

ingediend op **1152** (2021-2022) – Nr. 1
18 februari 2022 (2021-2022)

Verslag van de hoorzitting

namens de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media
uitgebracht door Cathy Coudyser en Katia Segers

over het virtuele museum voor Vlaanderen

Samenstelling van de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media:

Voorzitter: Elisabeth Meuleman.

Vaste leden:

Cathy Coudyser, Marius Meremans, Freya Perdaens, Wilfried Vandaele, Manuela Van Werde;
Filip Brusselmans, Johan Deckmyn, Klaas Sloomans;
Karin Brouwers, Orry Van de Wauwer;
Steven Coenegrachts, Stephanie D'Hose;
Elisabeth Meuleman, Jeremie Vaneckhout;
Hannes Anaf.

Plaatsvervangers:

Andries Gryffroy, Kathleen Kerkels, Philippe Muylers, Kris Van Dijck, Karl Vanlouwe;
Immanuel De Reuse, Jan Laeremans, Ilse Malfroot;
Maaïke De Rudder, Tinne Rombouts;
Els Ampe, Bart Tommelein;
Björn Rzoska, Tine Van den Brande;
Katia Segers.

Toegevoegde leden:

Tom De Meester.

INHOUD

I.	Toelichting	4
1.	Doelstellingen en aanpak	4
2.	Stand van zaken	4
3.	Planning voor 2022	6
II.	Bespreking	7
1.	Vragen en opmerkingen uit de commissie	7
1.1.	Katia Segers	7
1.2.	Cathy Coudyser	7
1.3.	Karin Brouwers	8
2.	Antwoorden	9
3.	Aanvullende vragen en antwoorden	11
	Gebruikte afkortingen	13

Bijlage: zie de [dossierpagina](#) van dit document op www.vlaamsparlement.be

Op donderdag 16 december 2021 hield de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media een hoorzitting over het virtuele museum voor Vlaanderen.

De presentatie bij de toelichting is terug te vinden op de [dossierpagina](#) van dit commissieverlag op www.vlaamsparlement.be.

(Deze vergadering werd als videoconferentie georganiseerd.)

I. Toelichting

Willem Putzeys, projectleider van het virtuele museum voor de geschiedenis en cultuur van Vlaanderen, zal de doelstellingen en de aanpak van het virtuele museum toelichten, een stand van zaken brengen en de plannen voor 2022 verduidelijken.

1. Doelstellingen en aanpak

Het eerste deel van de toelichting betreft de doelstellingen van het museum en de aanpak om die te realiseren. Met het virtuele museum wenst men de Vlaamse geschiedenis en cultuur voor een breed publiek te ontsluiten aan de hand van digitale belevingen van het erfgoed, verspreid over Vlaanderen en daarbuiten.

Het museum heeft een brede reikwijdte. Geschiedenis is er opgevat als de prehistorie tot vandaag; cultuur in ruime zin als alle menselijke verwezenlijkingen binnen de culturele geschiedenis, ook op het vlak van wetenschap en economie. Erfgoed omvat het roerende erfgoed, het onroerende erfgoed of patrimonium, en het gebruik van de tradities en ambachten die deel uitmaken van het immateriële erfgoed.

Het museum streeft twee doelstellingen na. Ten eerste wil het de interesse van het publiek wekken door middel van vernieuwende, digitale erfgoedbelevingen. Ten tweede wil het een meerwaarde creëren voor de erfgoedsector. Het museum zal een brede waaier aan instellingen en sites in de kijker zetten, net als de verborgen, nog onbelichte delen van dat erfgoed. In relatie tot de erfgoedsector ligt de nadruk op kennisdeling rond digitale bezoekersbeleving. Dit betreft nieuwe tools en technieken van digital storytelling, die door andere instellingen in de sector kunnen worden gebruikt in functie van hun eigen missie of visie.

Het traject bevindt zich halfweg de voorbereidende fase. Op het einde daarvan willen Willem Putzeys en zijn team een concept, een implementatieplan en een businessplan voorstellen. Waar het concept van het museum de inhoud en de digitale beleving behelst, omvat het implementatieplan de technologie en het budget. In het businessplan wordt de vraag gesteld naar het toekomstige beheer en de organisatie van het museum. De planning, aanvankelijk gespreid over een periode van drie jaar, is teruggebracht tot een kleine twee jaar. Dit is gebeurd om de start van de realisatie in 2023 mogelijk te maken.

Om de slaagkansen van het museum te verhogen, wil men een draagvlak creëren. Het voorbereidende traject vertrok daarom vanuit een verkenning van de stakeholders, met als grootste groepen de erfgoedsector en het publiek. In het voorbereidende traject onderzoekt men mogelijkheden tot raadpleging en participatie.

2. Stand van zaken

In de eerste periode van negen maanden lag de focus op de visievorming, de eerste concepten en de ontwikkeling van een draagvlak bij de stakeholders. Het was vanaf de start de intentie om de erfgoedsector en een aantal deelsectoren bij het project te betrekken. Willem Putzeys en zijn team spraken met een groot aantal vertegenwoordigers: FARO, de overlegplatformen van de verschillende deelsectoren zoals

archieven en erfgoedbibliotheken, het agentschap Onroerend Erfgoed en Herita. Zo konden ze binnen de sector informatie uitwisselen of samenwerkingen voorstellen.

Als nieuwe speler in het erfgoedlandschap stuitte het virtuele museum op enig voorbehoud, wat het belang duidelijk maakt van een blijvende voeling met het draagvlak in de sector. Het team ontving constructieve feedback en wenst de communicatie uit te breiden naar andere actoren in de sector. Men introduceerde een community site, gericht op informatiedeling en samenwerking. In aanloop naar de Ontwerpdag in februari 2022 heeft het een sectorbevraging gehouden. De Ontwerpdag zal het eerste moment van samenwerking vormen met een grote groep vertegenwoordigers. Het doel ervan is om de eerste ontwerpen, de feedback uit de bevraging en de voorlopige resultaten van het hele leerproces met de sector te bespreken.

Parallel hiermee werden concepten voor het virtuele museum uitgewerkt. Het kernwoord is verbinding. Men wenst mensen te verbinden met het wijdverbreide erfgoed, dat het museum dus zal samenbrengen. Die verbinding gebeurt zowel onderling als met de reeds bestaande instellingen en sites.

Met het oog op die concepten is het team op zoek gegaan naar voorbeelden. In Europa en elders vond het interessante modellen met betrekking tot deelaspecten, maar geen in het oog springende algemene referentie. Een benchmarkoefening onderzocht gekende digitale gebruikersbelevingen in relatie tot erfgoed. De voorlopige conclusie is echter dat die toepassingen nogal beperkt zijn gebleven, en dat Vlaanderen met andere woorden pionierswerk aan het verrichten is. In dit leerproces ligt volgens de spreker een meerwaarde voor de sector.

Gezien de slechts beperkte beschikbare kennis was de volgende stap een gebruikersonderzoek, om te peilen wat het publiek motiveert en interesseert op het vlak van erfgoedbeleving. Dit gebeurde met aandacht voor een variatie aan gebruikersperspectieven. Met betrekking tot de conceptcreatie en het testen werkte het team in een eerste conceptridge samen met creatieve partners en met docenten, medewerkers en studenten van enkele hogescholen. Eind 2021 wil men dit proces afronden om het ontwerp op de Ontwerpdag te kunnen verfijnen.

Een belangrijk onderdeel van het concept is de museuminhoud. De talrijke vragen die daarbij aan de orde zijn, betreffen de thema's en verhaallijnen die toelaten een overzicht te bieden van de brede geschiedenis en cultuur van Vlaanderen en:

- hoe deze kunnen worden verbonden met het leven van vandaag;
- hoe ze de meerstemmigheid in de praktijk brengen;
- de inhoudelijke keuzes in de levensloop van het museum.

In een virtueel museum bestaat niet zoiets als plaatsgebrek. Maar indien het inzet op de digitale gebruikersbeleving, moet het vermijden om in de plaats te treden van bestaande initiatieven zoals de erfgoeddatabanken of de portaalsite Europeana. Het museum wil niet exhaustief te werk gaan, maar gebruikers wegwijs maken in de beschikbare erfgoed informatie.

In het licht van de participatieve aanpak willen Willem Putzeys en zijn team de vele inhoudelijke vragen beantwoorden via crowdsourcing, en ze uitwerken met een brede groep stakeholders. De plannen worden opengetrokken naar de erfgoedsector en de burger. Dit moet vervolgens leiden tot instrumenten die het startpunt kunnen vormen van een onafhankelijke adviescommissie, die op haar beurt sturing kan geven aan de toekomstige inhoud van het museum.

3. Planning voor 2022

Het tot hiertoe beschreven traject vormt het vertrekpunt voor de implementatie- en organisatieplanning. In 2022 komt het totaalbeeld tot stand. Het zal in de eerste plaats bestaan uit een verdere samenwerking met de sector en de burgerparticipatie. Middenveldorganisaties in de sociaal-culturele sector staan het team bij in het bereiken van burgers. Het team wil de al vermelde concepten tastbaar en testbaar maken in verschillende prototypes. Dit zal toelaten het concept van het museum te verfijnen en te concretiseren. Deze elementen vormen de input voor de technische architectuur, waarvan de ontwikkeling in januari 2022 van start zal gaan.

Willem Putzeys benadrukt dat het museum zich niet op een eiland bevindt, maar aansluiting zoekt bij bestaande initiatieven voor erfgoeddigitalisatie. Met de focus op digitale erfgoedbeleving sluit het zich aan bij bestaande initiatieven of initiatieven die in relatie tot het museum zijn gestart, zoals de digitale collecties van instellingen, het project 'Doelgericht digitaal transformeren' of in de ruimere culturele zin de cultuur- en erfgoedgerichte activiteiten. In nog bredere zin is er het burgerprofiel. In de toekomst zou als onderdeel daarvan ook een erfgoedprofiel kunnen worden ontwikkeld. De spreker gaat ervan uit dat het museum niet alleen zal staan wat de technologische architectuur betreft.

In verband met die technologische architectuur en de kostenschattingen acht de spreker een evenwicht nodig tussen vernieuwing en duurzaamheid. In het snel evoluerende digitale landschap noopt budgetcontrole, zowel in de implementatiefase als bij het uiteindelijke beheer, tot het maken van de juiste keuzes. Zonder de vernieuwing uit het oog te verliezen, komt het erop aan te investeren in een duurzaam technisch platform door keuzes te maken die de bediening van een breed publiek voor ogen houden.

Het concept en het technische plaatje maken samen deel uit van het businessplan voor de nieuwe organisatie. Dat plan zal een antwoord bieden op een aantal vragen over: de kerntaken van het museum; de vertrekpunten; de samenstelling van het team, de vaardigheden en profielen; de structurele samenwerking met collega's in de erfgoedsector; de entiteit die zal instaan voor het beheer van het museum; en de kosten van de implementatie. Andere vragen betreffen het operationele aspect, het beheer, en het groeimodel van het museum in de toekomst. In 2022 zal een organisatorische schets deze elementen uittekenen. In relatie tot de kosten moet er ook oog zijn voor mogelijke terugverdienmodellen. Tot slot is de vraag aan de orde hoe het virtuele museum organisatorische vernieuwing kan bewerkstelligen binnen het erfgoedlandschap.

De spreker besluit dat men in dit traject veel vragen probeert te beantwoorden. Hij benadrukt dat het virtuele museum een groeitraject is. Er bestaat nog geen model dat eenvoudig kan worden gekopieerd. Bij de lancering moet het doeltreffend zijn. Maar in een eerste stap, op korte termijn en met een haalbaar budget, kunnen nog niet al die ambities worden waargemaakt.

Een digitaal platform heeft als voordeel op de fysieke werkelijkheid dat het makkelijker is om bij elke stap te leren en verbeteringen aan te brengen. Op het einde van het voorbereidende traject, eind 2022, hoopt Willem Putzeys een helder beeld te kunnen geven van het concept en zijn implementatie, en van de verdere werking en het groeiplan van het museum.

II. Bespreking

1. Vragen en opmerkingen uit de commissie

1.1. Katia Segers

De commissie keek al lang uit naar deze hoorzitting, stelt *Katia Segers*. Het is echter geen geheim dat de Vooruitfractie nooit een fan geweest is van het project. Die houding is overigens geen kritiek aan het adres van Willem Putzeys, die voortreffelijk werk levert.

Wat is de meerwaarde van dit project ten opzichte van de musea en de erfgoedsector, die heel actief zijn en samen het museum voor Vlaanderen vormen?

Een tweede vraag betreft de switch van een fysiek museum, zoals aanvankelijk aangekondigd door minister-president Jambon, naar een digitaal concept. Vindt Willem Putzeys die keuze terecht?

Katia Segers kan wel waarderen dat het museum met de cultuur, het erfgoed en de geschiedenis van Vlaanderen in de breedte wil werken en zoveel mogelijk digitale links wil leggen.

Hoe zal de crowdsourcing concreet worden aangepakt? Er is breed overleg met de sector, maar is er ook sprake van participatie van de burger? Op welke manier wil het museum het enthousiasme van de Vlamingen opwekken? Hoe zullen ze bij het wordingsproces worden betrokken?

Hoe beoogt het museum na zijn realisatie iets levends worden? Het zou triest zijn miljoenen euro's te besteden aan een website zonder bezoekers. Zal het gaan om een website of om een portaal, zoals bij sommige andere musea? Indien het enkel een website wordt, zal het museum dan met het oog op bruikbaarheid in het onderwijs met meemoo samenwerken?

Katia Segers vindt het essentieel dat een onafhankelijke commissie de collectievorming van het museum zal definiëren. Wie zal deze commissie dan samenstellen, en hoe? Komt er een open oproep?

Is er in het museum voor Vlaanderen aandacht voor diversiteit en meerstemmigheid?

Tot slot richt Katia Segers een vraag tot secretaris-generaal Luc Delrue van het Departement Cultuur, Jeugd en Media. De begrotingsaanpassing van 2021 voorzag in een budget voor de begeleiding van de museumontwikkeling door Studio H2L. Is dat dan het bedrijf van Willem Putzeys?

1.2. Cathy Coudyser

In tegenstelling tot Katia Segers kijkt *Cathy Coudyser* hoopvol en met vertrouwen uit naar het virtuele museum van Vlaanderen. Het is immers veel meer dan een virtueel museum. De erfgoedsector heeft raakvlakken met toerisme en onderwijs. Digitalisering vormt een andere uitdaging. Bekijkt men dit enkel vanuit het eigen vakgebied, dan werkt men te veel ad hoc. In dat opzicht brengt Willem Putzeys een breder perspectief en kan hij een coördinerende rol spelen ten aanzien van de bestaande organisaties en instellingen. Hun expertise moet worden ontsloten om er een breed en gecoördineerd project van te maken.

Het commissielid waardeert dat de nodige tijd wordt genomen om via de voorbereidende fase naar een concept te werken, gezien het belang daarvan om een

draagvlak te creëren en om correct te analyseren wie over welke expertise beschikt. De cultureelerfgoedsector wordt meegenomen in de oefening.

Hoe zit het met de interactie tussen de sites van onroerend erfgoed en, bijvoorbeeld, Toerisme Vlaanderen?

Hoe verhoudt de commissie die zich buigt over de Vlaamse canon, zich tot de onafhankelijke commissie voor het virtuele museum? Kan ze een input geven aan het virtuele museum?

In relatie tot de erfgoedsector was in de presentatie sprake van publieke en private actoren. Heel wat private verzamelaars, organisaties of personen beschikken over erfgoed. Hoe kunnen die worden geënthousiasmeerd om een bijdrage te leveren aan dit project, financieel of door een collectie ter beschikking te stellen? Vele Vlamingen zijn erfgoed in de brede zin van het woord genegen. Wellicht liggen daar kansen en mogelijkheden om dat erfgoed, lokaal of regionaal, mee te ontwikkelen.

Uiteraard heeft de overheid de maatschappelijke opdracht en ook het voornemen om hierin te participeren, maar begrotingen en budgetten zijn begrensd. Wat met de Vlaamse Museumvereniging: kan die worden ingeschakeld om privékapitaal aan te trekken en te participeren in dit project?

Het lijkt Cathy Coudyser tot slot een goed idee om op regelmatige basis aan de commissie te rapporteren, bijvoorbeeld wanneer een bepaald concept naar voren wordt geschoven of een belangrijke vooruitgang wordt geboekt.

1.3. Karin Brouwers

Karin Brouwers stelt vast dat het project zich in een beginstadium bevindt, waardoor men er zich nog niet veel kan bij voorstellen. Ze sluit zich aan bij de wens van Cathy Coudyser om Willem Putzeys en zijn team regelmatig te ontmoeten en zo de voortgang op te volgen.

Dit is een project waarin Vlaanderen, een regio met bijzonder veel kunst en musea, wetenschap en technologie, zich kan bewijzen door de link te leggen met het innovatieve. Een dergelijk beleid is al gestart in de tijd van Flanders Technology, maar men dient verder te kijken. Zoals Willem Putzeys aangaf, is het streefdoel een evenwicht tussen gevestigde technologie en vernieuwing, om zo een aantal Vlaamse spelers mee te krijgen.

Tegelijk waarschuwt Karin Brouwers dat men zich bewust moet zijn van de snelheid van de technologische ontwikkelingen. De spreker verwijst naar het ReTiBo-project van De Lijn, dat jaren heeft aangesleept, waardoor de gekozen technologie op een gegeven moment achterhaald is gebleken. Het is belangrijk over een goede basis te beschikken en te zien hoe dit virtuele museum kan evolueren in de tijd, door te innoveren en er iets levendigs van te maken. In de Sint-Pieterskerk in Leuven bijvoorbeeld kan men de tentoonstelling over Dirk Bouts virtueel beleven via een hologram.

De uitkomst van dit traject is nog niet duidelijk. Om die reden kan de afloop nog niet worden beoordeeld, maar Willem Putzeys en zijn team lijken het juiste pad te bewandelen. De commissie zal dit zeker opvolgen.

Karin Brouwers vraagt Luc Delrue of men op de website van de administratie regelmatig de vorderingen zou kunnen publiceren. Dat zou een bijkomende mogelijkheid zijn om het traject op te volgen.

Hert commissielid vindt het museum in elk geval een mooi project, dat vanuit CD&V wordt gesteund. De CD&V-fractie is verheugd dat het een digitaal project is geworden, geen fysieke locatie. Anders had er een strijd tussen de steden kunnen ontstaan om het project binnen te halen.

Vlaanderen heeft goede musea die elk een stukje van deze geschiedenis in zich dragen. Zowel inhoudelijk als op technologisch vlak is dit een mooi project, dat de commissie met veel belangstelling zal blijven volgen, besluit Karin Brouwers.

2. Antwoorden

Luc Delrue, secretaris-generaal van het Departement Cultuur, Jeugd en Media, begrijpt dat er heel wat vragen en bezorgdheden zijn. De discussie over de vraag of het een fysiek museum of een digitaal platform zou worden, is intussen beslecht. Zoals Karin Brouwers opmerkt, was er de vaststelling dat Vlaanderen al bijzonder veel goede fysieke erfgoedspelers heeft, en dat er bijgevolg geen nieuw museumgebouw hoeft te komen. Het is beter om de bestaande erfgoedbeleving te versterken via een digitaal platform. Ook uit een onderzoek naar de relatie tussen cultuur en corona is gebleken dat een versnelde digitalisering noodzakelijk is om de sector en de culturele spelers te versterken.

Die versterking situeert zich op twee terreinen. Ten eerste wil het beleid via dit platform alle erfgoedspelers steun bieden in hun ontwikkeling en hun aanwezigheid. Ten tweede wil het de vermelde digitale sprong ondersteunen.

Het project dat hier voorligt, is uniek. In de toekomst hoort men hoe dan ook niet alleen in bakstenen te investeren, maar ook in de virtueel wereld. De meerwaarde van het project voor de sector ligt in het valoriseren van wat er al is, door het sterker in de kijker te plaatsen en dichterbij de burger te brengen.

Luc Delrue beaamt de opmerking dat een museum dat enkel de nu al bereikte doelgroep weet te vinden, geen groot succes zou zijn.

De zestiende-eeuwse barok is bijvoorbeeld een belangrijk moment in de Vlaamse geschiedenis. Een virtueel museum kan bij dit thema alle aspecten en zoveel mogelijk sites betrekken. Het kan de periode situeren vanuit de optiek van de burger, de geopolitieke situatie schetsen en duiden hoe de zestiende eeuw vandaag kan worden beleefd. Deze informatie kan worden verwerkt in trajecten die verbonden kunnen worden aan een fysiek bezoek, zoals aan de Grote Markt in Antwerpen. Er kunnen routes worden uitgetekend met een belevingscontext. Dat heeft dan gevolgen voor wie minder vertrouwd is met de Vlaamse historiek, bijvoorbeeld buitenlandse geïnteresseerden. Het museum wil in de breedte werken, zodat er relaties kunnen gelegd worden met onderwijs en toerisme. Toerisme is een nog uit te werken factor als promotie-instrument voor het erfgoed in het buitenland.

Katia Segers vroeg hoe het museum in de toekomst gefinancierd zal worden. Dat is een complexe discussie. De vraag kan worden gesteld of dit een privaat initiatief wordt, of een gesubsidieerde omgeving. In een non-profitcontext is het steeds de vraag hoe de middelen kunnen worden gegenereerd. De context van digitalisering en innovatie is sowieso niet goedkoop. Een verwante vraag is dan hoe onafhankelijk het platform zal zijn. De oproep om regelmatig te rapporteren is ook in die zin belangrijk. Dit debat moet immers in het publieke domein worden gevoerd.

Wat betreft de meerwaarde voor de sector: in alle gesprekken die Willem Putzeys hierover had, ziet men dat dit platform het erfgoed in Vlaanderen beter bekend zal maken. Het zal een grote sprong voorwaarts zijn voor de gebruikersbeleving, en de burger nauwer betrekken bij het erfgoed.

Hoe dan ook is de weg nog lang, beseft de secretaris-generaal. Er wordt ook gewerkt aan het Verenigingsloket, de digitale toegangspoort voor verenigingen tot overheden en hun dienstverlening. Ook daar wordt de inhoudelijke invulling vormgegeven via bevestigingen van de burger. De website vormt een cruciaal punt in de ontwikkeling van dit project. Er wordt een actief debat gestimuleerd, waarin de burger wordt gevraagd om te participeren, om te zeggen wat hij belangrijk vindt en hoe dit kan worden vertaald in de komende trajecten. De website is dus een instrument om de participatie te versterken.

Uiteraard zal de privésector bij dit traject betrokken worden. Een belangrijk deel van het erfgoed is immers in privébezit. De digitale kanalen maken zoiets eenvoudiger. Zo kan ook het erfgoed in niet publiek toegankelijke privéwoningen of in sites zonder eigen promotiemiddelen veel gemakkelijker zichtbaar worden gemaakt.

Luc Delrue verduidelijkt dat Willem Putzeys als extern consulent is tewerkgesteld en in die hoedanigheid, binnen het budget, factureert aan het Departement CJM. Hij werkt als onafhankelijk projectleider voor deze specifieke opdracht. De middelen die nu beschikbaar zijn, worden hiervoor ingezet. De werkwijze is gelijkaardig met die van andere Vlaamse departementen.

Willem Putzeys bevestigt dat de website een instrument vormt bij het bereiken van de burger, in relatie tot de crowdsourcing en het opentrekken van de participatie. Hij verwijst naar de middenveldorganisaties die zijn team daarbij wenst te betrekken.

Een website waarop men ideeën kan verzamelen, trekt niet automatisch veel bezoekers. Afgezien van de beschikbare middelen en kanalen moet de website bekend worden gemaakt bij het publiek. Hiervoor worden plannen uitgewerkt, samen met de partner die het participatieproces zal begeleiden. Met het oog op die burgerbevestiging wil men de website lanceren vanaf maart 2022. De interactie met de burger is echter heel verschillend van deze met de erfgoedsector. Aan de burgers wil men vragen wat Vlaanderen voor hen betekent, wat hen opvalt in hun omgeving. Die participatie wil men mobiliseren via een open oproep, ondersteund door een campagne en de al vermelde community sites.

De spreker antwoordt aan Katia Segers dat participatie als structureel element van het virtuele museum zal worden ingebouwd. Dat proces is al in het voorbereidende traject opgestart maar zal ook in de realisatie worden doorgetrokken. Het werk dat daarin werd gestoken, mondt weliswaar in eerste instantie uit in een eenmalige campagne, maar vormt tevens de aanzet tot burgerparticipatie in de verdere levensloop van het museum. De website speelt daarin een belangrijke rol, maar is slechts één van de middelen in functie van het participatieproces.

Wat het technologische aspect betreft, zijn in het verleden diverse paden bewandeld. Gezien de inherente risico's is de keuze van de partijen belangrijk. Alle eieren in één mand leggen is alvast niet aangewezen. Dat geldt in het voorbereidende traject eveneens voor de prototypes en de technische architectuur. Ook daar zal worden samengewerkt met verschillende partijen. Soms bevindt de nodige expertise zich in een deelniche of in kleine ondernemingen, en soms bij grote organisaties. In dit traject wil men geen exclusieve keuzes maken. De keuzes zullen worden gemaakt in functie van wat nodig is.

Tegelijk is het team er zich van bewust dat de technologiekeuze gezien de huidige snelle evolutie nooit voor 100 procent garantie biedt. Ook bij de bouw van het platform zijn maatregelen nodig om het zo duurzaam mogelijk te maken. De informatietechnologiesector bestaat intussen al meer dan zestig jaar en heeft op het vlak van duurzaamheid veel geleerd. In de uitwerking van de architectuur en het virtuele museum kan die ervaring worden benut.

3. Aanvullende vragen en antwoorden

Voor *Katia Segers* blijft de meest fundamentele vraag nog onbeantwoord. Hoe zal dit virtuele museum na zijn lancering financiering zoeken? Welk bedrag is dan nodig om te vermijden dat het na 2023 zou doodbloeden? Dreigt dit niet ten koste te gaan van andere musea? Het beschikbare budget is nu een extra, maar in de toekomst moet het worden ingepast in de reguliere werking van de erfgoed- en museumsector. Bij een duurzame verankering treedt dit initiatief daarmee willens nillens in concurrentie.

Een tweede vraag betreft de oproep tot een publiek debat dat, zoals *Luc Delrue* aangeeft, ook in het parlement moet worden gevoerd. Dat is een goede zaak, maar ook hierbij moet de burger worden betrokken. Er is gesproken over de website, maar is die gekend bij een breder publiek? Zelf heeft *Katia Segers* nooit gehoord van de website of de enquête die daar te vinden is. Met enige moeite heeft het lid de uitnodiging tot deelname aan de bevraging teruggevonden, maar de vraag blijft of men deze website niet meer bekendheid had kunnen geven.

Tot slot uit *Katia Segers* haar bekommernissen over het participatieve luik. Ze vraagt sinds wanneer de bevraging online staat en hoeveel mensen deze al hebben ingevuld. Het gaat immers om een lange enquête. Ze werd opgesteld in samenwerking met *Indiville*, een collectief met veel ervaring in de begeleiding van participatieve trajecten. Maar indien de enquête onbekend of onvindbaar blijft, zal ze niet vaak worden ingevuld.

Luc Delrue verschaft toelichting bij de terechte vraag over de financiering. Het antwoord zal afhangen van het businessplan en de gehanteerde werkwijze. Er zal gewerkt worden aan een aantal mogelijkheden tot financiering. Gedurende een aantal maanden, tot halverwege 2022, zullen verschillende scenario's worden uitgewerkt.

De eerste bezorgdheid van de sector was inderdaad dat de middelen voor het virtuele museum ten koste dreigen te gaan van zijn eigen middelen, wat echter niet de bedoeling is. De financieringswijze en de kosten die in het businessplan komen, zullen deel uitmaken van het debat. In de voorbereidende fase van dit traject kan de vraag naar de kostprijs van dit alles echter nog niet worden beantwoord. Mocht men nu al concrete bedragen meedelen, dan zou dit ten voordele of ten nadele van het project kunnen uitvallen. Pas na de ontwikkeling van een aantal scenario's kan daarover een debat worden gevoerd.

In relatie tot de inhoudelijke trajecten wil men systematisch content opbouwen, aan de hand van clusters. Het virtuele museum zal bij zijn opening dus geen enorme hoeveelheid trajecten hebben. De trajecten zullen worden geselecteerd op hun potentiële aantrek voor zowel buitenlandse als binnenlandse bezoekers, bijvoorbeeld de rol en de betekenis van de barok voor Vlaanderen. Men kan dit koppelen aan het onderwijs, en daarvoor inderdaad samenwerken met *meemoo*. Er kan ook aansluiting worden gezocht bij de Vlaamse canon. Het doel is echter niet om de canon als dusdanig te vertalen in het museumtraject. Elementen van de canon kunnen verspreid doorheen de trajecten aan bod komen.

Het virtuele museum legt zich toe op beleving en storytelling. De kernvraag is hoe het erfgoed op een aantrekkelijke wijze kan worden vertaald, via boeiende insteken, zodat alle erfgoedspelers er hun plaats kunnen vinden. Inhouden kunnen verwijzen naar fysieke locaties, zoals bijvoorbeeld het Museum voor Schone Kunsten in Brugge. De bezoeker kan er kunstwerken bekijken maar ook worden aangespoord een kerk in de stad te bezoeken. Bij een schilderij van Rubens kan de museumbezoeker via een link met de website van het virtuele museum aanvullende informatie bekomen over een bredere context. Het digitale transformatietraject wordt dus

gekoppeld aan fysieke contexten, zodat de verbinding met de bezoeker en de burger wordt versterkt. Het museum moet een dynamisch instrument worden, dat alle spelers betreft en verbindt. Maar dit kan pas worden gerealiseerd wanneer het traject is doorlopen. De verwachtingen moeten ook wel realistisch blijven. De concrete invulling zal mee bepaald worden door de beschikbare middelen en de financiering.

Ten slotte is er de vraag wie dit virtuele museum zal hosten. Dat is geen rol voor het Departement CJM, maar voor actoren in de erfgoedsector. De volgende vraag is of het dan zal terechtkomen bij een bestaande of een nieuwe actor. Bepaalde bestaande actoren komen in aanmerking. Het kan eventueel ook gaan om een privé-initiatief. Over deze opties is er nog veel discussie en zijn er nog vragen onbeantwoord. Maar het is belangrijk dat de eerste stappen in dit traject zijn gezet en dat de volgende stappen op geregelde tijdstippen aan de commissie worden gecommuniceerd.

Willem Putzeys bevestigt dat het om een groeitraject gaat, ook in de voorbereidende fase. De website had als doel de bevraging te ondersteunen. Die bevraging werd opgesteld in overleg met vertegenwoordigers van de deelsectoren en doelgericht verstuurd binnen de sector, naar actoren met een beleidsprofiel. In dialoog met de sector is een lijst van 360 contacten samengesteld, die de bevraging ook hebben ontvangen. Meer dan 160 van hen hebben geantwoord, ondanks de grote omvang van de vragenlijst. Indiville zal helpen om deze input te verwerken. Half januari 2022 wil men de resultaten met de vertegenwoordigers van de deelsectoren overlopen.

Dat de website nog niet bovenaan in de zoekfuncties verschijnt, heeft te maken met investeringen. Een website boosten in de ranking vergt een bijzondere investering in 'search engine optimization'. Rekening houdende met het doel in de voorbereidende fase van dit traject en gezien het publiek dat men wilde bereiken, had dit nog geen zin. Pas wanneer men de burgers wil betrekken, in maart 2022, zal dit relevant worden. De website is daarvoor zoals gezegd een middel, naast de campagne die nodig zal zijn. In de planning van dit alles zal op een gegeven ogenblik de bekendheid van de website de nodige prioriteit krijgen. Binnen de erfgoedsector werden de bevraging en de website al aangekondigd in de nieuwsbrieven van de overlegplatformen. Maar zodra men breder wenst te gaan moet de site inderdaad nog zichtbaarder worden, bevestigt Willem Putzeys.

Elisabeth MEULEMAN,
voorzitter

Cathy COUDYSER
Katia SEGERS,
verslaggevers

Gebruikte afkortingen

CJM	Cultuur, Jeugd en Media
FARO	Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed
meemoo	Vlaams instituut voor het archief, het expertisecentrum voor digitaal cultureel erfgoed in Vlaanderen en Brussel
ReTiBo	Registratie-, Ticketing- en Boordcomputer