



**stichting  
vrede van  
utrecht**

## Utrecht Interactive: Het Projectplan

### **Inhoudsopgave:**

1. Ter introductie
2. Heden ontmoet verleden
3. Balance The Power
  4. Scenario 1
5. Hier ontmoet daar
  6. Scenario 2
7. Uitdagingen
8. Scenario 3
9. Partners
10. Bereik
11. Bemensing, beheer, planning
  12. Tot slot



## **1. Ter introductie**

Utrecht Interactive viert de Vrede van Utrecht door inwoners te helpen ervaren wat de relatie is van de stad en regio met haar verleden, ze op creatieve wijze interactief deel te laten nemen aan de productie van haar openbare geheugen, en zowel inwoners als bezoekers aan te moedigen om te reflecteren op de centrale positie van de stad Utrecht binnen de wereldorde van 1713, dit in relatie tot 2013.

Het project is zowel naar binnen gericht, op het historische leven van de stad, alsook naar buiten en zijwaarts gericht op de wijze waarop de Vrede vorm heeft gegeven aan een nieuwe wereldorde. Het verbindt het verleden met het heden door gebruik te maken van locatiegebaseerde mobiele apparatuur en 'geo tagged' content (tekst, beeld en geluid) waarmee deelnemers/bezoekers door de stad en regio kunnen wandelen, fietsen en varen als in een levend museum. Bezoekers kunnen de multi-player game 'Balance The Power' spelen en zo de belangrijkste diplomatieke lessen van de Vrede van Utrecht spelenderwijs ervaren. Utrecht Interactive verbindt de stad met andere openbare plekken in de wereld waar de Vrede een stempel op heeft gedrukt, zoals Gibraltar, Willemstad, Brazilië en de Iroquois Natie van Noord Amerika. Dit gebeurt door middel van beeldschermen, video portals genaamd 'De Poorten van Utrecht'. Ook biedt het deelnemers/bezoekers de mogelijkheid eigen ervaringen achter te laten in beeld en tekst in de portals en op een rijk gevulde website.

Doel van het project is om aandacht te vragen voor de betekenissen en hedendaagse implicaties van het historische verdrag, om een persoonlijke ervaring van eigen stad te versterken, en om zichtbaarheid te bieden aan het erfgoed van de stad en het land door creatieve gebruik te maken van nieuwe interactieve technologieën. De infrastructuur die nodig is voor Utrecht Interactive zal na de festiviteiten intact blijven en worden geschonken aan stad en regio; o.a. de VVV kan het dan gebruiken als een innovatief platform voor educatie en toerisme en zo de toegankelijkheid van Utrecht blijvend vergroten.



## **2. Heden ontmoet verleden**

Utrecht Interactive stimuleert engagement met de eigen stad, een stad waarin de straten en gebouwen, grachten en tuinen directe links bieden met de Vrede van Utrecht. Het project stimuleert ook de interactie van deelnemers/bezoekers met de stad; door middel van deze interactie wordt een dynamische toegang geboden tot de tentoonstellingen en collecties in Het Utrechts Archief, en alle musea en (landschaps)erfgoedinstellingen. Door gebruik te maken van *state-of-the-art* push-technologie kunnen deelnemers/bezoekers zelf door de straten van de stad navigeren, of langs waterlinies, forten en kastelen waar de afgezanten in 1713 liepen, langs gebouwen waar zij verbleven en plekken waar beslissingen werden genomen en documenten werden ondertekend. Deze plekken zullen worden geotagged met informatie over het historische belang van deze gebeurtenissen.

Portretten, afbeeldingen, gesproken woord, historische soundscapes en geacteerde webisodes (korte videofilms die thematisch gekoppeld zijn aan de tijdelijke opschorting van het theaterverbod in de stad ten tijde van de Vrede in 1713) brengen de geschiedenis tot leven.

Maar Utrecht Interactive biedt ook een gelegenheid om te kijken naar de stad en haar bewoners vanuit een breder perspectief dan uitsluitend diplomatieke geschiedenis. Door gebruik te maken van een blik op *lifestyle* kunnen verschillende historische periodes tot leven gewekt worden via het dagelijks leven van gewone mensen, vanaf de 18<sup>e</sup> eeuw tot en met nu. Via enkele karakters, losjes gebaseerd op historische personen dan wel fictieve personages van allerlei pluimage, wordt het leven, de ervaringen, de materiële leefomstandigheden en de wereldbeelden van diverse Utrechters geschetst. Een betrokkenheid bij het verleden en een gevoel van samenhang wordt zicht- en voelbaar tussen historische objecten zoals huizen, de lokale waterpomp, tuinen en kerken. Door interactie met deze objecten kan een beeld gevormd worden van de veranderende gewoonten en betekenissen van specifieke plaatsen gedurende de afgelopen 300 jaar. Deze *top-down en bottom-up* benadering van de zelfgestuurde tours biedt een rijkdom aan informatie en geeft met de virtuele ervaring en haar hedendaagse, 'levende' verbanden met het verleden een nieuwe kijk op de stad. Bezoekers hebben toegang tot locatiegebonden data ofwel via de 'omniscient mode' - met alle informatie voor een enkele bezoeker -,



of op een bepaald historisch of fictief personage toegesneden informatie voor kleine groepen bezoekers, waarbij elk groepslid afwijkende informatie krijgt aangeboden, om groepsinteractie te stimuleren. Locatiegebaseerde GPS-technologie stuurt de deelnemer/bezoeker en biedt vooraf geplande routes, maar biedt hem of haar ook de mogelijkheid een eigen pad te kiezen. Deze dimensie van het project zal voortdurend tijdens de Vrede-feestelijkheden van 2012 -2013 en op verschillende plekken en wijzen worden gepitched om een breed publieke bereik te garanderen.

### **3. Balance The Power**

Een multiplayer, location-based game stimuleert participanten om zich te bekwamen in dialoog en de diplomatie. Gebaseerd op het verzamelen van beelden door middel van een ingebouwde camera of het vinden van aanwijzingen als in een speurtocht, zal het computerspeeltje gebruik maken van de bestaande collectie gedigitaliseerde data aanwezig bij onze partners, geplaatst in een nieuwe, creatieve vorm. Balance The Power is een game waarin je leert omgaan met verschillen; je verdiept je in andermans identiteit om een dialoog te bevorderen. Met diplomatie, begrip en kennis verdien je punten; geweld en brute macht leveren strafpunten op. Deze game zal een stimulerend platform bieden voor het leren op verschillende niveaus en voor verschillende leeftijden en zal met name de mogelijkheid bieden schooljeugd verder te betrekken bij de Vrede. Als onderdeel van het Schoolproject van de Vrede van Utrecht (zie bijlagen) zal deze game aangeboden worden aan alle basisschoolkinderen van Provincie Utrecht. Een wat moeilijker, Engelstalige versie wordt eveneens ontwikkeld voor de jeugd. Er bestaat ook de ambitie om een 'serious' game te ontwikkelen voor management- en rechtenstudenten, maar dit valt voorlopig buiten de reikwijdte van dit project.



#### **4. Scenario 1**

*A school assignment requires a group of highschool students in Delft to discuss the Treaty of Utrecht. Even though aware that the city of Utrecht has launched some sort of celebration, the relevance of this particular detail in Dutch history remains rather obscure to them. A quick check of Wikipedia yields the basic facts, but in Googling the Treaty, one of the students stumbles across the Utrecht Interactive website. Live video feeds to Brazil, Gibraltar, Cape Breton Island, and the Iroquois Nation? An interactive map of the city with embedded images, texts, sounds and stories? A location-based massively multiplayer game that can be accessed with a cell phone and downloaded software?? The pieces don't exactly add up with the Wikipedia history lesson: what does Brazil and a game have to do with it? This particular assignment sounds like it could benefit from a little fieldwork, particularly if it means playing a location-based game with one's friends! Saturday afternoon, a short train ride to Utrecht, and a visit to the Utrecht Interactive desk. Without their parents, they can't check-out one of the large-screen G4 handhelds, but they can download software on their cell phones that gives access to many of the project's features. As they wander through the city, they discover embedded imagery of the dignitaries who visited Utrecht in 1713, hear the stories of people like themselves subject to the larger forces of historical change, and begin collecting clues that they can use in the 'Balance the Power' game. The handhelds lead in different directions – to the Archive for more on Utrecht in the time of the Treaty - to the Poorten van Utrecht at the train station, to see what Brazil has to do with it (and to text people there about a recent football match). They get excited about going to more locations in the city to gather images and points for the game, in the process changing their game identity. 'Balance The power' turns out to be about shifting alliances and strategic changes in identity in order to maintain a precarious geo-political balance.*

*By the end of the afternoon, the Treaty of Utrecht has taken on new form and meaning. The complexity of its historical implications, certainly for the world beyond Utrecht, of its diplomatic principles, and of the ways in which the past is intertwined in the present, all lead to a very different plan of attack for the school assignment.*



*The website again helps out, this time providing images, texts, lead and visual evidence of the Treaty's social relevance for today.*

## **5. Hier ontmoet daar**

De derde dimensie van het project vult de eerste twee aan door uit te zoomen van Utrecht en de Vrede naar de grotere wereld. Dit deelproject geeft deelnemers/toeschouwers de mogelijkheid internationale contacten te leggen en sporen van eigen ervaringen daarvan achter te laten. Deze dimensie bestaat ook uit het zichtbaar maken van Utrecht Interactive als een publiek evenement (en niet uitsluitend als een geavanceerde culturele dienst).

De internationale betekenis van de Vrede van Utrecht overtreft in zekere zin de lokale en nationale impact. Met gevolgen door Europa heen maar ook zo ver als in Uruguay en Brazilië, en implicaties voor de handel en de slavenhandel tussen alle continenten, alsook met blijvende gevolgen voor Canada, Amerika, Brazilië en de configuratie van vele Europese naties, leeft de Vrede voort in taal, cultuur, etniciteit, machtsverhoudingen en handelspatronen. Het project wil vanuit Utrecht kijken, via het heden dat haar centrale positie viert, om interactie te stimuleren met, en reflectie op *alle* gevolgen van het verdrag. De Vrede van Utrecht biedt meer dan een historische voetnoot, en zelfs meer dan een manier om ons te herinneren aan de materiële continuïteit van het verleden van de stad: het biedt ons de mogelijkheid om te reflecteren op een moment van herschikking van de wereld orde en wat de consequenties daarvan (kunnen) zijn.

Voor dit aspect van het project zullen enkele grote obeliskken worden ontworpen en geplaatst op historisch relevante locaties in de stad. Deze zullen fungeren als *live video portals* – de Poorten van Utrecht – en bieden toegang tot andere plekken in de wereld waar de gevolgen van de Vrede nog steeds voelbaar zijn. Denk hierbij aan een New Yorks reservaat van de Iroquois, aan Willemstad waar slavenhandel de etniciteit van bewoners heeft beïnvloed, of aan de grens tussen Uruguay en Brazilië waar taal en cultuur radicaal zijn verschoven door het verdrag. De relatie tussen Utrecht en deze plekken zullen zichtbaar en ervaarbaar gemaakt worden door in 2013



directe videoverbindingen te maken. Identieke obeliskken zullen worden geplaatst op bijvoorbeeld het Domplein en op locatie in Willemstad, waarmee op levende en levendige wijze de blijvende gevolgen van de Vrede worden gevisualiseerd. De Poorten bevatten beeldschermen aan voor- en achterkant: er wordt context geboden (beeldmateriaal, video, tekst) op zowel de Poorten alsmede op de GPS handhelds waarbij de GPS-informatie achtergrond en extra informatie kan bieden voor het ervaren van elk Poort.

Deelnemers/bezoekers zullen worden aangemoedigd eigen beelden en uitspraken achter te laten: hun reacties, gedachten, ervaringen en ideeën, welke voor toekomstige deelnemers/bezoekers beschikbaar blijven.

## **6. Scenario 2**

*A group of tourists make a day trip to Utrecht in search of Europe's oldest Ginkgo tree. Surprised by the Treaty of Utrecht festivities and realizing quickly the limits of their knowledge regarding the event, they decide to take advantage of the handheld devices available at the Utrecht Interactive kiosk in the VVV. After registering their credit cards as a security deposit they wander off to see what they can learn. The large screen handhelds help them to navigate the city's winding streets, allowing them to zoom out to see their location on a map, or zoom in to see the features that surround them. Guided along by an actor playing an 18<sup>th</sup> century citizen who has apparently broken the confines of time, they learn about the treaty and its delegates, see the locations where the delegates lived and met, listen to soundscapes and music of the period, and experience the historical fabric of the city very much intact before them. Since each person has their own device, they have chosen different character-based interfaces with somewhat different but complementary information on the city: comparison and discussion blossom as a matter of course. One sees the city through character-based interfaces with somewhat different but complementary information on the city: through the eyes of a French delegate, while another sees it from the perspective of a Utrecht born and bred baker, a third through from the perspective of a maid born in Jamaica. There are also modern guides involved: a conservatory student on a scholarship from Japan and a family from India working for a Dutch multinational. The specific events of 1713 are as interesting as the evolution of the city from that time to this*



*and the handhelds offer a wealth of information about the lifestyles of various people and groups; the transformation of form and function of key buildings, canals, and fortifications, and the city's growth since the historic hospitality once undertaken are fascinating. Links to the Utrechts Archief and the region's museums offer ways to dig deeper and enjoy more specialized encounters with this slice of as yet, unknown history.*

*At several points along their journey, they come upon large obelisks, with two-way video links to unexpected places. Further investigation reminds them that the Portuguese that is today spoken in Brazil, or the racial mix evident in contemporary Jamaica, both owe a great deal to 1713 decisions. One member of the group is particularly taken by the notion that some of the national borders, languages, even ethnicities that she so takes for granted in fact trace themselves back to Utrecht. This insight leads to further discussion within the group about contemporary global treaties and to personal text annotations on one of the obelisks. Later at home, when she shows her friends the Utrecht Interactive website and the obelisk that she virtually annotated, she witnesses a thread of responses springing from her own, linking the latest G-20 summit to an array of possible consequences that have not found voice in the press, and to a theatre production based on the life of a Dutch migrant to South America, part of an upcoming festival. This digital grass roots opportunity also arouses her interest and underlines her participation both in culture and in the making of the collective memory.*

## **7. Uitdagingen**

We willen de te gebruiken technologie zo *up-to-date* mogelijk hebben in 2012-2013. Actuele voorspellingen suggereren dat G4 LTE service waarschijnlijk in 2011/2012 beschikbaar zal zijn, waardoor snelle videoverbindingen worden mogelijk. Het gebruik van uitleenapparatuur in eigendom van het project (i.t.t. de eigen apparatuur van de bezoeker/deelnemer) garandeert compatibiliteit; deze kunnen ook optimaal afgesteld worden. Het brengt wel zaken met zich mee als onderhoud, beheer, verzekeringen en logistiek, maar garandeert stabiliteit van de software en een breder publiek bereik.



Op dit moment gaan we uit van een dubbel systeem: een systeem dat enerzijds gebruik maakt van speciaal geprogrammeerde G4 handhelds en optimaal resultaat geeft, en dat anderzijds door de gemiddelde handheld gedownload kan worden en dat een circa 60% toegang geeft tot alle informatie en attracties.

We verheugen ons op een samenwerking met spraakmakende en vooruitstrevende *games*-ontwikkelaars. Samenwerking met MIT uit Cambridge, alsmede met lokale talenten in Utrecht staat garant voor een hip *games* product: beide steden hebben terecht een groeiende reputatie op het gebied van *games* design en productie. De door de stad verspreide video portals zullen gebruik maken van verschillende nieuwe interface-technologieën. Zo kunnen touch screens het mogelijk maken elkaar aan de andere kant van de wereld 'aan te raken'; andere technologie maakt het mogelijk om direct beelden te uploaden of te verzenden. Goedkope webcam en audio-apparatuur kan worden ingezet, bijvoorbeeld, naast duurdere touch screen en/of motion sensors. Wij stellen ons iets simpels maar visueel opvallends en indrukwekkends voor. De website vereist geen speciale technologie, behalve op het terrein van beeld en tekst filtering, om *user-generated* content te controleren.

De universiteit zal het conceptuele proces aansturen en leiden, in samenwerking met alle partners. Projectleiders zullen per deelproject verantwoordelijk zijn voor de conceptontwikkeling. Een creative designer zal worden aangetrokken voor het coördineren van de ontwikkeling van het creatieve ontwerp van het totale project, met name voor het vormgeven van de samenhang tussen de verschillende deelprojecten en de onderlinge afstemming van de te gebruiken technologieën.

Een internationaal symposium (4, 5 en 6 november 2010) is georganiseerd om expertise uit te wisselen op het gebied van technologie en actuele creatieve praktijken te faciliteren. Experts kwamen dan bijeen uit verschillende academische disciplines (mediastudies, geschiedenis, geografie, etc.), van archieven en musea, uit het bedrijfsleven en de creatieve industrie, om met elkaar de huidige mogelijkheden van interactieve mobiele technologie en het samenbrengen van verschillende platformen te onderzoeken. Op uitnodiging van prof. Uricchio en dr. Verhoeff hebben deskundigen en creatieve geesten uit Amerika, Duitsland, Zweden en Denemarken hebben deelgenomen.



Lokale deskundigen hebben eveneens toegezegd: animo hiervoor is intussen zeer groot.

Het is het streven *al* het te verrichten werk uit te besteden aan *lokale* professionals. Samenwerking met de opleidingen van Hogeschool Utrecht en Hogeschool voor de Kunsten Utrecht is reeds begonnen: nieuwe media-studenten worden zoveel mogelijk ingezet tijdens de *research* fase van het project. Vertrekpunten in alle research zijn kwesties rond erfgoed, archivering, educatie, en tentoonstellen enerzijds, en publieke ruimte en de betekenis voor interactieve cultuurparticipatie in de huidige cultuur anderzijds.

### **8. Scenario 3**

*During the May school vacation, a young family decides to spend the day biking along the water fortifications of Utrecht province. The kids are totally obsessed with knighthood, the parents just eager to get them on bikes and out into fresh air. Each fortification they visit presents QR-codes. Their mobile phones link them to relevant information on the buildings, their landscapes, and personalities figuring in historical occasions. There are exciting clues to find the path to the next fort! The kids are having a great time taking on personalities in the storyline. Later that same afternoon they discover that there is a children's opera performance featuring King Arthur scheduled in just a few days time, once again outdoors, in and around the fort. The kids are engaged, enthusiastic even and a return visit for the performance is eagerly anticipated.*

### **9. Partners**

Utrecht Interactive wordt gedragen door een kwartet van instellingen: Universiteit Utrecht (Focusgroep *Cultures and Identities* - hierin meegenomen UU-partner MIT (Massachusetts Institute of Technology), Het Utrechts Archief, Advies-en ingenieursbureau Grontmij en Stichting Vrede van Utrecht. Laatstgenoemde is zelf een netwerk van culturele,



maatschappelijke en onderwijskundige instellingen in de Gemeente en Provincie Utrecht (zie Jaarverslag 2009 voor een complete lijst van partners). Utrecht Interactive verbindt *alle* programma's, projecten en activiteiten van de Stichting Vrede van Utrecht: onderwijsprogramma's, *community arts*-projecten, podiumkunstige evenementen en tentoonstellingen. Zodoende geeft het project een blijvend gezicht aan de feestelijke programma's zoals gesteld in de opdracht van de Stichting.

Voor de universiteit is Utrecht Interactive een valorisatie van wetenschappelijke kennis en onderzoek (historisch en hedendaags, cultureel en maatschappelijk), alsook een onderwerp dat zelf tot verder mediatheoretisch onderzoek zal leiden (interactiviteit van publieksgroepen bij het gebruik van nieuwe media).

Het Utrechts Archief zoekt incorporatie van zijn collectie in het netwerk van Stichting Vrede van Utrecht, voor creatieve kruisbestuiving met zowel culturele als onderwijskundige instellingen en zal hiervoor tevens als coördinator optreden voor collega-musea in stad en provincie.

Adviesbureau Grontmij wil betrokken zijn bij dit stadsbrede feest op de locatie van haar hoofdkantoor. Deze multinational zoekt aansluiting met universitair toptalent en verrijking van eigen projecten in zijn toekomstig beleid genaamd 'Reinventing Cities'.

Ongeveer 80% van alle bestuurlijke informatie kent een locatiecomponent. Met behulp van geografische informatiesystemen en geo-ict kan deze informatie op inzichtelijke en boeiende wijze worden ontsloten. Traditioneel is dit met name het domein van overheden die informatie voor burgers en bedrijven ontsluiten.<sup>1</sup> Grontmij GIS & ICT is binnen Nederland marktleider bij het inrichten van systemen en infrastructuren voor het ontsluiten van deze geo-informatie. Het op begrijpelijke en interactieve wijze ontsluiten van geo-informatie vergroot het maatschappelijk draagvlak op bovengenoemde thema's en kan dat ook

<sup>1</sup> Bijvoorbeeld op gebied van ruimtelijke ordening, bodem, vergunningverlening, cultuurhistorie, natuur, risico's in de woonomgeving, landschappelijke waarden, fiets- en wandelroutes, geluidsbelasting, milieu, bestuurlijke begrenzingen en infrastructuur.



zeker bewerkstelligen voor kunst en cultuur. Eén kaart zegt immers meer dan 1000 woorden, en bovendien wordt de informatie getoond in de context van de burger, te weten: zijn of haar eigen leefomgeving (of tijdelijk verblijf). Een zelfde redenering geldt voor de informatie die universiteit en Archief gaan ontsluiten met betrekking tot de Vrede: informatie van historische betekenis, veelal ook locatiegebonden. Als voorbeeld hier het corpus historische foto's in Het Utrechts Archief: die zijn momenteel gerubriceerd op jaartal. Door de foto's ter plaatse te ontsluiten op basis van de locatie waar de foto genomen is, ontstaat er opeens een levend beeld van de historie van een bepaalde plek, en vergroot dit het begrip en het enthousiasme voor de geschiedenis van een stad. Geo-ICT vervult daarbij een brugfunctie tussen de contentleverancier en het publiek.

## **10. Bereik**

Het project zal via verschillende kanalen en projecten worden *gepitched* om een breed publiek bereik te garanderen. Stichting Vrede van Utrecht verzorgt een educatief project voor alle basisschoolkinderen van de Provincie Utrecht; hierdoor is gegarandeerd dat alle inwonende gezinnen worden bereikt. Alle publieksevenementen van 2012-2013 zullen refereren aan Utrecht Interactive en opgenomen worden in de *omniscient mode*. De samenwerkende musea in stad en regio, inclusief de kastelen, reeds verenigd in de werkgroep *Tuin van Utrecht*, zullen Utrecht Interactive gebruiken om eigen collecties binnen te verbinden met het buiten. Onderwijs en onderzoek relevant aan de Vrede (Vrede van Utrecht *Chair* Universiteit Utrecht, Honours Minor Geesteswetenschappen, Lectoraat Hogeschool Utrecht, uitvoerende samenwerking met Hogeschool voor de Kunsten Utrecht) zal Utrecht Interactive bekendheid geven onder de 65.000 WO-en HBO- studenten van de stad: interactieve *push technology* zal hun actieve deelname hierin stimuleren. De Community Arts-activiteiten van Stichting Vrede van Utrecht (Community Arts Lab, KunstInMijnBuurt, Verborgen Stem) verwelkomen Utrecht Interactive als een modus tot het vasthouden en betrekken van alle afzonderlijke projecten tussen nu en 2013. Kortom, specifieke doelgroepen, klein en groot, zullen betrokken worden bij het project op zowel actieve



als interactieve wijze.

### **11. Bemensing, beheer, planning**

Een projectleider (in freelance opdracht) is aangesteld om de implementatie van het creatieve ontwerp en het productieproces van het project te coördineren en te garanderen tot en met 2013. De dagelijkse werkzaamheden zullen ook in freelance opdracht worden bemenst. Stichting Vrede van Utrecht overziet het project en staat garant voor een professionele uitvoering en verantwoording. De Poorten van Utrecht hebben blijvend beheer nodig. Er is direct contact met Gemeente Utrecht hierover, en sponsoring is gezocht voor het beheer en onderhoud van de andere (internationale) locaties waar via wetenschappelijke kringen het contact reeds is gelegd.

Planning: Fase 0: fondsenwerving en Xpert meeting voor keuze technologie: mei t/m november 2010;

Fase 1: uitwerken scenario, ontwikkeling basisontwerp: januari t/m mei 2011;

Fase 2: data collectie en content productie: januari t/m november 2011;

Fase 3: eindontwerp en bouw: november 2011 t/m juni 2012;

Fase 4: lanceren voor testen: juni 2012; lancering voor het publiek, september 2012;

Fase 5: onderhoud en uitbreiding, oktober 2012 t/m maart 2013.

Op 11 april 2013 starten de herdenkingsfestiviteiten van de Vrede van Utrecht.



## 12. Tot slot

De huidige situatie van informatievoorziening laat zich beschrijven als traditioneel: informatie wordt verspreid via papieren en digitaal 'drukwerk' zoals websites, e-mail, publicaties, kaartmateriaal, audiotours, foldermateriaal, lesmateriaal etc., eventueel aangevuld met interactieve media zoals Twitter en YouTube. Maar veelal worden ook deze nieuwe media vrij traditioneel ingezet: de desbetreffende instantie verzendt Twitter-berichtjes en plaatst Youtube-filmpjes. Feitelijk is dit een moderne equivalent van het versturen van 'drukwerk'. Vernieuwing hierin is niet eenvoudig. Vernieuwing staat ook nooit op zichzelf, maar vindt altijd plaats binnen een technologische en maatschappelijke context. Op dit moment is er kansrijke vernieuwing mogelijk op het raakvlak van drie terreinen: *social media*, *location awareness* en *duurzaamheid* van informatievoorziening. Kort gezegd: *social media* zorgen er voor dat mensen makkelijker in contact met elkaar kunnen komen, op basis van gedeelde interesses en belangen.<sup>2</sup> *Location awareness* betekent dat steeds meer mensen rondlopen met een *smartphone* die verbonden is met internet en bovendien exact weet waar men zich precies bevindt. Dit samen biedt echt *nieuwe* mogelijkheden voor het creëren en ontsluiten van informatie.<sup>3</sup>

Duurzaamheid in informatievoorziening is van een hele ander orde. Voornoemde technieken produceren tot nu toe vrij vluchtige informatie: wat iemand 9 minuten geleden twitterde is interessant, wat iemand eergisteren zei niet meer. Bij de Vrede van Utrecht is niet alleen de hype van 2013 van belang. Het is juist van belang om de technieken van nu in te zetten bij de duurzame ontsluiting van historische en culturele informatie, om die informatie blijvend actueel en vindbaar te houden, voorbij de hypes, maar ook met gebruikmaking van de specifieke hype van 2013.

<sup>2</sup> Op 15 maart jongstleden heeft Facebook Google ingehaald als meest bezochte website in de Verenigde Staten.

<sup>3</sup> December jongstleden is de omvang van het wereldwijde dataverkeer via het mobiele netwerk die van de telefoongesprekken gepasseerd.



Innovatie is het succesvol toepassen van nieuwe ideeën in de praktijk. Dit is core business van Grontmij GIS&ICT en tevens de faam van Universiteit Utrecht en MIT. Het innovatieve karakter zit dan ook in technologie die pas goed werkt naarmate er van de gebruiker meer wordt verwacht. Gevleugelde termen zijn dan *user generated content*, *co-creation* en *empowerment*. Het kwartet van instellingen die Utrecht Interactive gezamenlijk ondernemen vult elkaar op bijzondere wijze aan. Universiteit Utrecht (en partner MIT Comparative Media Studies & Media Lab) brengt expertise op zowel het technologisch als inhoudelijk vlak. Het vertalen van al deze kennis naar publieksvriendelijke, interactieve producten, stimuleert reflectie op de valorisatie van kennis in het algemeen, en van de geesteswetenschappen in het bijzonder. Het Utrechts Archief is een erkend vernieuwer op het gebied van publieksbereik; deze instelling brengt kennis van zowel eigen collectie alsmede interactiviteit naar het project. Uit het project hoopt Het Utrechts Archief een nauwere samenwerking tussen alle collega-musea van stad en regio te bewerkstelligen, alsmede een directere relatie met de universiteit, -wetenschappers én studenten.

Adviesbureau Grontmij wil eigen ervaring en vaardigheden verrijken met toptalent van de universiteit. Ook ziet het bedrijf een verrijking in een culturele en kunstzinnige context voor de eigen werkwijze en ontwikkeling. Met de betrokkenheid van Grontmij wordt een krachtige marktpartij binnen het project geïntroduceerd. Het bedrijf is lid van diverse vakinhoudelijke en maatschappelijke platformen. Relevant in dit verband is bijvoorbeeld deelname aan GeoBusiness Nederland. Dit is een belangenvereniging voor geo-ict bedrijven (met bijna 100 leden). Hierbinnen is Grontmij een actief lid van de commissie Marktontwikkeling. Doel van de commissie is om ook buiten de overheid de private sector breder geïnteresseerd te krijgen in 'Geo'. Initiatieven die Grontmij binnen de Vrede ziet willen het bedrijf dan ook graag exporteren naar de sector. Ultieme doel daarbij is dat marktpartijen initiatieven oppakken en verder ontwikkelen en vermarkten. Onderwijs en onderzoek van de universiteit kan direct profiteren van deze ambitie. De culturele instellingen aan tafel kunnen op hun beurt weer profiteren van de expertise van deze commerciële partner. Kortom door samenwerking



binnen Utrecht Interactive van vooraanstaande partners uit het bedrijfsleven, wetenschap en de culturele sector worden nieuwe markten geëxploreerd en ontwikkeld.

Voor aanvrager Stichting Vrede van Utrecht betekent het project een duurzame, verbindende modus voor het scala aan programma's, projecten en activiteiten die de stichting en haar netwerk van partners zijn opgedragen. Een historisch gegeven krijgt zo een culturele en maatschappelijke lading voor alle inwoners en bezoekers van stad en regio. De drempel naar alle afzonderlijke projecten wordt hierdoor ook fors verlaagd: door verbinding en verwijzing is er voor elk wat wils.

Extra financiering hiervoor is noodzakelijk. De toegekende subsidies zijn hiervoor niet toereikend. Hopelijk komt Utrecht Interactive centraal te staan in de netwerk van partners en in alle overlegcircuits van de Stichting tussen 2011 en 2013. Verhoogde kennis van de mogelijkheden van nieuwe media zal de communicatie en marketing van de Vrede verrijken, en een dialoog stimuleren met de goed aangeschreven lokale creatieve industrie.

De investeringen in het project zullen ook na afloop van de viering van de Vrede nog blijven renderen tegen relatief lage jaarlijkse kosten. Zo kan de infrastructuur voor de tours operatief blijven. De software kan eenvoudig worden aangepast voor meer algemene doeleinden (multimedia support voor de VVV/Uitburo-wandelroutes en evenementen). Delen van de website, en met name het door bezoekers ge-upload beeldmateriaal en tekst, kan door het Utrechts Archief worden toegevoegd aan de eigen collectie. De ontstane coördinatie zal culturele, maatschappelijke en onderwijsinstellingen in staat stellen ook in de toekomst samen te blijven werken. Acceptatie en hergebruik is dan ook een belangrijk sleutelwoord in de realisatie van dit project .

Utrecht Interactive vraagt om een substantiële investering. Het is wel een duurzame investering in een stad en regio wier belang voor de geschiedenis van Nederland en de wereld nog niet voldoende bekend is. De Vrede van Utrecht lessen van dialoog en diplomatie zijn absoluut relevant in de 21<sup>ste</sup> eeuw. Via onderwijs en het ontsluiten van archieven, museale collecties, persoonlijke verhalen, klank en spel, kan Utrecht Interactive een



grote bijdrage leveren aan culturele participatie in de stad en regio in de komende jaren.

Tot slot, de drijfveren van Utrecht Interactive-initiator  
Prof. dr. William Uricchio:

*Much like a transmedia campaign, each one of these very differently scaled projects will serve as a gateway for the others. And given their different targets: the museum going public and tourists (handheld tours), the casual passersby (the portals), teens (the game), school children and an international public (the web portal) - and given the ease of access to the material (a simple software download on your own phone, or checking out a higher end platform) - coverage of the public will be very good. The system can also be used to provide information on current events (concerts, exhibitions). It will also feature local talent (game designers, sound designers, actors, theatre makers et al).*

*As to the question of enhancing support for the arts and culture generally, bringing the museum and the history of buildings and landscape locations out to the streets is a huge step in the right direction. We are taking art, music, and historical information about everyday material culture and literally embedding it throughout the region. The fact that this culture is not only on the street, but that it also acknowledges the process of cultural construction (multiple historical views - people could even do the tours multiple times but from different perspectives), and that it includes the observations of the present - the contributions of everyday people - strikes me as engaging in culture as a living and dynamic process, not just a static, historical given.*