

# Davideon

Susan Aasman s.i.aasman@rug.nl

## een wereld in beeld en geluid

*Sinds jaar en dag worden in de UB films, documentaires en andere televisieprogramma's opgenomen op video en sinds kort op dvd.*

Studenten kunnen dit materiaal ter plekke raadplegen, docenten kunnen het materiaal lenen en tijdens colleges vertonen. Het is een vertrouwde procedure, maar er zitten een aantal nadelen aan vast. Zo is de UB voor haar open-net registraties afhankelijk van wat er toevallig op televisie wordt uitgezonden. Bovendien zijn video en dvd onhandig als grote groepen met audiovisueel materiaal aan de slag moeten. Met het toenemende aanbod van onderwijs op het gebied van film en mediastudies is niet alleen de behoefte aan diversiteit groter maar ook de wens studenten intensief te laten werken met av-materiaal.

*Streaming media* biedt meer mogelijkheden. Door audio en bewegend beeld online toegankelijk te maken kunnen studenten via de computer aan de slag met media. Recente ontwikkelingen op het



## Davideon

een wereld in beeld en geluid

gebied van breedbandtechnologie maken het mogelijk om grote hoeveelheden kwalitatief hoogwaardig audiovisueel materiaal via het internet in het onderwijs in te zetten. Het Davideon-project, dat van september 2002 tot en met december 2004 werd uitgevoerd door de Rijksuniversiteit Groningen (penvoerder), de Universiteit van Amsterdam en de Christelijke Hogeschool Windesheim beoogde met het gebruik van *streaming media* zowel vakinhoudelijke als didactische vernieuwing. Daarnaast wilden de uitvoerders ervaring opdoen op technisch, organisatorisch en ondersteunend

gebied. Voornaamste leverancier van het audiovisueel materiaal was het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid; daarnaast werd uit de eigen collecties van de onderwijsinstellingen materiaal gedigitaliseerd.

De resultaten zijn onlangs gebundeld in een handboek en een website. Ze doen verslag van Davideon als een experiment dat tijd en inspanning kostte: tijd om vertrouwd te raken met techniek en om geduld te hebben met de vele technische problemen. Davideon was echter vooral een oefening in wat media-onderwijs zou kunnen



zijn: beschikbaarheid en toegankelijkheid tot essentieel bronnenmateriaal en digitaal gereedschap om samen met studenten aan de slag te gaan.

### Av@lon

Al eerder had Groningen enige ervaring opgedaan met het gebruik van *streaming media* in het hoger onderwijs. In 1999 startte het Av@lon-project (Audiovisueel Archief Letteren) met als doel via het SURFnet-netwerk online en real time beschikbaar stellen van hoge kwaliteit video en audio van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid. Toen werd 150 uur aan televisieprogramma's gedigitaliseerd. Met zijn omvangrijke collectie film- en omroepmateriaal is dit instituut een belangrijke partner voor het bestuderen van de Nederlandse media. Vooral voor de Groningse universiteit heeft een dergelijke voorziening grote voordelen: het brengt Hilversum onder handbereik. Met één muis-klik is het mogelijk archiefmateriaal te bekijken en te analyseren.

Een belangrijke les van Av@lon betrof onder andere de wenselijkheid van didactische ondersteuning bij de toepassing van streaming materiaal in het onderwijs. Tijdens de pilot was namelijk duidelijk geworden dat een zinnige inzet van online audiovisueel materiaal een grondig herontwerp van het onderwijs vereist.

Davideon werd een nationaal vervolg op dit project met een grote nadruk op de didactische doelstellingen. Afgesproken werd dat aan de drie deelnemende onderwijsinstellingen op het terrein van film- en mediastudies in totaal een tiental cursussen zouden worden (her)ontworpen. In totaal mocht ten behoeve van deze cursussen 1100 uur aan av-materiaal wor-

den besteld bij Beeld en Geluid. De audiovisuele helpdesks fungeerden als intermediair tussen docenten en Beeld en Geluid.

### Hebben!

Het meedoen aan een dergelijk onderwijsvernieuwend project kost docenten altijd meer tijd dan begroot. Toch was de motivatie van de deelnemende docenten groot. Dankzij de samenwerking met het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid werd het mogelijk grote hoeveelheden materiaal te bestellen: zowel bewerkt als ruw materiaal, historisch én actueel, fictie én non-fictie, professioneel én amateur, nieuws en amusement, talkshows en kinderprogramma's. De motivatie voor deelname van de docenten gold daarom in eerste instantie de beschikbaarheid van audiovisueel materiaal en de mogelijkheden die dit bood vakinhoudelijke vernieuwingen te realiseren. Voor het eerst was het mogelijk om in het onderwijs systematisch oorspronkelijk onderzoek te doen naar de ontwikkeling van genres, conventies en stijlen in journalistieke programma's, infotainment, drama, voorlichting e.d..

Gemakkelijk was het maken van een keuze echter niet. Het kostte tijd om de enorme collecties van Beeld en Geluid te doorgronden. Aanvankelijk was de catalogus niet altijd even goed online toegankelijk. Daarnaast moest tijd worden ingeruimd voor de *viewing* in Hilversum. Dit gebeurde door docenten zelf of door student-assistenten. Het was niet bij voorbaat vanzelfsprekend voor docenten om bij deze activiteit het bestelprotocol in acht te nemen. Docenten hadden soms al jaren ervaring met het zelf regelen van zaken in Hilversum en moes-

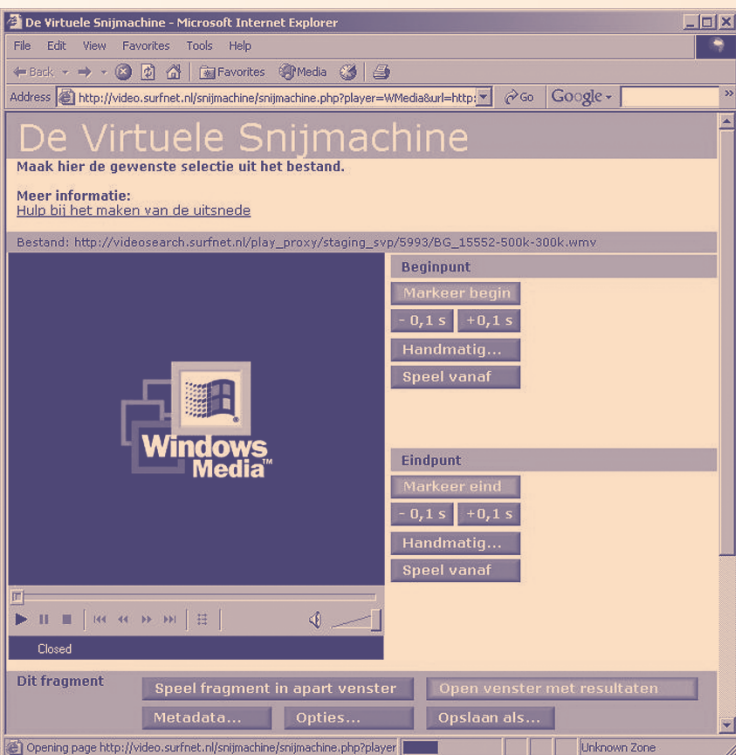
ten nu een strak schema volgen. Het heeft vooral Beeld en Geluid en daarnaast de verschillende audiovisuele helpdesks veel geleerd over de protocollering van bestellingen.

De volgende fase betrof de digitalisering en hosting van het materiaal. Dat leverde aanvankelijk nogal wat problemen op: het duurde soms lang voordat besteld materiaal ook daadwerkelijk afspeelbaar was via de SURFnet Video Portal. Docenten raakten op zo'n moment gefrustreerd, waardoor het aanvankelijke enthousiasme getemperd werd. Sommige problemen konden binnen instellingen worden opgelost, andere problemen lagen bij SURFnet of bij Beeld en Geluid. Juist die complexe kwetsbare keten van technische en organisatorische zaken, maakte het voor de individuele docent lastig controle te houden over zijn eigen cursus. Davideon was een experiment, maar tegelijkertijd moest er natuurlijk wel heel concreet onderwijs worden gegeven.

### Ontwerpen

Uiteindelijk lukte het in de meeste gevallen op tijd de video te laten streamen. Dat was vaak het moment waarop de creativiteit bij de docent ging stromen. Werkelijke vernieuwing kon toen beginnen. Het experiment werd vanaf dat moment moment inspirerend. Docenten ontdekten dat ze fundamenteel anders met de stof konden omgaan.

Zo merkten docenten hoezeer alleen al de beschikbaarheid van grotere hoeveelheden bronnenmateriaal belangrijke consequenties heeft voor het onderwijs: de docent heeft niet langer kennis en kapitaalmonopolie nu de student zelf op zoek kan gaan naar



materiaal. De relatie tussen docent en student veranderde daarvoor. Studenten bepaalden zich niet enkel tot dat ene videobandje van de docent, ze gingen zappen door meerdere bestanden en kwamen met nieuwe vragen.

Ook de relatie tussen theorie en praktijk veranderde: observaties van studenten lieten zien dat *streaming media* aanzetten tot andere wijze van kijken naar en reflecteren op beeldmateriaal. In het verleden ging de theorie meestal vooraf aan een illustratie en werd de video voornamelijk gebruikt als "een plaatje bij een praatje". *Streaming media* maakte het mogelijk dit proces om te keren, en daardoor studenten een actievare rol te geven. Nu kon direct gewerkt worden vanuit het audiovisueel materiaal door studenten concepten te laten formuleren, deze te bediscussiëren en vervolgens te toetsen aan bestaande theorieën. Zo kon de leerstof ook eens behandeld worden aan de hand van vragen die studenten stelden na het bekijken van *streaming* materiaal.

Op belangrijke onderdelen van het leerproces ontdekten docenten hoe bestaande didactische functies op vernieuwende wijze konden worden ingezet. Kortom, *streaming media* is een nieuw medium met nieuwe mogelijkheden: studenten leren op een andere manier om te gaan met audiovisueel materiaal. Kwantiteit is daar een onderdeel van. De technologie, die een ongekenne hoeveelheid aan materiaal toestaat, leidt didactisch en vakinhoudelijk tot een *kwalitatief* omslagpunt die studenten leert vanuit het materiaal een vraagstelling te ontwikkelen, hun weg te vinden in een corpus, en zelf een corpus samen te stellen.

#### **Digitale Hulpmiddelen**

Een belangrijk hulpmiddel hierbij was de Virtuele Snijmachine. Davideon projectleider André Rosendaal van de Rijksuniversiteit Groningen ontwikkelde deze digitale tool naar aanleiding van het Av@lon-project. Met de Virtuele Snijmachine kunnen docenten en studenten op een eenvoudige een

uitsnede maken uit een *streaming* bestand. Deze uitsnede kan vervolgens via een hyperlink in een tekstdocument, een presentatie of een html-document (zoals een elektronische leeromgeving) worden afgespeeld. Deze tool stelt studenten in staat in te grijpen in het materiaal. Passief kijken wordt daarmee voorkomen. De Snijmachine maakt het mogelijk direct te tonen waar haar of zijn betoog over gaat dankzij een hyperlink naar een geselecteerd fragment. Voor studies waar veel met audiovisueel bronnenmateriaal gewerkt wordt, is dit een enorme vooruitgang. Voor het eerst in de geschiedenis van film- en mediastudies is het mogelijk beeld te citeren.

Davideon probeerde ook tegemoet te komen aan de wens van docenten om grote hoeveelheden programma's te kunnen beschrijven volgens een protocol. Daartoe werd METALibre ontwikkeld. Met dit programma kunnen docenten en studenten een *streaming* bestand beschrijven aan de hand van kenmerken die in een sjabloon zijn vastgelegd. Hoewel in een aantal cursussen met METALibre is gewerkt, bleek dit programma nog te experimenteel om goed te kunnen functioneren.

#### **Toekomst**

Ook al is binnen Davideon een relatief groot corpus tot stand gekomen: voor het ontwikkelen van cursussen waarbij studenten een eigen onderzoeksvraag stellen en daarbij materiaal zoeken is een nog veel groter corpus nodig. Kosten en de verwerkingsduur van bestellingen verhinderen voorlopig dat studenten zelf materiaal uit archieven kunnen laten digitaliseren. Het zal daarom belangrijk zijn om voor de toekomst steeds in de gaten te houden hoe een av-col-





lectie verder moet worden opgebouwd. Het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid beschikt over de grootste televisie- en audio-collectie van Nederland. Zij zal een belangrijk aanspreekpunt blijven om materiaal te leveren voor onderwijs en onderzoek. Naar aanleiding van de goede resultaten binnen Davideon heeft SURF-diensten in samenwerking met Beeld en Geluid de dienst *Beeld en Geluid in Academia* opgezet voor alle instellingen van het hoger onderwijs in Nederland. Zij krijgen daarmee toegang tot het materiaal dat binnen Davideon door Beeld en Geluid is geleverd, aangevuld met materiaal uit andere projecten, nieuwe bestellingen en een dagelijkse instroom van uitzendingen van de publieke omroepen. Deze dienst is een doorbraak in het online toegankelijk maken van Nederlands grootste audiovisuele archief voor onderwijsinstellingen. Maar Beeld en Geluid archiveert niet alles: niet tot haar taken behoort het bewaren van omroepmateriaal van de commerciële omroepen, laatstaan uitzendingen van internationale televisiezenders. Zo was het voor het college "De kwaliteit van het nieuws: stijlen van televisierubrieken" (Master Journalistiek) noodzakelijk dat niet alleen NOS-Journaals geanalyseerd werden, maar ook RTL-nieuwsuitzendingen. Dit materiaal moest de UB zelf opnemen en vervolgens digitaliseren. Nog idealer was het geweest als ook internationale vergelijkingen gemaakt hadden kunnen worden, met nieuwsrubrieken van de BBC of CNN. De RUG heeft sinds 2001 een eigen testvideoserver dat nog veel intensiever gebruikt zou kunnen



In mei en juni is het mogelijk om een workshop bij te wonen op één van de volgende data.

Vrijdag 17 juni  
Donderdag 23 juni  
Woensdagmiddag 29 juni

Tijd: 13.00-16.00 uur  
Plaats: MOC-ruimte UB (eerste verdieping)  
Kosten: geen

Anmelden bij: Susan Aasman  
T 363 60 30 of E [s.i.aasman@rug.nl](mailto:s.i.aasman@rug.nl)

worden met het plaatsen eigen open-net registraties.

### Workshops

Voor de deelnemende docenten was het experiment Davideon een verslavende ervaring. Beschikbaarheid en toegankelijk maken voor mediastudies een fundamenteel verschil. Een wereld met toegang tot beeld en geluid online is haast niet meer weg te denken. We willen niet meer zonder en de vraag is of we dat in toekomst ook nog wel kunnen. "Discs are so dead", schreef onlangs het Amerikaanse blad *Wired*. Ondanks de vele drempels biedt *streaming media* een kans voor onderwijsvernieuwing. Ook binnen de sociale wetenschappen of de medische wetenschappen wordt geëxperimenteerd met het gebruik van *streaming media*. Binnen elk van de drie instellingen zijn daarom in aansluiting van Davideon initiatieven opgezet om de verworven kennis veilig te stellen en te verspreiden. Eén van de activiteiten binnen de RUG is het opzetten van voorlichting en workshops voor geïnteresseerde docenten rond het gebruik van *streaming media* in het onderwijs. Deze workshops staan nadrukkelijk ook open voor docenten van alle faculteiten. In juni wordt een eerste reeks workshops aangeboden. Daar worden een groot aantal voorbeelden uit

de praktijk van Davideon en andere projecten gedemonstreerd. Vervolgens kunnen docenten oefenen met de Virtuele Snijmachine en komen zaken aan de orde als: wat voor materiaal is er potentieel beschikbaar? Kan ik mijn eigen videobanden online toegankelijk maken? Hoe zit het met auteursrechten? Tot slot zal aan de orde komen hoe relatief eenvoudig het is om gebruik te maken van nestor als de plek om het onderwijsmateriaal voor studenten toegankelijk te maken.



Voor meer informatie: [www.davideon.nl](http://www.davideon.nl). Op deze website worden de cursussen beschreven en geïllustreerd met streaming video bestanden. Ook is er het handboek *Davideon. Een wereld in beeld en geluid* te downloaden. In dit handboek worden naast de cursusbeschrijvingen de didactische analyse gegeven vanuit een onderwijskundig perspectief en de techniek en organisatie beschreven. De Virtuele Snijmachine kan bekeken worden via: [video.surfnet.nl/snijmachine](http://video.surfnet.nl/snijmachine).