



Activiteitenplan

initiatief Uitvoeringsagenda Faro

Dit model voor een activiteitenplan hoort bij de Subsidieregeling Uitvoeringsagenda Faro. Uw activiteitenplan met bijhorende begroting dienen ter beoordeling van uw initiatief. Hiertoe plaatst u enerzijds uw activiteitenplan op <https://faro.cultureelerfgoed.nl> (het Faro platform). Deelnemers van het platform kunnen op deze manier een reactie geven op uw initiatief. Anderzijds legt u zowel het(zelfde) activiteitenplan als ook de begroting voor door dit toe te sturen aan faro@cultureelerfgoed.nl. Op het Faro platform vindt u meer informatie over de procedure en criteria.

Onderstaande gegevens worden ingevuld door de organisatie/persoon die uiteindelijk ook de formele subsidieaanvraag zal indienen en tevens de subsidie op diens rekening ontvangt.

Naam organisatie:	Tijdlab
Contactpersoon:	[REDACTED]
E-mailadres:	[REDACTED]
Telefoonnummer:	[REDACTED]

Naam initiatief:	Twee Duuster
Totale kosten:	€177.870,-
Gevraagde subsidiebijdrage:	€131.257,-
Bedrag cofinanciering door derden:	€36.013,-
Bedrag eigen bijdrage:	€10.600,-
Inzet vrijwilligers in uren:	1870 geschat, mogelijk hoger

Activiteitenplan

1. Met welke vorm(en) van cultureel erfgoed heeft uw initiatief van doen?

(u kunt meerdere vakjes aankruisen)

- ☒ Integrale benadering van cultureel erfgoed
- ☐ Archeologie
- ☐ Gebouwd en aangelegd (groen) erfgoed
- ☐ Cultuurlandschap
- ☐ Roerend erfgoed
- ☐ Mobiel erfgoed
- ☐ Immaterieel erfgoed
- ☒ Oral History
- ☐ Archieven
- ☐ Digital born erfgoed
- ☐ Andere vorm, te weten Klik of tik om tekst in te voeren.

2. Geef een korte omschrijving (maximaal 400 woorden) van het initiatief, waarin u beknopt de aanleiding, de hoofdactiviteit en het doel formuleert.

Mythes en sages vormen een groot onderdeel van de verschillende culturen in Nederland. Ondanks de grote (en soms kleine) verschillen tussen deze culturen vormen mythes en sages vaak een gemene deler. De verhalen kennen veel overeenkomsten in structuur en boodschap, een waarschuwing of kaderen van goed en slecht. Vooral sages zijn vaak kleine verhalen die slecht zijn gedocumenteerd en vooral een traditie van mond tot mond overdracht kennen. Dit maakt het bewaren, delen en onderzoeken van de sages erg lastig. In de jaren 70 is er een groter onderzoek gedaan naar volksverhalen, waarbij deze vooral opgehaald zijn bij vrijwilligers per provincie. Deze spreiding was echter niet dekkend en een provincie als Drenthe, waar weinig vrijwilligers waren, kent in verhouding daardoor maar een klein aantal bekende sages.

Opmerkelijk genoeg zien we veel sages niet terug binnen historische verenigingen. Het ongrijpbare maakt dat het vaak minder interessant en lastiger is voor onderzoek. Onder een andere doelgroep is er wel interesse in sages, jongeren en jongvolwassenen. Een interesse die lijkt versterkt door games. Games weten steeds meer mensen te bereiken. In 2022 speelde 53% van de Europese populatie tussen 6 en 64 jaar games. Veel games hebben een verhalend. De inspiratie voor dit soort games kan overal vandaan komen. Veel games die de geschiedenis als inspiratiebron gebruiken baseren zich op (een stukje) mystiek en folklore. Dit zijn soms grote epische saga's, zoals de verhalen van het Griekse en Noorse pantheon, die in de God of War spellen centraal staan. Spellen zoals Tomb Raider en Uncharted gebruiken mythen en legenden als setting, zoals de legendarische steden El Dorado (Uncharted: Drake's Fortune) en Kitezh (Rise of the Tomb Raider). Ook kleinere folklore verhalen worden in games verwerkt. In de Witcher series komen bijvoorbeeld monsters voor die hun oorsprong vinden in de Slavische mythologie.

Het doel is om te onderzoeken hoe "vergeten / onbemand erfgoed" bewaard en zichtbaar kan worden middels nieuwe media en participatie. Samen met een specialist op het vlak van folklore en sages en Saxion Hogeschool (CMGT) willen we een platform opzetten waar studenten verhalen kunnen omzetten naar interactieve belevingen, waarbij een waarheidsgetrouwe vorm van storytelling centraal staat. Hiermee willen we verschillende historische kringen benaderen om zo bekende verhalen te presenteren en nieuwe verhalen op te halen. Het eind resultaat is een onderzoek waarbij wordt gekeken hoe de platform aanpak kan zorgen voor nieuwe manieren van erfgoed participatie en het vergoten zeggenschap en eigenaarschap.

Vanuit diverse erfgoed gemeenschappen (zie partners) en studenten is de wens uitgesproken om meer te doen met het onderwerp. Middels dit project willen we onderzoek doen naar een duurzame oplossing voor de verbinding.

3. Omschrijf wat het beoogde eindresultaat is.

Het beoogde eindresultaat is een onderzoeksrapport naar hoe digitale platforms en de inzet van nieuwe media erfgoedparticipatie en democratisering kan vergroten. Voor het onderzoek wordt het onderwerp mythes en sages als casus gebruikt. Hiervoor worden studenten middels een platform gekoppeld aan een historische kring. Beide worden inhoudelijk begeleid door [REDACTED], onderzoeker op het gebied van mythes en sages. Uit de samenwerking moet vervolgens een nieuwe manier van storytelling naar voren komen. De matching moet plaatsvinden via een digitaal platform. Hier kunnen historische verenigingen verhalen op kwijt en kunnen studenten inschrijven op de verhalen. De resultaten van de studenten worden in 2027 gepresenteerd in een tijdelijke tentoonstelling bij Museum Park Orientalis. Het project kent hiermee drie eind producten:

1. Digitaal platform voor matching verhalen en studenten (later zal deze groep vervangen worden door een ieder die geïnteresseerd is)
2. Tijdelijke tentoonstelling resultaten van de studenten bij Museum Park Orientalis
3. Onderzoeksrapport over functioneren van het platform, de beleving van de gebruikers en advies over of en hoe het kan worden voortgezet. Het onderzoeksrapport wordt zo opgezet dat, indien het resultaat er naar is, het ook voor andere disciplines kan worden gebruikt. Tot slot moet het onderzoek meenemen hoe het systeem zichzelf kan onderhouden en hoe dit te financieren. Dit moet ook toepasbaar voor soortgelijke (toekomstige) platforms
4. Samenwerking tussen minimaal 3 onderwijsinstellingen en 5 historische verenigingen
5. 10 events voor het versterken van de community
6. 10 games / presentaties ontwikkeld vanuit community vragen

4. Neem hieronder puntsgewijs op welke deelactiviteiten of processtappen worden uitgevoerd. Ga daarbij uit van maximaal 8 activiteiten/processtappen. Omschrijf per activiteit/processtap:

- de aard, omvang, duur en wijze van uitvoering van de activiteit;
- de doelstelling, resultaten of producten.

Indien gewenst kunt u dit ook als aparte bijlage bijvoegen.

Activiteit 1 voorbereiding en afbakening: onder de voorbereiding valt de afbakening van het gebied in samenspraak met [REDACTED], Saxion en de historische kringen. De afbakening is vooral geografisch. Dit moet voor de casus een wildgroei aan verhalen voorkomen en een duidelijke casus / opdracht houden. De afbakening vanuit de historische kringen is gericht op de bekende verhalen en de wensen wat meer verteld kan worden, daarnaast zullen zij samen met [REDACTED] kijken wat er mogelijk nog onbekend is om zo tot een passendere sage te komen. De studenten geven vooral aan waar hun interesse en wensen liggen.

Activiteit 2 community building, voorlichting en ophalen: bij deze activiteit zetten we actief in op het samenbrengen van burgers, historische verenigingen, onderwijsinstellingen en het bedrijfsleven om kennis, ervaringen, wensen en verhalen te delen. Dit gebeurt in gecombineerde events, waar alle doelgroepen samenkomen en op doelgroep gerichte events. Het doel is verbinden, informeren en ophalen (zowel qua verhalen als wensen / requirements)

Activiteit 3 ontwikkelen platform: ontwikkelen van het platform met studenten (CMGT). Hierbij worden de requirements meegenomen vanuit de historische kringen. Het product wordt tijdens het ontwikkelen getest met alle betrokken stakeholders.

Activiteit 4 historische onderzoek en verhalen verzamelen: Na het afronden van het platform is het de bedoeling dat hier de verhalen op worden verzameld en gecontroleerd. Het verzamelen en controleren zal met namen gebeuren door historische kringen, maar het staat iedereen vrij hier bijdrages in te leveren. Vrijwilligers die zich willen verdiepen zullen onder begeleiding van [REDACTED] de verhalen controleren op correctheid.

Activiteit 5 ontwikkelen storytell-games: op basis van de verhalen gaan groepen studenten samen met de aandragers van de verhalen 10 games ontwikkelen die via het platform zijn te spelen. De studenten worden technisch ondersteund. Qua eindproduct worden de groepen geheel vrij gelaten.

Activiteit 6 monitoring: monitoren van het gebruik en de interacties van en op het platform. Het monitoren staat voor een 6 maanden gepland.

Activiteit 7 rapport opstellen: het samen brengen van de resultaten over de verschillende activiteiten het beschrijven van de verschillende interacties tussen de doelgroepen. Daarnaast wordt er gekeken naar de daadwerkelijke cijfers en het effect op de kennis over sages in Oost-Nederland.

Activiteit 8 communicatie en tentoonstelling: De resultaten worden verspreid via de eigen nieuwsbrieven en lezingen op symposia in zowel Nederland als daarbuiten. De communicatie is gericht op het onderwijs, gaming industrie en de erfgoed sector. Daarnaast wordt er samen met MuseumPark Orientalis een tentoonstelling opgezet waar de eindresultaten worden gepresenteerd, zowel de achterliggende verhalen als de digitale producten die hieruit zijn voortgekomen.

5. Planning: geef aan hoe de deelactiviteiten/processtappen in de tijd worden uitgevoerd.

Indien gewenst kunt u dit ook als aparte bijlage bijvoegen.

Activiteit 1: januari 2026

Activiteit 2: februari – april 2026

Activiteit 3: april – augustus 2026

Activiteit 4: augustus – oktober 2026

Activiteit 5: september – december 2026

Activiteit 6: september 2026 – februari 2027

Activiteit 7: januari – maart 2027

Activiteit 8: februari – mei 2027

In de Uitvoeringsagenda Faro – deel I is door het erfgoedveld opgetekend wat de betekenis is van het Verdrag van Faro voor de Nederlandse erfgoedzorg en hoe het daar invulling aan wil geven. Om in aanmerking te komen voor een financiële bijdrage moet uw initiatief bijdragen aan de implementatie van het Verdrag van Faro in het functioneren van de Nederlandse erfgoedzorg. De mate waarin uw initiatief hieraan voldoet wordt meegenomen in de beoordeling. Daarover gaan de volgende vijf vragen.

6. Aan welke Faro-kernwaarde(n) zoals opgenomen in de Faro Uitvoeringsagenda – deel I voldoet het initiatief?

- ☒ Participatie in de volle breedte
- ☒ Open houding voor andere erfgoedopvattingen
- ☐ Erfgoed midden in de samenleving

7. Omschrijf op welke wijze het initiatief voldoet aan de geselecteerde Faro-kernwaarde(n).

Het initiatief sluit aan bij de Faro Kernwaarden “participatie in de volle breedte” en “Open houding voor andere erfgoedopvattingen”. De aansluiting verschilt wel per activiteit.

Het hoofddoel sluit voornamelijk aan bij “participatie in de volle breedte”. De casus richt zich er op een nieuwe manier te onderzoeken voor het mogelijk maken van erfgoed participatie voor verschillende doelgroepen. Het idee van het platform is dat deze zich kan vormen tot een vorm van makelaars platform waar doelgroepen elkaar vinden om samen aan de slag te gaan met erfgoed, mogelijk zonder erfgoedinstelling hier tussen in of juist daardoor aangemoedigd. Dit moet samenwerkingen tussen verschillende groepen vergroten, ze hebben immers elkaar nodig om verhalen op te halen en verhalen te vertalen. Hiermee hopen we ook dat de verschillende generaties een gelijke deler krijgen binnen het project en zo zorgen voor meer verbinding.

Door actief andere doelgroepen te benaderen middels studenten, een platform en games willen we actief zorgen dat andere geluiden een stem krijgen binnen het erfgoed debat. Door een nieuwe generatie actief te proberen verbinden willen we bijdragen aan andere geluiden en erfgoedopvattingen.

8. Aan welke thema's en de daarbij door het erfgoedveld geformuleerde doelen (inzet) in de Uitvoeringsagenda Faro – deel I draagt uw initiatief substantieel bij? Er zijn in principe meerdere thema's mogelijk. Raadpleeg voor de beantwoording van deze vraag de uitwerking van de thema's in de Uitvoeringsagenda Faro – deel I.

- ☐ Erfgoed als hulpbron en partner in het sociale domein
- ☐ Democratische vernieuwing
- ☐ Dynamische leefomgeving
- ☐ Waarderen van erfgoed
- ☒ Meerstemmigheid
- ☒ Oral History
- ☐ Digitaal erfgoed
- ☐ Archieven
- ☐ Archeologie
- ☐ Caribisch Nederland
- ☐ Internationaal
- ☐ Erfgoedbewustzijn en educatie
- ☒ Ondersteuning erfgoedparticipatie
- ☒ Opleidingen
- ☒ Werkwijzen en wegwijzen
- ☐ Financiering erfgoedinitiatieven

Geef (indien meerdere thema's aangekruist) aan wat naar uw mening het hoofdthema van uw initiatief is. Bij de beoordeling wordt vooral naar dit thema gekeken.

Ondersteuning erfgoedparticipatie

9. Omschrijf voor het hoofdthema (en - indien relevant - maximaal 2 andere thema's) hoe uw initiatief aansluit bij de in de Uitvoeringsagenda Faro – deel I omschreven doelen en vraagstukken.

Raadpleeg voor de beantwoording van deze vraag de uitwerking van de thema's in de Uitvoeringsagenda Faro – deel I.

Het project heeft als doel om tot een nieuwe middel te komen voor actieve erfgoed participatie en democratisering van erfgoed, door verschillende groepen toegang te geven tot elkaars kennis en kunde. Groepen kunnen zelf bepalen welke verhalen hun aanspreken en waar zij meer mee willen doen.

Het rapport moet ervoor zorgen dat het voor verschillende disciplines duidelijk is hoe een dergelijk platform kan functioneren en wat hiervoor nodig is, kennis, kunde en middelen.

Oral History

Waarom publieksparticipatie rondom sagen zo belangrijk is

In Nederland, en ook in andere delen van Europa, bestaat het hardnekkige idee dat sagen en andere volksverhalen voltooid verleden tijd zijn. Tegenwoordig zouden Nederlanders geen volksverhalen meer hebben of aan elkaar doorvertellen. Door veel mensen wordt dit als een verschraling van de Nederlandse cultuur gezien, omdat er hiermee een rijk cultureel erfgoed aan het verdwijnen is. Gelukkig heeft Nederland een grote schat aan volksverhalen (zo'n 50.000), maar er zijn weinig mensen die hier weet van hebben. Het is belangrijk dat dit erfgoed levend en bewegend blijft. Over de hele wereld zien we dat dit gebeurt doordat deze volksverhalen zich aan de tijd aanpassen. Dit gebeurt doordat de verhalen worden herverteld vanuit het oogpunt van nieuwe thema's (zoals angsten voor technologie), maar ook doordat verhalen in nieuwe vormen van media worden verteld. Denk hierbij aan stripboeken, televisieseries en natuurlijk ook games.

In Nederland lopen wij, als men het wereldwijd bekijkt, erg achter in het gebruiken van onze eigen volksverhalen in games en andere media, terwijl we een groot en veelzijdig repertoire hebben. Tegenwoordig hebben weinig Nederlandse jongeren kennis van en binding met de Nederlandse volksverhalenschat, terwijl de interesse er wel degelijk is. Het is belangrijk om dit repertoire aan volksverhalen toegankelijk te maken, maar nog beter is om jongeren actief te betrekken bij het vertellen van deze verhalen. Juist door jongeren zelf na te laten denken over deze verhalen en ze een

nieuwe twist te geven vanuit hun eigen belevingswereld. Dit houdt de verhalen levend en relevant voor nieuwe generaties, die vanuit hun eigen perspectief op de wereld tot gemoderniseerde versies van klassieke verhalen komen. Op deze manier laat het aan hen ook zien dat immaterieel erfgoed zoals volksverhalen iets is wat zij waarborgen, en niet alleen iets is van een ver verleden of van andere mensen. Jongeren zijn dan zelf in het bezit van de volksverhalen en sagen in plaats van dat het van bovenaf opgelegd moet worden.

10. Omschrijf beknopt (maximaal 400 woorden) op welke wijze het initiatief een structurele verandering teweeg kan brengen ten opzichte van het huidige functioneren van de erfgoedzorg. *Denk bijvoorbeeld aan bewustwording van een veranderopgave, systeemaanpassing, schaa sprong, nieuwe coalities, verdieping op een thema, instrumentatie van een thema met werkwijzen of methodieken, of de verkenning van nieuwe mogelijkheden binnen een thema.*

Het project zorgt vooral voor duidelijkheid over het inzetten van digitale platforms voor het verzamelen, verbinden, delen en vertalen van erfgoed tussen verschillende gemeenschappen / groepen. Door een duidelijke casus met do's dongs neer te zetten moet het voor meer mensen haalbaar zijn om op deze manier te werken. Zo moet er een nieuwe getoetste werkwijze en methode komen voor erfgoed participatie middels digitale platforms en nieuwe media zoals games.

Bij de beoordeling van uw initiatief wordt ook gekeken naar de aansluiting van uw initiatief bij de ambities van anderen en bij vraagstukken in de samenleving en de inzet van vrijwilligers. Daarover gaan de volgende drie vragen.

11. Omschrijf of, en zo ja op welke wijze het initiatief bijdraagt aan actuele (beleids)ontwikkelingen en maatschappelijke vraagstukken.

Te denken valt aan uitsluiting, dekolonisering en grote transitie s in de leefomgeving.

Generaties hebben steeds lastiger contact met elkaar, door meerdere generaties iets te bieden op het platform, het delen van verhalen, gamen en het maken van games, hopen we dat de verschillende groepen en generaties meer en makkelijker met elkaar in gesprek komen en een gedeelde interesse vinden. Zo kunnen ze van elkaar leren, maar mogelijk helpt het ook tegen eenzaamheid. De sociale impact van het project zal worden meegenomen in het onderzoek.

12. Omschrijf de projectorganisatie en rolverdeling en geef aan of en zo ja op welke wijze er bij de uitvoering van het initiatief sprake is van samenwerking met of betrokkenheid van andere belanghebbenden.

Tijdlab: projectmanagement, rapportage, tentoonstelling, kwaliteitscontrole, onderhoud platform, games en platform mee ontwikkelen

Saxion docenten: begeleiden studenten

Saxion studenten: bouwen platform, games ontwikkelen

Arjan Sterken: inhoudelijk onderzoek mythe en sages. Ondersteunen vrijwilligers, rapportage, lezingen.

MuseumPark Orientalis: tentoonstelling, locatie lezingen

Stichting Vrienden van Twickel; verhalen leveren, locatie lezingen

Vrijwilligers: onderzoek, verhalen aanleveren, user feedback

Het plan is naar aanleiding van diverse mails als reactie op het Faro prikbord sterk gewijzigd. Naast genoemd partners lopen er nog gesprekken met diverse historische verenigingen, de Radboud Universiteit, de HAN, gemeente Rotterdam, Schim en de Overijssel Academie

13. Omschrijf in welke mate en op welke wijze vrijwilligers worden ingezet voor de uitvoering van het initiatief.

De vrijwilligers worden vanaf activiteit betrokken voor het zoeken en ophalen van lokale sages. Ze bepalen actief mee in de ontwikkelrichting van het platform en de games. Als gebruikers en bedoelde eigenaren van het platform valt of staat het project met de inzet van vrijwilligers. Het geluid van de vrijwilligers is hiermee sturend in het proces.

Concreet:

1. Bepalen afbakening
2. Ophalen verhalen
3. Bepalen user requirements
4. Testen platform
5. Aanleveren verhalen games
6. Games testen en controleren
7. Ontwerpen tentoonstelling

Voor de studenten is het een vrijwillig keuzevak, aanvullend op studie. De optie wordt aangeboden door het XRlab van Saxion. Deelnemende studenten doen het vrijwillig.

Plan voor kennisontwikkeling en kennisdeling en de daarbij beoogde doelgroep(en)

14. De resultaten, inzichten en ervaringen die voortkomen uit uw initiatief moeten ten goede kunnen komen aan het hele erfgoedveld. De manier waarop u hier invulling aan geeft wordt meegewogen in de beoordeling.

Omschrijf hoe u de resultaten, ervaringen en bevindingen van uw initiatief actief deelt met het Faro-netwerk en andere relevante doelgroepen.

Werk een plan uit voor kennisontwikkeling en -deling, inclusief de beoogde doelgroep(en) en omschrijf daarin hoe de resultaten van het initiatief worden gedeeld.

Denk ook aan type communicatiemiddelen, frequentie etc. De kosten hiervoor kunt u opvoeren in uw begroting.

Het project wordt gedeeld middels de eigen nieuwsbrieven. Via het lectoraat van Saxion en de studieverenigingen willen we diverse lezingen verzorgen. Ook is er al contact met de CHNT in Wenen om een lezing te verzorgen over het onderwerp. Tot slot organiseren we een tentoonstelling over de eindresultaten in Museum Park Orientalis.

Begroting

15. De gevraagde financiële bijdrage moet in verhouding staan tot de verwachte impact van het initiatief. Behalve een projectplan dient u ook een begroting toe te voegen (separate bijlage).

Omschrijf hieronder op welke wijze u de mogelijkheden van cofinanciering (eigen bijdrage en bijdragen derden) heeft onderzocht en wat daarvan de uitkomst is geweest.

Alle betrokken partners leveren geld en middelen om het project mogelijk te maken. Tijdlab, Saxion en Arjan Sterken werken elk tegen een gereduceerd tarief, maar blijven hiermee wel binnen de fair practici code voor vergoeding in de kust- en creatieve sector. De ruimtes van Twickel en Museum Park Orientalis mogen gratis worden gebruikt.

Ingevuld door: [REDACTED]

Datum: 04-09-2025