vóór de moderne communicatie, waardoor deze bijeenkomsten een cruciaal middel waren om informatie te delen en mondelinge tradities te bewaren.



Ouderen delen verhalen. Bron: Ecomuseum LIS Aganis.

8. Il Filò delle Agane



Opgenomen verhaal. Bron: Ecomuseo Lis Aganis

Daarnaast kan de Filò delle Agane de interesse wekken van buitenstaanders, vooral met betrekking tot de Agane (Lis Aganis), mythische vrouwelijke figuren die geassocieerd worden met waterlopen en grotten. Deze figuren, met hun dubbelzinnige en ambivalente relatie met de mens, maken deel uit van de legendarische wereld van veel Alpenlanden. Het Ecomuseum koos dit verhaal uit de mondelinge traditie, verteld in Val Colvera, in de Pedemontana Pordenonese, om dit rijke culturele erfgoed te benadrukken.

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?



Audiovisueel



Website, video/audio platform (Youtube)

Het proces begon met het identificeren van een lokale verhalenverteller, Paolo Paron, een lid van het ecomuseum die al een database met verhalen had. Dit werd gevolgd door het verzamelen van materiaal en het organiseren van het filmen om het erfgoed veilig te stellen en te verspreiden. De hoofdrolspelers in de Filò delle Agane video's zijn lokale oudere mensen die spontaan spraken, vergelijkbaar met het vertellen van verhalen aan een kind. Deze spontaniteit wordt beschouwd als de essentie van de Filò, zegt Margherita Piazza, communicatiemedewerker van het Ecomuseum.

Lokale professionele videografen, gecontracteerd door het Ecomuseum, produceerden de video's. Sommige van de verhalen van Paolo Paron zijn opgenomen in een studio, terwijl andere zijn opgenomen in meer natuurlijke, geïmproviseerde omgevingen met woorden en muziek, wat de authenticiteit ten goede komt. Bijgevolg zijn de opnames statisch, zonder dynamische close-ups en gedetailleerde handopnames die typisch zijn voor studio-opnames. De deelnemers waren zich bewust van het filmen en hadden microfoons bij zich.

Het Ecomuseum wil deze informatie systematiseren. De interviews, waaronder die met Paolo Paron, waren gestructureerd maar gebaseerd op individuen met uitgebreide kennis. Het plan is om geleidelijk meer getuigenissen te verzamelen volgens een gestructureerde aanpak. Daarnaast worden op het onlangs opgerichte platform "Let's Tell the Ecomuseum" momenteel documenten, teksten, afbeeldingen en foto's gecatalogiseerd, met plannen om in de toekomst ook audio-opnames en interviews op te nemen, aldus Debora Del Basso, voorzitter van het Ecomuseum.

3.1. Lokale bevolking

De *Filò delle Agane* is een bottom-up project geïnitieerd door Paolo Paron, een lid van het Ecomuseum. Als verhalenverteller en balladezanger had Paolo al materiaal verzameld over lokale orale tradities. Zijn rol als kennisbank leverde het eerste “ruwe materiaal” voor het project. Lokale mensen deelden hun verhalen met hem en hij organiseerde verhalenavonden met muziek op zijn landbouwbedrijf.

Het project wordt beheerd door het Ecomuseum, waarbij Paolo Paron en andere lokale medewerkers een belangrijke rol spelen. Lokale professionele videografen werden ingehuurd om de verhalen te filmen en het Ecomuseum creëerde een YouTube-kanaal en een speciale afspeellijst om de inhoud te verspreiden.

Het initiatief moedigt actieve deelname van de gemeenschap aan. Lokale mensen zijn niet alleen geïnterviewden, maar coproducenten van inhoud. Ze delen verhalen, nemen deel aan vertelavonden en dragen bij aan het digitale platform “Raccontiamo l'Ecomuseo” (Laten we het Ecomuseum vertellen).

De organisatiestructuur is informeel en gebaseerd op samenwerking. Het Ecomuseum houdt toezicht op het project, maar de besluitvorming wordt gedeeld met de lokale deelnemers, waardoor een egalitaire omgeving ontstaat waarin zowel interviewers als geïnterviewden een gelijkwaardige bijdrage leveren. Het doel is om traditionele mondelinge verhalen te systematiseren en te verspreiden, zodat ze toegankelijk worden voor een breder publiek.

Estrategias innovadoras de participación:

- **Digitaal platform:** “Raccontiamo l'Ecomuseo” dient zowel als een database en een verspreidingsinstrument, waardoor continue bijdragen van de gemeenschap mogelijk zijn. Het bevat secties voor traditionele verhalen en nieuwe verhalen en moedigt creativiteit en deelname van schrijvers en andere leden van de gemeenschap aan.
- **Scholen en workshops:** Het project werkt samen met lokale scholen en betreft leerkrachten en leerlingen bij het verzamelen van mondelinge getuigenissen en het creëren van nieuwe verhalen. Workshops met kunstenaars en striptekenaars betrekken de leerlingen erbij en maken het proces interactief en educatief.

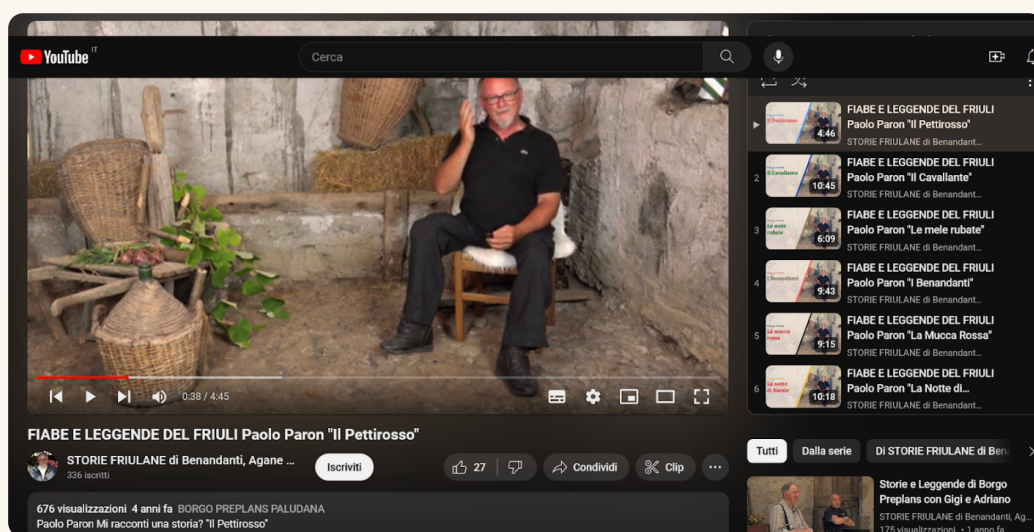


Een flyer van een lokaal evenement van het Filò project. Bron: Ecomuseo Lis Aganis

8. Il Filò delle Agane

- **Betrokkenheid van expats:** Er zijn plannen om expats erbij te betrekken door een sectie op het platform te creëren waar ze verhalen kunnen delen die ze kennen, door te schrijven, op te nemen of video's te maken.

Het initiatief heeft een gevoel van eigenaarschap en actieve betrokkenheid binnen de gemeenschap bevorderd. Door het vertellen van verhalen en het creëren van nieuwe verhalen aan te moedigen, zorgt het project ervoor dat lokale tradities bewaard blijven en nieuw leven wordt ingeblazen voor toekomstige generaties.



Youtube afspeellijst, een video met Paolo Paron.... Bron: Ecomuseo Lis Aganis Youtube pagina.

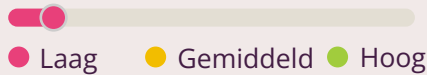


van de video waarin lokale mensen verhalen delen met de verhalenverteller Paolo Paron (links).
Bron: Ecomuseo Lis Aganis.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Doelgroep: Lokale gemeenschap, studenten

Bereik:



Doel van het delen van de verhalen



Frequentie:

Permanente activiteit

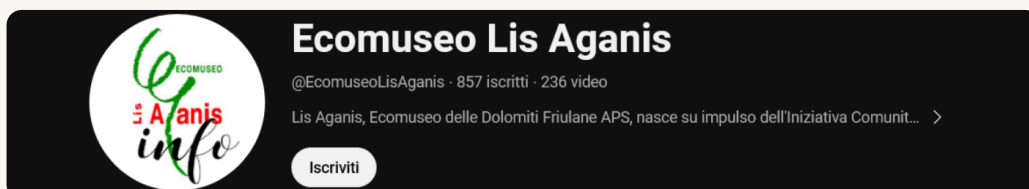
Het belangrijkste doel van het project is om verhalen en cultureel erfgoed te bewaren en te delen met een divers publiek, vooral jongeren, kinderen, studenten en plaatselijke bewoners. Het probeert ook toekomstige generaties te bereiken die misschien niet de kans hebben gehad om van hun grootouders of andere traditionele verhalenvertellers te leren.

Het ecomuseum heeft van verschillende kanten belangstelling gewekt, onder andere van particulieren, documentairemakers en een student van de Universiteit van Venetië die een documentaire plant. Dit duidt niet alleen op antropologische en etnografische interesse, maar ook op potentieel voor kennistoerisme.

Het ecomuseum monitort zijn social media kanalen, met name de YouTube views, en is tevreden over de betrokkenheid, aldus communicatiespecialist Margherita. Het monitoren helpt de voorkeuren van het publiek te begrijpen en de inhoud te verbeteren. Ze ontdekten bijvoorbeeld dat kortere video's beter presteren gezien de huidige aandachtsspanne. De kwaliteit van de inhoud en het verhaal zijn echter cruciaal, zoals blijkt uit een veel bekeken video over een mandenmaker van Frisanco, die door zijn authentieke verhaal indruk maakte op kijkers.

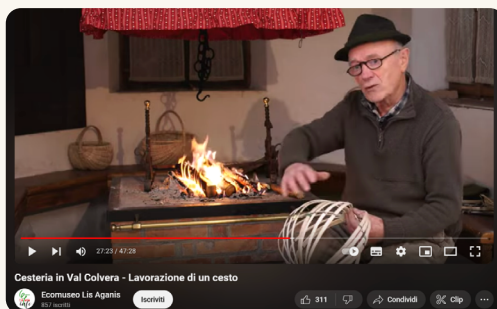
Naarmate de video's zich verspreiden, wekken ze meer interesse en interactie op. Mensen nemen contact op met het ecomuseum, delen aanvullende verhalen of variaties op de getoonde verhalen en zeggen: "mijn oma kende dit verhaal ook, maar dan anders". Deze voortdurende uitwisseling helpt meer culturele verhalen bloot te leggen en betreft meer verhalenvertellers.

Het ecomuseum organiseerde ook een festival om de resultaten van het project te verspreiden, met lezingen en muziek. Bij dit evenement waren gezinnen, scholen en de bredere gemeenschap betrokken. Het werd gepromoot via scholen, Promo Turismo (de regionale instantie voor toerisme) en nieuwsbrieven, waardoor een groot bereik en een grote deelname werden gegarandeerd.

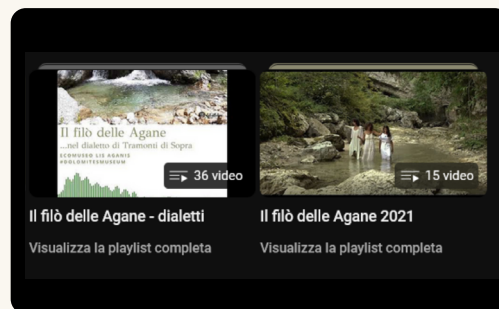


Het youtube-kanaal van het ecomuseum. Bron: Ecomuseo Lis Aganis Youtube pagina.

8. Il Filò delle Agane



Uno de los Videos más vistos. Bron: Página de Youtube de Ecomuseum Lis Aganis.



Lista de reproducción del Ecomuseum "il Filò delle Agane". Bron: Página de Youtube del Ecomuseum Lis Aganis.

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

Het meest innovatieve aspect van het initiatief is het verhalenplatform 'Raccontiamo l'Ecomuseo', dat is ontworpen als een uitgebreide database voor het verzamelen en bewaren van verhalen over het gebied. Dit project onderscheidt zich als een sociale innovatie door meerdere generaties te betrekken bij het bewaren van mondelinge tradities door middel van digitale verteltools. Technologie wordt gebruikt om er goed beter te valoriseren, te bewaren en toegankelijker te maken.

Platform Structuur

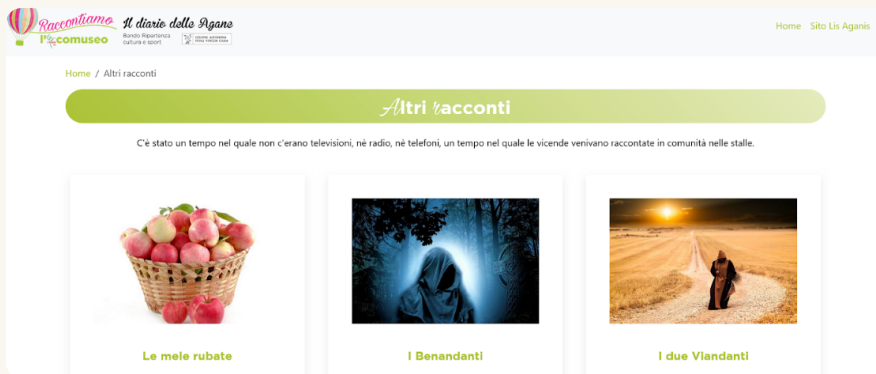
Het platform is onderverdeeld in thematische secties: mythen en legenden, ambachten, gemeenschapsleven, archeologie, landschap en smaken. Elk verhaal gaat vergezeld van een foto en een titel en is gecategoriseerd met de naam van de auteur en de producent, de locatie (bijv. YouTube-afspeellijst), de datum, de bron/producent en de datum en plaats van verzameling.

Reactie op pandemie en verdere projecten

Toen het Filò-project in 2019 van start ging, zorgde de COVID-19 pandemie voor een toename in het verzamelen van verhalen, die vervolgens werden gedeeld door het ecomuseum.

Het project "Diario delle Agane", gekoppeld aan de Filò delle Agane, werd gefinancierd door het initiatief "Ripartenza Cultura e Sport", dat tot doel had culturele en sportieve activiteiten nieuw leven in te blazen en banen te creëren in sectoren die getroffen waren door COVID-19 beperkingen. Dit project reactiveerde gemeenschapsprojecten, initiatieven en relaties, gericht op lokale gemeenschappen en hun erfgoed. De agenda bevat verschillende pagina's die een uitgebreid beeld geven van het Ecomuseum-gebied.

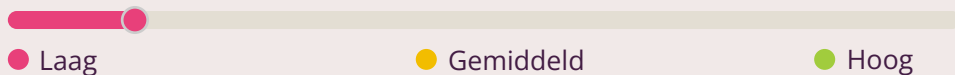
Een ander innovatief project, 'Dolomieten', in samenwerking met de Dolomiti gebieden, omvatte het verzamelen van mondelinge verhalen in lokale dialecten en het bewaren ervan op een digitaal platform. Deze inspanning benadrukt nogmaals de inzet van het initiatief om technologie te gebruiken om cultureel erfgoed te bewaren en te promoten.



Het platform: Raccontiamo l'ecomuseo. Bron: Ecomuseo Lis Aganis webpagina.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



Het initiatief had een aanzienlijk positief effect op duurzame ontwikkeling, voornamelijk door het welzijn van de mensen te vergroten. Het stimuleerde de participatie van de gemeenschap en versterkte de sociale cohesie door verschillende generaties samen te brengen om relaties te ontdekken en te herontdekken.

Het project creëerde ook banen voor lokale videomakers en illustratoren, die door het ecomuseum werden ingehuurd om verhalenvertellers te filmen. Een aankomend evenement, *"La notte dei Filò"* (De nacht van de Filò), gefinancierd door de regio, zal de impact van het initiatief verder laten zien. Dit evenement wordt gehouden in een traditioneel dorp, op locaties zoals oude stallen, werkplaatsen en laboratoria die hun oorspronkelijke architectuur hebben behouden. Op deze locaties zullen vertellers, waarschijnlijk gekleed in 20e-eeuwse kledij, verhalen vertellen over vroegere gebruiken.

Het evenement staat open voor zowel de lokale gemeenschap als potentiële toeristen, met als doel het rijke culturele erfgoed te delen met een breder publiek. Eerdere evenementen, zoals het *Filò delle Agane* festival, trokken gemiddeld zo'n honderd bezoekers, wat duidt op een grote interesse en betrokkenheid van de gemeenschap.



Hoofdstuk 5:

Plattelandsontwikkeling en culturele integratie



9. “Museu na Aldeia”: Plattelandsgemeenschappen verbinden met culturele instellingen

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Naam van het initiatief:

Museum in het Dorp
("Museu na Aldeia")

Locatie: [Leiria, Portugal](#)

Naam promotor: SAMP -
Sociedade Artística Musical de
Pousos

Soort entiteit:
Openbare nutsinstelling

Eigendom: Particuliere
rechtspersoon zonder
winstoogmerk

**Contactgegevens en
communicatiegegevens:**

✉ geral@samp.pt

🌐 samp.pt

📘 [samp.pousos.1](https://www.facebook.com/samp.pousos.1)

📷 [samp.pousos](https://www.instagram.com/samp.pousos)

📺 [www.youtube.com/channel/
UCd4dtte4y68HtJ5rSy98Ylw](https://www.youtube.com/channel/UCd4dtte4y68HtJ5rSy98Ylw)

🔗 www.museonaaldeia.pt

9. Museu na Aldeia

Het initiatief "Museum in het Dorp", gepromoot door SAMP - Sociedade Artística Musical de Pousos (Muziekvereniging van Pousos), is een artistiek en sociaal interventieproject gericht op de oudere bevolking in landelijke en geïsoleerde gebieden in Portugal. Het project brengt 13 musea en 13 dorpen uit 26 Portugese gemeenten samen en vormt een netwerk voor ontmoetingen en culturele uitwisseling. Het initiatief moedigt gemeenschappen aan tot interactie met museumprofessionals, kunstenaars en lokale entiteiten om hun cultureel erfgoed te delen en tradities nieuw leven in te blazen.

Het project stimuleert betrokkenheid door het vertellen van verhalen en biedt culturele programma's aan voor een publiek dat normaal gesproken geen toegang heeft tot dergelijke mogelijkheden. Dit wordt bereikt door het creëren van een opeenvolgend en geïntegreerd programma van bezoeken tussen musea en dorpen, waardoor een samenhangend netwerk tussen gemeenten en hun culturele en artistieke aanbod wordt geconsolideerd.

"Museum in het Dorp" richt zich specifiek op zelfstandige ouderen boven de 65 die in een geïsoleerde landelijke omgeving wonen met beperkte toegang tot culturele ervaringen. Door musea en gemeenschappen met elkaar te verbinden, behoudt en revitaliseert het initiatief niet alleen het lokale erfgoed, maar verbetert het ook het culturele welzijn van ouderen en bevordert het een gevoel van inclusie en gemeenschap.

Video: [Teaser van het project](#)

1.2. Informatie over het initiatief



Contactpersoon:
Raquel Gomes



Personeel, vrijwilligers, onderzoekers, leden van de gemeenschap, externe partners



Functie: Coordenador del projeto



Aantal betrokkenen:
Groot team



Kwalificatie/opleiding van

betrokkenen: traditionele kennis, academici/onderzoekers, museumdeskundigen, technische experts.

Profiel van betrokkenen:

1.3. Opleiding

Training is een fundamenteel aspect van het project en volgt de trainingsmethodologie van SAMP. Dit proces begint zodra professionals zich aansluiten bij een project van SAMP en is zowel procedureel als continu, geïntegreerd in hun dagelijkse werkroutine. *"Professionals moeten vertrouwd zijn met kunst in het algemeen, en zelfs als ze een sterke affiniteit hebben met het werken met ouderen, moeten ze eerst minstens een jaar met baby's werken. Dit helpt hen de vaardigheden te ontwikkelen die nodig zijn om te werken met een bevolkingsgroep die speciale aandacht en vaardigheden vereist, naast de interactie met ouders. Deze ervaring bereidt hen voor om later met ouderen of andere groepen te werken. Op deze manier verwerft de professional essentiële vaardigheden waarvan we vaak zeggen dat ze er klaar voor zijn om de wereld aan te gaan, of het nu gaat om werken met baby's, ouderen of jonge gedetineerden"*, benadrukt de coördinator van het initiatief.

De werkmethode van het instituut zorgt ervoor dat activiteiten in tweetallen worden ontwikkeld, waardoor een voortdurende uitwisseling en training tussen een meer ervaren professional en een nieuwkomer wordt vergemakkelijkt. Training vindt voornamelijk plaats in het veld, door middel van gedeelde dagelijkse activiteiten en praktische ervaringen. Wekelijkse teamvergaderingen worden gehouden om de projectervaringen van de week te delen en te evalueren, wat een gezamenlijke leeromgeving bevordert.

Een jaarlijkse retraite, die een week duurt en buiten het gebruikelijke terrein wordt gehouden, dient als een belangrijke trainingsmogelijkheid. Deze retraite is gewijd aan het evalueren van het werk dat gedurende het jaar is gedaan, het reflecteren op ervaringen, het voorstellen van nieuwe doelen en het stellen van nieuwe ambities.

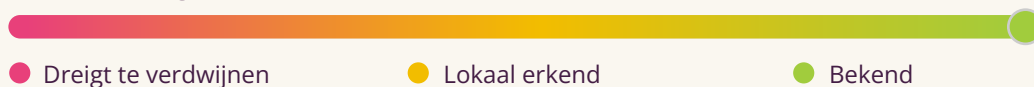
Daarnaast wordt in het project de nadruk gelegd op het begrijpen van andere initiatieven om te kunnen reflecteren op het project zelf. Er wordt veel aandacht besteed aan training over de methodologie van het project en andere SAMP-activiteiten. Om ervaringen en methodologieën te delen, is het de bedoeling om binnen de instelling een trainingscentrum op te richten. Het evalueren van de impact van het project is ook cruciaal, wat de behoefte aan specifieke training in geschikte methodologieën voor sociaal-culturele en artistieke projecten benadrukt.

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

ICE Type:



ICE Erkenning:



Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



Het initiatief "Museum in het dorp" verbindt de economische, geografische, sociale en culturele diversiteit van de regio als een lappendeken. Het benadrukt het landschap in de chronologie, economie en rituelen van de regio, buiten de lokale monumenten en de monumenten die op de Werelderfgoedlijst staan.

9. Museu na Aldeia

Dansen, muziek, pelgrimstochten en migratiebewegingen gedreven door overtuigingen en werkritmes, evenals manieren van maken en leven, werden overwogen bij het selecteren van projectdeelnemers en het identificeren van de objecten en herinneringen waaraan gewerkt zou worden. “We wilden gemeenschappen met elkaar verbinden via de taal van musea, kunst en genegenheid”, zegt Raquel, de projectcoördinator.

Vanuit deze reflectie werd het initiatief in vier fasen gestructureerd: Sensibilisatie, Het museum gaat naar het dorp, Het dorp gaat naar het museum en Afronding met iedereen in het museum. Deze structuur zorgt voor een actieve en creatieve deelname van de gemeenschap, bevordert het saamhorigheidsgevoel en benadrukt het belang van het lokale erfgoed.

De integratie van de gemeenschappen doorheen de verschillende sessies werd weerspiegeld in hun actieve en creatieve deelname. Deze betrokkenheid omvatte een kritische analyse van het sociale belang van musea, museumstukken, verhalen en de inherente betekenissen van de gebruikte materialen en hun representatieve rollen. Het benadrukte ook het belang van hun eigen herinneringen en bijdragen aan de lokale geschiedenis van elke regio.



Co-creatieproces in het dorp Folgarosa. Bron: Screenshot van [YouTube-video](#).

Dertien dorpen en dertien musea werden geselecteerd en deelden een verscheidenheid aan objecten, verhalen en herinneringen. Ze herinterpreteerden en creëerden nieuwe objecten en verhalen over het gebied en zichzelf:

Geïdentificeerd immaterieel cultureel erfgoed (ICE) en activiteiten

1. Meteorito en Alcanadas

Het Lourinhã Museum presenteerde een thematische collectie over het uitsterven van dinosaurussen, wat de gemeenschap aanzette tot het creëren van de “Ark van verlossing”, die voorwerpen, herinneringen en hoopvolle boodschappen herbergt.

2. Bracejo tapijt van Ilha

Onder begeleiding van ambachtslieden creëerde de gemeenschap een stedelijk tapijt geïnspireerd op ingewikkelde patronen, waardoor de betrokkenheid van de gemeenschap werd vergroot.

3. Archeologische context van een kind uit Lapedo

Het Leiria Museum deelde dit belangrijke moment in de menselijke geschiedenis, wat leidde tot de creatie van een kaart door de Columbeira gemeenschap, ter ere van hun erfgoed.

4. Artefacten die de relatie tussen land en zee benadrukken

Het PenICEe Municipal Museum Network betrok de gemeenschap bij het maken van marsepeinstukjes geïnspireerd op het lokale erfgoed.

5. Olijfbomen, molens en verhalen

Een uitwisseling tussen de gemeenschappen van Alenquer en Torres Novas resulteerde in een IICETschildersessie die hun interactie met het erfgoed weerspiegelde.

6. Historische wollen dekens van Minde

De gemeenschap gebruikte marmeren technieken om stoffen te verven, waardoor geografisch verafgelegen maar cultureel dICETbijgelegen gebieden met elkaar werden verbonden.

7. Fotografie als geheugenregistratie

Het Tomar Center for Photographic Studies faciliteerde een fotografieproject in Mosteiro, waarin de essentie van de gemeenschap werd vastgelegd.

8. Beeldhouwwerk "Camões"

Het Museum en Kunstcentrum van Figueiró dos Vinhos inspireerde de gemeenschap van Cercal om kleisculpturen te maken die culturele culturen voorstellen.

9. Sculptuur "De Pest"

Het Glasmuseum betrok de Fetelaria-gemeenschap bij de creatie van "De wind die uit Sobral waait", een beeld gemaakt van lokaal verzamelde elementen.

10. Sint Maarten Sculptuur

Het Óbidos Museum and Gallery Network inspireerde deelnemers aan Freixianda om "De zon van eenheid is voor iedereen" te maken van graan en maïskaf.

11. Krijgershoofd Sculptuur

Het Raul da Bernarda Museum moedigde de Cabeças-gemeenschap aan om verschillende hoofden van klei te maken en zo hun creativiteit te laten zien.

12. Sculptuur van drie ton in Ateanha

De gemeenschap bouwde een bank met behulp van lokale stenen en 3D-printtechnologie en veranderde zo een dorpsplek in een ontmoetingsplek.

13. Wolindustrie in het Casa do Tempo Museum

Het museum benadrukte het belang van de wolindustrie en bracht de Fanhais-gemeenschap ertoe om hun dennenbossen te delen en de plaatselijke geschiedenis in ere te houden.

Paralelamente al proceso de creación y puesta en común, se celebraron representaciones en musea con comunidades. Estas actuaciones pretendían alcanzar el Focus de unir diversos elementos: simbólicos y materiales, de diferentes lugares y épocas, abarcando universos visuales, musicales, coreográficos y escénicos. La intención era crear un territorio compartido entre comunidades, historias, patrimonio material e inmaterial, fomentando el diálogo entre múltiples elementos culturales. Cada representación, rica en sus propias historias, recuerdos y simbolismo, permitió la colaboración, reforzó la Social cohesie y contribuyó al desarrollo humano sostenible de la región.

9. Museu na Aldeia



Actuación musical en uno de los dorpen, conectando a la comunidad, los artistas y el Personal del museo implicado en el proceso. Bron: Captura de pantalla de [YouTube-video](#)

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

? Audiovisueel, Multimedia, in kaart brengen.

Website, video/audio platform, sociale.

Het initiatief “Museum in het Dorp” is een artistiek en sociaal interventieproject gericht op de oudere bevolking in landelijke en afgelegen gebieden. Het verbindt 13 musea en 13 dorpen uit 26 Portugese gemeenten in een breed netwerk. Het project stimuleert interacties tussen gemeenschappen, museumexperts, kunstenaars en lokale organisaties om cultureel erfgoed te delen en tradities nieuw leven in te blazen.

- **Eerste ontmoetingen en interpretatie:** SAMP-professionals brengen, in samenwerking met lokale leiders en museumdeskundigen, museumvoorwerpen naar de dorpen. Deze eerste ontmoetingen stellen de oudere bewoners in staat om de objecten op een nieuwe manier te interpreteren, te transformeren en te benaderen. De leden van de gemeenschap worden vervolgens uitgenodigd om na te denken over de artefacten en ze te relateren aan hun herinneringen, levenservaringen en lokale kenmerken. Deze reflectie helpt hen om hun immaterieel cultureel erfgoed (ICE) opnieuw te bekijken en te verkennen.
- **Creatie van een nieuw werk:** Het proces culmineert in de creatie van een nieuw werk, ontwikkeld door de ouderen, museumexperts en het SAMP team. Dit nieuwe werk is bedoeld om zowel de individuele bijzonderheden van elke oudere persoon als de collectieve identiteit van hun gemeenschap weer te geven. De voltooide werken worden vervolgens ingehuldigd in de deelnemende musea door middel van een SAMP Performatieve Presentatie, als symbool voor de verbintenis tussen de museuminstelling en de gemeenschap.

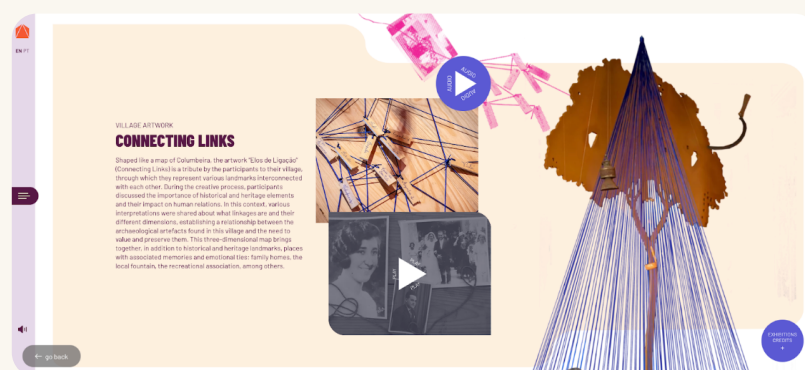
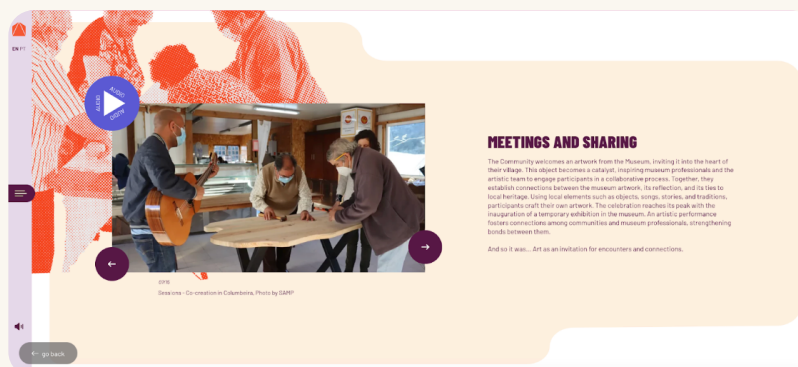
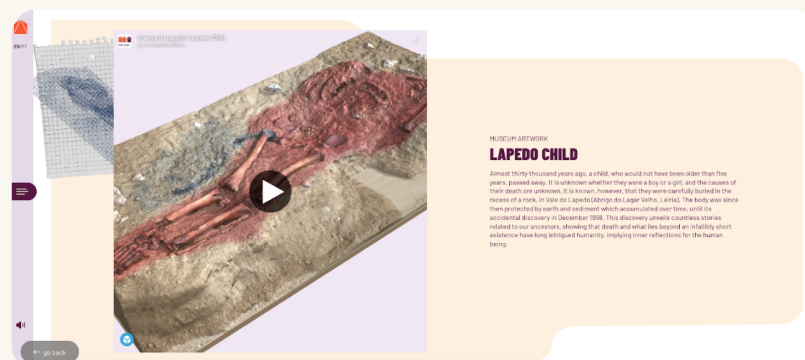
- **Digitale communicatie en verspreiding:** Er wordt speciale aandacht besteed aan het documenteren van het hele proces met audiovisuele middelen, het vastleggen van momenten van delen en het produceren van oral history content. Deze inhoud wordt georganiseerd in een uitgebreide digitale ervaring, inclusief afbeeldingen, video's, audio en documentatie. Deze digitale verhalen worden vervolgens gepresenteerd aan lokale groepen, zodat de impact van het project verder reikt dan de directe deelnemers.

De digitale inhoud wordt verder verspreid via de website en sociale mediaplatforms van het museum, waardoor het bereik van het initiatief wordt vergroot en het cultureel toerisme wordt bevorderd. Deze aanpak bewaart niet alleen het cultureel erfgoed, maar maakt het ook toegankelijk voor een breder publiek en stimuleert een diepere waardering voor de tradities en geschiedenis van de deelnemende gemeenschappen.

Door digitale verhalen te integreren met traditionele culturele praktijken, bewaart en revitaliseert het "Museum in het Dorp"-initiatief op effectieve wijze het lokale erfgoed, terwijl de gemeenschap op een betekenisvolle en participatieve manier wordt betrokken.



9. Museu na Aldeia

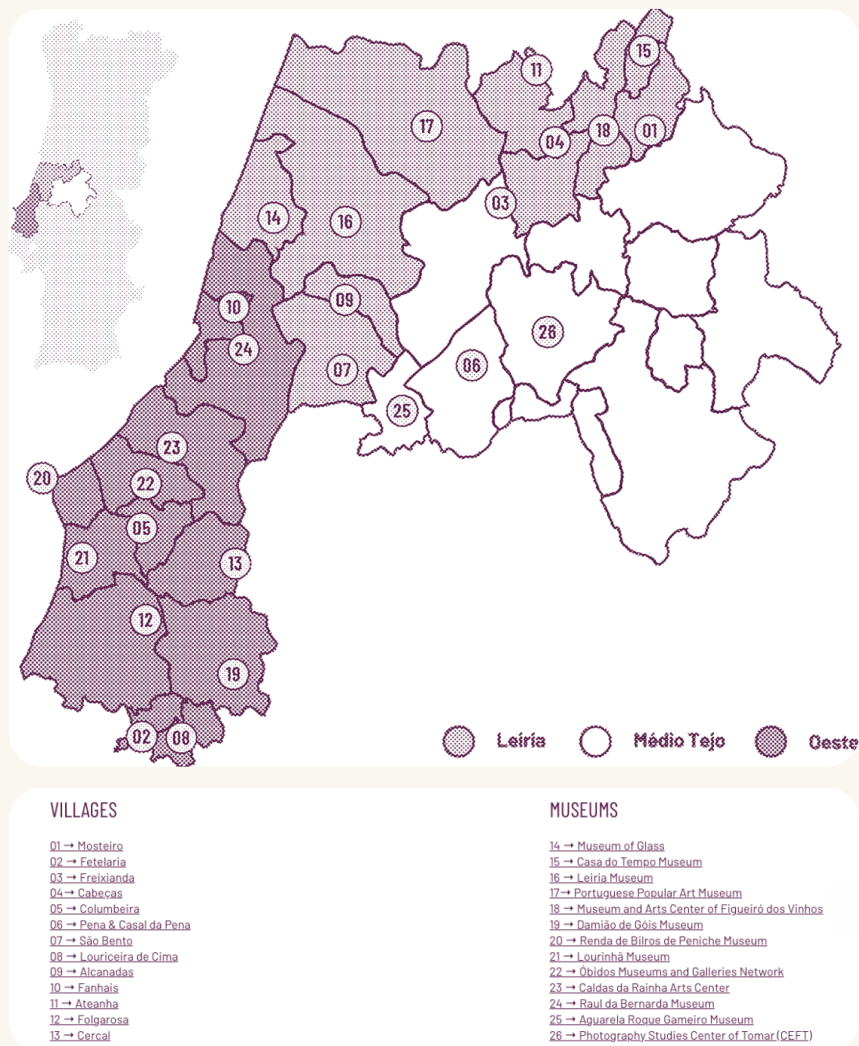


Interactieve kaart die een uitgebreide digitale ervaring biedt, inclusief afbeeldingen, video's, audio en documentatie van de gemeenschappen, musea, co-creatieprocessen en kunstwerken. Bron: Screenshots van de [Museu na Aldeia](#) in het dorp website.

3.1. Lokale bevolking

Het project 'Museum in het dorp' onderscheidt zich door zijn uitgebreide netwerk van meer dan 90 medewerkers. Het project, dat wordt gepromoot door SAMP - Sociedade Artística Musical dos Pousos, wordt gefinancierd en ondersteund door de gemeenteraad van Leiria, Portugal Inovação Social, het Operationeel Programma Sociale Werkgelegenheid (POISE), Portugal 2020, het Europees Sociaal Fonds (FSE) en het Rede Cultura 2027 (Cultuur 2027 Netwerk). Het werkt ook samen met de Unie van Parochies van Leiria, Pousos, Barreira e Cortes.

Een werkgroep van musea uit het Cultuur 2027 Netwerk, bestaande uit vertegenwoordigers van regionale instellingen, selecteerde de 13 dorpen en 13 betrokken musea. Deze groep, die bekend is met de lokale sociale en culturele realiteit, bestond uit vertegenwoordigers van musea in 26 gemeenten, parochieraden, verenigingen en andere partners.



Kaart van de [dorpen](#) en [musea](#) envolvidos no projeto.

Bron: [Website de Museu na Aldeia](#)

9. Museu na Aldeia

SAMP coördineerde het project met een multidisciplinair team, bestaande uit professionals op het gebied van muziek, artistieke leiding, community art, acteren, communicatie, logistiek, financiën, museologie, sociologie, sociale psychologie, grafisch ontwerp en productie. Dit team bepaalde, in samenwerking met de leden van de gemeenschap, de rollen en acties van het project aan de hand van een participatieve methodologie die de nadruk legde op dialoog, luisteren, inclusiviteit en horizontaal beheer.

De betrokkenheid van de gemeenschap was actief en creatief: bewoners namen deel aan sessies en evaluatiebijeenkomsten, droegen bij aan de besluitvorming en pasten waar nodig initiatieven aan. De leidende principes van “zijn met” en “creëren met” bevorderen relaties, vertrouwen en gezamenlijke creatie, wat de impact van het project vergroot en zorgt voor een betekenisvolle betrokkenheid van alle deelnemers.

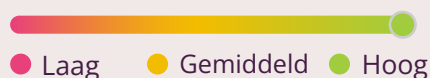


Leden van de gemeenschap die betrokken zijn bij het project “Museum in het dorp”.
Bron: SAMP/Museu na Aldeia.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Openbaar alvo:
Lokale gemeenschap

Bereik:



Doel van het delen van de verhalen



Tradities
behouden



Sociale
cohesie

Frequentie:
Punctuele activiteit

Het project is via verschillende kanalen verspreid, waardoor een groot bereik en een grote impact is gegarandeerd.

- **Website en handboek voor verspreiding:** Gedetailleerde informatie is beschikbaar op de [website](#) van het project en in het [Dissemination Handbook](#). In deze publicatie worden de methodologieën, ervaringen en strategieën van het project vastgelegd en gedeeld, met richtlijnen voor herhaling of aanpassing door andere entiteiten in verschillende contexten..
- **Media-aandacht:** Verschillende media, waaronder televisie, radio en kranten, hebben verslag gedaan op lokaal en nationaal niveau. Zowel fysieke als digitale formats zijn gebruikt om de verhalen en tradities van de deelnemende dorpen te delen.
- **Publicaties:** Er zijn inspanningen geleverd om wetenschappelijke en culturele artikelen over het project te publiceren. Tot nu toe is er één artikel gepubliceerd en een ander artikel is onlangs ingediend voor publicatie.
- **Presentatie evenementen:** Het project is gepromoot op conferenties, congressen en andere nationale en internationale evenementen. SAMP heeft deelgenomen door uitnodigingen en door het indienen van mededelingen voor peer review.
- **Documentaire:** Een [documentaire](#) vertelt het hele werkproces, focust op de verschillende fasen van het project en belicht de betrokkenheid van musea, dorpen, kunstenaars en technici. De documentaire is online beschikbaar.
- **Virtueel museum:** Het [virtuele museum](#) dient als een getuigenis en herinnering van het project en stelt gebruikers in staat om kunstwerken en musea te verkennen en zich bezig te houden met verhalen en ervaringen. Het bevat ook virtual reality-elementen om de gebruikerservaring te verbeteren.
- **Catalogus van de tentoonstelling:** De [catalogus](#), beschikbaar in zowel digitaal als fysiek formaat, toont beelden en museumstukken en deelt de doorleefde ervaringen van het project.
- **Reizende tentoonstelling:** Deze tentoonstelling, getiteld "Aan de andere kant van de lijn", is bedoeld om de erfenis van het project voort te zetten, nieuwe relaties en partnerschappen aan te moedigen en tegelijkertijd het gezamenlijke werk en de culturele nabijheid van het hele gebied te eren.

Hoofdstuk 5. Innovatieve aspecten

Het project “Museum in het dorp” heeft alom erkenning gekregen voor zijn innovatieve betrokkenheid bij de gemeenschap, met name tijdens de COVID-19 pandemie. Het initiatief won de categorie ‘Burgerbetrokkenheid en Bewustwording’ bij de European Heritage Awards / Europa Nostra Awards in 2022. Deze prijs zet projecten in de schijnwerpers die cultureel erfgoed gebruiken om sociale cohesie, inclusie, dialoog en begrip te bevorderen, terwijl ze een gevoel van saamhorigheid stimuleren en diversiteit vieren.

“De verscheidenheid en afstemming van de activiteiten op elke deelnemende doelgroep maakt het Museum in het Dorp-project heel bijzonder. Door in te spelen op de specifieke behoeften en interesses van zowel jongeren als ouderen, hebben ze gezorgd voor een grotere en significantere impact. Het project toont ook overtuigend de duidelijke relatie aan tussen cultureel erfgoed en welzijn,” aldus de jury van de Europa Nostra Awards.

Daarnaast won het project de APOM 2021 Awards in de categorie ‘Innovatie en Creativiteit’, die creatieve projecten in verschillende museumactiviteiten bekroont, van onderzoek en conservering tot tentoonstellingen en cultureel bereik. Het kreeg ook een eervolle vermelding in de categorie “Onderwijs en cultureel bemiddelingsproject”.

Bovendien werd het project op de III Conferentie over Psychosociale Interventie in de Gemeenschap bekroond voor zijn werk in de strijd tegen sociaal isolement en eenzaamheid onder ouderen door middel van kunst en cultuur. Het kreeg ook een eervolle vermelding voor zijn onderzoek naar eenzaamheid en geestelijke gezondheid bij ouderen tijdens de pandemie.

Het innovatieve gebruik van digitale inhoud versterkt de impact van het project nog meer, omdat gebruikers het [virtuele museum](#) kunnen verkennen, interactieve verhalen kunnen vertellen en toegang krijgen tot rijke multimedia-inhoud, waardoor de algehele culturele ervaring wordt verbeterd. De digitale ervaring op de website van het project biedt een uitgebreid overzicht van het initiatief, met audiovisuele collecties, mondelinge verhalen, afbeeldingen, video's en documentatie. Deze digitale opslagplaats bewaart niet alleen de resultaten van het project, maar maakt ze ook toegankelijk voor een breder publiek, waardoor cultureel toerisme wordt bevorderd en het erfgoed van de gemeenschap een lange levensduur krijgt.

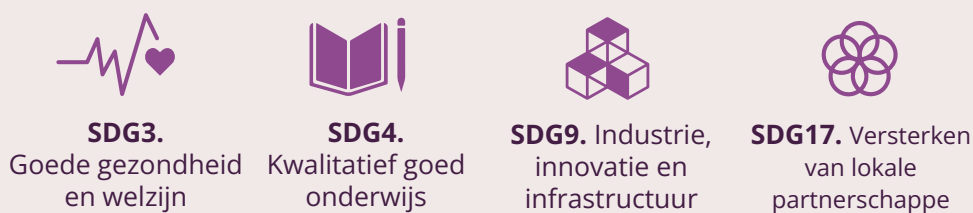
Door traditionele culturele praktijken te integreren met moderne technieken voor het vertellen van digitale verhalen, overbruggt het project “Museum in het Dorp” op effectieve wijze de kloof tussen generaties, waardoor een diepere band met cultureel erfgoed wordt bevorderd en tegelijkertijd hedendaagse sociale kwesties worden aangepakt.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme:



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:



Het project “Museum in het dorp” vergde veel inspanningen: er werden 226 sessies met gemeenschappen gehouden, meer dan 30 kunstenaars werden gemobiliseerd en er waren meer dan 90 partners bij betrokken. Het bereikte meer dan 780 mensen, waaronder 273 actieve deelnemers uit de gemeenschap. Deze collectieve inspanning had tot doel geïsoleerde gemeenschappen in contact te brengen met musea, het gebied nieuw leven in te blazen en ontmoetingen te bevorderen.

De impact van het project op onderwijs, culturele bemiddeling en de bestrijding van sociaal isolement onder ouderen blijkt duidelijk uit de activiteitenverslagen:

92% van de deelnemers vond dat het project hun welzijn verbeterde.

94% was van mening dat het project cruciaal was bij het voorkomen van gevoelens van eenzaamheid en isolement.

83% vond dat het de relaties tussen buurtbewoners bevorderde.

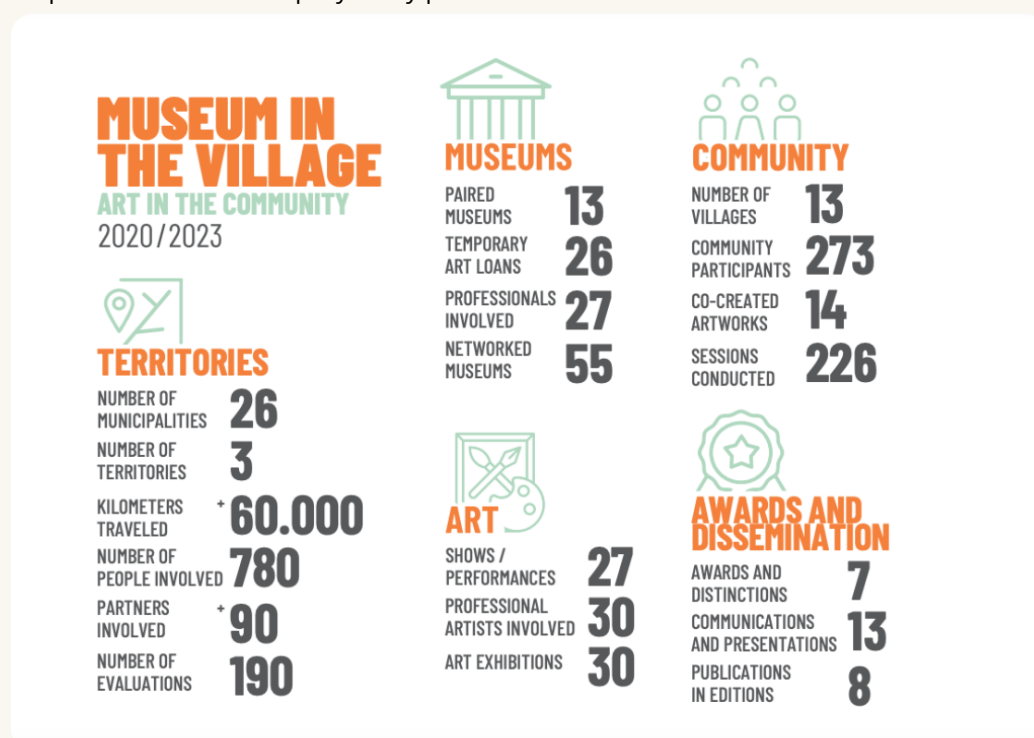
Het initiatief activeerde met succes immaterieel cultureel erfgoed (ICE) door het bewustzijn te vergroten en ontmoetingen tussen dorpsbewoners en projectpartners te vergemakkelijken. Dit versterkte de sociale cohesie in geïsoleerde plattelandsgebieden met beperkte culturele toegang. De 13 betrokken dorpen kregen meer zichtbaarheid en werden bezocht door projectdeelnemers, partners, regionale media en cultuurtoeristen. Voor de 13 musea vergrootte het de toegankelijkheid en betrokkenheid aanzienlijk.

Het project bevorderde intergemeentelijke samenwerking tussen musea, gemeenten, parochieraden, lokale verenigingen en SAMP. Deze netwerkbenadering bracht cultuurprofessionals, kunstenaars, technici, politici en lokale autoriteiten samen, ontwikkelde een sociaal-culturele mobilisatiemethodologie en genereerde gemeenschapswaarden.

9. Museu na Aldeia

El proyecto, una respuesta innovadora al aislamiento social de las personas mayores, creó un modelo y unas herramientas de intervención que pueden reproducirse en otros contextos. Puso de relieve la relación entre los componentes culturales y sociales a través de prácticas artísticas, con implicaciones potenciales para el rediseño de las políticas públicas locales.

El proyecto también hizo hincapié en los contenidos digitales, documentando todo el proceso a través de Gemiddelds Audiovisueel. Esto incluyó la captura de momentos de intercambio, la producción de contenidos de historia oral y la creación de una experiencia digital con imágenes, Videos, audio y documentación. Estos contenidos se compartieron con grupos locales y se difundieron a través de la web del museo y las sociale media, ampliando el Bereik del proyecto y promoviendo el turismo cultural.



Enkele cijfers over het bereik en de impact van het project.

Bron: [Resultatenverslag SAMP/Museu na Aldeia](#)



10. Corvo Ecomuseum: Gemeenschappen betrekken bij erfgoedbehoud en educatie

Hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Algemene informatie

Nome da Iniciativa: Collectief
geheugen - Programma voor
levensinterviews

Locatie: [Corvo-eiland, Azoren,](#)
[Portugal](#)

Naam promotor: Corvo
Ecomuseum

Soort entiteit: Ecomuseum

Eigendom: Openbaar

Contactgegevens en communicatiegegevens:

✉ Ecomuseum.corvo.info@azores.gov.pt

🌐 Ecomuseum-corvo.cultura.azores.gov.pt/

f [museodoterritorio](https://www.facebook.com/museodoterritorio)

📷 [Ecomuseumdocorvo](https://www.instagram.com/Ecomuseumdocorvo)

📺 www.youtube.com/playlist?list=PLSxhrfiNtYXZNxl69NrQ-dM8GwzLngtpg

🔗 www.culturacores.azores.gov.pt/Ecomuseum-do-corvo/

10. Corvo Ecomuseum



Centro de visitantes del Ecomuseum de Corvo, "Casa del Tiempo". Bron: Equipo HIGHRES.

Het initiatief maakt deel uit van het Ecomuseum do Corvo, een dynamisch proces waarbij de gemeenschap haar erfgoed bewaart, interpreteert en beheert met het oog op duurzame ontwikkeling. Deze aanpak bevordert de erkenning en bevestiging van de identiteit van het eiland en werkt als een katalysator voor de lokale sociaaleconomische ontwikkeling, het genereren van welvaart en het dienen van de belangen van de gemeenschap.

Het doel van het project is om een uitgebreide database op te bouwen van mondelinge getuigenissen van inwoners van Corvo die al lange tijd op het eiland wonen, waarbij de nadruk ligt op lokale tradities, kennis en culturele uitingen. Het doel is om het erfgoed van het eiland te behouden, te waarderen en te verspreiden door het creëren van een digitale opslagplaats van het geheugen van Corvo. Dit depot zal toekomstig onderzoek ondersteunen, educatieve en museale communicatiemiddelen bieden en duurzame ontwikkeling en lokaal toerisme bevorderen.

Daarnaast omvat het project een participatieve fotografische inventarisatie, waarbij beelden van de bewoners worden vastgelegd als aanvulling op de verzamelde herinneringen. Deze visuele documentatie versterkt de mondelinge getuigenissen en geeft een rijker en completer beeld van het culturele erfgoed van het eiland.

Door deze inspanningen beschermt het initiatief niet alleen de unieke tradities en kennis van Corvo, maar bevordert het ook de betrokkenheid van de gemeenschap en draagt het bij aan de duurzame groei en het toerisme van het eiland.

Elementen van Corvo Ecomuseum: Erfgoed van het gebied, bevolking, speciale plaatsen, ouderen, collectief geheugen.

Bron: [Corvo Ecomuseum webpagina](#)



1.2. Informatie over het initiatief

 **Contactpersoon:**
Deolinda Estêvão

 **Functie:** Directeur

 **Aantal betrokkenen:**
Groot team

 **Profiel van betrokken personen:**
Personeel, leden van de gemeenschap

 **Kwalificatie/opleiding van betrokkenen:** Traditionele kennis, academici/onderzoekers, museumdeskundigen, technische experts

1.3. Opleiding

Het Ecomuseum erkent de kwetsbaarheid van lokale tradities en benadrukt de dringende noodzaak om leden van de gemeenschap te trainen in conserveringsmethoden. Er is uitgebreid overleg gevoerd met lokale ouderen om hun inzichten vast te leggen en hun ervaringen te documenteren, zodat de kennis wordt doorgegeven aan toekomstige generaties. Geplande workshops, waaronder weefsessies, zijn bedoeld om deze tradities nieuw leven in te blazen en te beschermen.

Daarnaast probeert een mandolinegroep, gevormd in samenwerking met de plaatselijke school, folklore en traditionele muziek nieuw leven in te blazen, waarbij de cruciale rol van dit partnerschap in erfgoededucatie wordt erkend. Het Ecomuseum zet zich in om deze educatieve inspanningen voort te zetten en de betrokkenheid van jongeren bij het begrijpen, behouden en delen van hun erfgoed te bevorderen.

10. Corvo Ecomuseum

Verdere capaciteitsopbouwende activiteiten zijn nodig voor de lokale gemeenschap om tradities zoals weven nieuw leven in te blazen en om artistieke training te bieden ter ondersteuning van lokale muziek- en theatergroepen. Vanwege het isolement van het eiland worden externe trainers aangetrokken voor sessies ter plaatse, die als effectiever worden beschouwd om aan de behoeften van de gemeenschap te voldoen.

Hoofdstuk 2. Beschrijving van de betrokken ICE

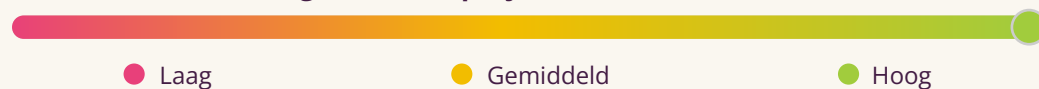
Tipo PCI:



Reconhecimento PCI:



Betrokkenheid van de gemeenschap bij de identificatie en het beheer van de ICE:



Sinds 2015 is het Ecomuseum van Corvo actief bezig met het identificeren en verzamelen van informatie over het geheugen en erfgoed van het eiland. Door samen te werken met de gemeenschap en participatieve activiteiten uit te voeren, zoals het Fotoverzamel- en Tentoonstellingsproject, heeft het Ecomuseum zijn bereik uitgebreid met culturele referenties, kunst, ambachten, uitdrukkingsvormen en traditionele praktijken als integrale onderdelen van het lokale erfgoed.

Training in traditionele weeftechnieken voor leden van de gemeenschap, juni 2024.

Bron: [Facebookbericht](#)



10. Corvo Ecomuseum

De activiteiten van het Ecomuseum lieten zien dat de herinnering aan vroegere tijden diep verankerd is in lokale festivals, sociale gebruiken, ambachten en gastronomie. Dit culturele geheugen bevordert een gevoel van participatie en saamhorigheid onder de leden van de gemeenschap, en versterkt hun groepsidentiteit en verbondenheid met het gebied. De volgende elementen zijn geïdentificeerd als belangrijk immaterieel erfgoed op lokaal niveau:

- De Wolcyclus
- De Cultus van de Heilige Geest
- Het Corvino Lexicon
- Varkens slachten
- Legenden van Corvo
- Sargasso verzamelen

Deze elementen worden beschreven op de website van het Ecomuseum en laten zien hoe belangrijk ze zijn voor de gemeenschap.



Elementen die zijn geïdentificeerd als belangrijk immaterieel erfgoed op lokaal niveau.

Bron: [Corvo Ecomuseum webpagina](#)

10. Corvo Ecomuseum

Om dit erfgoed te behouden en door te geven aan toekomstige generaties, is het Ecomuseum betrokken bij verschillende activiteiten en projecten. Zo heeft het TASTE-project - Taste Azores Sustainable Tourism Experiences, ontwikkeld in samenwerking met CEEApIA (Center for Applied Economics Studies of the Atlantic) en CHAM (Center for Humanities of the University of the Azores), verschillende video's geproduceerd die beschikbaar zijn op de website van het museum. Deze video's helpen bij het documenteren en delen van het immateriële erfgoed van het eiland, waardoor het toegankelijk wordt voor een breder publiek.

[#TASTE - Episode 26](#). Memórias e vivências da alimentação na ilha do Corvo [Herinneringen en ervaringen met voedsel op het eiland Corvo].

[#TASTE - Episode 41](#). De Couves da Barça. Uma tradição da gastronomia na ilha do Corvo [Couves da Barça. Een gastronomische traditie op het eiland Corvo].

[#TASTE - Episode 62](#). As filhoses do Entrudo na ilha do Corvo [De kinderen van Carnaval op het eiland Corvo].

[#TASTE - Episode 66](#). A confeção do pão de milho na ilha do Corvo: memórias e vivências [Het maken van maïsbrood op het eiland Corvo: herinneringen en ervaringen].

[#TASTE-Episode 75](#). Astortas de erva patinha na ilha do Corvo [Kruidentaarten op het eiland Corvo].

[#TASTE - Episode 87](#). A produção do queijo artesanal na ilha do Corvo [Ambachtelijke kaasproductie op het eiland Corvo].



Een lid van de gemeenschap deelt haar herinneringen aan en ervaringen met eten op het eiland Corvo. Bron: Screenshot van [YouTube-video](#).

Het Ecomuseum werkt met een participatieve managementaanpak, waarbij leden van de gemeenschap worden betrokken bij de identificatie, documentatie en het behoud van hun erfgoed. Dit samenwerkingsmodel zorgt ervoor dat de stem en kennis van de gemeenschap centraal staan in de activiteiten van het Ecomuseum.

Om het cultureel toerisme te bevorderen, wil het initiatief deze inspanningen voortzetten door een digitaal platform voor het museum te creëren. Dit platform zal de verzamelde documenten en video's direct beschikbaar maken voor het publiek, waardoor de zichtbaarheid en waardering van het immateriële erfgoed van Corvo wordt vergroot. Door deze culturele elementen online toegankelijk te maken, wil het Ecomuseum bezoekers en onderzoekers aantrekken en zo een beter begrip en waardering van de rijke culturele tradities van het eiland bevorderen.

Hoofdstuk 3. Creatie van verhalen en aanpassing aan digitale communicatieformaten

Proces van contentcreatie



Hoe wordt dit in een digitaal format gecommuniceerd?

? Audiovisueel, Multimedia.

🌐 Tentoonstelling op locatie, website, video/audio platform (Youtube), sociale media (Instagram, Facebook...)

Voortbouwend op de voorlopige inventarisatie die door het Ecomuseum is uitgevoerd, heeft het team zich gericht op veldactiviteiten, waaronder het interviewen van leden van de gemeenschap en het documenteren van hun deelname door middel van aantekeningen, filmopnamen, tekeningen en foto's. Deze primaire informatie wordt vervolgens aangevuld en vergeleken met gegevens uit verschillende bronnen, zoals lokale bibliotheken, verenigingen, boeken en websites. Deze primaire informatie wordt vervolgens aangevuld en vergeleken met gegevens uit verschillende bronnen zoals lokale bibliotheken, verenigingen, boeken en websites. Deze aanpak erkent dat sommige culturele referenties in de loop der tijd veranderd of verdwenen kunnen zijn.

Het proces erkent de veelheid aan perspectieven die inherent zijn aan cultureel erfgoed. Verschillende mensen kunnen verschillende of zelfs tegengestelde meningen hebben over dezelfde culturele referentie, gebaseerd op hun persoonlijke ervaringen en relaties ermee. Deze diversiteit van perspectieven maakt integraal deel uit van het documentatieproces.

Van de eerste interviews tot de eindredactie van het materiaal, het hele proces is participatief en bevordert de samenwerking tussen het museum en de gemeenschap. Er worden regelmatig discussiesessies gehouden om de te verspreiden inhoud te evalueren en te selecteren. Dit zorgt ervoor dat de verhalen authentiek zijn en het collectieve geheugen van de gemeenschap weerspiegelen.

De resulterende digitale inhoud, waaronder video's, tekeningen en foto's, wordt aangepast voor verschillende platforms om een breder publiek te bereiken. Deze methode bewaart niet alleen het culturele erfgoed van Corvo, maar maakt het ook toegankelijk en aantrekkelijk voor toekomstige generaties en bezoekers. Door gebruik te maken van digitale communicatievormen kan het Ecomuseum het rijke en diverse culturele erfgoed van Corvo effectief delen met een wereldwijd publiek.

10. Corvo Ecomuseum



Corvo Ecomuseum multimedia tentoonstellingsruimte. Bron: HIGHRES-team.

3.1. Lokale bevolking

In Corvo, met een bevolking van 386 inwoners (per 2021), is de betrokkenheid van de gemeenschap bij de activiteiten van het Ecomuseum bijzonder groot. Sommige evenementen trekken meer dan 150 deelnemers, wat getuigt van een grote lokale betrokkenheid.

Het Ecomuseum stimuleert actieve deelname van de lokale gemeenschap aan de planning en activiteiten. Een belangrijk mechanisme hiervoor is de "Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo" (Groep Vrienden van het Ecomuseum Corvo), een focusgroep die waardevolle feedback en input geeft via e-mail en online formulieren. Deze input vormt een integraal onderdeel van het planningsproces.



Corvo's Ecomuseum Foto Inventaris Archief, foto van de maand, mei 2024.
Bron: [Facebook bericht](#)

De mobilisatie van de gemeenschap, gefaciliteerd door het Ecomuseum, is cruciaal voor het succes van het project. Het foto-inventarisatieproject dient bijvoorbeeld als katalysator voor discussie en betrokkenheid van de gemeenschap. Bewoners dragen hun foto's bij en nemen actief deel aan het documentatieproces.

Alle stadia van planning en informatieverzameling, van interviews tot eindredactie, worden op een participatieve manier uitgevoerd. Het museum en de gemeenschap creëren samen de inhoud en zorgen ervoor dat alle stemmen worden gehoord en gerespecteerd. Er worden methodes gebruikt die de wederkerigheid van kennis erkennen, met regelmatige sessies voor discussie, monitoring en evaluatie.

Deze aanpak zorgt ervoor dat de deelname van de gemeenschap actief is in plaats van passief. Bewoners zijn niet enkel geïnterviewden of toeschouwers; ze zijn coproducten, diep betrokken bij het bewaren en delen van hun cultureel erfgoed. Dit samenwerkingsmodel bevordert een sterk gevoel van eigenaarschap en trots op het erfgoed van de gemeenschap.

Hoofdstuk 4. Publiek en methodologieën

Doelgroep: toeristen/bezoekers, lokale gemeenschap, studenten, onderzoekers/professionals op het gebied van cultureel erfgoed

Doel van het delen van de verhalen



Tradities
behouden



Sociale
cohesie



Toerisme
bevorderen

Bereik:



● Laag ● Gemiddeld ● Hoog

Frequentie:

Permanente activiteit

De verspreiding van het initiatief van het Corvo Ecomuseum is gebaseerd op een veelzijdige aanpak om een breed publiek te bereiken. Het initiatief wordt voornamelijk bekend gemaakt via de website van het museum, die dient als centraal punt voor informatie en updates. Daarnaast wordt er in het museum veel promotie gemaakt tijdens activiteiten en evenementen.

Het museum gebruikt verschillende methoden om de lokale gemeenschap erbij te betrekken, waaronder open oproepen op posters, aankondigingen op Facebook en het gebruik van de “Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo” (Groep Vrienden van het Corvo Ecomuseum), die een groot lokaal bereik heeft. Deze groep speelt een cruciale rol in het verspreiden van bewustzijn en het aanmoedigen van deelname vanuit de gemeenschap.

Actieve samenwerking met andere instellingen en partners helpt ook om het initiatief bekendheid te geven. Presentaties in academische en andere ruimten buiten het eiland dragen bij aan een bredere erkenning. Zo heeft de deelname van het museum aan het EcoHeritage Project in 2022 als casestudy gezorgd voor internationale bekendheid. De details van het project zijn toegankelijk op het [EcoHeritage leerplatform](#), wat de innovatieve praktijken van het museum onder de aandacht brengt en mogelijkheden voor internationale publiciteit genereert.

10. Corvo Ecomuseum

Door deze gecombineerde inspanningen zorgt het Corvo Ecomuseum ervoor dat zijn digitale verhalen en het behoud van immaterieel cultureel erfgoed zowel het lokale als het mondiale publiek bereiken, waardoor het bewustzijn en de waardering toenemen.

Hoofdstuk5. Innovatieve aspecten

Het Ecomuseum do Corvo is gebaseerd op de principes van Sociomuseologie en geeft prioriteit aan de participatie van de gemeenschap in al zijn processen. Dit initiatief maakt gebruik van methodologieën die de wederkerigheid van kennis en participatieve inventarisatie benadrukken, en erkent dat de betrokkenheid van de lokale gemeenschap fundamenteel is voor elke museale inspanning.

Het innovatieve aspect van deze aanpak ligt in het streven om van het museum niet alleen een verteller van de geschiedenis van de plek te maken, maar ook een actieve deelnemer aan het dagelijks leven van de gemeenschap. Door de bewoners bij alle stadia te betrekken - van planning en documentatie tot verspreiding - zorgt het museum ervoor dat het de wensen en behoeften van de gemeenschap weerspiegelt. Dit participatieve model verandert het museum in een dynamisch instrument voor duurzame culturele en economische ontwikkeling.

Bovendien integreert het initiatief moderne digitale verteltechnieken met traditionele culturele praktijken, waardoor een uniek platform ontstaat dat zowel het lokale erfgoed behoudt als nieuw leven inblaast. Het gebruik van digitale platforms, in combinatie met actieve betrokkenheid van de gemeenschap, zorgt voor een bredere verspreiding van de culturele verhalen van Corvo, waardoor cultureel toerisme wordt bevorderd en een diepere band tussen de gemeenschap en haar erfgoed wordt gestimuleerd.

In het algemeen laat deze aanpak zien hoe musea kunnen dienen als katalysator voor gemeenschapsontwikkeling, waarbij lokale kennis en participatie worden ingezet om duurzame resultaten te bereiken.

Hoofdstuk 6. Impact

Effect op toerisme



Impact op lokale duurzame ontwikkeling:

SDG1.
Uitbanning van
armoede



SDG3.
Gezondheid en
welzijn



SDG4.
Kwalitatief
goed
onderwijs



SDG5.
Gendergelijkheid



SDG10.
Ongelijkheden
verminderen



SDG11.
Duurzame steden en
gemeenschappen



SDG12.
Duurzame consumptie en
productie



SDG13.
Actie tegen wereldwijde
klimaatverandering

Het project richt zich op het behoud en de promotie van de unieke kennis, uitdrukkingen en tradities van Corvo. Door de centra van het Ecomuseum toegankelijk te maken voor bezoekers en activiteiten aan te bieden zoals workshops en rondleidingen, betreft het initiatief zowel de lokale bevolking als toeristen actief bij het project.

Het Ecomuseum van Corvo heeft als doel het natuurlijke, historische, landschappelijke en culturele erfgoed van het eiland te beschermen en te bevestigen. Deze verbintenis bewaart niet alleen de rijke tradities van Corvo, maar bevordert ook de lokale ontwikkeling en verbetert de levenskwaliteit van de bewoners van het eiland.

Door de nadruk te leggen op duurzame ontwikkeling zorgt het project ervoor dat de conserveringsinspanningen bijdragen aan het welzijn van de gemeenschap op de lange termijn. De actieve betrokkenheid van de lokale bevolking bij deze activiteiten bevordert een gevoel van trots en eigenaarschap, waardoor de culturele identiteit van Corvo wordt versterkt. Bovendien stimuleert het initiatief de lokale economie en creëert het mogelijkheden voor economische groei door toeristen aan te trekken via goed georganiseerde rondleidingen en boeiende workshops.

Door deze inspanningen bewaart het Corvo Ecomuseum niet alleen de unieke tradities en kennis van het eiland, maar versterkt het ook het vermogen van de gemeenschap om deze culturele rijkdom voor toekomstige generaties in stand te houden en te ontwikkelen. De impact van het initiatief is dus zowel diepgaand als verstrekkend en versterkt de rol van het museum als katalysator voor positieve verandering binnen de gemeenschap.

Over het geheel genomen integreert de aanpak van het Corvo Ecomuseum cultuurbehoud met duurzame ontwikkeling, waardoor het een belangrijke positieve invloed heeft op zowel de gemeenschap als haar erfgoed.

Conclusie

Deze casestudies geven samen een divers en uitgebreid overzicht van goede praktijken in het bewaren en promoten van immaterieel cultureel erfgoed via digitale storytelling. Ze benadrukken het belang van gemeenschapsparticipatie, het gebruik van innovatieve digitale hulpmiddelen en de integratie van cultureel erfgoed in toerisme en onderwijs. De verschillende niveaus van expertise in de thematische gebieden zijn duidelijk, waarbij elke casestudy unieke inzichten biedt en de andere op verschillende manieren aanvult.



Geografische context en type entiteiten achter de initiatieven

De casestudies bestrijken verschillende regio's in Europa, elk met zijn eigen culturele context en erfgoed. De entiteiten achter deze initiatieven variëren van lokale gemeenten en musea tot gemeenschapsverenigingen en universiteiten, en laten een grote verscheidenheid aan organisatiestructuren en samenwerkingsinspanningen zien.



Kwalificatie/opleiding van betrokkenen

Het kwalificatie- en opleidingsniveau van de deelnemers varieert: sommige initiatieven doen een beroep op hoogopgeleide professionals en bij andere zijn leden van de gemeenschap betrokken met beperkte digitale expertise. Deze diversiteit benadrukt het belang van op maat gemaakte trainingsprogramma's om de vaardigheden op het gebied van digital storytelling in verschillende contexten te verbeteren.



Type en niveau van erkenning van de ICE

Het ICE dat in deze casestudies wordt erkend, omvat een mix van lokale legendes, traditionele ambachten, mondelinge geschiedenissen en sociale praktijken. Het niveau van erkenning varieert, waarbij sommige erfgoedelementen goed gekend zijn en andere nieuw gedocumenteerd en gepromoot werden via deze initiatieven.



Betrokkenheid van de gemeenschap en manieren van participatie

De betrokkenheid van de gemeenschap varieert van passieve rollen, waarbij leden van de gemeenschap dienen als geïnterviewden, tot actieve coproducten, waarbij ze deelnemen aan de creatie en verspreiding van digitale inhoud. Participatieve methodes, zoals workshops en collaboratieve kunstprojecten, worden vaak gebruikt om de gemeenschap te betrekken.



Doel van het delen van de verhalen

De belangrijkste doelen van het delen van deze verhalen zijn het bevorderen van toerisme, het behouden van tradities, het vergroten van bewustzijn en marketing. De initiatieven zijn vaak bedoeld om bezoekers aan te trekken, het publiek te onderwijzen en de continuïteit van cultureel erfgoed voor toekomstige generaties te verzekeren.



Communicatie in een digitaal formaat

De gebruikte communicatiestrategieën omvatten verschillende digitale hulpmiddelen en platforms, waaronder sociale media, websites, multimedia exposities en interactieve games. Deze methoden vergroten de toegankelijkheid en aantrekkingskracht van de verhalen voor een breed publiek.



Frequentie van activiteiten

De frequentie van de activiteiten varieert, waarbij sommige initiatieven permanente exposities aanbieden en andere punctuele evenementen of seizoensgebonden programma's organiseren. Deze variatie zorgt voor voortdurende betrokkenheid en biedt kansen voor herhaalde bezoeken en voortdurende betrokkenheid bij de gemeenschap.



Doelgroep

De doelgroepen voor deze initiatieven zijn divers, waaronder lokale bewoners, toeristen, schoolgroepen en professionals op het gebied van cultureel erfgoed. Er worden inspanningen geleverd om de inhoud en de activiteiten af te stemmen op verschillende leeftijdsgroepen en interesses, zodat een brede en inclusieve deelname verzekerd is.



Innovatieve aspecten

De innovatieve aspecten van deze initiatieven omvatten het gebruik van multimediatechnologieën, interactieve spellen en QR-codes, evenals de integratie van lokale legendes en folklore in digitale formats. Deze innovaties verbeteren de vertelervaring en betrekken het publiek op nieuwe manieren.



Invloed op toerisme en lokale duurzame ontwikkeling

De impact van deze initiatieven op het toerisme en de lokale duurzame ontwikkeling is aanzienlijk. Ze dragen bij aan de economische groei van plattelandsgebieden, creëren nieuwe zakelijke mogelijkheden en bevorderen de sociale cohesie. Door cultureel toerisme te promoten en het lokale erfgoed te verbeteren, zorgen deze projecten voor duurzame ontwikkeling en empowerment van de gemeenschap.

Concluderend kunnen we stellen dat deze casestudies een waardevolle bron zijn voor het begrijpen en implementeren van goede praktijken in het behoud en de promotie van immaterieel cultureel erfgoed. Door deze verschillende benaderingen te bestuderen, kunnen belanghebbenden inzichten verwerven in effectieve methodologieën en deze aanpassen aan hun specifieke context, om zo de duurzame bewaring van immaterieel cultureel erfgoed in heel Europa en daarbuiten te verzekeren.



Co-funded by
the European Union

Bijdragen aan de veerkracht van immaterieel erfgoed door middel van verhalen vertellen
2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Gefinancierd door de Europese Unie. De hier geuite ideeën en meningen komen echter uitsluitend voor rekening van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europese Uitvoerende Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA) weer. Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.