

2018

Bas de Jongh
Joeri Dijkhuizen
Joost Koopmans
Tijmen Hartung
Tom Spanjaard

*Ten tonele in de lage landen
Geschieden wonderbaarlijke schouwspelen
Excelleren de existenties van mens en natuur*

*Waar de Maas en Rijn
met hun naasten samenzijn
Breken vaste landen
in slikken, gorzen
en grondige eilanden*

*Kruisen waarden, spaarbekken
pittoreske Drechtsteden,
dorpen en dammen
met sluizen, sloten
en andere humane signaturen*

*Bezigt de bever en zeearend
in de waterrijke rimboe
De flamingo's bij Flakkee
En misschien wel de steuren vanuit zee*

*Vormen allen verhalen,
Die drijven en voortvloeien
Tot volkomenheid*

Verte de Delta

Verhalen uit de NL Delta



De opdracht luidt dat de Delta meer verbonden moet worden met de Nederlandse burger en beter beleefbaar moet zijn. Deze opdracht is op twee manieren in te vullen. Mensen naar de Delta halen, maar ook de Delta naar mensen brengen. Daarom zijn wij op het volgende idee gekomen:

Een boek vol interactie die als verbinder geldt tussen mens en natuur, stad en platteland, jong en oud en tussen verhalen en tijdlijnen. Denk aan opa's en kleinkinderen die de delta intrekken om de verhalen uit het boek te beleven. Of een stel avontuurlijke vrienden die middels opdrachten, raadsels en puzzels het boek/de Delta kunnen uitspelen. Maar ook eenlingen die op verschillende locaties woorden uit de omgeving moeten vinden voor het (puzzelwoorden)boek met prijzen als bijzondere verhalen of cryptische hints en tips naar een volgende challenge.

Elementen uit de delta die in het boek kunnen worden betrokken zijn monumenten, de landschappen, betekenis van klimaat(verandering) voor de delta, flora en fauna, gebeurtenissen uit het verleden, natuurverschijnselen zoals getijden en zoet-zout overgangen, lokale bevolking, maar ook mythes en sprookjes. Dat allemaal wordt naar de huiskamer gebracht in het oog op een plank of in de hand op schoot. Om vervolgens te belanden in een tas van een avontuurlijke lezer die zijn leefomgeving beter wilt leren kennen, die naar zijn vrienden gaat of die op vakantie gaat richting de delta. Ook kan de delta worden gevonden in de wachtkamer van de tandarts, bibliotheken, kringloopwinkels, scholen, bejaardentehuizen, natuurverenigingen, natuurmusea, scouting, en op het internet. Het boek moet door zijn leerzame en actief-makende rol een pionier, een trendsetter en een voorbeeld zijn voor andere boeken, nationale parken en delta's/waterregio's. Verwacht wordt dat het boek zal leiden tot meer bekendheid van, en meer zorg voor, de NL Delta.

* Mogelijk kan het idee ook als **reeks met verschillende versies** worden uitgegeven.

** Om de mensen nog meer te verbinden met de Delta kunnen **een 'uitgespeeld' boek, behaalde opdrachten/mini-games**, of selfies op de plek van de verhalen **korting opleveren** voor dagjes uit, excursies, workshops, musea of andere producten van culturele organisaties en (streek)bedrijven die op een of andere manier verbonden zijn aan de delta.

Het boek/de boekenreeks heeft/hebben dus verhalen als inhoud en de **moderne trends** geocaching en storytelling als vorm. Hieronder zijn deze trends verder uitgelicht en is een globaal inzicht gegeven van het financiële plaatje. Op de volgende pagina is er een voorbeeld/samenvatting van een interactief fictief verhaal: De Dordtse Maagd. Vervolgens is beschreven hoe men hedendaags dit verhaal kan beleven.

Geocaching

Geocaching is een avontuurlijke manier om je GPS te gebruiken. het spel werd in 2000 voor het eerst gespeeld en is sindsdien enorm in populariteit gestegen.

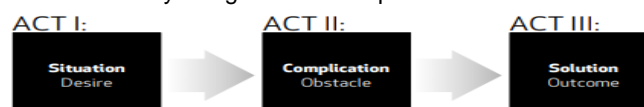
Het idee werkt als volgt: bepaalde (vrijwilligers) organisaties verstoppen een cache. Zo'n cache kan van alles zijn bijvoorbeeld badges, een verhaal of een doos met allemaal herdenkingen van andere caches. De locatie van deze cache wordt vervolgens gedeeld op het internet. Deze locatie kan vervolgens door geïnteresseerden met een gps gevonden. De vinder kan vervolgens het voorwerp openen en kan zijn beloning eruit halen. Vaak mag de vinder zijn beloning meenemen, er wordt dan wel verwacht dat hij ook weer iets terugplaatst.

Storytelling

"Storytelling is een vorm van content marketing waarbij een persoonlijk verhaal wordt gebruikt om informatie over een merk, product of dienst te geven. De authentieke verhalen die worden gebruikt bij storytelling zijn bedoeld om een emotionele reactie teweeg te brengen bij consumenten en ze te verbinden met het merk" (Gerbrands, sd).

Het teweeg brengen van een emotionele reactie is exact wat wij willen veroorzaken bij mensen die de verhalen lezen. Ze moeten enthousiast gemaakt worden voor de Delta.

Storytelling heeft een bepaalde structuur:



Financiën

Financieel is het idee goed binnen de gestelde 40.000 uit te voeren. Kostenposten kunnen zijn:

- Schrijver
- Productie boek
- Marketing boek
- Eventuele ingrepen in het landschap

De Dordtse Maagd Sura

Het verhaal start met een proloog waarin een mythe wordt verteld van de maagd Sura en haar drie munten. Wanneer zij wordt onthoofd ontstaat er een bron die zich vermenigvuldigt in beekjes.

Het verhaal wordt voorgelezen aan groep 8, waar twee kinderen genaamd Frederik en Lindsey worden geprikkeld om op avontuur te gaan om de betreffende bron te vinden uit het verhaal. Als zij een zijrivier volgen in de Delta, vinden ze de bron bij de Viersprong nabij Noorderdiep. Daar vallen ze in het water en wanneer onze avonturiers weer boven komen, bevinden ze zich op de plaats delict tijdens de moord op Sura. Frederik en Lindsey zien drie werklieden nog net wegluchten. Deze bandieten hadden Sura proberen te beroven. Ze kregen namelijk elke dag drie muntstukken betaald voor de bouw aan de kerk. Dag in, dag uit. Hierdoor ontstond een vermoeden dat Sura een rijke vrouw moest zijn. Sura werd gedood door de werklieden. Het enige bezit wat ze had was drie muntstukken voor eenieder...

Inmiddels komt een baljuw (toenmalig politieagent), genaamd Wout, de twee kinderen uit groep 8 tegen. Hij overtuigt ze om mee te gaan op boevenjacht. Hierdoor belanden ze samen in een groot avontuur met allerlei obstakels en problemen die zich afspelen in het deltagebied. Zo komen ze onder andere langs bekende landmarks die in het hedendaagse gebied nog aanwezig zijn. Aan het einde van hun speurtocht vinden ze de werklieden ondergedoken in een kamp in de Biesbosch. De drie werklieden worden veroordeeld en tonen veel spijt, waarna Sura opstaat uit de dood. Ze neemt de drie werklieden en kinderen mee naar de Paus, waar de veroordeelden worden vergeven. Sura vertelt over de munten en uit verbazing sponsort de paus de bouw van de kerk. Na de bouw gaat Sura met Frederik en Lindsey naar haar plek van haar overleiden waar ze zelf in de waterbron zakt die ontstaan is, ze trekt Lindsey en Frederik met zich mee die weer boven water komen in hun eigen tijd en terug naar huis gaan om het verhaal aan hun ouders en klasgenoten te vertellen. Hier eindigt het boek. Daarbij is een kaart in begrepen die alle landmarks waar de twee kinderen langskwamen laat zien zodat ze lezer ze zelf kan zoeken.

De route van bovenstaand verhaal loopt in en rondom Dordrecht. Tijdens deze route maken jullie kennis met de omgeving en haar mythes. Dit zorgt voor een extra dimensies in het verhaal. In dit verhaal worden oude tijden herleefd, waarbij eenieder zal worden meegeleefd in de geschiedenis. De herontdekking van de Dordtse Maagd begint bij de Onze-Lieve-Vrouwekerk, een kerk waar Sura ooit aan de bouw ervan begonnen is. Bij deze kerk kan je bekijken hoe het leven van haar er op grove lijnen heeft uitgezien, de details komen later in de route. Vervolgens gaat de route naar de Augustijnenkerk. Het geloof was belangrijk voor Sura. Bij de Augustijnenkerk maken jullie zelf een keuze over het geloof; stel je hebt veel geld en je bent gelovig, zou je je geld doneren, een eigen kerk bouwen of het geld allemaal voor jezelf houden? Deze keuze is belangrijk voor het vervolg van de route:

- Doneren: Ga naar de Lutherse Kerk: het geloof is veranderd. Waar jij je hele leven in geloofd hebt, wordt nu ineens afgekraakt. Is dit wat je wilde? Of ben je bekeerd door de punten van Luther? Ook hier wordt weer een keuze gemaakt. Ga vervolgens naar de Groothoofdpoort.
- Eigen kerk bouwen: Ga naar het Stadhuis van Dordrecht: bij het stadhuis dien je aan te vragen dat je een kerk wil bouwen. Ga vervolgens naar de Groothoofdpoort.
- Zelf houden: Ga naar direct naar de Groothoofdpoort, je kan ervoor kiezen om meer geld te krijgen en dus te stelen, maar je kan ook opbiechten dat je egoïstisch bent geweest.

Alle bovenstaande keuzes leiden tot de Groothoofdpoort. Hier staat de stadsmuur met het wapen van de Dordtse Maagd. Het gerucht gaat dat je hier in contact kan komen met Sura. Zij beschermt de stad, aan haar kan je alles kwijt.

- Bij een bekering dient er gebiecht te worden. Vind je dat je egoïstisch bent geweest? Biecht dit dan ook op. Zij vergeeft je. Toch heerst er nog haat onder de Dordtse bevolking. Je moet op de vlucht!
- Maar ben je opzoek naar meer, vraag aan de Dordtse Maagd naar Sura. Vraag hetzelfde als je boos bent dat van jouw geld een kerk is gebouwd. Je wil het geld terug. De Dordtse maagd vertelt vervolgens waar Sura is en hoe je haar kan beroven.
- Als je ervoor gekozen hebt om je eigen kerk te bouwen leidt je het leven van Sura. Men weet dat je veel geld hebt, je moet zo snel mogelijk vluchten!

Vervolgens gaat men verder naar de Viersprong, op deze route kom je nog meer keuzes tegen. Uitendelijk kan je op de Viersprong opzoek gaan naar Sura (doormiddel van geocaching). Doordat je eerder op de route bepaalde keuzes hebt gemaakt, zijn er verschillende rollen waarin je verkeerd bent. Je kan ervoor kiezen om Sura te vermoorden en haar vermogen te onthullen, maar ook om Sura te helpen ontsnappen aan de moordenaars een derde mogelijkheid is om Sura te zijn. Hoe vullen jullie dit verhaal in? Verander het verleden door het her te beleven!

Wordt vervolgd...