

Postgraduaat Cultureel Erfgoed

**Van Portaal Naar Platform:
Digitale curatie, publicatie en participatie met Beeldbank
Kusterfgoed**

Student: Jenske Verhamme

Vak: Digitale Curatie, publicatie en participatie [B-KUL-F0CG2A]

Docent: Prof. Dr. Fred Truyen

Academiejaar 2024-2025

Van portaal naar platform: digitale curatie, publicatie en participatie met Beeldbank Kusterfgoed

Intro

In deze tekst wordt nagedacht over digitale curatie, publicatie en participatie in relatie tot de Beeldbank Kusterfgoed. Deze tekst duidt op een onderbenut potentieel van de beeldbank en wil de beeldbank uitbreiden met een structurele permanente actie: het uitbouwen van een kwalitatief sociaal platform rondom de databank als volgende stap van digitale transformatie. Hiervoor zal de tekst eerst ingaan op de kwaliteit van de analoog-digitaal conversie van de beelden en vervolgens ingaan op de huidige user engagement.

Daarna bekijkt deze paper mogelijke criteria en trends voor digitale curatie, en formuleert een andere opzet voor de beeldbank als interactief ‘digitaal museum’. Een blurb richt de aandacht op de mogelijkheden van deze structurele vernieuwingen en de nood aan hulp van gemeenschappen om dit mogelijk te maken. De paper zal vervolgens dieper ingaan op participatieve activiteiten. Participatie is essentieel voor de verrijking van de databank. Participatie komt op een tweede wijze aan bod in dat de digitale curatie grotendeels door de gemeenschappen en gebruikers zelf kan gebeuren door hen thema’s te laten bepalen die zij belangrijk achten (co-creatie).

Het slot van de paper legt de focus op publicatie. Deze tekst gaat in op mogelijke vormen van digitale publicatie met focus op IPR en auteursrechten van de beeldbank. Vervolgens gaat het na welke doelpublieken kunnen worden aangesproken met materiaal van de beeldbank.

Deel 1.1: beschrijving van de collectie

Beeldbank Kusterfgoed is een erfgoeddatabank voor Middelkerke, Oostende, Bredene, De Haan en Blankenberge met een focus op beeldmateriaal zoals oude foto’s, prentbriefkaarten, affiches, filmpjes en andere erfgoedobjecten uit gemeentearchieven, collecties van verenigingen of bij privépersonen (Beeldbank Kusterfgoed, 2024). Beeldbank Kusterfgoed is in 2018 opgericht als project van Erfgoedcel Kusterfgoed met steun van de Vlaamse Gemeenschap en de deelnemende steden en gemeenten. In 2015 werd hiervoor eerst erfgoedcel Kusterfgoed opgericht, dat een erfgoedconvenant afsloot met de Vlaamse Gemeenschap. De erfgoedcel zet zich in voor het roerend en immaterieel erfgoed van onze kust. Momenteel bevat de beeldbank meer dan 150.000 beelden (Erfgoedcel Kusterfgoed, 2024).

Deel 1.2: Beeldbank Kusterfgoed vandaag

A. Kwaliteit van de analoog-digitaal conversie

Er komen bepaalde types beeldmateriaal in aanmerking: foto, dia, negatief, affiche, glasnegatief, schilderij, spotprent, bidprent, historische menu, porseleinkaart, tekening, kaart, enzovoort. Belangrijk is dat er erfgoedwaarde schuilt in het afgebeelde en niet alleen in de

tekst. Om aan kwaliteitsvolle publiekswerking te doen, aanvaardt Kusterfgoed geen beeldmateriaal van het internet (bv. Facebook, Google Images, andere databanken en websites) of uit publicaties (bv. boeken, krantenknipsels). De voorkeur gaat uit naar scans of fotografische reproducties van origineel beeldmateriaal. De minimale resolutie is 300 PPI voor foto's, prenten en affiches en 1200 PPI voor dia's en glasnegatieven (Beeldbank Kusterfgoed, 2024).

Wat wordt wel en niet kwalitatief gecapteerd in de overgang van een analoog beeld naar een digitaal beeld? De omzetting van beelden in digitale data komt altijd met verlies. Zo zal de kwaliteit van digitalisatie van een beeld afhangen van de kwaliteit van het geleverde materiaal zelf, alsook de grootte/gevoeligheid van de gebruikte sensor, het gebruikte objectief en andere eigenschappen van de camera om het beeld te digitaliseren. Een camera (of scanner) kan altijd slechts een (gedeeltelijke) representatie van een object weergeven (Leetaru, 2019).¹ Concreet lijkt de digitalisering van de beeldbank ook inhoudelijke details te verliezen. Bijvoorbeeld: van gedigitaliseerde postkaarten lijken geen aantekeningen op de achterkant bijgehouden, ook tekst is niet altijd even leesbaar.

De materialiteit van het beeld is moeilijk te capteren. In teken van onderzoek naar de aantasting van origineel beeldmateriaal, kan je de digitale beeldbank (momenteel) niet goed benutten. Door parallel met de camera te capteren, verliezen beelden bijvoorbeeld diepte of reliëf. Dit kan leiden tot verlies van de materialiteit, zoals kreuken en plooien. Je krijgt bijvoorbeeld ook geen inzicht in hoe dik of ruw het papier van een postkaart kan zijn. Het is bijvoorbeeld ook moeilijk te bepalen hoe fragiel het stuk precies is. Daarbij merk je dus ook dat er geen fysieke interactie/ervaring is met het originele object. Je kan het object niet vastnemen of voelen. De (kennis via) ervaring van en vertrouwdheid met het object of meerdere objecten blijft dus beperkt.²

Al deze factoren nemen echter niet weg dat er veel waardevolle data omgezet wordt in kwalitatieve digitale metadata in de beeldbank. Mensen, gebouwen, plaatsen, objecten en teksten zijn vaak nog even herkenbaar als op het originele beeld. Deze digitale databank is daarbij voordelig, omdat ze toegankelijker is, meer data kan presenteren, en minder ruimte inneemt dan de materiële beeldbank(en) waaruit ze bestaat. Dit laat nieuwe manieren van manipulatie, onderzoek en interactie toe.

B. Kwaliteit van de website: portaal Beeldbank Kusterfgoed

De website van Beeldbank Kusterfgoed werd door Mediahaven 2.0 ontwikkeld en bezit momenteel relatief weinig aspecten van user engagement (Erfgoedcel Kusterfgoed, 2024). Bij bezoek aan de website van Beeldbank Kusterfgoed ziet men bovenaan een zoekbalk en onderaan een kleine disclaimer over de beeldbank. Onder de zoekbalk worden onmiddellijk enkele resultaten getoond. Aan de linkerkant zien we enkele categorieën om de databank te filteren. Hier is ook een categorie aanwezig om enkele samengestelde collecties door de beheerders in te kijken.

¹ In het geval van de beeldbank spreken we eigenlijk vaak over beelden van beelden, of foto's van foto's.

² Ook de authentieke ervaring van het object is zo mogelijk niet aanwezig.

Op niveau van het portaal kan men het best de beeldbank vergelijken met de website van Beeldbank Brugge of Europeana (Erfgoedcel Brugge, 2024; Europeana, 2024). De layout van het portaal van de beeldbank Kusterfgoed is minder aantrekkelijk, de data minder toegankelijk of doorzoekbaar. Er is geen mogelijkheid tot interactie en manipulatie van data. De website heeft daarmee een statische (en verouderde) indruk. Hiervoor kunnen alvast enkele werkpunten aangestipt worden:

Elk object (beeld) wordt momenteel op dezelfde wijze gepresenteerd. Ook elke webpagina wordt op dezelfde wijze gestructureerd en weergegeven. Het oog van de gebruiker wordt geen richting uitgestuurd. Geen informatie wordt in de kijker gezet, in tegenstelling tot de website van Beeldbank Brugge, waar wel visuele structuur is aangebracht. Er is in tegenstelling tot Beeldbank Brugge zeer weinig tekst en uitleg bij collecties en de structuur van de webpagina voorzien.

De gebruiker kan zoekopdrachten ingeven, maar kan verder niet veel lezen, doen of ontdekken met de data. De zoektermen zijn zeer rigide. Vergelijkbare termen of varianten van spelling worden niet weergegeven in resultaten. Zo is het erg moeilijk nieuwe samenstellingen of thema's te ontdekken.³

Er is een inlogstelsel, maar dat is niet publiek toegankelijk, in tegenstelling tot de zoekmachine bij Europeana, waar je wel kan inloggen en zelf collecties samenstellen. Dit lijkt een grote meerwaarde om te begrijpen welke beelden het meest worden bekeken of waarmee het meest wordt geïnterageerd.

Er wordt ook niet verder verwezen naar projecten en activiteiten rondom de beeldbank. Er is weinig tot geen mogelijkheid tot interactie of participatie. Ook de data intern linkt moeilijk aan elkaar. Relaties en hiërarchie zijn nog niet op punt gesteld voor de digitale objecten. Hierbij komt nog dat objecten in de beeldbank vaak zeer beperkte metadata hebben. Bij Europeana en Beeldbank Brugge wordt wel verwezen naar projecten, en is metadata beter gevisualiseerd.

Het indienen van materiaal gebeurt via een formulier of via mail. Ook hier is weinig uitnodigend voorzien en is er weinig motivatie voor de bezoeker om deel te nemen of deel uit te maken van het project.

Daarbij moet ook vermeld worden dat het portaal helemaal niet goed werkt op mobiele telefoon. Hierbij aansluitend zou een model met scrollfunctie zeer aangenaam zijn om snel veel beelden te doorlopen en te selecteren.

Momenteel is de Beeldbank ook slechts in 1 taal beschikbaar. Europeana is bijvoorbeeld in meerdere talen beschikbaar.

Als we kijken op het niveau van de collectie, valt op dat de content op het portaal erg divers is qua kwantiteit en kwaliteit van de beelden (meer dan 150.000 beelden, van ongeveer 1865 tot nu). Dat maakt de bank zeer rijk aan objecten, maar ook zeer complex. De beeldbank Kusterfgoed vormt hierin echter geen uitzondering ten opzichte van andere beeldbanken. Als men kijkt naar Beeldbank Brugge of Europeana, ziet men dat zij er beter in slagen een grote hoeveelheid data/informatie op een toegankelijke en aantrekkelijke manier te presenteren.

³ Als je op 'soptprent' in plaats van 'spotprent' opzoekt in de Beeldbank Brugge, krijg je resultaten. Als je 'strnda' in plaats van 'strand' opzoekt in de beeldbank Kusterfgoed, krijg je geen resultaten.

Als we kijken naar het niveau van objecten zien we relatief weinig consistente metadata. Doordat de collectie meerdere fysieke locaties en collecties bevat, is er geen consistente standaard. Een groot vraagstuk voor deze databank is hoe deze objecten en de collectie systematisch en kwalitatief te verrijken. Ook technische data en/of paradata zijn bijvoorbeeld niet altijd aanwezig. Momenteel zijn er velden voor erfgoedobject, identificatie, vorm, inhoud, beheer, productie, beheer, uitgave, rechten, herkomst, en beeldgerelateerde rechten. Deze velden zijn zelden allemaal ingevuld. Dat belet niet dat er heel veel goede foto's aanwezig zijn en dat er veel metadata beschikbaar zijn. Het is een heuse vertaalslag om een goed metadatamodel te ontwikkelen en om metadata met elkaar te linken. Er moet daarom altijd gewerkt worden met goede projectplannen, standaarden en richtlijnen. Een goed startpunt is bijvoorbeeld terug te vinden bij Meemoo (Meemoo, 2024).

Deel 2: digitale curatie en het 'digitaal museum'

A. Criteria en trends

In deze sectie bespreekt de tekst enkele trends en criteria omtrent digitale curatie in relatie tot Beeldbank Kusterfgoed. Het doel van digitale curatie is om de beeldbank zo veel mogelijk naar buiten te brengen. Dit betekent onder andere de beeldbank toegankelijk te maken, niet enkel voor onderzoekers of academici, maar ook voor het grote publiek. Beeldbank Kusterfgoed kan daarbij meer zijn dan een verzameling van beelden (portaal), namelijk ook een platform om iets met de beelden te doen. Op basis van DIGITGLAM (Kuleuven) en hun state-of-the-art visie van digitale curatie worden hier enkele thema's besproken (Kuleuven, 2024).

Een eerste interessante trend is die van thematische tentoonstellingen met persoonlijke of emotionele ankerpunten. In relatie tot de beeldbank Kusterfgoed kan men bijvoorbeeld focussen op het criterium van goede verhaalvertelling en narratieven. Die kunnen mensen verbinden met de beelden en wat ze afbeelden of betekenen. Toon mensen de beelden, luister naar verhalen van vroeger en nu, en koppel ze aan de beeldbank. Of beter nog, laat mensen de verhalen zelf bij de beelden voegen via het portaal, via zogenaamde digital storytelling (Statik, 2024). Door beelden te koppelen met verhalen van mensen (geheugen), krijgt de beeldbank een veel grotere (sociale) betekenis. Dit vormt een sterke motivator voor anderen om ook verhalen te delen en te herkennen. Zo worden beelden aan elkaar gelinkt in een groter geheel. De rol van de gemeenschappen en betrokkenen (bijvoorbeeld Blankenbergenaars of toeristen) zijn cruciaal voor de uitwerking van deze verhalen. Een beeld zonder verhaal of beschrijving zegt eigenlijk niet veel. Een goed voorbeeld van het gebruik van (digitale) storytelling is de tentoonstelling face/surface van KADOC (Kuleuven) in samenwerking met de Congolese gemeenschap in het kader van De-BIAS project. Hierbij werden foto's geselecteerd in overleg met de gemeenschap om zo de co-creatie van een tentoonstelling met nieuwe verhalen te creëren (KADOC, 2024).

Een tweede criterium is de integratie en convergentie met sociale media. Door sociale media te integreren in de digitale curatie van de beeldbank, kan men een groter publiek bereiken en beelden meer stemmen geven. Op deze manier kunnen gebruikers beelden ook delen op andere platforms, zoals Facebook, Instagram, TikTok, enzovoort. Dit biedt ook

mogelijkheden voor spelactiviteiten (gamification), zoals bijvoorbeeld de Getty challenge, waarbij kunstwerken worden geïmiteerd met dagdagelijkse objecten (Waldorf & Stephan, 2020). Ook complexe vormen van digitale interactie zijn mogelijk, bijvoorbeeld AR-geïnspireerde wandelingen (Histories, 2024). Door te meten en te bevragen, krijgt men zo ook inzicht in het gedrag van bezoekers. Belangrijk weliswaar hierbij in functie van de beeldbank om beelden in de kijker te zetten waarvan de rechten zijn geklaard, niet alles mag zomaar gedeeld worden. Een interessante case is die van Tate Modern. Zij delen hun collecties via een actieve Instagramstrategie (Ringham, 2011). Belangrijk is dat iemand dit goed opvolgt, een social media manager, niet zomaar posten en niet opvolgen.

Dit sluit aan bij een derde trend met onderliggend belangrijk criterium, nl. de toegankelijkheid van digitale archieven en Open Access Data (Unesco, 2024). Om de beeldbank deelbaar te maken, moet data publiek toegankelijk gemaakt worden. Een goed voorbeeld hiervan is Europeana die een open beleid voert en zoveel mogelijk wil werken in het publiek domein (licentie CC0; Europeana, 2024). Op die manier zijn allerlei nieuwe creaties en initiatieven met (de data van) de beelden mogelijk. Dit is helaas niet altijd mogelijk door de uitgevers, fotografen en herkenbare mensen op de beelden. Toch blijft deze achterliggende filosofie een belangrijk criterium voor een goede digitale curatie.

Ten vierde zijn participatie en co-creatie zeer interessante trends met mogelijke toepassingen voor de beeldbank. Het onderliggend criterium is de participatieve rol van de gemeenschap, die centraal staat. Via co-creatie kunnen gebruikers en bezoekers zelf bepalen wat ze interessant of belangrijk vinden om te vertellen of om te laten zien aan elkaar. Zij kiezen de collecties, thema's en beelden die in de kijker staan. Belangrijk daarbij is ook de rol van erfgoedcel Kustergoed en betrokken gemeenten om de desbetreffende gemeenschappen voldoende te ondersteunen in hun vragen, verlangens en noden. Tot slot zijn er daarbij nog mogelijkheden voor educatieve programma's. De American Alliance of Museums heeft bijvoorbeeld vijf stappen in kaart gebracht om aan co-creatie te doen (Markovitz & Singer, 2021). Ook in Museum M (Leuven) vindt men een interessante case van co-creatie terug, waarbij tentoonstellingen gemaakt werden in samenwerking met een gevangenis, een basisschool en een kinderziekenhuis (Museum M, 2021).

B. Digitaal museum van de toekomst

Op basis van alle bovenstaande eigenschappen kan men naar de beeldbank kijken als 'digitaal museum' (Van Oost, 2017). Het bestaat niet (alleen) uit een curator die een online collectie beheert en een tentoonstelling samenstelt in een afgescheiden (digitale of virtuele) tentoonstellingsruimte; het is een manier van denken en organiseren, selecteren en samenstellen, verhalen maken en nieuwe perspectieven produceren, met behulp van digitale middelen en bronnen (d'Haenens & Truyen, 2024). Op basis van de huidige definitie van een museum door ICOM, leest men mogelijkheden voor de Beeldbank Kustergoed.

"A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing" (ICOM, 2022)

In die zin is de beeldbank een digitale plaats (place), die publiek toegankelijk is en zinvol is ('sensemaking'; Chen, 2024). Dat betekent dat mensen elkaar kunnen ontmoeten, alsook ervaringen en informatie delen (in dit geval over bepaald erfgoed). Een museum is een plek waar ze kunnen reflecteren, bijleren en vormen van entertainment terugvinden; een veilige plek die openstaat voor diversiteit en waar men actief deel kan nemen (participeren). Een interessant voorbeeld van een digitaal museum is Faam over Vlaamse geschiedenis, een recent project van de Vlaamse overheid (FAAM, 2024). Men kan er een profiel aanmaken en inloggen om 'belevingen' (favorieten) aan 'de reislijst' toevoegen. Het museum beschrijft zichzelf als virtueel museum, maar biedt momenteel enkel digitale ervaringen. Het zal in de toekomst meer inzetten op gamification en virtuele belevingen (Vlaamse Overheid, 2024).

Men kan dus ook spreken over een 'virtueel museum' (Djindjian, 2007; Zhanna et al., 2023). Het verschil is dat een digitaal museum minder immersief is dan een virtueel museum. Dit heeft te maken met het verschil tussen een digitale en virtuele ervaring of beleving (Verhamme, 2022).⁴ Een digitale website kan je bezoeken door te surfen vanop een smartphone of laptop. Je blijft echter op afstand en klikt van pagina tot pagina. Bij virtuele immersie is meer interactie mogelijk en kan data op een andere manier gemanipuleerd worden (Kazeem, 2023). Stel je bijvoorbeeld een virtuele wereld voor waar de beelden van de databank groot uitgespreid getoond worden en waar je als het ware tussen de verschillende beelden kan wandelen in plaats van ze te doorbladeren of te scrollen. Bezoekers kunnen zo creatief aan de slag. Met open-source software zoals Blender en Unity maak je al snel zelf 3D modellen en virtuele ruimtes. Via computers, VR-brillen en/of controllers, body-tracking apparatuur, enzovoort kan men dan toegang krijgen tot het virtuele museum.⁵

Daarbij kan het virtuele ook deel uitmaken van de realiteit. Met behulp van AR kan het virtuele museum naar buiten treden. Het virtuele vormt dan een extensie op de realiteit. Je zou bijvoorbeeld naar het stadhuis van Blankenberge kunnen kijken vanuit verschillende standpunten via de smartphone. Met een AR-applicatie zie je in real-time oude foto's als je je camera op verschillende plaatsen naar het stadhuis richt. Op die manier vallen de fysieke en virtuele ruimte samen. Een goed voorbeeld hiervan is de Ted-talk over Photosynth, waar honderden beelden op Flickr (als collectief geheugen) zijn samengesteld in een interactieve viewer (TED, 2007). Een pioniersproject dat ondersteund wordt door onder andere Faro, Meemoo en DIGITglam is de co-creatie van een volledig virtueel museum in samenwerking met Voem vzw. Gedurende 2024-2026 wordt in de software Gather een virtuele expo en tentoonstellingsruimte ontwikkeld samen met onder andere moslimgemeenschappen (Faro, 2024; AMSAB-ISG, 2024).

C. Nieuwe opzet beeldbank: van portaal naar platform

Beeldbank Kusterfgoed presenteert zich momenteel als een portaal en geen platform. Als je bijvoorbeeld naar het portaal surft, zie je in de title-tag (titel van je huidige tabblad) het woord 'portal' staan. Het is interessant om dieper in te gaan op de betekenis van 'portaal', 'platform'

⁴ Meer onderzoek naar digitale en virtuele ervaringen is nodig vanuit de fenomenologie.

⁵ Dit kan in principe ook met het framework van een videogame achter de pc of op de smartphone.

en ‘data space’ om een mogelijke evolutie te zien voor de beeldbank. Om te pleiten voor een mentaliteitsverandering in digitale strategieën, wordt gekeken naar de evolutie van het web, cultuur en Europeana.

Eerst wordt gekeken naar de evolutie van web 1.0 naar web 3.0 (Verhamme 2022; Zur Meuhlen, 2007). Bij Web 1.0 kan men alleen ‘lezen’. Sites zijn niet wijzigbaar en een gebruiker kan bijna niets toevoegen. Het internet wordt geconsumeerd eerder dan geproduceerd door de gebruikers. Er is zo goed als geen interactie tussen gebruikers. Grafische inhoud is er zeer beperkt (Ethereum, 2024). Web 2.0 wordt ook wel het ‘participatieve en sociale’ web genoemd, omdat het de inhoud en interactie van gebruikers centraal zet (Wikipedia, 2024). Het wordt daarom omschreven als ‘lezen en schrijven’ (Ethereum, 2024). Gebruikers bepalen de inhoud en vergroten het interactieve karakter ervan, bijvoorbeeld op forums, sociale mediaplatforms en netwerkdiensten. Web 3.0 is nog steeds in ontwikkeling en wordt gedefinieerd als een ‘read-write-execute’ of ‘read-write-own’ web (Ethereum, 2024). Web 3.0 ontwikkelt zich in relatie tot nieuwe technologieën, zoals blockchain (cryptocurrency en NFT’s), gedecentraliseerde peer-to-peer datanetwerken, virtual reality, het semantisch web en kunstmatige intelligentie (Ibeawuchi, 2024).

De evolutie van het web en de digitale ervaring is van belang om veranderingen van de beeldbank te kaderen. De beeldbank bestaat vandaag vooral uit een web 1.0 structuur en moet transformeren in een web 2.0 en/of web 3.0 structuur. Een goed voorbeeld hiervan zijn zoekmachines. Zoekmachines zijn bijvoorbeeld niet (enkel) meer gericht op je zoekwoorden. Vandaag de dag wordt via search engine optimization (SEO) meer verwante en gelinkte informatie toegankelijker. Met web 3.0 kunnen zoekmachines (en websites tout court) zich aanpassen aan de gebruiker en data op interactieve wijze experimenteel visualiseren, bijvoorbeeld in exploratieve interfaces die eruitzien als neurale netwerken (Kenderine, 2021;2024).

Ten tweede is het interessant de evolutie te kaderen in de evolutie van cultuur 1.0 naar cultuur 3.0 (Sacco et al., 2018). Cultuur 1.0 kan men zien als een tijd van patronaat (‘patronage’) en zeggenschap van de elite. Cultuur was voor een selecte groep, nog niet toegankelijk voor de grote massa. Cultuur 2.0 wordt gezien als een revolutie in termen van een explosie in de grote van de culturele markt. Cultuur wordt toegankelijk voor een massapubliek. Er ontstaat een economische sector van massaproductie en winstgevende culturele en creatieve industrie, als deel van de entertainmentindustrie (Sacco et al., 2018). De revolutie van cultuur 3.0 heeft te maken met de explosie van de hoeveelheid producenten, waarmee het ook moeilijk is nog onderscheid te maken tussen culturele producenten en consumenten. Het publiek (audience) wordt meer dan een schrijver, maar ook beoefenaar (practitioner). Cultuur is geen deel meer van entertainment, maar een essentieel deel van het dagdagelijkse leven (Sacco et al., 2011).

De evolutie van cultuur is van belang om de veranderende rol van galerijen, bibliotheken, archieven en musea (GLAM’s), en in dit geval de beeldbank, te begrijpen. Het is niet meer alleen de expert die bepaalt wat cultuur of erfgoed is, en wat getoond wordt. Bezoekers staan op gelijke hoogte als musea of erfgoedorganisaties. Vandaag spelen gebruikers, bezoekers en gemeenschappen een actieve en participatieve rol. Of met een leuze van de Vlaamse overheid in haar Strategische Visienota voor Cultureel Erfgoed: ‘Cultuur en erfgoed zijn voor iedereen en iedereen is voor erfgoed’ (Jambon, 2021). In de toekomst staan

ook de gebruikers van de beeldbank centraal als actieve beoefenaar van erfgoed. In deze tijd lijkt de overgang van cultuur 1.0 naar cultuur 2.0 stilaan voltrokken, en is het uitkijken naar cultuur 3.0.

Tot slot wordt gekeken naar de evolutie van Europeana als kader voor de veranderingen van de Beeldbank Kusterfgoed. In de ontwikkelingen van Europeana kan men ruwweg drie fasen onderscheiden: een portaal, een platform en een data space. De eerste fase is die van Europeana als portaal (2000-2010) en gaat over de toegankelijkheid van publieke goederen. Een portaal is een website die informatie verzamelt in één enkele gebruikersinterface en gebruikers de relevante informatie voor hun context presenteert (Liferay, 2024). Op zich kunnen we zeggen dat deze versie overeenstemt met aspecten van web 1.0. Het is niet meer dan een deur naar informatie. Er valt niet meer te doen dan te lezen.

De tweede fase is Europeana als platform met focus op hergebruik en groei (2010-2020). Het fundamentele verschil tussen een portaal en een digitaal platform ligt in de manier waarop de gebruikers betrokken zijn (Oomph Inc., 2021). Portalen zijn om te bezoeken, en platforms om op te bouwen (Europeana, 2023). Portalen presenteren informatie voor iedereen op een algemene manier, terwijl platforms daarentegen gebruikmaken van persoonlijke gegevensverzameling en een meer interactieve en participatieve omgeving. Gebruikers krijgen meer betrokkenheid (user engagement) en meer ervaringen die speciaal op hen zijn afgestemd door in te loggen en deel te nemen op het platform, bijvoorbeeld door het invullen van formulieren, deelnemen aan discussies, het toevoegen van opmerkingen, het bookmarken van content, enzovoort.

Een derde fase is Europeana als data space (2020-heden) met focus op strategische autonomie. Een dataspace brengt relevante infrastructuren voor data en gouvernementele frameworks samen om het delen van data te vergemakkelijken en om datasets vanuit verschillende bronnen samen te brengen (Europese Unie, 2024). Het is zo ook een infrastructuur die het mogelijk maakt data-uitwisselingen tussen verschillende ecosystemen te bewerkstelligen. Een goed voorbeeld is de ‘common European data space for cultural heritage’ (Europeana, 2024). Het zal linken naar relevante Europese, nationale en regionale initiatieven en platforms, die interoperabele toegang bieden tot gegevens over cultureel erfgoed (Schellenberg, 2024). Het kan interessant zijn om Beeldbank Kusterfgoed in dergelijke ruimte te integreren. De website van de beeldbank of erfgoedcel Kusterfgoed kan de collectie in verband brengen met andere relevante projecten, initiatieven en platformen om een netwerk van data te ontwikkelen (bijvoorbeeld Bronnen van de Kust).

C. Blurb: van beeldbank tot deelbank!



Bron: Dobro Brussel, 1919-1939, 'Balspel op het strand van Westende-Bad ter hoogte van het Westende Palace', in Beeldbank Kusterfgoed.

‘Herinner jij je als kind nog het zand tussen je tenen, het krijzen van de meeuwen of de zilte geur van de zee?’

Beeldbank Kusterfgoed bestaat 10 jaar en opent een vernieuwd digitaal platform! Blader van op je smartphone of computer door duizenden beelden van Blankenberge tot Oostende tussen 1800 en nu en laat je inspireren door het rijke verleden van onze kust. Dankzij het platform kun je nu zelf van thuis uit eenvoudig je eigen selecties van beelden samenstellen en kun je verhalen toevoegen aan beeldmateriaal dat je herkent.

Laat ons weten wat je denkt en weet over ons kusterfgoed! Deel een zelfgemaakte galerij of creëer een (virtuele) erfgoedwandeling langs je favoriete locaties. Vereeuwig het verleden en help mee de geschiedenis van de Belgische kust en de Noordzee te herinneren voor de toekomst.

Heb je zelf beelden? Laat het ons dan zeker ook weten. We voegen ze graag toe aan onze databank!

Deel 3: Digitale participatie en co-creatie: activiteit met de beeldbank

Activiteit: verrijking van de databank (user engagement, crowdsourcing en citizen science)

Ten eerste kan het zeer waardevol zijn te kijken naar participatie in functie van de ontwikkeling en verrijking van de metadata van de databank. Kusterfgoed geeft daarom onder andere workshops in desbetreffende gemeenten, waarbij mensen foto's kunnen meenemen om te digitaliseren (Erfgoedcel Kusterfgoed, 2024).⁶ Daarnaast is er ook een online procedure om foto's in te dienen. Er moeten incentives aanwezig zijn, waardoor mensen hun foto's willen brengen en willen deelnemen aan de ontwikkeling van de databank.

Als we kijken naar user engagement (zie eerder) zien we, dat in tegenstelling tot een portaal, de beeldbank als een platform veel meer user engagement kan ontwikkelen (zie eerder). Een platform zorgt ervoor dat de beelden gemakkelijk toegankelijk zijn en kunnen leiden tot nieuwe samenstellingen en organisaties. Door er te tonen dat je met de beelden iets kan doen, en dat er mooie projecten uit voortvloeien, kan je mensen ook warm maken om mee te helpen met het verzamelen of aanvullen van metadata. Denk bijvoorbeeld aan mensen identificeren (naamgeving), geografische gegevens te verzamelen, kernwoorden toevoegen, enzovoort.

Zo kan er ook aan crowdsourcing gedaan worden met heemkundige kringen van desbetreffende gemeenten. Voor dergelijke projecten moet men duurzaam te werk gaan, en goede relaties opbouwen met de vrijwilligers. Ook daarvoor zijn handige tips terug te vinden bij Faro (Van Genechten, 2024). Een belangrijke stap is dat er een goede (online) community wordt opgebouwd met de juiste strategie (De Nil, 2020). Een goed voorbeeld is het project 'Faces of the First World War' door Imperial War Museum (IWM) met de crowdsourcing voor foto's van de Eerste Wereldoorlog. Met de hulp van veel vrijwilligers, die bijvoorbeeld taggen of online transcriberen, worden zo collecties online verrijkt met nieuwe of ontbrekende informatie, waardoor ze veel vindbaarder en toegankelijker worden. Alles wat de deelnemers aan het project over de soldaten te weten komen, voegen ze zelf toe op Flickr (De Nil, 2012). Gelijkaardige projecten kunnen ondernomen worden voor de Beeldbank Kusterfgoed, waarbij gebruikers informatie massaal kunnen toevoegen aan foto's via het platform. Hiervoor kan bijvoorbeeld thematisch gewerkt worden. Zo komen we tot twee belangrijke aspecten van participatie: bijdrage en samenwerking. Participanten kunnen ideeën uiten, suggesties doen, een eigen verhaal of eigen ervaring aanbrengen. Daarnaast werken mensen actief mee aan projecten die de organisatie coördineert (Van Leeuwen, 2024).

Tot slot kan het ook interessant zijn om te kijken naar burgerwetenschap (citizen science). Bij crowdsourcing is het einddoel niet wetenschappelijk onderzoek uitvoeren, maar wel het werk van een beperkt aantal professionals verlichten door de participatie van vele vrijwilligers (Steenhuyzen, 2023). De essentie van citizen science, oftewel burgerwetenschap, is dat burgers deelnemen aan een wetenschappelijk project (Kuleuven, 2024). Dit is echter een van de moeilijkste vormen van participatie, omdat alle andere soorten van participatie er eigenlijk aan voorafgaan (Van Leeuwen, 2024). Er moet voor dergelijke activiteiten een

⁶ Momenteel organiseert Kusterfgoed sinds eind juni 2019 wekelijkse scanmomenten bij Familiekunde Vlaanderen in Oostende (Erfgoedcel Kusterfgoed, 2024).

sterke band opgebouwd worden met burgers. De European citizen science association heeft hiervoor tien principes van burgerwetenschap ontwikkeld. (ECSA, 2015).

Activiteit 2: Co-creatie:

Naast normalisering en verrijking van de metadata, kan men met betrokken erfgoedgemeenschappen en gebruikers ook aan digitale curatie doen. In dit deel wordt een participatieve activiteit uitgedacht in termen van co-creatie. Cocreatie gaat verder dan bijdragen of samenwerken; mensen denken samen met het museum na over de doelen en de uitwerking van nieuwe projecten. Zowel de participanten als het museum hebben evenveel inspraak (Van Genechten, 2024).

Co-creatie kan op het platform gebeuren en gefaciliteerd worden door erfgoedcel Kusterfgoed. Met een account kunnen gebruikers zelf collecties samenstellen, alsook expo's en galeries samenstellen. Deze kunnen dan bijvoorbeeld in de kijker gezet worden op het platform. Daarnaast kunnen ook grotere projecten uitgevoerd worden, die ook op het platform gedeeld kunnen worden. Dit kunnen bijvoorbeeld thematische voorstellingen zijn, zoals die van de strandcabine, of papierbloemen (Erfgoedcel Kusterfgoed, 2022).

Co-creatie kan ook buiten de (digitale) muren van de beeldbank gebeuren (Vermeiren, 2021). Een leuk project kan zijn om met de beeldbank op tocht te gaan langs publieke plaatsen, straten en dijken van desbetreffende gemeenten. Dit kan bijvoorbeeld met een fietsmobiel met een kleine digitale opzet. Erfgoedcel Kusterfgoed kan daarbij bijvoorbeeld een selectie van 50 beelden cureren uit de beeldbank en vragen aan voorbijgangers (toeristen of locals) om hun top vijf of tien te selecteren, alsook te vertellen waarom ze deze kiezen. Van de resultaten kunnen dan een blog, een expo en een tentoonstelling gemaakt worden, al dan niet fysiek en/of online.

Een voorbeeld dat zich meer richt op een erfgoedgemeenschap, kan bijvoorbeeld de gemeenschap van garnaalvissers zijn, om samen met hen een uitdovende traditie aan de kust in beelden te kunnen verhalen. In de beeldbank kunnen foto's gevonden worden van vissers, hun boten en allerlei vismateriaal. Door op zoek te gaan naar getuigenissen van vissers en ook bij hun nakomelingen verhalen op te halen, kan de beeldbank tot leven komen en kunnen resultaten opnieuw gedeeld worden in blogs, expo's, tentoonstellingen, enzovoort in samenspraak met de gemeenschap. Een goed voorbeeld van dergelijke co-creatie is het museum M, dat met gevangenen, een kinderschool en een kinderziekenhuis heeft samengewerkt om tot collectiepresentatie te komen (Museum M, 2021).

Deel 4: Digitale publicatie

A. IPR en privacy

In dit onderdeel is het belangrijk om even dieper in te gaan op de intellectuele eigendomsrechten (IPR) en privacy met betrekking tot de Beeldbank Kusterfgoed. Om de rechten en licenties te bepalen, heeft Meemoo in samenwerking met onder andere erfgoedcel Kusterfgoed een hands-on beslissingsboom gemaakt (Meemoo, 2022). Eerst en vooral moet men vaststellen dat veel informatie over auteursrechthebbenden ontbreekt. Als het werk ouder

is dan 70 jaar, dan valt het mogelijk nog onder auteursrechtelijke bescherming, omdat niet enkel de ouderdom van het werk bepalend is, maar ook de overlijdensdatum van de auteur. Werk dat sowieso niet meer auteursrechtelijk beschermd is, dateert van voor 1870. Indien de auteur niet geweten is, wordt het beeld geïndiceerd met ‘auteursrechtelijke bescherming niet bepaald’. Indien de auteur nog niet langer dan 70 jaar is overleden, dan valt het werk nog onder auteursrechtelijke bescherming (Beeldbank Kusterfgoed, 2024).

De beeldbank streeft naar een zo vrij mogelijke ontsluiting na overleg met de auteursrechthebbenden. Er wordt aan de auteurs gevraagd of zij hun (vermogens)rechten willen afstaan. In dat geval wordt het materiaal met de rechtenverklaring ‘geen auteursrecht (CC0)’ gepubliceerd (met de downloadknop). De licentie CC0 plaatst de beelden daardoor in het publieke domein, zodat anderen de werken vrij kunnen hergebruiken en veranderen voor welk doel dan ook, zonder beperkingen onder het (auteurs)recht (Creative Commons, 2024). Indien zij niet akkoord gaan, wordt bekeken om het beeld onder een Creative Commons licentie te ontsluiten zodat derden het beeld op een legale manier kunnen (her) gebruiken. Indien het beeld niet onder een Creative Commons licentie kan worden ontsloten, kan nog geopteerd worden voor ontsluiting zonder downloadknop met de rechtenverklaring “auteursrechtelijk beschermd” of voor het weigeren van ontsluiting op het platform (Meemoo, 2021). Tot slot is het belangrijk te vermelden dat de beeldbank ook kijkt naar out-of-commerce-uitzonderingen voor beelden van bepaalde uitgevers (Meemoo, 2024).

Omdat vele beelden geen bepaald auteursrecht hebben, is het moeilijk ze te gebruiken. Van de meer dan 150.000 beelden zijn er echter meer dan 40.000 beelden die in het publieke domein beschikbaar zijn met licentie CC0. Dat betekent een ongelooflijke rijkheid aan bruikbaar materiaal. Ook de licentie CC BY 4.0 staat anderen toe werk te distribueren, remixen, aanpassen en erop voort te bouwen, zelfs commercieel, zolang er wordt verwezen naar de originele creatie. Een groot minpunt is dat het momenteel moeilijk is om deze beelden met CC0 te vinden in de beeldbank. Als je via de website zoekt, zie je links een lijst met ‘status rechten beeld’. Als men bij de ‘CC0’ of ‘CC4 BY’ klikt, krijgt men slechts enkele resultaten. Als men door de beelden van de beeldbank bladert en een beeld vindt met rechten CC0, kan men op deze licentie klikken om alle (40.000+) resultaten/beelden met die licentie te verkrijgen. Mogelijk is dit een fout (bug) in het systeem van de databank. Het kan interessant zijn voor erfgoedcel Kusterfgoed om deze beelden extra in de kijker te zetten, en de mogelijkheden ervan te belichten op het platform. Op die manier kunnen ze ook de aandacht trekken om mensen te sensibiliseren de juiste bronvermelding en licenties te gebruiken. Momenteel heeft het portaal namelijk geen opvallende disclaimer voor het (her)gebruik van beelden en is de weergegeven info beperkt. Erfgoedcel Kusterfgoed zou hier meer op kunnen inzetten.

B. doelgroepen

In functie van digitale publicatie kan het interessant zijn om over vormen van publicatie en gepaste doelgroepen na te denken (Soofos, 2019). Omdat de beeldbank zo gevarieerd en uitgebreid is, zijn vele initiatieven en projecten mogelijk. Doelgroepen zijn daarbij vooral het massapubliek (toeristen), specifieke groepen, bijvoorbeeld lokale jongeren of ouderen, of nu niet of moeilijk te bereiken groepen, bijvoorbeeld etnische minderheden.

Zoals eerder gezegd kan het interessant zijn om gebruikers zelf (deel)collecties te laten samenstellen in de vorm van galeries, expo's en tentoonstellingen. Deze kunnen door de gebruikers komen, samen met erfgoedgemeenschappen ontwikkeld worden of door de organisatie zelf. Daarnaast biedt de beeldbank ook voldoende informatie om aan de slag te gaan om een quiz, reportage, stripboeken, re-enactments, film of documentaire te gaan maken. Daarnaast zijn de beelden geschikt voor het schrijven van blogs, artikelen, boeken, toeristische folders, enzovoort. Dat kan zowel met historische, culturele of thematische focus zijn. Tot slot zijn er ook toepassingen mogelijk, zoals een applicatie voor een AR-wandeling, gelinkte kaarten, een interactieve game of andere creatieve bewerkingen, bijvoorbeeld via de Erfgoedapp (Erfgoedapp, 2024).

Nabeschouwingen: een beeldbank met impact?

In de afloop van dit onderzoek, op zes december 2024, werd de nieuwe website van Erfgoedcel Kusterfgoed gelanceerd. Hiermee werd deels tegemoet gekomen aan de noden voor een platform (en data space), waarbij verschillende collecties met elkaar in verband worden gebracht in een meer aantrekkelijke, dynamische en interactieve interface. Echter is er nog steeds weinig mogelijkheid om te interageren, zowel op de website van erfgoedcel Kusterfgoed als op de website van Beeldbank Kusterfgoed. Op de website van de beeldbank Kusterfgoed is eigenlijk niets veranderd. Wel vindt men op de website van Erfgoedcel Kusterfgoed meer ondersteuningstrajecten en publicaties, getuigenissen, enzovoort.

Of er nu nood is aan metadata, nood is aan een platform en/of nood is aan participatieve en immersieve ervaringen. Al deze zaken worden ontwikkeld om de impact van erfgoed, en in het bijzonder die van De Beeldbank Kusterfgoed, te vergroten. Op die manier kunnen de beeldbank, erfgoed en erfgoedgemeenschappen een grotere maatschappelijke rol spelen. Het is dan ook belangrijk een strategie te ontwikkelen om de mate van impact van projecten kwalitatief te kunnen meten, bijvoorbeeld met behulp van het Europeana Impact Playbook (Europeana, 2024). Ook de Vlaamse overheid geeft in haar 'Ontwerpprogramma digitale transformatie van de cultuursector 2025-2029' aan een consequent meetkader te willen ontwikkelen voor impact (Departement CJM, 2024).

Tot slot is het ook nodig te bekijken welke subsidiekanalen er mogelijk zijn om de voorgestelde ontwikkelingen te realiseren. Dit kan best in samenspraak met erfgoedcel Kusterfgoed bekeken worden.

Literatuurlijst:

AMSAB-ISG, 2024, 'Erfgoedproject 'Erfgoed en diversiteit in de Metaverse' (2024-2026)', <https://www.amsab.be/metarchive>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Beeldbank Kusterfgoed, 2024, 'keg', <https://kusterfgoed.mediahaven.com/import/keg>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Beeldbank Kusterfgoed, 2024, 'portal', <https://www.beeldbankkusterfgoed.be/portal/media>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Chen Jingfu, 2020, 'Sense of Place', in International Encyclopedia of Human Geography (Second Edition), pp. 147-151, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B9780081022955102173>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Creative Commons, 2024, 'About CC Licenses', <https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

De Nil Bart (Faro), 2012, 'Crowdsourcing en de Eerste Wereldoorlog', <https://faro.be/blogs/bart-de-nil/crowd-sourcing-en-de-eerste-wereldoorlog>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

De Nil Bart (Faro), 2020 (24 maart), 'Meehelpen aan cultureel-erfgoedprojecten via crowdsourcing', <https://faro.be/blogs/bart-de-nil/meehelpen-aan-cultureel-erfgoedprojecten-crowdsourcing>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Departement Cultuur, Jeugd en Media (CJM, Vlaamse Overheid), 2024, 'Ontwerpprogramma digitale transformatie van de cultuursector 2025-2029' <https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2024-05/Transversaal-ontwerpprogramma-digitale-transformatie-20240411.pdf>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Dhaenens, Laurens and Frederik Truyen. 2024. "Art in Circulation: Creating Content and Context For Digital Reproduction of Artworks." Curator: The Museum Journal 67 (3): 603–616. <https://doi.org/10.1111/cura.12618>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Djindjian Francois, 2007, 'The virtual museum: an introduction.', in Archeologia e Calcolatori Supplemento 1, pp. 9-14, https://www.academia.edu/23190286/The_virtual_museum_an_introduction, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Dobro Brussel, 1919-1939, 'Balspel op het strand van Westende-Bad ter hoogte van het Westende Palace', in Beeldbank Kusterfgoed, licentie CC 4.0 BY, <https://www.beeldbankkusterfgoed.be/portal/media/search/e44bf8bf7bd342c19a5d65225fa099d3006ba0092f674b4697871b4c46d8018f38e06843f09944fdb559800eba21728b/details>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Erfgoedapp, 2024, <https://erfgoed.app/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Erfgoedcel Brugge, 2024, 'Beeldbank Brugge', <https://erfgoedbrugge.be/projecten/beeldbank-brugge>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Erfgoedcel Kusterfgoed, 2024, 'Beeldbank Kusterfgoed', <https://www.kusterfgoed.be/nl/databanken/beeldbank-kusterfgoed/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Erfgoedcel Kusterfgoed, 2024, 'Frequently Asked Questions', <https://www.kusterfgoed.be/nl/databanken/beeldbank-kusterfgoed/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Erfgoedcel Kustergoed, 2022, 'Zicht op zee: De strandcabine', <https://www.kustergoed.be/media/njynogp/kustergoed-2023-a5-recto-verso-lr.pdf>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Ethereum, 2024 (19 juli), 'Introduction to Web3', <https://ethereum.org/en/web3/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Europeana Foundation, 2024, 'Europeana Impact Playbook', <https://pro.europeana.eu/page/europeana-impact-playbook>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Europeana Foundation, 2024, 'Europeana', <https://www.europeana.eu/nl>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Europeana Foundation, 2024, 'Open and reusable digital cultural heritage', <https://pro.europeana.eu/page/open-and-reusable-digital-cultural-heritage>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Europeana Foundation, 2024, 'Copyright and digital cultural heritage', <https://pro.europeana.eu/page/copyright-and-digital-cultural-heritage>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Europeana (Pro), 2023 (6 november), 'Portal to platform and other priorities in Europeana Business Plan 2014', <https://pro.europeana.eu/post/portal-to-platform-and-other-priorities-in-europeana-business-pl>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Europeana (Pro), 2024 (7 augustus), 'Common European data space for cultural heritage', <https://pro.europeana.eu/page/common-european-data-space-for-cultural-heritage>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

European Citizen Science Association (ECSA), 2015, 'Ten Principles of Citizen Science', Berlin. <http://doi.org/10.17605/OSF.IO/XPR2N>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Europese Unie, 2024 (8 maart), 'When open data meets data spaces', <https://data.europa.eu/en/publications/datastories/when-open-data-meets-data-spaces>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

FAAM virtueel museum van Vlaanderen, 2024, <https://www.faam.vlaanderen/nl>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Faro, 2024, 'Erfgoed en diversiteit in de Metaverse. Co-creatie van een interactief virtueel archief en museum i.s.m. Voem vzw', <https://faro.be/project/erfgoed-en-diversiteit-de-metaverse-co-creatie-van-een-interactief-virtueel-archief-en>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Histories, 2024, Virtual en augmented reality in het erfgoedveld: van historische inhoud tot technologische toepassing, <https://histories.be/praktijktip/virtual-en-augmented-reality-in-het-erfgoedveld-van-historische-inhoud-tot-technologische-toepassing/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Ibeawuchi Chizurum, 2024, 'What is web 3.0?', on Educative, <https://www.educative.io/answers/what-is-web-30>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

International Council of Museums (ICOM), 2022 (24 augustus), 'Museum Definition', <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Jambon Jan, 2021 (31 maart), 'Strategische visienota Cultureel Erfgoed', in opdracht van Vlaamse regering (Departement Cultuur, Jeugd, Media), https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2021-04/strategische_visienota_cultureel_erfgoed.pdf, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

KADOC (KULeuven), 2024, 'Face/Surface. Metamorphosis of colonial perspectives', https://kadoc.kuleuven.be/3_onderzoek/33_ouderzoek/output/tentoonstellingen/2024/tt_2024_bias, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Kazeem Ibrahim (DxTalks), 2023 (20 maart), 'Virtual Assets and Digital Assets; Understanding The Big Differences Between Them', <https://www.dxtalks.com/blog/news-2/virtual-assets-and-digital-assets-understanding-the-big-differences-between-them-212#:~:text=While%20virtual%20assets%20are%20primarily,multimedia%20content%2C%20and%20facilitating%20transactions>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Kenderdine Sarah (DARIA-EU), 2021, 'Sarah Kenderdine: Computational Museology: Experimental Interfaces to Cultural Big Data (DARIAH 2021)', https://www.youtube.com/watch?v=4I_ACsfJIDU&ab_channel=DARIAH-EU, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Kenderdine Sarah (Fondazione Giorgio Cini), 2024, 'Sarah Kenderdine: Computational Museology: Cultural Heritage and the Digital Museum', https://www.youtube.com/watch?v=PndNymueDTk&ab_channel=FondazioneGiorgioCini, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

KULeuven, 2024, 'DigitGLAM', <https://www.arts.kuleuven.be/digitglam>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Kuleuven, 2024, 'Wat en waarom van burgerwetenschap', https://www.kuleuven.be/open-science/nl/wat-is-open-science/verantwoordelijk_onderzoek_en_innovatie/burgerwetenschap, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Leetaru Kalev, 2019 (April 20), 'Cameras construct reality rather than capture truth', in Forbes, <https://www.forbes.com/sites/kalevleetaru/2019/04/20/cameras-construct-reality-rather-than-capture-truth/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Liferay, 2024, 'What is a Web Portal?', <https://www.liferay.com/resources/l/web-portal>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Madhurkan, 2024, 'Comparison Between Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0', on Geeks For Geeks, <https://www.geeksforgeeks.org/web-1-0-web-2-0-and-web-3-0-with-their-difference/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Markovitz Bryan and Singer Isabel (American Alliance of Museums; AAM), 2021 (30 juli), 'Designing for Engagement: Five Steps for Co-Creating Exhibits and Programs with Your Communities', <https://www.aam-us.org/2021/07/30/designing-for-engagement-five-steps-for-co-creating-exhibits-and-programs-with-your-communities/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Meemoo, 2024 (3 juli), 'Metadata', <https://support.meemoo.be/hc/nl/articles/6224158793745-Metadata>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Meemoo, 2022 (27 januari), 'Beslissingsbomen voor een bewuste omgang met auteursrecht', <https://meemoo.be/nl/nieuws/beslissingsbomen-voor-een-bewuste-omgang-met-auteursrecht>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Meemoo, 2024, 'Pilotprojecten rond auteursrechten en gebruiksbeperkingen op culturele content', <https://meemoo.be/nl/pilotprojecten-rond-auteursrechten-en-gebruiksbeperkingen-op-culturele-content>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Meemoo, 2021 (29 december), 'Tools voor het bewust omgaan met auteursrechten en gebruiksbeperkingen op culturele content',

https://www.projectceest.be/w/images/20211229_meemoo_rechtenhandleiding_D5.2_Beeldbanken_v3.pdf, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Museum M, 2021, 'Samen museum maken: de kracht van co-creatie', <https://www.mleuven.be/meer-m/samen-museum-maken-de-kracht-van-co-creatie>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Oomph Inc., 2021 (25 Oktober), 'Websites vs. Platforms: What You Need to Know', <https://www.oomphinc.com/insights/what-is-difference-between-websites-platforms/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Rights Statements, 2024, <https://rightsstatements.org/en/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Ringham J., 2011, 'Tate Social Media Communication Strategy 2011–12', In Tate Papers, nr. 15, <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/15/tate-social-media-communication-strategy-2011-12>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Sacco, P. L., Ferilli, G., & Tavano Blessi, G., 2018, 'From Culture 1.0 to Culture 3.0: Three Socio-Technical Regimes of Social and Economic Value Creation through Culture, and Their Impact on European Cohesion Policies', in Sustainability, 10, Artikel 11, <https://doi.org/10.3390/su10113923>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Sacco Pier Luigi, 2011 (april), 'Culture 3.0: A new perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming', <https://www.interarts.net/descargas/interarts2577.pdf>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Schellenberg Julia (Europeana Pro), 2024 (25 oktober), 'Data space - deployment', <https://pro.europeana.eu/page/data-space-deployment>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Soofos, 2019, 'Welke verschillende soorten digitale publicaties zijn er?', <https://soofos.nl/welke-soorten-digitale-publicaties/?srsId=AfmBOoqiG8O4bPEKFjhf9b7pFM2Dk0J5SGLnpdgYcCwLxOGiYMUTYbBU>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Statik, 2024, 'Digitale storytelling met IIIF voor musea en erfgoedinstellingen', <https://www.statik.be/projecten/meemoo-storytelling>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Steenhuyzen Saidja (Faro), 2023, 'Burgerwetenschap in de erfgoedsector', <https://faro.be/blogs/saidja-steenhuyzen/burgerwetenschap-de-erfgoedsector>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

TED, 2007, 'Blaise Aguera y Arcas: Jaw-dropping Photosynth demo', https://www.youtube.com/watch?v=M-8k8GEGZPM&ab_channel=TED, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Unesco, 2024, 'Open Acces', [https://www.unesco.org/en/open-access#:~:text=Open%20access%20\(OA\)%20means%20free,video%2C%20and%20multi%2Dmedia](https://www.unesco.org/en/open-access#:~:text=Open%20access%20(OA)%20means%20free,video%2C%20and%20multi%2Dmedia), [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Van Genechten Hildegard (Faro), 2024, 'Wie betreft u bij uw participatietraject?', <https://faro.be/kennis/participatie/wie-gaat-u-betrekken>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Van Genechten Hildegard (Faro), 2024, 'Van kennisoverdracht naar cocreatie?', <https://faro.be/kennis/medewerkersbeleid/van-kennisoverdracht-naar-cocreatie>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Van Oost Olga (Faro), 2017 (13 september), 'Het digitale museum: PACKED', <https://faro.be/blogs/olga-van-oost/het-digitale-museum-packed>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Van Leeuwen Jacqueline, 2024, 'Welke soort participatie kiest u?', <https://faro.be/kennis/participatie/welke-soort-participatie-kiest-u>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Verhamme Jenske, 2022, Virtual Rave Culture: Embodiment, identity and community in the virtual music scene of VRChat, KU Leuven. Faculteit Letteren,
https://repository-teno-libis-be.kuleuven.e-bronnen.be/delivery/DeliveryManagerServlet?dps_pid=IE17049052,
[Laatst bekeken op 01/01/2025].

Vermeiren Sofie (Faro), 2021, 'ICOM/CECA Conferentie 2021: Co-creatie binnen en buiten de museummuren',
<https://faro.be/project/icomceca-conferentie-2021-co-creatie-binnen-en-buiten-de-museummuren>, [Laatst
bekeken op 01/01/2025].

Vlaamse Overheid, 2024, 'FAAM virtueel museum van Vlaanderen',
<https://www.vlaanderen.be/lokaal-bestuur/digitale-transformatie/overzicht-aanbod-digitaliseringstrajecten-vlaamse-overheid-0/faam-virtueel-museum-van-vlaanderen>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Waldorf Sarah, Stephan Annelisa (Getty), 2020 (30 maart), 'Getty Artworks Re-created by Geniuses the World Over'
<https://www.getty.edu/news/getty-artworks-recreated-with-household-items-by-creative-geniuses-the-world-over/>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Wikipedia, 2024, 'Web 2.0', https://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Myna Zhanna, Banakh Vasyi and Nahirnyak Andriy, 2023 (9 september), 'Virtual Museum and the Phenomenon of Digital Heritage: Challenges of the 21st Century', <https://ceur-ws.org/Vol-3608/paper12.pdf>, [Laatst bekeken op 01/01/2025].

Zur Meuhlen Michael, 2007, 'What is Web 2.0? And what about 3.0? Part 1',
https://www.youtube.com/watch?v=WIm5txBmlYA&ab_channel=MichaelzurMuehlen, [Laatst bekeken op 01/01/2025].