Projectverslag

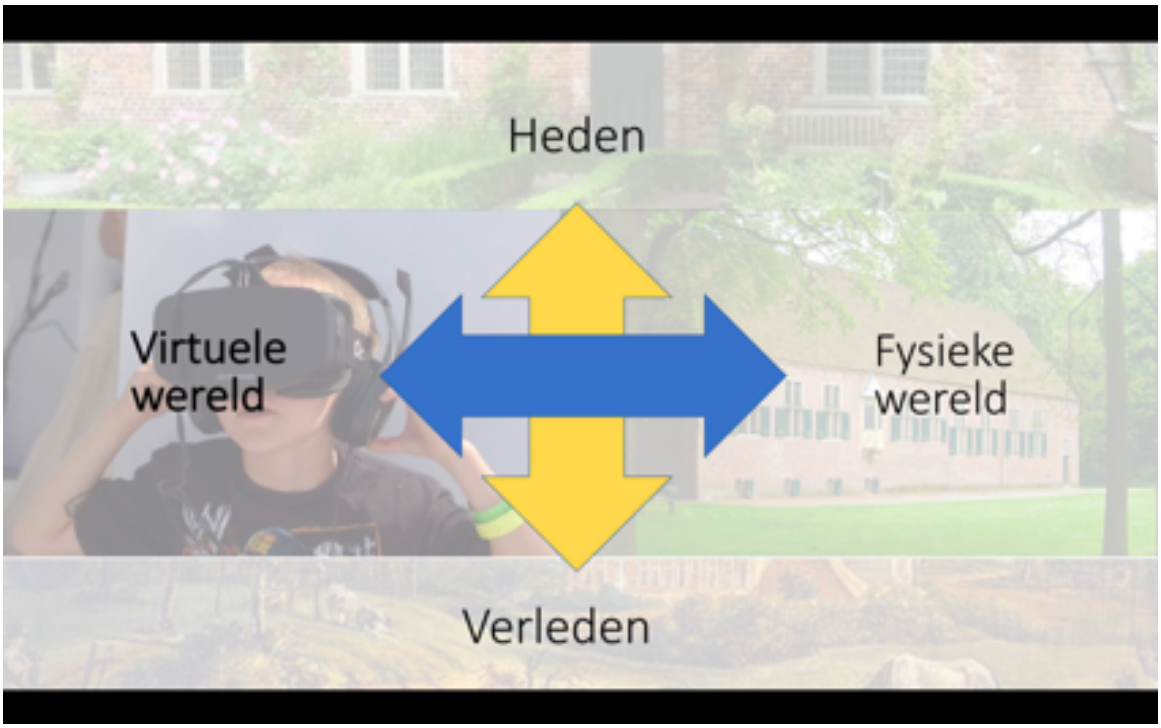
Het Klooster Ter Apel in Virtual Reality

Een tijdreis van 5 eeuwen

Januari 2021

1. Samenvatting

Museum Klooster Ter Apel heeft in de periode van 1 november 2019 t/m 31 december 2020 in dit project met innovatieve media een bezoekersprogramma ontwikkeld. Het Klooster Ter Apel (gelegen in de streek Westerwolde in Oost-Groningen) is een uit 1465 daterend middeleeuws klooster dat geldt als een van de best bewaarde middeleeuwse plattelandskloosters in Nederland. De kloosterenclave zoals deze er ongeveer vijf eeuwen geleden moet hebben uitgezien is in dit project volledig in Virtual Reality (3D) teruggebouwd. Dit 3D model is vervolgens gebruikt als basis c.q. decor voor een raamwerk van verhalen (naar analogie met de Canterbury Tales) die worden verteld door personages uit die tijd die weer tot leven zijn gebracht. Zo zien wij een pelgrim, Kruisheren (monniken) en middeleeuwse bewoners van de streek Westerwolde. Een groep professionele acteurs aangevuld met figuranten hebben de middeleeuwen in en rond het Klooster laten herleven en kunnen, zodra de musea weer geopend worden, door bezoekers worden bewonderd. Uitgangspunt is dat de in dit project ontwikkelde media minimaal vijf en maximaal tien jaar beschikbaar blijven.

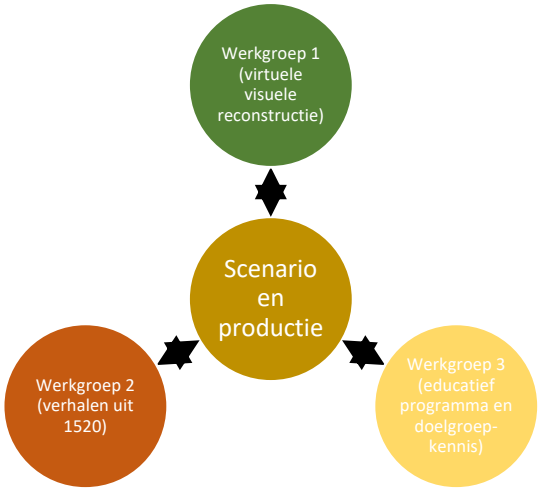


Werkelijke en virtuele wereld, heden en verleden komen in het VR project op locatie in het Klooster in Ter Apel samen

Samengevat kan de uitvoering van het project worden opgedeeld in twee fasen. In de eerste fase lag de nadruk op inventarisatie van historische kennis, het schrijven van de scenario's en de visuele reconstructie van de Kloosterenclave in de 16^{e} eeuw. Deze fase liep vanaf de start van het project in november 2019 tot ongeveer tot de zomer van 2020. Vanaf de zomer tot eind 2020 is gewerkt aan de realisatie/productie van de media en het educatieve programma. Het gaat hier zowel om de opnames, montage (zowel van de 3D films, de personage voor de educatieve Game en de speelfilm) als om het bouwen van de apps en desks waarmee deze content in het museum en online wordt ontsloten. Bij het schrijven van dit projectverslag is het museum als gevolg van de coronapandemie gesloten. Zodra de musea weer open mogen zullen de resultaten van het project voor het publiek toegankelijk zijn.

2. Fase één: Historisch onderzoek en ontwerp (tot juli 2020)

Vanaf de start op 1 november 2019 is het project georganiseerd vanuit een drietal werkgroepen die zowel de bron als het klankbord vormden voor de vormgeving van de inhoud van het project. Het betrof werkgroep 1 visuele reconstructie, werkgroep 2 verhalen uit 1520 en werkgroep 3 educatief Programma en doelgroep. In de werkgroepen hadden zowel professionals (vanuit een breed netwerk aan organisaties) als vrijwilligers zitting.



Werkgroep 1 "Visuele Virtuele Reconstructie"
Werkgroep 1 had tot doel: het verzamelen van alle beschikbare kennis over de fysieke verschijningsvorm van het convent gebouw en de directe omgeving (de Kloosterenclave) in een oppervlakte van ongeveer vier vierkante kilometer. En het beoordelen en goedkeuren van de verschillende concepten van de reconstructie tot en met het uiteindelijke eindresultaat.

Leden werkgroep 1 (Visuele Virtuele Reconstructie)

Naam	Organisatie	Expertise	Rol
Ton Kuper	Vrijwilliger Museum Klooster Ter Apel	Historicus en expert op terrein van Klooster en Kloosterenclave in Ter Apel	Deelname aan alle bijeenkomsten, aanleveren van beschikbare historische gegevens en beoordelen concepten van reconstructie.
Jim Klingers	Battjes en Ladrak	Chronoloog (Bouwhistoricus)	Deelname aan enkele bijeenkomsten en gedetailleerde beoordelingen van reconstructie van conventgebouw.
Hans Ladrak	Battjes en Ladrak	Chronoloog (Bouwhistoricus)	Deelname aan enkele bijeenkomsten en gedetailleerde beoordelingen van reconstructie van conventgebouw.
Professor Theo Spek	Rijksuniversiteit Groningen	Lanschapsgeschiedenis	Heeft op afstand informatie geleverd inzake landschappelijke referenties moerasgebied.
Margriet van Klinken	Museum Klooster Ter Apel	Directeur	Bewaken samenstelling werkgroep, leveren van informatie
Freek Lagerweij	Jules Media	Voorzitter en notulist	Organisatie en verslaglegging
Rolf Doddema	Jules Media	VR Bouwer	Reconstrueren van de "wereld" in VR op grond van gelevende informatie, voorleggen aan de werkgroep en doorvoeren van besproken aanpassingen.
Jan Doddema	Jules Media	VR Bouwer	Reconstrueren van de "wereld" in VR op grond van gelevende informatie, voorleggen aan de werkgroep en doorvoeren van besproken aanpassingen.

De samenstelling van de werkgroep was divers en bestond uit experts op verschillende terreinen. Professor Spek heeft uitsluitend op afstand tweemaal informatie geleverd. De kern van de werkgroep bestond uit Ton Kuper, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema en Jan Doddema.

Gedurende een periode van 8 maanden (vanaf november 2019 t/m juli 2020) kwam de werkgroep in verschillende samenstellingen maandelijks bij elkaar. Leden van de werkgroep zijn daarnaast in wisselende samenstelling voor onderzoek referentiegebieden/objecten bezocht. Tussen deze bijeenkomsten werd er door de individuele werkgroep leden gewerkt aan het uitvoeren van de onderling verdeelde (onderzoeks)werkzaamheden.

Bijeenkomsten werkgroep 1 (Visuele Virtuele Reconstructie)

Datum	Plaats	Aanwezig	Onderwerp
8 november 2019	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Bespreken project, werkwijze, beoordelen historische kaarten, intekenen van historische structuur op hedendaagse kaart, inventariseren van eerste belangrijke referentiegebieden
29 november 2019	Klooster Bentlage Dld	Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Bezoek referentie moederklooster Bentlage en het hier nog aanwezige poortgebouw
3 december 2019	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Beoordelen eerste versie reconstructie conventgebouw, bespreken referentieobjecten en locaties, bespreken verschillende overige gebouwen op de enclave.
4 december 2019	Museum Boerlijk Genk (België)	Freek Lagerweij	Bezoek van historische watermolen, referentie voor watermolen in Ter Apel
10 december 2019	Rijksuniversiteit Groningen	Theo Spek, Freek Lagerweij	Westerwolds Lanschap op en rond de enclave in 16e eeuw
18 december 2019	Zeegse	Theo Spek, Freek Lagerweij	Westerwolds Lanschap op en rond de enclave in 16e eeuw
20 december 2020	Genk (België)	Freek Lagerweij, Jacueline van Eijk	Bezoek referentie Watermolen
16 januari 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Merel Valkenhage (gast) Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Bespreken nieuwe versie van conventgebouw, focus op reconstructie poortgebouw en details van de agrarische gebouwen in de enclave.
29 januari 2021	Fochteloorveen	Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Bezoek referentie hoogveenmoeras gelijkend aan Boertangermoor
12 februari 2021	Owingeloo	Freek Lagerweij en Rolf Doddema	Bespreking en afstemming met Ulco Glimmerveen, biologe en historisch illustrator
13 februari 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Beoordelen en bespreken details conventgebouw, poortgebouw, bak en brouwhuis, gemene gasthuis, loolhuis, schaaphuis en watermolen
28 februari 2020	Museum Klooster Ter Apel	Margriet van Klinken, Hans Ladrak, Jim Klingers, Rolf Doddema, Jan Doddema en Freek Lagerweij	Tonen eerste versie reconstructie conventgebouw (1565) maken afspraken beoordelingen reconstructie en inventariseren onderzoeksvragen.
10 maart 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Beoordelen details van conventgebouw en poortgebouw.
11 maart 2020	Openluchtmuseum Arnhem	Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema, Rikkert Veltman	Referentieobjecten agrarische gebouwen in de middeleeuwen
8 april 2020	Zoom meeting	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Rikkert Veltman (gast) Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Voorgang werkgroep 2 (verhalen), filmproducties, resultaten bezoek openluchtmuseum Arnhem, Watermolen, Leerkooierij, Losse objecten in de enclave.
6 mei 2020	Zoom meeting	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Rikkert Veltman (gast) Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Voortgang werkgroep 2, start werkgroep 3, bespreken en beoordelen reconstructie van het landschap van de enclave (wegen, paden en bossen) en nieuwe versies van bak en brouwhuis, poortgebouw en watermolen.
24 juni 2020	Zoom meeting	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Anastasia van der Werff, Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Voortgang werkgroepen 2 en 3, details conventgebouw en kampenlandschap en concept versie van de gehele reconstructie van Enclave in VR
16 juli 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Beoordeling en vaststellen van gehele reconstructie van de enclave in VR.

VR reconstructie van Enclave Klooster Ter Apel (op voorgrond Poortgebouw)

VR reconstructie Convent gebouw (op voorgrond voormalige keuken)

Werkgroep 2 "Verhalen uit 1520"

Werkgroep 2 had tot doel: Het leveren van wetenschappelijk onderbouwd correct (bestaand!) basismateriaal over het leven in en rond het Klooster Ter Apel, Westerwolde en Provincie Groningen in het begin van de 16e eeuw. Dit zoveel mogelijk vanuit het perspectief van het Klooster Ter Apel (Kruisheren, pelgrims en de directe relaties rondom het Klooster). Deze verhalen dienden als 'grondstof' voor scripts en scenario's van verhalen in de VR films, game en educatieve speelfilm. Door de werkgroep is getracht zich zo goed als mogelijk te verplaatsen in de personages uit deze periode. De werkgroep kwam samen in verschillende samenstellingen en legde ook verbinding naar personen en bronnen buiten de werkgroep. Tussen deze bijeenkomsten werd er door de individuele werkgroepleden gewerkt aan het uitvoeren van de onderling verdeelde (onderzoeks)werkzaamheden.

Leden werkgroep 2 (Verhalen uit 1520)

Naam	Organisatie	Expertise	Rol
Ton Kuper	Vrijwilliger Museum Klooster Ter Apel	Historicus en expert op terrein van Klooster en Kloosterenclave in Ter Apel	Deelname aan alle bijeenkomsten, aanleveren van beschikbare historische informatie, personages en beoordelen scenario's
Jochem Abbes	Historische Vereniging Westerwolde en Gemeente Westerwolde	Historicus en expert in geschiedenis van Westerwolde en Groningen	Deelname aan alle bijeenkomsten, aanleveren van beschikbare historische informatie, personages en beoordelen scenario's
Margriet van Klinken	Museum Klooster Ter Apel	Directeur	Deelname aan alle bijeenkomsten, aanleveren van beschikbare historische informatie, beoordelen scenario's definitief oordeel over de kaders en inhoud.
Freek Lagerweij	Jules Media	Scenarioschrijver, voorzitter en notulist	Procesbegeleiding, neerschrijven van de verhalen, construeren van de raamvertelling en schrijven van de scenario's
Anastasia van der Werff-Podgorski	Museum Klooster Ter Apel	Hoofd educatie, kennis van leven kruisheren en relaties met huidige kruisheren (toegevoegd lid van de werkgroep)	Relatie leggen met/betrekken van huidige kruisheren en reconstructie levenswijze/gebruiken.

Deze werkgroep is iets later opgestart dan werkgroep 1. Gedurende een periode van 8 maanden kwam de werkgroep in verschillende samenstellingen maandelijks bij elkaar. In het begin t/m februari was dit intensief ten behoeve van het vaststellen van de gehele context en het aanleveren van alle bronmateriaal voor het schrijven van de scenario's. In maart en april is gewerkt aan het schrijven van de scenario's waarvoor de werkgroep niet bij elkaar hoefde te komen. Vanaf mei is gewerkt aan het bijslijpen en vaststellen van de scenario's.

Bijeenkomsten werkgroep 2 (Verhalen uit 1520)

Datum	Plaats	Aanwezig	Onderwerp
4 december 2019	Cisterciënzer Klooster Schiermonnikoog	Freek Lagerweij, Broeder Paulus	Vooronderzoek
6 december 2019	Klooster Erfgoedcentrum Sint Agatha (Cuijk)	Freek Lagerweij, Ad van Huijgevoort	Bibliotheekonderzoek leven van de Kruisheren in de middeleeuwen
17 december 2019	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Jochem Abbes, Margriet van Klinken en Freek Lagerweij	Start project, bespreken werkwijze, inventarisatie belangrijkste bronnen, eerste inventarisatie van aanwezige personages en uitvoerig bespreken van de historische context van Westerwolde en KTA in het begin van de 16e eeuw
16 januari 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Margriet van Klinken en Freek Lagerweij	Uitvoerig bespreken uitwerking van personages: Derk Hardenbergh, Simonis in de Zwanen, Gerardi Vogel, Hiske ter Haar, Meinderd Sebes, Elly Tho Lellens en de Kruisheren
13 februari 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Jochem Abbes Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema, Jan Doddema	Presentatie eerste resultaten Werkgroep 1 ontwerpen beschrijving personages: Derk Hardenbergh, Simonis in de Zwanen, Gerardi Vogel, Hiske ter Haar, Meinderd Sebes, Elly Tho Lellens en de tien Kruisheren
25 februari 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Jochem Abbes, Freek Lagerweij	Bespreken uitgewerkte personages Derk Hardenbergh, Simonis in de Zwanen, Gerardi Vogel, Hiske ter Haar, Meinderd Sebes, Elly Tho Lellens en de tien Kruisheren
8 mei 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Jochem Abbes, Margriet van Klinken en Freek Lagerweij	Bespreken definitieve personages Eductaieve Speelfilm en conceptscenario's 3VR films en Educatieve speelfilm
9 juni 2020	Museum Klooster Ter Apel	Ton Kuper, Jochem Abbes, Margriet van Klinken en Freek Lagerweij	Bespreken en vaststellen definitieve scenario's 3D films en educatieve speelfilm
11 juli 2020	KruisherenKlooster Beyenburg (Wuppertal Dld)	Anastasia van der Werff, Freek Lagerweij, Bruder Dirk Wassenfuhr	Inventariseren en vaststellen scenario voor reconstructie middeleeuwse gebedsdienst van Kruisheren in Ter Apel

De basis voor de raamvertelling is gelegd door te starten vanuit de gereconstrueerde historische context en hierin passende personages en daar de verhalen uit af te leiden. Onderstaand ter illustratie enkele van deze personages zoals deze zijn uitgewerkt.

Hiske ter Haar

Hij is een zoontje van een boer in Ter Haar en 14 jaren oud. Hij komt iedere ochtend lopend naar het Klooster om voor de Kruisheren de varkens te hoeden.

Wij treffen hem in de bossen aan het werk. Uit zijn aanwezigheid en zijn verhaal blijkt de harmonische verhouding tussen de kruisheren en de bevolking. Zijn oudere broer Boele werkt als molenaarsknecht voor de kruisheren. De Boermarke van Ter Haar en Boermarke van Niederlangen hebben een enorme ruzies (knuppeloorlog) gevoerd omdat het vee over de grens was geraakt. Hiskes grootste vrees is dus ook dat de dieren weglopen. Gezin van 9 kinderen. Opa woont ook thuis.

Boele ter Haar

Oudere broer van Hiske (16-17 jaar oud). Een knappe jongeman en duidelijk een hardwerkende, toegewijde knecht van de Molenaar. Tussen Anne en Boele is op basis van de uitwisseling van blikken duidelijk aantrekkingskracht te merken. Boele is een heel rustige bescheiden jongen die het niet in z'n hoofd haalt om te spreken waar toevallige gasten bij zijn en zonder dat de Molenaar het aan hem vraagt. De molenaar, ook iemand van weinig woorden, is aan het woord.

Gerardi Vogel.

Hij is lekenbroeder en 30 jaren oud. Hij is molenaar op de watermolen nabij het Klooster en een echte vakman.

Net als de andere broeders woont en verblijft hij in het convent gebouw maar de regels en werkzaamheden zijn voor hem iets minder op contemplatie en geestelijke concentratie gericht en iets meer op het werken in het bedrijf. Hij kan geanimeerd vertellen over zijn vak, over hoe de watermolen werkt. Over de herkomst van het graan en zijn dankbaarheid jegens God.

Hij is een minder intellectueel type dan Simonis en Gerardi. Hij heeft vooral ruimte en tijd voor praktisch werk in is daarin een zeer vroom man.

Hiske ter Haar (Varkenshoeder)

Simonis in de Zwanen (Kruisheer, Novice)

Elly Tho Lellens (Edelvrouw)

Kruisheren in gebed in de Kloosterkerk

Meindert Sebes (Pelgrim)

Werkgroep 3 "Educatief programma en doelgroep"

Werkgroep 3 had tot doel: Het realiseren van een goede aansluiting tussen de te ontwikkelen nieuwe media en de doelgroep (leerlingen/jongeren van de bovenbouw van het basisonderwijs tot en met de onderbouw van het voortgezet onderwijs) en integratie van de nieuw te ontwikkelen media met het bestaande educatieve programma om zo te komen tot een nieuw (geïntegreerd) programma. Tussen deze bijeenkomsten werd er door de individuele werkgroep leden gewerkt aan het uitvoeren van de onderling verdeelde (onderzoeks)werkzaamheden.

Leden werkgroep 3 (Educatief Programma en Doelgroep)

Naam	Organisatie	Expertise	Rol
Anastasia van der Werff-Podgorski	Museum Klooster Ter Apel	Bestaande bezoekersprogramma, veel ervaring met doelgroep in het museum	Hoofd kidsgidsen, eindverantwoorelijk voor ontwikkelen nieuw educatief programma met gebruik van nieuwe media tools
Marion Mutter	Museum Klooster Ter Apel	Bestaande bezoekersprogramma, veel ervaring met doelgroep in het museum	Kidsgids, mede verantwoordelijk voor ontwikkelen nieuw educatief programma met gebruik van nieuwe media tools
Danielle Suelmann-Smedes	Museum Klooster Ter Apel	Gebruik van apparatuur door museumbezoekers	Hoofd receptie, gebruik apparauur
Margriet van Klinken	Museum Klooster Ter Apel	Deelname aan de bijeenkomsten, samenhang en definitief oordeel over inhoud en kaders	Directeur
Freek Lagerweij	Jules Media	Onderwijskundige	Procesbegeleiding, schrijven scenario educatieve VR game
Anneke Korte	RSG Ter Apel	Docent voortgezet onderwijs	Inbreng ervaringen. Randvoorwaarden en feedback vanuit perspectief doelgroep onderbouw middelbaar onderwijs. Definitieve goedkeuring scenario eduactieve game.
Natasja Smit	CBS de Vernekijker	Directeur Primair Onderwijs. Veel ervaring met online onderwijsinnovatie	Inbreng ervaringen. Randvoorwaarden en feedback vanuit perspectief doelgroep bovenbouw primair onderwijs. Definitieve goedkeuring scenario eduactieve game.
Rolf Doddema	Jules Media	VR expert	Bouwer educatieve VR Game

De werkgroep "educatief programma en doelgroep" is als laatste gestart, op het moment dat de reconstructie, zowel visueel als de in de enclave aanwezige personages, vorm had gekregen. De werkgroep kwam diverse keren bijeen in de periode vanaf mei 2020 tot aan het einde van het project in december 2020. In de periode van implementatie (2021) zal de werkgroep, buiten de termijnen van het project als zodanig, nog meerdere malen bij elkaar komen om gebruik van het educatieve programma in de praktijk te evalueren en waar nodig aanpassingen doorvoeren.

Bijeenkomsten werkgroep 3 (Educatief programma en doelgroep)

Datum	Plaats	Aanwezig	Onderwerp
8 mei 2020	Museum Klooster Ter Apel	Margriet van Klinken, Anastasia van der Werff - Podgorski, Marion Mutter, Hilber Siemensma, Danielle Suelman - Smedes, Anneke Korte, Natasja Smit, Jan Doddema. Rolf Doddema, Freek Lagerweij	Start project, bespreken werkwijze, inventarisatie belangrijkste wensen en randvoorwaarden vanuit kidsgidsen (gebruik in het museum) en onderwijs (gebruik in de klas/les en aansluiting tussen educatief programma en eindtermen onderwijs.
8 september 2020	Museum Klooster Ter Apel	Margriet van Klinken, Marion Mutter, Natasja Smit, Anneke Korte, Rolf Doddema, Freek Lagerweij	Bepalen inhoud educatief programma en bespreken concept VR Game. Bespreken wensen (locaties) AR app als onderdeel van Educatief programma
div data	Museum Klooster Ter Apel	Anastasia van der Werff - Podgorski en Marion Mutter	Ontwikkelen van nieuw educatief programma
7 oktober 2020	Zoom	Freek Lagerweij, Margriet van Klinken, Anneke Korte, Natasja Smit	Definitief vaststellen scenario Educatieve Game
div data	Museum Klooster Ter Apel	Anastasia van der Werff, Podgorski en Marion Mutter, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema	Testen VR en AR app
30 december 2020	Museum Klooster Ter Apel	Anastasia van der Werff, Podgorski en Marion Mutter, Margriet van Klinken, Freek Lagerweij, Rolf Doddema	Testen en opleveren VR en AR APP. Definitieve versie Educatief programma gereed voor implementatie na Lock Down.

Randvoorwaarden educatieve VR game
Aan de hand van de inventarisatie van wensen zijn volgende zaken vast komen te staan en verwerkt in ontwerp en realisatie van de VR game:

1. Voor een goede aansluiting bij het onderwijs dient de game aan te sluiten bij de tijdvakken indeling zoals deze wordt gehanteerd door het Ministerie van Onderwijs en de stichting leerplanontwikkeling (tijd van Monniken en Ridders). In de titel van de game wordt daarom het jaartal 1520 losgelaten en gesproken over “Een klooster in de middeleeuwen”;
2. Inhoudelijk is het van belang dat de game het werk van de leerkracht ook deels overneemt. Daarom is de game inhoudelijk zo ontworpen dat deze ons in aansluiting bij SLO-doelen leert over de geschiedenis van het christendom en meer specifiek de rol van de kloosters en het kloosterleven;
3. In de vorm van de game is interactiviteit zeer belangrijk voor het vasthouden van de aandacht. Bij voorkeur kunnen kinderen zich dus actief door de enclave bewegen bijvoorbeeld door het beantwoorden van vragen.

Educatief programma
Ten opzichte van de hiervoor beschreven VR game, die heel specifiek aansluit bij de wensen van het onderwijs, gaat het educatief programma dieper in op de aanwezigheid in het Museum Klooster Ter Apel zelf en de (inter)actieve beleving. Leerlingen worden buiten het museum opgevangen door de gids die hen via een tablet op een of twee plaatsen laat zien hoe het Klooster en de enclave er in de middeleeuwen uitzag. Vervolgens neemt de gids de kinderen mee naar binnen waarin ze in de filmzaal de educatieve speelfilm bekijken die 30 minuten duurt. In die educatieve speelfilm maken leeftijdsgenoten, die ook het museum bezoeken, een tijdreis van 500 jaar en ontmoeten de Kruisheren. De film is een inleiding op de tijdreis die de leerlingen vervolgens zelf gaan maken. Ze krijgen van de gids in groepjes onderzoeksopdrachten mee en kunnen vervolgens in het Klooster, deels met gebruik van de aanwezige VR media, die opdrachten uitvoeren. Op drie plaatsen in het Klooster staat een VR desk met een 3D film (waarover later meer) en op 1 plaats staat een VR desk met de eerder besproken VR game. In de desks zijn “ meekijkschermen” gemonteerd zodat andere kinderen kunnen zien wat de leerling met de VR bril ervaart.

Deelneemster educatief programma

3. Fase twee: Ontwikkeling en productie (vanaf zomer 2020)

Alle scripts van alle personages afkomstig uit de middeleeuwen zijn, alvorens deze zijn gespeeld en gefilmd, vertaald door Ingeborg Nienhuis. Ingeborg is voormalig streektaalfunctionaris en schrijfster. De scripts zijn omgezet naar een vorm van streektaal/dialect dat, passend bij de herkomst van de personages, 500 jaar geleden in de streek moet hebben geklonken. Soms is de vertaling van de tekst meer naar het hedendaags Nederlands gebogen zodat in alle gevallen de tekst zonder ondertiteling voor de bezoekers te begrijpen is.

Productie van de Educatieve Speelfilm

Aan de hand van het door werkgroep 2 goedgekeurde scenario is, deels in de werkelijke wereld deels in het door werkgroep 1 goedgekeurde VR decor, de educatieve speelfilm opgenomen. De film is tot stand gekomen met inzet van professionele acteurs (casting door Albert Secuur) en een professionele crew aangevuld met vrijwilligers van het museum waaronder een aantal figuranten. Onderstaand een overzicht van de namen van de bij de educatieve speelfilm betrokken acteurs en hun rollen.

Cast educatieve speelfilm (Domus Noave Lucis)

Naam acteur	Rol	Personage heden	Personage 500 jaar geleden
Vera Wind	Anne	Dochter	
Aart Wind	Koen	Zoon	
Miranda Bolhuis	Monique	Moeder	
Bas de Bruijn	Wouter	Vader	
Albert Secuur	Meindert Sebes		Pelgrim. 50 jaar oude Molenaar uit Menterwolde bezig met een voetreis naar Rome.
Kaj Mulder	Hiske ter Haar		10 jarige zoon van een boer in Ter Haar (gehucht 3km ten noorden van het Klooster) en varkenshoeder
Corne Kosse	Simonis in de Zwanen		Novice net ingetreden in het Klooster in Ter Apel. 18 jaar oud en geboren en getogen in Colmschate.
Roemer Daalderop	Gerardi Vogel		Lekenbroeder en Molenaar van de Watermolen van het Klooster in Ter Apel
Samuel Hento	Boele ter Haar		Oudere broer van Hiske, en molenaarsknecht
Arthur Geesing	Derck (Theodericus) Hardenberch		Hij is ongeveer 50 jaar oud en prior van het Klooster Ter Apel.
Hans ter Heijden	figurant, kruisheer		Subprior
Luuk Dijkhuis	figurant, kruisheer		Priester
Eltjo Mulder	figurant, kruisheer		Priester
Michael Breedveld	figurant, kruisheer		Priester
Geert Pruiksma	figurant, kruisheer		Priester
Nico Rookmaker	figurant, kruisheer		Priester
Ton Kuper	figurant, kruisheer		Priester
Hessel Westerbeek	figurant, kruisheer		Priester
Jan Wanink	figurant, kruisheer		Priester
Koen Meijer	figurant, kruisheer		Priester
Max Rignalda	figurant, kruisheer		Novice
Rikkert Veltman	figurant, kruisheer		Novice
Guus Brouwer	Aly Eenjes	Gids	

Filmscript

De totale lengte van de educatieve speelfilm is 30 minuten. De film handelt over een gezin dat in Westerwolde op vakantie is en het klooster in Ter Apel bezoekt. Iedereen in het gezin is meer met zichzelf en zijn/haar eigen kijkt op de werkelijkheid bezig dan dat men aandacht heeft voor elkaar. De zoon Koen heeft een VR-bril waarop hij de VR-game speelt die ook in dit project is ontwikkeld. Wanneer de kinderen ’s nachts hun tent uit sluipen, en langs de rivier de Ruiten-A wandelen, komen ze uiteindelijk in een tijdloop terecht die ze terugbrengt naar het Bourtanger moor en het kruisheren klooster aan het begin van de 16^{e} eeuw. De kinderen ontmoeten leeftijdgenoten van 5 eeuwen geleden als ook de kruisheren en weten uiteindelijk ter nauwer nood te ontsnappen aan een hen achtervolgende pelgrim. In de film zijn inhoudelijk verbindingen naar de andere verhalen in de VR game, de 3 VR films en de opdrachten in het educatieve programma.

Opnamedagen educatieve speelfilm "Domus Novae Lucis"		
Datum	**Locatie**	**Scene**
3 augustus 2020	Sellingen en Ter Apel	Scene camping, scene interieur Tesla
4 augustus 2020	Sellingen en Ter Apel	Scene camping (dag en nacht), scene rondleiding in Museum Klooster Ter Apel
5 augustus 2020	Ter Borch	Nachtelijke wandeling en ontmoeting Pelgrim op Kruisherenweg
6 augustus 2020	Fochtelooerveen	Scenes in het Boertanger Moor
7 augustus 2020	Poortweg Ter Apel	Scenes bij dikke eikenboom
10 augustus 2020	Klooster Ter Apel	Binnenkomst Klooster en scenes met Novice Simonis id Zwanen
11 augustus 2020	Zaal Boschhuis Ter Apel	Scenes interieur tenten en greenscreenscenes aankomst in de middeleeuwen
12 augustus 2020	Eiken Hulsbos Kloosterenclave Ter Apel	Ontmoeting varkenshoeder en achtervolging Pelgrim
28 augustus 2020	Interieur Klooster en Kloosterkerk	Dienst van de kruisheren
7 oktober 2020	Bokrijk Belgie	Exterieur en interieur Watermolen, ontmoeting met molenaar

De educatieve speelfilm is gemonteerd, gekleurd en voorzien van geluid in 4 kanalen. De geluiden in Ter Apel van 500 jaar geleden (o.a. natuurgeluiden met kraanvogels) zijn zoveel mogelijk gereconstrueerd. De film kan in de Kapittelzaal van het Klooster (klein filmzaaltje) aan groepen tot maximaal 50 personen worden getoond. Hierbij is gerekend buiten de huidige reductie door corona maatregelen. Het filmgeluid komt van vier kanten middels een speciale geluidsinstallatie hetgeen de immersive (meeslepende) ervaring vergroot. Voor de films is speciaal filmmuziek gecomponeerd die deels is ingespeeld door professionele musici waaronder van het Noord Nederlands orkest. Koorzang en zang van de Kruisheren is ingezongen door Kamerkoor Dualis uit Groningen.

Kinderen komen aan in het Bourtangermoor in de 16e eeuw.

Kinderen lopen een Pelgrim tegen het lijf op de kruisherenweg. Op de achtergrond het gereconstrueerde poortgebouw.

Permanente projectie van educatieve speelfilm "Domus Novae Lucis" in filmzaal (Kapittelzaal)

Productie van een drietal 3D VR films

Een viertal personages is uitgewerkt en in de enclave geplaatst. Met een 3D bril op kan de bezoeker deze personages als het ware "ontmoeten". De personages zijn met een camera met twee lenzen gefilmd waardoor de kijker niet alleen om zich heen kan kijken (VR) maar bovendien ook diepte ziet. De gereconstrueerde natuurgeluiden en omgevingsgeluiden draaien mee met de kijkrichting.

<u>Derck Hardenberch en Adrianus van Frenswegen</u>

Gezeten in de priorkamer kan de bezoeker achter een schrijfdesk de VR bril opzetten en komt hij in de virtuele priorkamer. De kijker is getuige van een ontmoeting tussen de prior van het Kruisherenklooster (Derck Hardenberch) en de Abt van een naburig Augustijner Klooster van Frenswegen (Adrianus). De prior Derk is gespeeld door acteur Arthur Geesing en Adrianus is gespeeld door Henk de Reus. Zij zijn gezeten aan een knapperend haardvuur.

Registratie 3D film "Derck Hardenberch en Adrianus van Frenswegen"

Datum	Locatie	Scene
7 juli 2020	Greenscreenstudio Boschuis Ter Apel	Repetitie Scene Derck Hardenberch en Adrianus van Frenswegen
15 juli 2020	Greenscreenstudio Boschuis Ter Apel	Opnamen Scene Derck Hardenberch en Adrianus van Frenswegen

Kinderen kijken de VR film van Derck Hardenberch

Elly tho Lellens (Edelvrouw)
Gezeten op de zolder bij de presentatie van een aantal 16e -eeuwse gebrandschilderde ramen kan de bezoeker achter een schrijfdesk de VR bril opzetten en komt zo in de virtuele Kloosterenclave uit het begin van de 16e eeuw. Als kijker zit je vlak voor het poortgebouw en het gasthuis en word je aangesproken door edelvrouw “Elly tho Lellens” gespeeld door actrice Grytha Visser. Elly vertelt over het gebrandschilderde raam (in werkelijkheid dus ook ter plaatse in het museum zichtbaar) dat zij en haar man hebben geschonken aan het Klooster. Ook vertelt zij over de geschiedenis van de familie Addinga in Westerwolde en de verhouding van haar familie tot het Klooster in Ter Apel.

Registratie 3D film "Elly tho Lellens"		
Datum	Locatie	Scene
7 juli 2020	Greenscreenstudio Boschuis Ter Apel	Repetitie Scene Elly tho Lellens
14 juli 2020	Greenscreenstudio Boschuis Ter Apel	Opnamen Scene Elly tho Lellens

Kinderen kijken de VR film van Elly tho Lellens

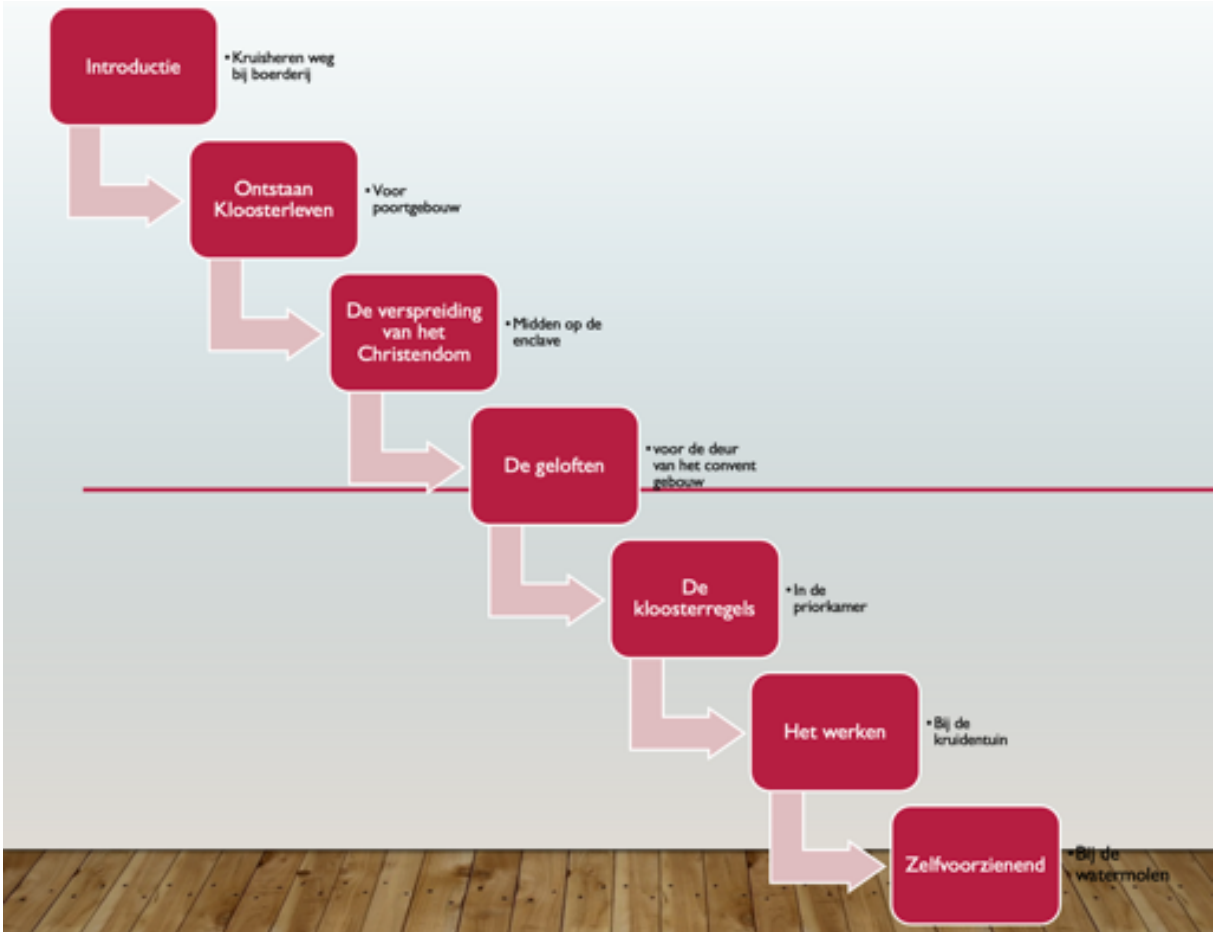
Meindert Sebes (Pelgrim)
Gezeten op het hoogste deel van de zolder van het museum nabij het scriptorium kan de bezoeker achter een schrijfdesk een VR bril opzetten. De bezoeker belandt dan op de Kruisherenweg, ten oosten van de kloosterenclave voor het poortgebouw ongeveer 500 jaar geleden en ontmoet daar een pelgrim. Deze pelgrim wordt gespeeld door acteur Albert Secuur. De pelgrim vertelt een vreemd verhaal over de aanleiding van zijn pelgrimage en over het feit dat hij zijn pelgrimshoorn is kwijtgeraakt. Hij is daarom teruggekeerd naar het Klooster om zijn pelgrimshoorn te zoeken. Ter informatie: In het jaar 2000 is bij de laatste verbouwing van het Klooster daadwerkelijk een deel van een pelgrimshoorn opgegraven. Deze is als “relikwie” naast de VR desk tentoongesteld.

Registratie 3D film "Meindert Sebes"		
Datum	Locatie	Scene
22 oktober 2020	Greenscreenstudio Eelde	Repetitie Meindert Sebes
22 oktober 2020	Greenscreenstudio Eelde	Opnamen Scene Meindert Sebes

Kinderen kijken de VR film van Meindert Sebes

Productie van de educatieve VR Game
Conform de door werkgroep drie aangeleverde randvoorwaarden is het scenario ontwikkeld voor de te produceren VR Game. In de game doorloopt de speler 7 levels die hem of haar telkens op een andere plaats brengen bij het Klooster. Doel van de game is de pelgrim te helpen bij het vinden van zijn pelgrimshoorn. Aan het eind van ieder level krijgt de speler een vraag met meerdere mogelijk antwoorden die, door met de virtuele handen op knoppen te drukken, kunnen worden gegeven. Deze virtuele handen volgen de bewegingen van de echte handen van de speler.

In het eerste level zien we deze pelgrim (Meindert Sebes) die een inleidend verhaal vertelt. De speler kan dan kiezen de pelgrim te volgen. In de overige levels horen we van de pelgrim alleen de audio waarbij telkens een deel van de geschiedenis van het christendom in Europa en het kloosterleven wordt onthuld. Aan het eind van elk level moet de speler als gezegd een vraag beantwoorden door met zijn virtuele handen drie van de vier virtuele knoppen in te drukken. Drukt de speler de verkeerde knop in dan zakt hij in het moeras en keert hij terug naar het begin van dit level. Als de speler de goede antwoorden geeft verschijnt een object voor zijn gezicht (bijvoorbeeld een sleutel of een omgekeerd kruis) die de speler virtueel kan pakken. Als alle objecten zijn verzameld krijgt de speler de pelgrimshoorn en is hij in principe klaar. Als het spel is uitgespeeld kan nog een bonus worden verkregen. Hiervoor dient een geheime handeling te worden verricht. Welke deze handeling is kan worden opgemaakt uit de mysterieuze boodschap van Elly tho Lellens aan het einde van haar betoog in de 3D VR film.



Schematische weergave van de te doorlopen levels van de VR game.

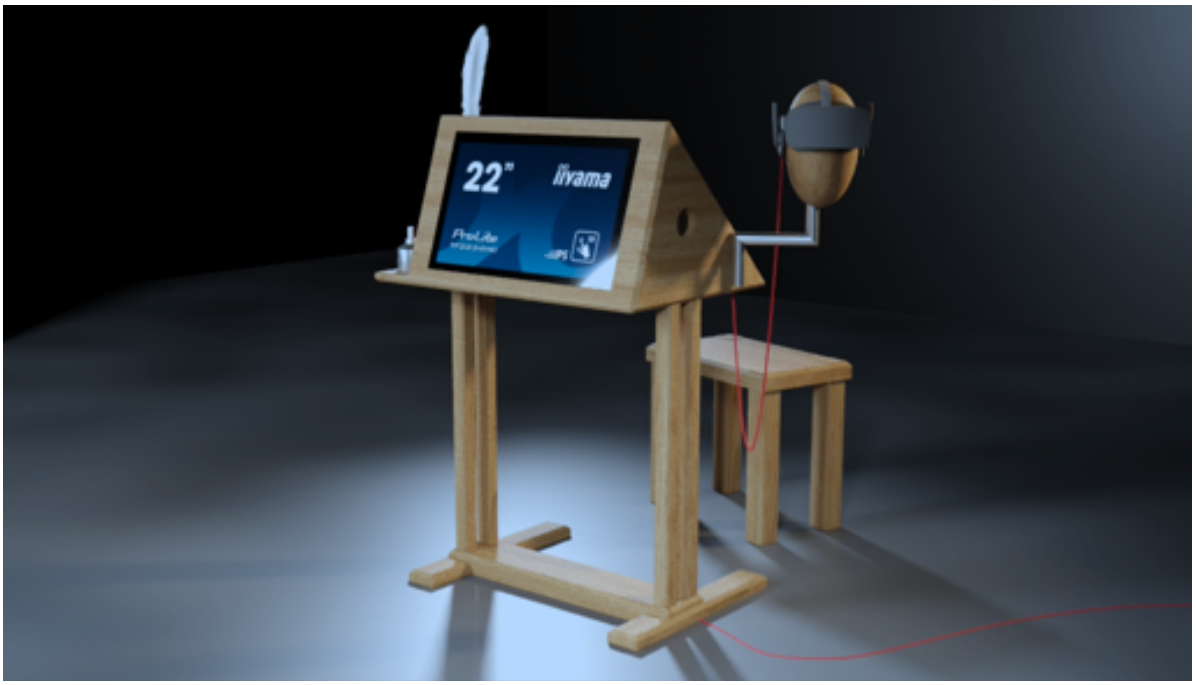
Kinderen spelen de VR Game

Ontwerp en productie VR Desks

Om in het Museum de VR films en de game aan de bezoekers op een comfortabele manier aan te kunnen bieden is aan meubelontwerper Hans Endendijk uit Groningen gevraagd een VR-meubel te ontwerpen en in viervoud te bouwen. Voorwaarde bij het verlenen van de opdracht was dat het ontwerp in ieder geval aan de volgende eisen zou moeten voldoen:

1. Mogelijkheid om op te zitten zodat met de VR bril vrij rond kan worden gekeken;
2. Ruimte voor een scherm voor andere kinderen om mee te kijken en het inbouwen van de benodigde afspeelapparatuur;
3. In ontwerp aansluitend bij het interieur van het museum;
4. Ruimte voor een instructie voor het gebruik van de VR bril.

Hans heeft zich in zijn ontwerp laten inspireren door schrijftafels van monniken in de middeleeuwen zoals die op schilderijen uit die tijd te vinden zijn. De gebruikersinstructie op de schrijftafel is ontworpen door Rikkert Veltman en de tekeningen zijn van Reinoud Bekkema. Deze tekeningen zullen, naast de tekeningen die Reinoud heeft gemaakt voor het storyboard van de film, tevens onderdeel zijn van een tijdelijke tentoonstelling in het museum over de totstandkoming van dit project.



3D ontwerp van VR Desk door Hans Endendijk (4 stuks geproduceerd).

Productie van de Augmented Reality-app. (AR)

Doel van de AR-app is om buiten het klooster in de enclave, met gebruik van smartphone of tablet, in 360 graden naar de virtuele reconstructie van de enclave te kunnen kijken. Er is door de bouwers van de app in overleg met de gidsen een route in de enclave uitgezet die leidt naar een aantal “points of interest” in de enclave. Uitgangspunt in het oorspronkelijk ontwerp was om aan de hand van een QR-code op paaltjes in de fysieke ruimte de VR op de mobile device te activeren. Bij de ontwikkeling van de app is gekozen voor een technisch iets ingewikkelder, maar voor gebruikers prettiger oplossing. Wie de app download krijgt nu een kaart van de enclave te zien zoals in een navigatiesysteem. Die app leidt ons langs de route naar de “points of interest”. Aangekomen op de plek waar in het verleden kan worden gekeken activeert de wandelnavigatie automatisch een knop waarmee de VR wordt geactiveerd. Vanaf dat punt kan de gebruiker om zich heen kijken en ziet bijvoorbeeld staand voor het Conventgebouw hoe deze aan de onderkant gelijk is gebleven maar in het verleden ook een bovenverdieping had en een keukengebouw.

Route van AR-app door de kloosterenclave

Uitzicht via AR-app op Bak en Brouwhuis

Het gebruik van de AR-app in de praktijk.
Zie tweede verdieping en spitse toren in de 16e eeuw!

Productie van raam met uitzicht (virtueel venster)
Op de zolder in het museum is achter een groot raam voorbij de slaapzalen de blinde plaat achter het raam verwijderd en vervangen voor een Diffuus Transmissive (doorzicht) projectiescherm. Met een laserbeamer met een laag energieverbruik en een hoge lichtopbrengst (en tevens lange levensduur) wordt op dit projectiescherm permanent een filmpje geprojecteerd. Het beeld dat wordt geprojecteerd is het uitzicht vanuit het Conventgebouw in de virtuele wereld (de gereconstrueerde geschiedenis). We zien het bak- en brouwhuis, het poortgebouw en er lopen kippen. Het beeld stemt overeen met de achtergronden in de VR-films, de educatieve speelfilm en de game.

Projectie van virtueel venster.

4. Impact van het project

Culturele impact
Het project ontsluit in de gerealiseerde vorm op een voor Nederland innovatieve wijze het cultuurhistorisch erfgoed. Het betreft zowel het erfgoed van het Klooster Ter Apel zelf, dit erfgoed vormt de inspiratiebron, decor en gebruikslocatie van de nieuwe media, alsook erfgoed in meer algemene zin. In de bij het project ontwikkelde educatieve game staat het plattelandsklooster in Ter Apel model voor het Kloosterleven in de middeleeuwen in meer algemene zin en de geschiedenis van het christendom in West-Europa. Daarmee krijgt het Klooster een inbedding in een groter geheel en een landelijke uitstraling. De game is online beschikbaar voor gebruikers en kan in principe overal ter wereld gespeeld worden. Er is in het project een virtuele middeleeuwse wereld in en om het klooster gecreëerd die, en dat het bijzonder, als een raamvertelling geïnspecteerd op Canterbury Tales aan de bezoekers wordt ontsloten. De personages en de reconstructie van de omgeving, gesitueerd aan het begin van de 16^{e} eeuw, vormen de bron van deze raamvertelling. De verschillende media zoals game, AR app, educatieve speelfilm, virtueel venster en VR desks ontsluiten deze bron via met elkaar verbonden verhalen. Een moderne VR-versie van de Canterbury Tales in Oost Groningen.

Sociale impact
Onder Westerwolders bleek tijdens de uitvoering een zeer groot draagvlak voor het initiatief te zijn. Het project geeft uitdrukking aan een voor Oost Groningers vertrouwde plek en draagt bij aan de erkenning van en trots op de eigen geschiedenis. Dit blijkt alleen al uit alle reacties op social media wanneer over de voortgang van het project werd gepubliceerd. In de ontwikkeling van het project is, naast de professionals, een grote groep vrijwilligers betrokken geweest. Het gaat om ongeveer 40 professionals en 100 vrijwilligers. Corona is geen beperking geweest voor deze betrokkenheid maar wellicht zelfs een stimulans. Er werd door de wijze van organiseren gebruik gemaakt van het principe van collective creativity (gezamenlijke creativiteit) en het project bracht betrokkenen gezamenlijk even naar een andere wereld en andere doelen.

Maatschappelijke impact
Het project draagt de komende jaren bij aan de bekendheid en vindbaarheid van gebied. Online en via het gebruik van het visuele materiaal in scholen in heel Nederland. Door de samenhang met het andere aanbod in de regio zorgt dit voor een verdere versterking van het toeristische aanbod. Dit betekent zowel bij de middenstand als bij de kleinste zelfstandige ondernemingen zoals camperen bij de boer, B&B etc. een impuls. Zodra het museum weer geopend is, ten tijde van het opstellen van dit eindrapport bevindt de samenleving zich wereldwijd nog in een lockdown, zullen scholen uit de regio het Museum Klooster Ter Apel weer veelvuldig bezoeken. Dit gaat om ongeveer 3.000 kinderen per jaar. Daarnaast heeft het museum jaarlijks 30.000 bezoekers die van de resultaten van het project gebruik kunnen gaan maken.

5. Communicatie en promotie

De activiteiten die zijn uitgevoerd in het kader van communicatie en promotie zijn in het onderstaand schema nader uitgewerkt. In het algemeen kan worden gesteld dat op grond hiervan zowel via het internet als in de regionale media (Dagblad van het Noorden en RTV Noord) bijzonder veel aandacht is besteed aan de ontwikkeling van het project. Dat is, gegeven het feit dat tijdens de uitvoering van het project relatief de meeste aandacht van de media uitging naar de coronacrisis, bijzonder te noemen. Tussentijdse evaluatie over de communicatiestrategie heeft dus niet geleid tot aanpassing van de plannen. Wel is besloten zoveel mogelijk communicatiemomenten te kiezen in de luwte van het coronanieuws.

Het is gebleken dat het VR-project in de regio veel bekendheid heeft verkregen. Van de uitvoering van het project zijn in totaal vier “making of” films gemaakt welke via de website van het Klooster maar ook social media (Facebook, Twitter, Instagram en LinkedIn) veelvuldig zijn bekeken. Daarnaast is op genoemde social media veel gepost. Reacties via social media zijn unaniem enthousiast en nieuwsgierig: “ik ben erg benieuwd naar het resultaat” is de meest gegeven reactie.

Zodra het museum na de lockdown weer open kan zullen een aantal formele openingen van het nieuwe VR/media aanbod worden georganiseerd. Gegeven de grote nieuwsgierigheid die een grote groep mensen nu al uit, het verlangen om weer van deze producten te kunnen genieten en de reacties op het programma door de vrijwilligers zijn de verwachtingen op de aandacht die dan volgt hooggespannen. Er zal dan nog extra zorg besteed worden aan het verkrijgen van landelijke aandacht. Deze is ondanks de geleverde inspanning tot nu toe beperkt gebleven.

		Q 1 2020	Q 2 2020	Q3 2020	Q4 2020	Overloop naar 2021 i.v.m. verlate openstelling voor publiek
YouTube kanaal	Posten van making of beelden op eigen Youtube kanaal Museum KTA	11 feb 2020: Film "Making of Klooster TA in VR Deel 1" toegevoegd aan Youtube Kanaal	17 april 2020: Film "Making of Klooster TA in VR Deel 2" toegevoegd aan Youtube Kanaal	januari 2020: Film "Making of Klooster TA in VR Deel 3" toegevoegd aan Youtube Kanaal		Februari 2021: Film "Making of Klooster TA in VR Deel 4" toegevoegd aan Youtube Kanaal
Facebook Pagina	1x per kwartaal posten Facebookberichten op eigen Facebook pagina	14 februari: nieuwsbericht over voortgang project en lancering "making of, deel 1"	17 april 2020: nieuwsbericht over voortgang project en lancering "making of, deel 2"	11 juli 2020: Facebookbericht over start opnames VR films in Greenscreenstudio. 1 augustus: Facebookbericht over bericht RTV Noord inzake filmopnames. 6 augustus: Facebookbericht over bericht RTV Westerwolde inzake filmopnames.	5 november: nieuwsbericht over voortgang project en lancering "making of, deel 3" 12 november: nieuwsbericht over ontwikkeling VR deels	Posten facebook bericht over laatste afloevering van de filmserie "making of"
Website	Geven van informatie over project op website Klooster en vioeren van logo's en namen van mediafinanciers + linkjes naar YouTube en Facebook	januari 2020: speciale website aangemaakt voor het project onder: https://www.kloosterterapel.nl/nl/virtualreality	Update projectwebsite: toevoegen deel 1 "making of". Content zoals foto's toegevoegd	Website gp-update: Foto's van de voortgang toegevoegd.	Update projectwebsite: toevoegen deel 3 "making of"	Update projectwebsite: toevoegen deel 4 "making of"
Persbericht	Landelijke en regionale media worden benaderd middels een persbericht bij start project, een persbericht bij filmopnames en bij afsluiting en opening.	25 februari en 2 maart 2020 persbericht over opzet van het gehele project naar lokale, regionale en landelijke pers. Verwijzing naar projectwebsite en film "making of deel 1"	20 april 2020 persbericht over ontbeemmende projectvoortgang (ondanks corona) naar lokale, regionale en landelijke pers. Verwijzing naar projectwebsite en film "making of deel 2"	Direct contact met Dagblad van het Noorden en RTV Noord inzake voortgang project.	Ok 2021	Direct na corona lockdown volgt de opening. Voorafgaand aan de opening worden de persberichten verzonden.
Educatieve sector	Benaderen tweetal educatieve uitgevers en landelijke koepelorganisaties waaronder de Stichting Leerplan Ontwikkeling.	Besluit: ontwerp van de VR App in samenwerking met vertegenwoordigers van de sector (PO en VO) en betrekken van uitgevers bij het eindresultaat. Leerdoelen geschiedenisonderwijs opvragen bij Stichting Leerplan Ontwikkeling.				Brieven met uitnodiging tot afspraak/ kennismaking inzake VR Game verzonden naar educatieve uitgevers: Noordhoff, Thieme Meulenhoff, Zwijsen, Malmberg. Link naar VR App gericht aan websites: geschiedenisindeklas.com, historiforum.net, leerlingenfuldopschool.nl en entoen.nu
Vakbladen (geschiedeniseducatie en museaal)	Sturen van bericht over projectresultaat en uitnodiging om eraan te schijven.					Na opening sturen van uitnodigingen

Overzicht van de gerealiseerde communicatieactiviteiten

De “making of” films zijn te bekijken via de onderstaande links:

Deel 1: https://www.youtube.com/watch?v=DuHLuBB8eCo
Deel 2: https://www.youtube.com/watch?v=_nXUg1EDw24
Deel 3: https://www.youtube.com/watch?v=wqIHab2syoM
Deel 4: https://www.youtube.com/watch?v=uHDBVuA9Svk

De website met informatie over het project is te vinden via onderstaande link:

https://www.kloosterterapel.nl/nl/virtualreality

Links naar uitzendingen over het project via RTV Noord:
https://www.rtvnoord.nl/nieuws/219403/Klooster-Ter-Apel-nagebouwd-in-virtual-reality

https://www.rtvnoord.nl/nieuws/729499/Klooster-Ter-Apel-decor-voor-educatieve-speelfilm-Licht-camera-actie

Links naar artikelen over het project in Dagblad van het Noorden:

https://www.dvhn.nl/groningen/Klooster-Ter-Apel-krijgt-hoofdrol-in-korte-speelfilm-25462655.html

https://www.dvhn.nl/groningen/Speelfilm-over-Klooster-in-Ter-Apel-wordt-coronaproof-opgenomen-25751412.html

https://www.dvhn.nl/groningen/Naar-België-voor-laatste-opnamen-voo-film-over-Klooster-Ter-Apel-25993559.html

Link naar artikel over het Klooster en het VR project in Noorderland Magazine:
https://noorderland.nl/artikel/314338/vredige-stilte-bij-museum-klooster-ter-apel

Link naar tijdschrift Terra Westerwolde met in jaargang 9, nummer 3 een artikel over “the making of Domus Novae Lucis”.
http://www.verenigingwesterwolde.nl/tijdschrift

Nieuwsbode 4-3-2020

Klooster Ter Apel wordt tijdreis in Virtual Reality

TER APEL – Het Museum Klooster Ter Apel werkt momenteel hard aan een nieuwe beleving: in het project Klooster Ter Apel in Virtual Reality (een tijdreis van vijf eeuwen) wordt een innovatief educatief bezoekersprogramma ontwikkeld. De Kloosterenclave, zoals deze er vijf eeuwen geleden moet hebben uitgezien, wordt in Virtual Reality (VR) nagebouwd.

Met een VR-bril op kunnen de bezoekers straks in de Kloosterenclave staan, om zich heen kijken en zich vijf eeuwen terug in de tijd wanen of een game spelen. Deze visuele reconstructie van het verleden wordt ook gebruikt in een korte educatieve 'speelfilm' die in augustus wordt opgenomen. Met augmented reality kan vanaf verschillende plekken rondom het Klooster door de smartphone naar het verleden gekeken worden. Het project wordt uitgevoerd door de Stichting Museum Klooster Ter Apel. Het museum werkt hiervoor samen met Jules Media, gespecialiseerd in het ontwikkelen van educatieve media.

Om iedereen op de hoogte te houden van de voortgang van het project is er een speciale webpagina gemaakt: https://www.kloosterterapel.nl/nl/virtualreality. Daarop staat onder meer de trailer van de speelfilm, het projectplan en het eerste deel van 'The making of'. Binnenkort verschijnt het tweede deel. Het project is eind dit jaar klaar en wordt mede mogelijk gemaakt door de Rabobank Zuid en Oost Groningen, Mondriaanfonds, Stichting J.B. Scholtenfonds & H.S. Kammingafonds, VSB fonds, Prins Bernhard Cultuurfonds, Stichting Gebroeders Hessefonds, Provincie Groningen en Emmaplein Foundation.

Artikel Nieuwsbode 4 maart 2020

maandag 20 januari 2020 DAGBLAD VAN NOORDEN

GRO

Tijdreis naar klooster in 1520

MARCEL LOODEN

TER APEL Het bestuur van Museum Klooster Ter Apel investeert 200.000 euro om bezoekers virtueel terug te laten keren naar het jaar 1520.

„Via fondsen en subsidies hebben we die twee ton enige tijd geleden bijeen gekregen en een bedrijf opdracht gegeven de virtuele tijdreis op te zetten", zegt directeur Margriet van Klinken.

Het klooster in Ter Apel, het enige dat in de provincie Groningen volledig bewaard is gebleven, werd in 1465 door de Kruisheren gebouwd en doet tegenwoordig dienst als museum. Bezoekers zien er tentoonstellingen die vaak iets met religie of de kloostergeschiedenis te maken hebben.

„De bezoekers echt het gevoel geven dat ze in de bloeitijd van het klooster zijn, in de tijd rond 1520, dat kunnen we niet", aldus Van Klinken. „Dat is wel een grote wens van het bestuur en mij en daarom zijn we op zoek gegaan naar subsidies. Met succes."

Waar die virtuele tijdreis uit bestaat? „Bezoekers kunnen bijvoorbeeld een virtual reality bril opzetten en zo zien en voelen hoe het hier was in 1520. Er zal ook gewerkt worden met hologrammen waardoor je driedimensionale voorwerpen ziet die horen in die tijd. Op die manier stuiten de bezoekers op pelgrims van andere kloosterorden die toen actief waren en zien ze de watermolen die hier ooit stond."

Volgens Van Klinken wordt dit jaar de virtuele tijdreis opgezet en is hij over een jaar klaar. „Dit project blijft vervolgens permanent in het klooster. Bezoekers zijn niet verplicht de tijdreis te maken. Ze kunnen ook, als nu, de exposities bekijken."

De directeur hoopt dat met de tijdreis het aantal bezoekers aan het klooster stijgt. In 2019 lag dat aantal op ruim 25.000. „Zo'n duizend meer dan in 2018. Veertigduizend bezoekers per jaar zou ideaal zijn. Dan zouden we financieel sterker staan en zou de sfeer en de rust niet worden aangetast door een te grote drukte."

Om het aantal bezoekers omhoog te krijgen, is het de bedoeling ook de enclave, de directe omgeving van het klooster, op verschillende manieren aantrekkelijker te maken. Een nieuw opgerichte stichting zoekt daarvoor geld.

Artikel Dagblad van het Noorden, 20 januari 2020

Klooster krijgt hoofdrol in korte speelfilm

MARCEL LOODEN

TER APEL Het Kruisherenklooster en directe omgeving in Ter Apel krijgen voor het eerst in hun eeuwenoude bestaan de hoofdrol in een speelfilm.

Dat heeft directeur Margriet van Klinken van het nu als museum dienstdoende klooster bekendgemaakt.

„De opnamen voor de film, waarvoor wij de opdrachtgever zijn, worden hier komende zomer gemaakt", zegt zij. „De acteurs zijn louter professionals. Dat is ook een eis van het Mondriaan Fonds, een van de subsidiegevers voor de film."

De rolprent, die een lengte van ongeveer twintig minuten krijgt, is onderdeel van een groter project dat Museum Klooster Ter Apel eerder naar buiten bracht en waarmee het meer bezoekers hoopt te trekken. Het project houdt in dat bezoekers aan het klooster op verschillende manieren terug kunnen gaan naar 1520 en kunnen ervaren hoe het leven in en rond het gebouw er toen uitzag. Dat kan bijvoorbeeld door een virtual reality-bril te dragen.

„Maar we willen bezoekers ook graag een film laten zien", aldus Van Klinken. „Dankzij verschillende subsidiegevers hebben we nu 225.000 euro voor het hele project."

De film gaat over twee kinderen die met hun twee ouders gaan kamperen in Westerwolde en op een wonderlijke manier in 1520 belanden. In en rond het klooster beleven ze een avontuur. „Het casten van de acteurs begint binnenkort, Freek Lagerweij hebben we aangetrokken als producer."

De film is aan het eind van dit jaar klaar, net als het hele project. Van Klinken: „Hij kan dan steeds worden bekeken in een van de vertrekken. Dat wordt dan ook een beetje een bioscoopzaal."

Artikel Dagblad van het Noorden 17 maart 2020

Plots duikt de eeuwenoude prior op

Stuiten op personages uit lang vervlogen tijden: het is mogelijk in Ter Apel. Daar worden namelijk scènes uit het Middeleeuws kloosterleven opgenomen.

Begin 2021 worden de opgenomen scènes en filmbeelden voor het eerst vertoond in het voormalig Kruisherenklooster. FOTO HARRY TIELMAN

MARCEL LOODEN

Sinds deze week tot begin september kan het je als bezoeker aan het voormalig Kruisherenklooster en omgeving overkomen dat je plotsklaps stuit op personages uit lang vervlogen tijden. In het naast het klooster gelegen Hotel Boschhuis worden namelijk scènes uit het Middeleeuws kloosterleven met filmcamera's opgenomen.

Zo dook woensdag in het Derk Theodorus Hardenberg op. Hij was in 1520 de prior van de Ter Apeler Kruisheren. In de grote zaal van het Boschhuis voerde hij, vertolkt door acteur Arthur Geesing, een geanimeerd gesprek met een op bezoek zijnde Duitse Augustijner abt, gespeeld door acteur Henk de Reus.

Het gesprek werd gefilmd door het team van Freek Lagerweij. Hij groeide op in Ter Apel, woont nu in Paterswolde en is regisseur. Hij is ingehuurd door het bestuur van het nu als museum dienstdoende klooster. „Ik ben de komende weken verantwoordelijk voor de opnamen", vertelde Lagerweij. „We hebben al een edelvrouwe gefilmd, vandaag dus de prior en de abt en binnenkort nog een pelgrim. En daarbij wordt hier ook nog een korte speelfilm over het Klooster opgenomen."

Die film gaat vertoond worden in het klooster. De beelden van de edelvrouwe, prior Hardenberg, zijn gesprekspartner en de pelgrim zullen er ook te zien zijn. „Onder meer door een virtual reality-bril zodat het voelt alsof je helemaal terug in die tijd bent", zegt kloosterdirecteur Margriet van Klinken. „We willen zo onze bezoekers nog beter in contact brengen met de middeleeuwen. Het opzetten van exposities wat we altijd al deden, gaat natuurlijk ook gewoon door."

Dat het gesprek van de prior en de abt in het hotel werd opgenomen, komt door de coronacrisis. „In het klooster is het wat moeilijker om bij zulke opnamen de juiste afstand te houden. Ook omdat er gewoon bezoekers rondlopen." De opgenomen scènes en filmbeelden worden begin 2021 voor het eerst vertoond in het voormalig Kruisherenklooster.

Artikel Dagblad van het Noorden 17 juli 2020

Oud-docent debuteert op het witte doek

Hans ter Heijden maakt op 71-jarige leeftijd zijn debuut als filmacteur. De oud-docent uit Harpel speelt de rol van Kruisheer in de rolprent over het Klooster in Ter Apel.

MARCEL LOODEN

Deze coronazomer geeft Hans ter Heijden ook iets moois. De oud-docent uit Harpel debuteert als acteur in een speelfilm.

De film gaat over het Kruisherenklooster in Ter Apel, de opnamen staan voor deze zomer gepland, coronaproof. „Ik speel de rol van Kruisheer", vertelt Ter Heijden. „Ik verbrug me erop."

Hij is 71 jaar en was jaren onderwijzer op de Regionale Scholengemeenschap (RSG) in Ter Apel. Hij gaf onder meer Nederlands. De basis voor zijn debuut als acteur legde hij enkele jaren geleden. Hij sprak toen met de inmiddels overleden cabaretier Henk Lagerweij, ook oóit leraar op de RSG. „Via Henk kwam ik in contact met diens zoon Freek. Hij maakt films en kreeg vorig jaar van het Klooster bestuur opdracht een speelfilm over het Klooster te maken. Freek vroeg mij of ik een Kruisheer wilde spelen. Ook vanwege mijn baard en donkere stem."

De film, die zo'n 25 minuten duurt, gaat over een jongen en meisje die in Westerwolde vakantie vieren en na een tijdreis in het Ter Apel van 1520 belanden. Ze kloppen aan bij het Klooster en stuiten op Kruisheer Hans. Ze beleven vervolgens allerlei avonturen.

De film, waarin vooral professionele acteurs spelen, gaat in het nu als museum dienstdoende Klooster getoond worden. „Een trailer is al gemaakt en daarin had ik ook een rol. Ik kijk uit naar de opnamen. Ik kom trouwens niet helemaal in een vreemde wereld terecht."

Ter Heijden studeerde namelijk niet alleen Nederlands maar volgde ook een regisseursopleiding. „Met die opleiding op zak heb ik jaren geleden toneelstukken geregisseerd voor amateurspelers en scholieren. Ik ken de wereld van het theater dus, maar stond zelf nooit op de planken. Daarbij ga ik eens per jaar in retraite in een klooster, ergens in het land. Kortom, ik ken de wereld waarin ik me nu begeef."

'Ik kom trouwens niet helemaal in een vreemde wereld terecht'

Oud-docent Hans ter Heijden voor het Klooster in Ter Apel. FOTO BOUDEWIJN BENTING

Artikel Dagblad van het Noorden 14 juli 2020

Klooster Ter Apel in 1520

Wie een reis terug in de tijd wil maken, kan vanaf eind 2020 terecht in Museum Klooster Ter Apel.
Want wat is er spannender dan in een andere wereld te belanden, bijvoorbeeld de wereld van 500 jaar geleden. De omgeving te zien veranderen en de bewoners van 1520 en hun klooster als het ware uit hun as te zien herrijzen. Natuurlijk, het middeleeuwse Kruisherenklooster staat er gelukkig nog, in het prachtige Westerwolde. Het is een van de best bewaarde Middeleeuwse plattelandsklooster van Europa. Het kloostercomplex behoort niet voor niets tot UNESCO 'top 100' monument. Maar misschien mist er voor de liefhebber nog een extra dimensie: het gevoel dat je bij je bezoek in een soort tijdmachine ben gestapt en dat je de bewoners van weleer letterlijk over de drempel ziet komen.

Virtual reality

Vroeger kwamen tijdmachines voor in strijpboeken over Kuifje, Suske en Wiske en Donald Duck of in fantasy films. Anno 2020 stap je niet zozeer in een machine maar zet je een VR (virtual reality)-bril op. Daardoor wordt een moment in de geschiedenis van het klooster en haar directe omgeving (de Kloosterenclave) via virtual reality (VR) natuurgetrouw vormgegeven en is vervolgens door bezoekers op allerlei manieren toegankelijk zowel in het klooster zelf als daarbuiten. Zo bezoek je niet alleen het klooster zoals het nu is maar ook het Westerwolde van 500 jaar geleden, het jaar 1520. Kortom, bij het toekomstige bezoek aan het klooster wordt de bezoeker meegenomen in een verhaal naar het verleden maar ook naar een andere atmosfeer.

Herberg en ziekenhuis

Dat Westerwolde van 500 jaar geleden was anders dan hoe wij het nu kennen. De kruisheren leefden volgens duidelijke regels en probeerden goed te doen in een wereld die buiten de muren van het klooster zauw was en onberekenbaar. Zelf zijn ze met het land bezig en met spiritualiteit. Maar er komen ook veel mensen langs. Bijvoorbeeld pelgrims op doortocht. Het klooster fungeert als een soort herberg annex ziekenhuis. Via de pelgrims komt veel informatie mee en het klooster is dus ook zeker, in tegenstelling tot wat veel mensen nu denken, geen afgesloten plek. Het klooster is juist de plek waar de verhalen uit de middeleeuwen verteld worden en samenkomen.

Oerlandschap

Bezoekers ontmoeten in de VR-omgeving zowel mensen die werken en leven rondom het klooster als pelgrims. Die pelgrims vertellen over hun tocht door Westerwolde. Ook zijn er ontmoetingen met pelgrims die bij andere kloosterorden zijn geweest. Zo leert de bezoeker meer over de Augustijnen, de Benedictijnen, de Franciscanen et cetera. Er ontvouwt zich een raamvertelling die zich laat beschrijven als een modern vormgegeven variant van de Canterbury Tales. Dit alles voltrekt zich op het terrein van de middeleeuwse kloosterenclave

Artikel maandblad Erfgoedpartners april 2020

INTERVIEW

TER APEL – Veel mensen kunnen er wel eens even een uitje van in de tijd. Bezoekers van Museum Klooster Ter Apel wanen zich soms alsof ze in vroegere tijden, maar ze kunnen er virtueel ook zelfs 500 jaar terug in de tijd. De Kloosterwinkelen, zoals deze er toen moet hebben uitgezien, is in Virtual Reality (VR) nagebouwd. Met het project 'Klooster Ter Apel in Virtual Reality, een tijdreis van vijf eeuwen' is een innovatief educatief bezoekersprogramma ontwikkeld dat een totaal nieuwe beleving van het Kloosterleven biedt aan jong en oud. Op vrijdag 5 maart wordt het project, als de coronamaatregelen het toelaten, aan de buitenwereld gepresenteerd.

Directeur Margriet van Klinken van Museum Klooster Ter Apel is trots op het VR-project. (foto: Aurelé K.E. Kijnstra)

Klooster biedt virtueel kijkje in het verleden

Met een VR-bril op waanen de bezoekers zich straks vijf eeuwen terug in de tijd, waarbij ze zelf in de Kloosterwinkelen staan: ze kijken om zich heen, horen de banen ruisen, de vogels fluiten, ze zien het poortgebouw, de bijgebouwen en natuurlijk de watermolen. „We liepen al langer rond met het idee dat we wilden laten zien hoe groot de kloosterwinkelen eigenlijk ooit geweest is. Het klooster staat er dan nog wel, maar het voormalige heilige gebied is vele malen groter geweest", vertelt directeur Margriet van Klinken van Museum Klooster Ter Apel. „Op een gegeven moment zijn we met Frank Lagerwerf in contact geketen, die hier ingenieur in Hotel Bonhomme een aantal voorstellingen zou spelen. Hij vertelde dat hij in Kamp Westerbork een educatief project had gemaakt en toen we vertelden over onze plannen, zijn we samen gaan brainstormen." Met het plan eerstmaal op papier, begon de volgende fase: het benodigde geld bij elkaar krijgen. „Dit project heeft in totaal €220.000,- gekost, dat heb je niet zomaar bij elkaar. We hebben ons project gepresenteerd bij diverse partijen geïnteresseerd en eigenlijk van iedereen meteen enthousiast. Dat was toch wel heel prettig, dat geeft aan dat het echt een goed idee was." Uiteindelijk hebben diverse fonds(en) (waaronder het Mondriaanfonds, Stichting J.B. Schuttefonds, H.A. Kamminga fonds, het VSB Fonds, het Prins Bernhard Cultuurfonds en Stichting Gebroeders Blanse Fonds, de provincie Groningen en de Rabobank Zuid- en Oost Groningen de benodigde subsidie op tafel gelegd.

Onderzoek doen

Daarna is er in werkgroepjes begonnen met het vergaren van informatie over hoe de ruïnes eruit heeft gezien. „We wisten wel dat hier een hal, en bovenbouw, een leerlaarij, een watermolen en poortgebouw hebben gestaan, maar voor de rest? Wat heeft waar gestaan op de ruïnes, hoe was het landschap in die tijd? Vroeger was een groot deel van het gebied hier onderwater, ook allemaal Boerzangers Maar Onder meer via diverse historische verenigingen, Jochem Alberts en Theo Spek, bomenhoeder van Hans Ledrak en ons eigen archief, dat bij de Groninger Archieven ligt, zijn we zoveel mogelijk te weten gekomen." Een aller eerstmaal in koart van gebruikt, is alles in Virtual Reality nagebouwd. „Al met al zijn we er wel een jaar mee bezig geweest. Het is voor ons ook goed geweest, want we hebben dingen ontdekt die we zelf ook nog niet wisten."

Film, game, VR-filmpjes en app

Het project bestaat uit meerdere onderdelen. „De bezoekers beginnen met een educatieve speelfilm van een half uur, waarin twee jongeren de kloosterd spelen. Daarna zijn er op drie plekken in het klooster VR-verhalen te vinden, verteld door een pelgrim, een prior van tijde van de Reformatie en Elke tho Lellema, een vrouw die echt heeft bestaan en samen met haar man een glas-in-loodraam heeft geschonken aan het klooster. Ook kan er een game gespeeld worden in VR, waarbij deelnemers dingen leren over onder meer het christendom en zelfvoorzienendheid. Het grappige is dat kinderen het in de verlaat mateen wappen en dat volwassenen er eerst een paar keer naar moeten kijken. Op zolder komt nog een ruim met het uitzicht op de kloosterwinkelen van 500 jaar terug en beiten kunnen mensen aan de hand van een app een route lopen rondom het klooster. Met augmented reality kunnen de deelnemers op zeven verschillende plekken via hun smartphone naar het verleden kijken om te zien hoe het er daar vroeger uit heeft gedaan." Er wordt ook al een paar jaar gewerkt aan de herinrichting van de ruïnes, de Landschapsbeheerder Westerwolde en een gedetailleerd bouwhistorisch onderzoek naar het Conventgebouw (klooster). „Het mooie is dat al deze losse projecten uiteindelijk samen zullen komen. Dat is op de een of andere manier zoeit verder geboord, maar waarom? Ik zou het niet weten. Uit onder onderzoek is gebleken dat er al in de Ijle eeuw leven was op deze plek, dus ik zou ook dolgraag archeologisch onderzoek laten doen."

Scholen

Het project is bedoeld voor bezoekers van alle leeftijden. Daarnaast wordt er ook speciaal aandacht besteed aan de scholen. Daarvoor hebben we de Erfgoedbus, die in het kader van Culturele Identiteit beschikbaar wordt gesteld door Kunst & Cultuur Groningen. Schoolklassen komen dan met de bus naar het klooster, waarna ze het hele programma in groepjes kunnen volgen. Dat duurt zo'n 2,5 uur. We hebben ook speciale meubels laten ontwerpen, want als 1 kind met de VR-bril op heeft, kunnen de andere kinderen uit het groepje via een scherm precies hetzelfde beeld zien." Gezien de huidige coronamaatregelen verwacht het klooster dat de schoolactiviteiten pas na de zomer weer op gang zullen kunnen. „Maar we hopen onze eigen bezoekers vanaf maart toch weer te mogen ontvangen. Want het is zo'n mooi project waarom zo'n honderd mensen hebben meegewerkt. Uit de reacties die we tot nu toe hebben gehad van mensen die voor ons geweest hebben, blijkt dat ze echt de sfeer van de Middeleeuwen meekrijgen en dat ze het gevoel hebben echt tussen de kruidtuinen te zijn. Dat willen we heel graag aan iedereen laten zien. Wij zijn er klaar voor!"

„We hebben dingen ontdekt die we nog niet wisten"

Op drie plekken in het klooster vertellen historische figuren over de eerstaan zoals die 500 jaar geleden moet zijn geweest. (foto: Aurelé K.E. Kijnstra)

Artikel nieuwsbode 10 februar9 2021

Dit project is mede mogelijk gemaakt door: