

# VERSLAG

<b>Onderwerp</b>	Lerend netwerk rond reuzenvakmanschap
<b>Datum</b>	19/11/2022
<b>Locatie</b>	BorGerHub
<b>Aanwezig</b>	Alexander Kerkhof, René D'haese, Luc Ceulemans, Kristof De Hauwere, Julien Maebe, Marcel Veltjens, Luc Rotté, Katrien Delodder, Dirk De Meyere, Luc Bauwens, Hugo Verhenne, Rachid Atia, Wietse Vermeulen, Evi Vandenheede, Frea Van Craeynest, Laura Hemelings
<b>Verontschuldigd</b>	Raf Verbeke, Bieke Balus, Luc Luyten, Annelies Tack
<b>Verslag</b>	Evi Vandenheede, Frea Van Craeynest, Laura Hemelings

## 1. VOORSTELLING PROJECT FOCUS VAKMANSCHAP

### 1.1 INTRODUCTIE FOCUS VAKMANSCHAP EN REUZENCULTUUR

Focus Vakmanschap is een project van Bokrijk | Vakmanschap & Erfgoed in samenwerking met het domeinnetwerk ICE (CAG, CEMPER, ETWIE, Histories, PARCUM, FARO en WIE).

Frea gaat dieper in op het project en de keuze voor het reuzevakmanschap bij Histories. In de PowerPointpresentatie (**zie slides in bijlage**) wordt het project verder toegelicht.

Enkele belangrijke aandachtspunten:

- Het audiovisueel documenteren is een pijnpunt bij vele erfgoedgemeenschappen.
- Eén van de redenen waarom gekozen werd voor de reuzencultuur is omdat deze heel gemeenschapsverbindend werkt en er al een erfgoedzorgtraject loopt 'Rond de rokken van de reus'
- Het maakproces van een reus is heel divers, er zijn verschillende manieren om een reus te bouwen en die willen we ook tonen in het project. Iedereen mag zelf invullen hoe ze een reus maken. Er is dus volledige vrijheid wat betreft technisch vlak, ook bijvoorbeeld in de keuze van het bouw materiaal. Het is belangrijk dat dit op de voorgrond wordt gezet. Daarom kiezen we in het project ook voor meerdere maakprocessen die een specifieke focus krijgen in plaats van 1 maakproces dat van a tot z gefilmd wordt.

### 1.2 WERKWIJZE EN METHODOLOGIE

Alexander legt zijn rol als videast uit. Hij filmt de casussen volgens een methodologie die op voorhand is uitgeschreven en als leidraad zal dienen. De vier uitgewerkte functies zijn:

- Identificeren en inventariseren
- Borgen en doorgeven
- Presentatie en communiceren
- Onderzoek

De functies worden getoetst aan de trajecten in de praktijk. Bij het vastleggen van reuzenvakmanschap hebben we gekozen voor de onderzoeksfunctie. Alles vertrekt vanuit

[onderwerp] \ verslag

de onderzoeksvragen: 'Hoe worden reuzen gemaakt?' of 'Hoe ziet het maakproces van reuzen eruit?'

Wat betekent de **onderzoeksfunctie** voor het audiovisueel documenteren?

De videobeelden gelden als onderzoeksmedium, waarbij de erfgoedgemeenschappen maximaal betrokken worden. Het filmproces wordt geïnspireerd door participerende observatie, waarbij enerzijds de gemeenschappen zelf de camera hanteren en er anderzijds geregistreerd wordt zonder de invloed van de cineast.

De uitkomst wordt gedeeld en teruggegeven aan de betrokkenen met regelmatige afstemming in het montageproces. Het documenteren vindt zoveel mogelijk plaats in de omgeving van vakmensen.

De onderzoekers nemen ook actief deel aan het documentatieproces. Er is ruimte voor hun observaties, ervaringen, eigen stappen in het werkproces, contextinformatie (sociaal, historisch, economisch, ...) en zelfreflectie.

Binnen deze insteek geven we ook ruimte aan de makers om zelf ook te filmen. Dit maakt dat niet al het materiaal dat in de film zal voorkomen door Alexander gemaakt zal zijn. Ook opnames met go pro's, camera's of smartphones door de reuzengemeenschappen zelf kan gebruikt worden in de film.

Dit resulteert allemaal in een traag proces dat veel tijd in beslag neemt, omdat er veel overleg nodig is en er tijd nodig is om de erfgoedgemeenschap, het vakmanschap en de omgeving te leren kennen. Dit gaat dus wat flexibiliteit en engagement van alle partijen vragen.

Belangrijk hierbij is dat we noden van de erfgoedgemeenschappen en de begeleide organisaties niet ten koste laten gaan van de methodologie. Er moet voldoende ruimte zijn voor beide kanten van het verhaal. Bij ETWIE bijvoorbeeld hebben ze van de mastenbouw ook wervende filmpjes gemonteerd, op verzoek van de erfgoedgemeenschap. We bekijken nog of dit voor de reuzenfilmpjes ook tot de mogelijkheden behoort.

Concreet zijn er drie onderdelen in het documentatieproces:

- 1) Preproductie
  - a. Plan opstellen
  - b. Locatiebezoek: zo kan het filmproces goed ingeschat worden
  - c. Scenario per casus opstellen: wat wil je vertellen?
- 2) Productie: filmen
- 3) Postproductie: monteren

De planning, het scenario, de voorbereiding, het filmen en de montage gebeurt in samenspraak met de gemeenschappen. Histories en betrokken erfgoedcellen hebben een ondersteunende functie bij het filmproces van het ambacht.

We willen niet enkel het ambachtelijk proces in beeld brengen, maar ook de overlegmomenten over de reuzencultuur en projecten zoals Focus Vakmanschap. Hier worden de verwachtingen en vragen van de deelnemers (RiV, casussen, ...) en de organisatoren (Histories) gecapteerd.

Kunnen er snippets uit het filmmateriaal gebruikt worden voor sociale media?

- Het beeldmateriaal dat gemaakt wordt, staat ook ter beschikking van de gemeenschap. Hiermee kan dan eventueel zelf aan de slag gegaan worden.

- Vanuit Histories gaan we bekijken hoever onze rol gaat zijn binnen het montageverhaal.
- Er zullen ook foto's en stills gemaakt worden die voor sociale media gebruikt kunnen worden.

Zijn de beelden rechtenvrij?

- Iedereen die betrokken is, zal een gebruikersovereenkomst moeten tekenen waarbij de gebruiksrechten worden benoemd en hierrond afspraken worden gemaakt

De reuzencultuur is breder dan Vlaanderen. Zullen de filmpjes toegankelijk zijn voor een buitenlands publiek d.m.v. ondertiteling?

- Er zal een Nederlandse en Engelse ondertiteling komen. De spreektaal met bijhorend dialect moet spontaan blijven.

### 1.3 BOUWPROCES IN 5 MAAKINSTEKEN

Voor de onderzoeksinsteek baseren we op het reeds lopend onderzoek dat kadert binnen het lopende begeleidingstraject 'Rond de rokken van de reus'. De reuzenkaart wordt hierbij gebruikt als onderzoeksinstrument.

Laura geeft meer uitleg over de onderzoeksinsteek en de vijf maakinsteken a.d.h.v. de PowerPointpresentatie (**zie slides in bijlage**). De vijf maakinsteken geven het brede maakproces van reuzen weer:

1. Bouwtechnisch: hoofd
2. Bouwtechnisch: geraamte
3. Bouwtechnisch: restauratie
4. Narratief: personage (kledij)
5. Narratief: draagvlak (gemeenschap)

Kan het filmen van bijvoorbeeld een hoofd bij een andere vereniging dan in Wingene gefilmd worden? In Wingene willen ze een reus die beweegt, wat ook interessant kan zijn om mee te betrekken.

- Dat kan. Per casus kunnen we kijken wat er (praktisch) haalbaar is.

Er moet ook aandacht zijn voor het bewaren van reuzen en hun kleding, niet enkel het herstellen.

In de presentatie lijkt er meer aandacht te zijn voor gemeenschapsreuzen of reuzen die door een creatief proces tot stand gekomen zijn. Kunnen historische reuzen ook betrokken worden?

- Er wordt zoveel rekening gehouden met verschillende reuzen om de gelaagdheid van het reuzenvakmanschap in beeld te brengen.

## 5 provincies met elk 1 maakinsteek

h



27

### To do voor elke casus:

- Planning zo snel mogelijk scherp krijgen (filmen kan tot midden juni).
- Deadline van planning doorgeven via mail ([laura.hemelings@historiesvzw.be](mailto:laura.hemelings@historiesvzw.be) en [frea.vancraeynest@historiesvzw.be](mailto:frea.vancraeynest@historiesvzw.be)): 2 december

### 1.4 PRAKTISCHE PLANNING

We willen het brede maakproces van reuzen audiovisueel documenteren. Per maakinsteek willen we zowel het denk- als het maakproces in beeld brengen.

Hiervoor willen we zo snel mogelijk met elke casus eens samen zitten om een meer concrete planning op te stellen en formele afspraken, zoals de toestemming voor het gebruik van de beelden via een gebruikersovereenkomst en verzekeringen, vast te leggen.

Het doel is om zo snel mogelijk zicht te krijgen op de planning van de gemeenschappen zodat we dat in de filmplanning van Alexander kunnen krijgen of afspreken dat de gemeenschappen zelf een stuk filmen.

Het voorstel is dat de erfgoedgemeenschappen zelf hun planning zo snel mogelijk in beeld brengen zodat de draaidagen vastgelegd kunnen worden door Histories en Alexander.

Er komt ook een Focus Vakmanschap congres in november 2023, wat betekent dat we liefst alles gefilmd hebben tegen de zomer. Er is eventueel marge in september en oktober voor postproductie.

Hoe wordt het brede publiek op de hoogte gebracht van de ambachtsfilmpjes?

- De info wordt doorgespeeld naar de erfgoedcellen. Ze komen ook in de toolbox van Focus Vakmanschap met bijhorende handleiding voor. Als nieuwe reuzen worden geïntroduceerd, dan is er meestal veel publieke belangstelling. De regionale tv kan dan worden aangesproken. De communicatieplanning van Histories zelf is op dit moment een moeilijke oefening. We motiveren wel dat wie wilt delen dat dan zeker moet doen.

## 2. BEZOEK AAN DE REUSKENS

Wietse Vermeulen van de Reuskens van Borgerhout geeft meer uitleg over hun werking (**zie slides in bijlage**) en we brengen een bezoek aan de Reuskens in hun slaapkamer.

## 3. INHOUDELIJKE DISCUSSIE

### 3.1 REGISTREREN OP REUZENKAART HISTORIES

De reuzenkaart is op dit moment in kritieke toestand op de oude LECA-website, vandaar dat deze wordt geactualiseerd op de Histories-website:

- De nieuwe databank is technisch beter te onderhouden.
- Inhoudelijk zijn de fiches overgezet.
- Vraag aan de reuzenbeheerders om de info te controleren en nieuwe afbeeldingen aan te leveren
- We bekijken ook de mogelijkheid om gericht te zoeken via de reuzenkaart. In de oude databank kan er enkel op naam of locatie gezocht worden. Nu hebben we zelf meer controle over het zoekformulier en kunnen we ook meer gericht zoeken op aspecten van het maakproces (zoals bijvoorbeeld wie het hoofd of romp gemaakt heeft).
- Ook zullen we kijken dat er volledige overzichtslijsten op regio/provincie kunnen gehaald kunnen worden uit de databank. Dit is handig voor de provinciale voorzitters van Reuzen in Vlaanderen maar ook voor de erfgoedcellen.

### 3.2 BRAINSTORM 'HOE MAKEN WE REUZEN'

We brainstormen rond verschillende onderdelen van het maakproces van reuzen. De input zal gebruikt worden om de lerende netwerken die nog zullen volgen inhoudelijk te stofferen. Idee is om rond bepaalde onderwerpen meer in detail te gaan uitwisselen.

#### 3.2.1 HOOFD

Bij het brainstormen rond het hoofd kwamen volgende aspecten naar boven:

/ Hoofd kan waarheidsgetrouw of karikatuur of eigen creatie zijn

/ Verhouding tussen hoofd en romp bepaal je best op voorhand:

- Geleerd uit ervaring met Jempi, waar de verhoudingen niet klopten.
- In Wingene is alles 1,75.

/ Beroep doen op lokale kunstacademies, technische scholen, toneelverenigingen, ... sluit aan bij aanspreking van de lokale regio.

/ Om de identiteit van het personage te ondersteunen kan je je reus expressief maken op vlak van beweging.

- De eerste keuze die je moet maken voordat je een hoofd maakt. Het heeft voor- en nadelen.
- Heeft bewegende expressie meerwaarde? Hangt af van de personage dat je creëert.

/ Innovatieve technieken zoals 3D-print?

- Hangt serieuze prijskaart aan vast.
- Interessant om te kijken hoe ver je hierin kunt gaan.
- Welke gimmicks je via innovatieve technieken kunt toevoegen.

/ Informatieve suggesties om een hoofd te maken qua technieken en materialen:

- Materiaal: PUR + papier + kippengaas of PUR + karton-maché (mengsel van natte karton en lijm)
- Geboetseerd hoofd lijkt levensecht met een contramal of negatieve mal.
- In de mal komt de karton-maché. Het holle hoofd vul je met PUR.
- Het hoofd schilder je met acrylverf.
- Bevestiging van hoofd op romp mag niet onderschat worden.

### 3.2.2 ONDERSTEL

/ De reus zo licht mogelijk maken komt de beweeglijkheid en sierlijkheid ten goede.

/ Hoe geef je volume aan een ruw geraamte i.f.v. vloeiende beweging?

- Welke materialen kan er best gebruikt worden? Hout, aluminium, metaal, riet, ...
- Vloeibaar maken met krimpfolie als mogelijke optie?

/ Op vlak van materiaalkeuze zijn er veel mogelijkheden.

- Interessant om hier verder op in te gaan door experts te laten spreken (riet vlechten)
- Zit mee in het verhoudingen verhaal

/ Nieuwe vormen opzoeken naast het traditioneel geraamte, zoals de wielerreus op de fiets, de Borgerhoutse Reuskens, reus die kan rechtstaan uit zijn stoel en zwaait, ...

/ Er moet ook rekening gehouden worden met het zwaartepunt.

- Bij een draagreus zit het zwaartepunt tussen de voeten van de dragers.
- Bij een rolreus zit het zwaartepunt in het midden van de basis.
- Hier moet rekening mee gehouden worden vanaf de tekentafel.
- Toevoegen van attributen, bewegende onderrokken en wapperende kledij veranderen het evenwichtspunt.

/ Rolsystemen: trek- of een duwsysteem.

### 3.2.3 RESTAURATIE/HERGEBRUIK

/ Op voorhand nadenken over de bewaaromstandigheden van de reus.

- Uit- en aankleden? Hoe zorg je ervoor dat de kledij niet gemakkelijk scheurt? Velcro kan helpen.
- Hoe hou je de kleren in goede staat? Stofvrije kledinghoezen.
- Hou er op voorhand rekening mee
- Depot bewaring?

/ Aandacht voor transport van reus naar evenementen.

/ Nadenken over het traject van de stoet

- Kan de reus onder bv de kerstverlichting?
- Kan de reus over de tramrails?

## / Geschiedkundig en materiaaltechnisch onderzoek/ documentatie van de reuzen:

- Op het moment dat de reus geboren wordt beginnen met de (visuele) documentatie.
- Handleiding (woord + visueel) maken over het hanteren/ in elkaar zetten/ uit elkaar halen van de reus.
- Tijdens de restauratie ook (visuele) documentatie laten maken. Dit deel hoort bij de geschiedenis van de reus.

## / Handleiding/ draaiboek/ diagram om een reus te maken/bewaren

- Tips en tricks
- Duurzaam online zetten

## / Restauratie is afhankelijk van de materiaalkeuze.

- Riet moet je jaarlijks wateren.
- PVC kan je (de)monteren met schroeven en er is geen onderhoud.
- ...

## / Experts om kennis door te geven over restauratie met grootste nadruk op preventie

- Oplijsting van experts
- Leerling - meester traject of via verenigingen
- Naast de reuzenkaart, ook een kaart te maken van de experts (Welke regio bevat welke expertise: van mandenvlechter tot schilder)
- Via de reuzenkaart zoeken naar de experts (via zoekformulier)

### 3.2.4 Community

#### / Het label van 'reusvriendelijke gemeente' om politiek draagvlak te creëren.

#### / Omgeving vanaf stap 1 betrekken

- Participatief proces
- Wat wil je van je omgeving? Wat is hun betrokkenheid?

#### / Subsidie van de overheid

- Zichtbaarheid/ erkenning van de reuzencultuur
- Fluctuaties in zichtbaarheid
- Linken aan de focus vakmanschap

#### / Cross-over mogelijk: participatief en co-creatief:

- Welzijn (woonzorgcentrum)
- Onderwijs
- Lokale economie (bakker, slager, ...)
- Cultuur en vrije tijd (inhaken op jaarlijks grote publieke evenementen)
- Diverse samenstelling van de stad of gemeente

### 3.2.5 PERSONAGE

#### / Levend versus niet-levend

- Fictief versus historisch onderbouwd
- Hoe getrouw moet het nabootsen van het personage zijn?

/ Evolutie van de personage: Hoe hou je het personage in leven?

- Kijken naar de gemeenschappen: afwegen tussen diversiteitsfactor en (h)erkenningsfactor
- Kan het personage verouderen? Denk aan de reusjes van Borgerhout. Deze worden geboren, niet gemaakt.
- Storytelling kan lokaal en bovenlokaal (bijv. in interactie met andere personages)
- Kijken naar de actualiteit (reus gebaseerd op Thunberg)

### 3.2.6 VARIA

/ Mogen ook dieren meedoen?

- Hoe breed trek je de definitie van een reus?
- Wat is de link met het dier en de regio? Vele gemeentes met die link hebben een link met Sint-Joris en de draak.
- Wat is de functie van het dier? Bv Boeman
- Uitgestorven/ Lokalen dieren
- Interessant idee om mee te spelen, zeker nu het thema van Erfgoeddag 'Beestig Erfgoed' is.

### 3.2.7 SAMENWERKING & PARTNERS

/ Hoe meer samenwerking met partners, hoe meer ondersteuning op inhoudelijk, logistiek, financieel en communicatief vlak.

- Hard inzetten op lokale link: gebruik maken van wijkbudgetten, ...
- Gerichte sponsors zoeken met win-winsituatie
- Lokale ambachtsleden
- Peter- of meterschap koppelen aan lokale fanfare

/ De jeugd bij betrekken

- Reus naar een jeugdbeweging linken: totem bij de Scouts, een Chiroreus
- Scholen bij betrekken: educatieve pakketten, permanente 'erfgoedklasbakken', thematische of projectmatige inzet van reuzen als leerprogramma van de school

## 3.3 OPNAME VAN GETUIGENISSEN

Tijdens de brainstorm worden de aanwezigen die het zien zitten al opgeroepen om hun getuigenis te doen voor de camera. Ze stellen zichzelf kort voor en vertellen over hun affiniteit met reuzen, hun verwachtingen van het project en hun eerste indrukken van het lerend netwerk.

We hopen dit lerend netwerk duurzaam te maken en doorheen de verdere looptijd van het project nog 4 keer samen te komen.

De data die hiervoor voorzien worden zullen zo snel mogelijk meegedeeld worden zodat iedereen die in zijn agenda kan zetten.