Immersive storytelling & VR-proeverij

Themabijeenkomst 17 september 2026
Nationaal Holocaustmuseum, Amsterdam

WO2Net

Verslag van de dag

WO2Net

Introductie

Op 17 september 2026 vond bij het Nationaal Holocaustmuseum in Amsterdam de themabijeenkomst 'Immersive storytelling & VR-proeverij' plaats. Onder leiding van Jesse de Vos (WO2Net) kwamen 24 professionals en studenten samen om niet alleen te praten over immersieve technieken, maar deze ook te ervaren.

Verhouding immersieve technieken en herinneren
Immersieve middelen kunnen het publiek letterlijk een geschiedenis intrekken. Door de cognitieve afstand te verkleinen, wordt de emotionele betrokkenheid vele malen groter. Binnen de herinneringscultuur rondom de Tweede Wereldoorlog biedt dit prachtige kansen, maar het brengt ook grote verantwoordelijkheden met zich mee.

Exact dit spanningsveld werd gedurende de dag besproken en ervaren. De deelnemers uit de WO2-sector benadrukten dat het onderwerp waarmee zij dagelijks bezig zijn de nodige voorzichtigheid vereist, zowel uit respect voor nabestaanden als vanuit de aard van het onderwerp zelf. Oorlog mag immers geen entertainment worden, en herdenkingsplekken geen attractie.

Daartegenover stelden de deelnemers van buiten het veld terecht de vraag hoe we in de toekomst nog mensen kunnen blijven bereiken met deze verhalen. Willen we echt impact maken, zijn immersieve methoden dan niet uiterst effectief juist wanneer we ze ten volle inzetten?

Reflectie

"Is het museum de juiste plek? Houd je daar genoeg de aandacht vast? Of kan het beter online of in de programmering? We moeten goed nadenken in welke context we iets laten zien."

"We hebben gezien wat de potentie van VR is, maar we creëren het nog niet in de ideale vorm. Ik wil veel verder gaan en ervaren hoe het is om bijvoorbeeld met Anne Frank te praten of de Duitse militair te zijn die op de deur bonkt."

"Met de ethische kaders in onze sector kan je enkel teleurstellen. Bij een monument moet je voorzichtig zijn, terwijl je thuis online verder kan gaan dan op de plek zelf."

"De (sensationele) producties die we proberen te weren worden toch wel gemaakt door buitenstaanders. Dan kunnen we het beter zelf doen."

Plenaire sessies

Het 'zien' toevoegen Annemiek Gringold

In haar betoog vertelde Annemiek Gringold (hoofdconservator van het Nationaal Holocaustmuseum) over hoe de video-opstelling in de hal van de Hollandsche Schouwburg tot stand kwam en wat de voorwaarden waren voor het ontstaan.

Nu de generatie die de geschiedenis uit eerste hand kent langzaam verdwijnt, dreigde het verhaal van deze historische locatie verloren te gaan. Als conservator zocht Gringold naar een vorm die de gebeurtenissen op die specifieke plek tastbaar maakt voor nieuwe generaties.

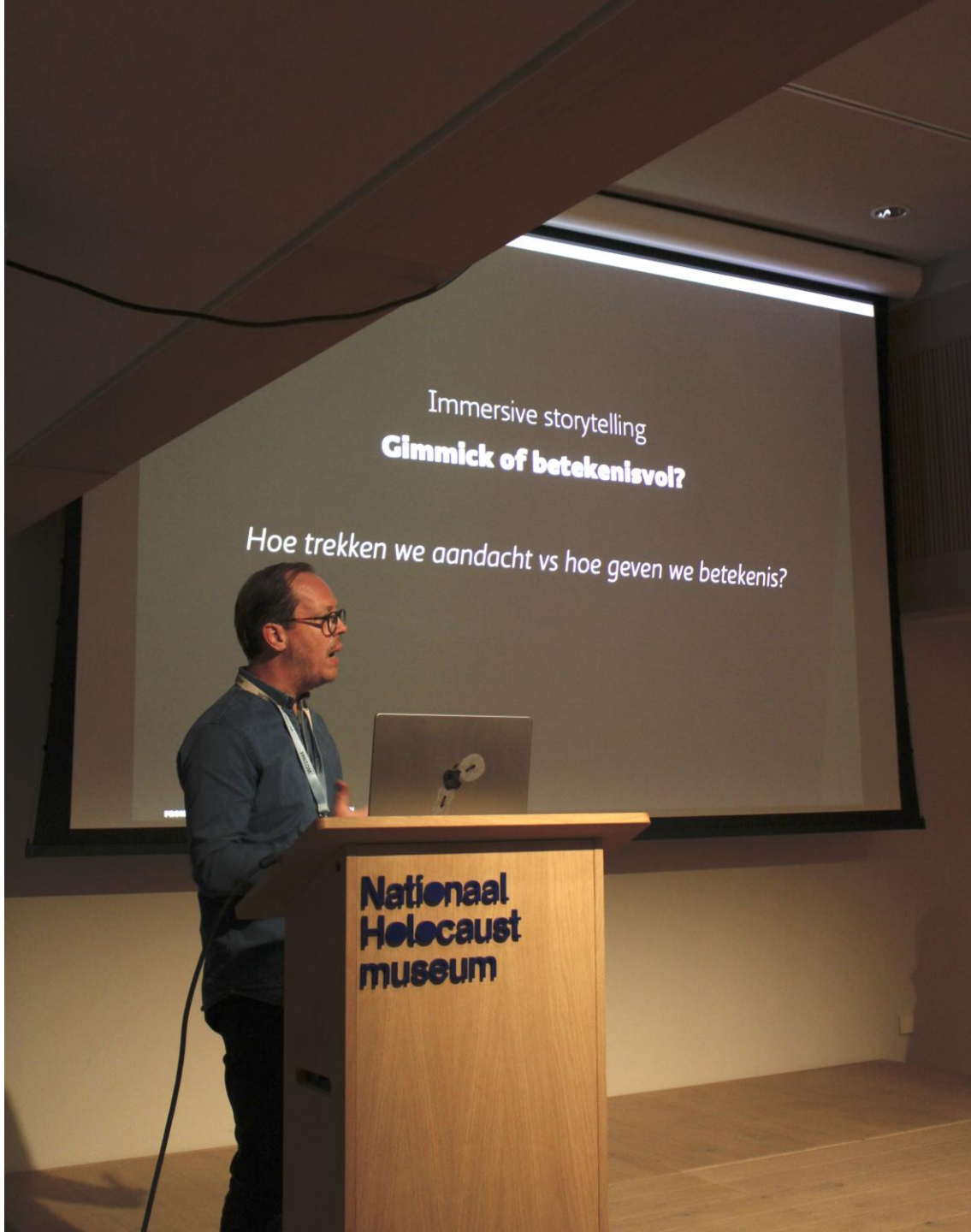
De beschikbare informatie bestond voornamelijk uit kwetsbare bronnen. 'Snippers', zoals zij ze noemt. Er was maar weinig beeldmateriaal voorhanden. Gringold benadrukte dat er uiterst zorgvuldig met deze fragmenten is omgegaan: er is bewust gekozen voor zo min mogelijk interpretatie en geen vervalsing van de historische werkelijkheid. Het uiteindelijke resultaat is een semi-immersieve digitale toepassing die met originele bronnen en subtiele animaties het verhaal van de Schouwburg voor, tijdens en na de oorlog vertelt.

Gimmick of betekenisvol Pronk Studio

Twan Minten en Anke van Boord van Pronk Studio begeleiden organisaties bij het ontwikkelen van manieren om hun verhalen onder de aandacht van het publiek te brengen. Ze namen ons mee door hun methode en een aantal voorbeeldresultaten.

De methode begint bij het vaststellen van wat jouw unieke verhaal is. Temidden van de vele organisaties in Nederland die zich met de Tweede Wereldoorlog bezighouden is het van belang je zo veel mogelijk te richten op je eigen niche.

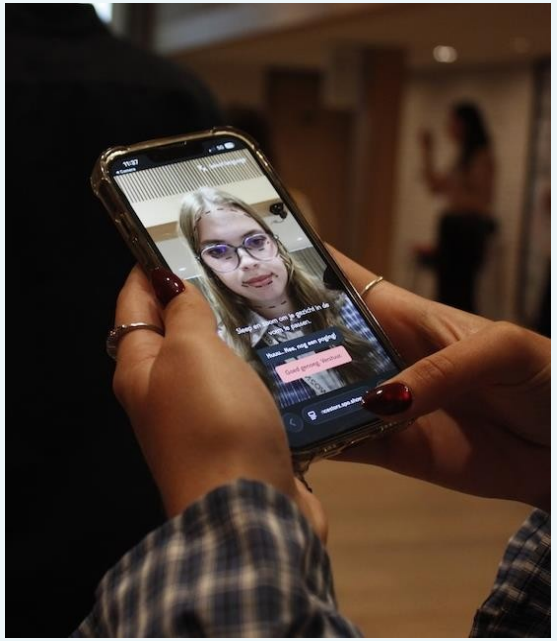
Deze visie vormt de eerste stap van acht designprincipes die Pronk Studio hanteert. Deze principes helpen organisaties om tot onderbouwde keuzes te komen voor presentaties. Daarbij wordt ook stilgestaan bij de emotionele en fysieke impact van de verhalen. Immersiviteit zien zij nadrukkelijk breder dan alleen Virtual Reality.



Getoonde producties

Ancestors Smartphone Orchestra

Ancestors is een unieke reis zes generaties de toekomst in, waarbij je ontdekt hoe de keuzes van vandaag de wereld van morgen vormgeven. Met behulp van AI en begeleid door je smartphone kom je op onverwachte manieren in contact met anderen.



Anne Frank House VR
Anne Frank Stichting

In de ‘Anne Frank House VR’ app verken je de onderduikplek van Anne Frank en haar familie in virtual reality. De app geeft een bijzonder inkijkje in de onderduikplaats van Anne Frank en de zeven andere onderduikers van het Achterhuis.

Lacuna
Studio Biarritz

Sonja kan zich niets herinneren van het moment in haar vroege jeugd waarop haar leven gered werd. De hereniging met drie lang verloren ringen is het begin van een reis door de verbeelding. Deze VR-documentaire laat zien wat is overgebleven en wat verloren is gegaan.

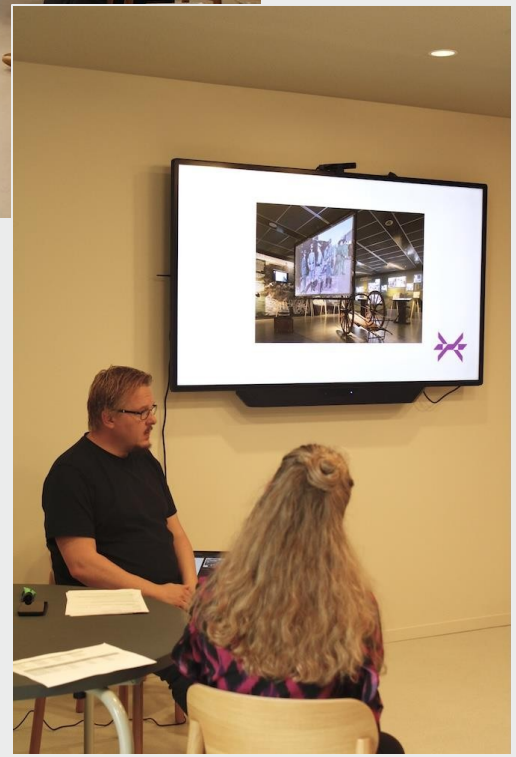
Walk to Westerbork
Illinois Holocaust Museum

Walk to Westerbork, ontwikkeld door het Illinois Holocaust Museum en East City Films, is een VR-ervaring die het verhaal vertelt van een jong meisje dat de Holocaust overleefde. Het publiek vergezelt Rodi Glass terwijl zij terugkeert naar de plekken die een rol speelden in haar overleving.

Memorise Kamp Westerbork

Als deel van het Europese project Memorise ontwikkelde Herinneringscentrum Kamp Westerbork een virtuele reconstructie en augmented reality waarmee je door het kamp kan navigeren.

Lees meer



Dankwoord

SPREKERS

- **Annemiek Gringold** (Hoofdconservator, Hollandsche Schouwburg en Nationaal Holocaustmuseum)
- **Anke van Boord & Twan Minten** (Pronk Studio)
- **Steye Hallema & Frank Bosma** (Smartphone Orchestra)
- **Gerrit Netten & Lotte Sophie Groenendijk** (Anne Frank Stichting)
- **Maartje Wegdam, Floris & Camille** (Lacuna)
- **Bas Kortholt** (Herinneringscentrum Kamp Westerbork)

ORGANISATIE

- **Jesse de Vos** – dagvoorzitter (WO2Net)
- **Jelle Veerman** – evenement manager (Joods Cultureel Kwartier)

WO2Net