

Onderzoekers en uitgeverij experimenteren met visualisaties

Bewegend beeld in oude drukken

Internet maakt interactieve, geanimeerde en driedimensionale illustraties mogelijk.

Maar hoe maak je ze deel van jouw publicatie?

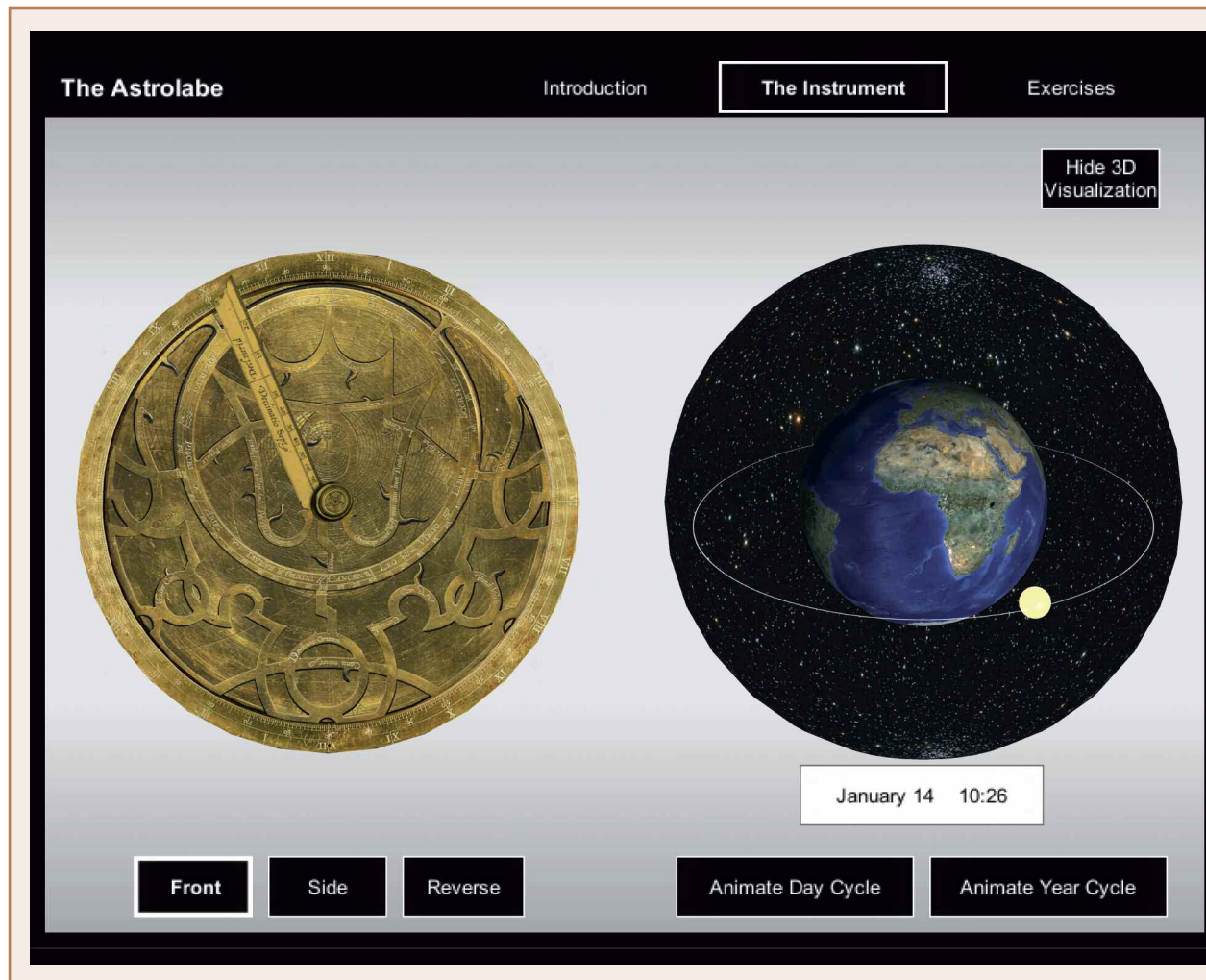
En zijn deze 'verrijkingen' over tien jaar nog te bekijken?

Maarten Hoogerwerf

Binnen de wetenschapsgeschiedenis loopt Tiemen Cocquyt regelmatig tegen dit probleem aan. Als curator bij Museum Boerhaave en als tijdelijk onderzoeker bij het Huygens ING tracht hij de historische context van wetenschappelijke instrumenten en hun principes op te helderen. "Bij het overbrengen van een verhaal wil je de technische achtergrond zo helder mogelijk aan de lezer overbrengen, of dit nu een gespecialiseerde onderzoeker of iemand uit een breder publiek is. Maar vaak loopt dat spaak op lastige beschrijvingen. Digitale middelen bieden daarin nu een uitkomst. Neem de astrolabe: de manier waarop dit vroegmoderne tijdmeetinstrument een model is van de hemelbewegingen, wordt meteen duidelijk wanneer instrument en hemelbeweging interactief naast elkaar worden gepresenteerd."

Extra dimensies

Ook uitgeverij Brill herkent de uitdaging van het overbrengen. Eén beeld zegt immers meer dan duizend woorden. "Brill helpt onderzoekers in de humaniora om online extra dimensies toe te voegen aan een boek, tijdschriftartikel of naslagwerk," zegt Michiel Thijssen van uitgeverij Brill. "Naast statische



In één oogopslag

Eén van de door het projectteam uitgewerkte zes casussen. Het betreft een astrolabe, een tijdmeetinstrument waarvan de werking uitvoerig aan bod kwam in de zestiende- en zeventiende-eeuwse sterrenkundige literatuur. Door het interactief te presenteren, wordt haar relatie met de planeetbewegingen zonder veel woorden duidelijk. *credits* Charles van den Heuvel, Huib Zuidervaart, Tiemen Cocquyt (Huygens ING), Michiel Thijssen (Brill), Dylan Nagel (Wild Card), Leen Breure, Heleen van de Schraaf (DANS)

tekst, datasets en illustraties, kunnen auteurs nu ook interactieve, geanimeerde en driedimensionale elementen aanbieden. Het Dynamic Drawings-project leert ons hoe we die kunnen publiceren."

Het gaat om het verhaal

Binnen dit project werkt Tiemen nauw samen met Dylan Nagel, game-ontwikkelaar bij Wild Card,

aan het ontwikkelen van de visualisaties. Dylan: "Techniek is belangrijk, maar vooral ondersteunend. Het gaat met name om het verhaal: wat wil je vertellen en op welke manier? Je moet een balans vinden tussen wetenschappelijke juistheid en lezersgemak. Binnen het project hebben we geëxperimenteerd met de mate van interactie: van simpele animatie tot volledig werkend

instrument."

De focus van het projectteam ligt op zes casussen welke in korte iteraties worden uitgewerkt. Een voorbeeld van deze casussen is de astrolabe. Bij het uitwerken van dergelijke casussen wordt snel duidelijk dat er een spanning bestaat tussen de oude teksten en een visualisatie. Is de visualisatie ondergeschikt aan één tekst, of wordt deze uit meerdere bronnen samengesteld waardoor de visualisatie zich ontwikkelt tot een zelfstandig product?

Duurzaamheid

DANS, als vierde en laatste partij betrokken bij het project, juicht het toevoegen van visualisaties en onderzoeksdata aan een publicatie toe,

maar waakt wel over de duurzaamheid: wanneer een driedimensionale visualisatie een essentieel onderdeel vormt van een publicatie, is deze dan over tien jaar nog terug te vinden en te bekijken? Samen onderzoeken de partijen hoe Brill geavanceerde visualisaties bij publicaties kan aanbieden en hoe DANS op de achtergrond kan zorgdragen voor duurzame koppelingen en voor duurzame archivering.

Het einde van het project is bijna in zicht. De eerste resultaten zijn reeds zichtbaar. Voor nu en de toekomst ligt de nadruk vooral op het maken van goede afspraken zodat de belangen van onderzoeker, uitgever én archief goed worden behartigd.

demo-brill.dans.knaw.nl

Dynamic Drawings

Het Dynamic Drawings-project wordt gefinancierd en uitgevoerd door Brill, Wild Card en KNAW (Huygens ING en DANS). Het is één van de projecten van het Centre for Digital Humanities van UvA, VU en KNAW waarmee publiekprivate samenwerking op het gebied van Digital Humanities wordt gestimuleerd. Het project loopt tot eind juli 2013.

cdh.uva.nl

Gericht zoeken naar die ene variabele

Hoe vind je die ene variabele in het enorme aanbod online data? 'Bladeren' door vele datasets werkt voor veel onderzoekers ontmoedigend. Lost een nieuwe manier van datadiseminatie dit op? *Marika de Bruijne*

Alleen een dataset op een website zetten, maakt de details van een studie nog niet vindbaar. Daarvoor dienen zowel de beschrijvingen van individuele variabelen als het achterliggende onderzoeksinstrument op een gestructureerde manier gedocumenteerd te worden. Daarna kunnen ze doorzoekbaar worden gemaakt, bijvoorbeeld met vrije zoektermen of op onderwerp.

Behalve voor het vinden, is het ook voor het begrijpen van de data van belang hoe diep

men kan 'meekijken' in de datasets zonder de data daadwerkelijk te downloaden. Analyses op de data zijn alleen goed uit te voeren als de variabelen in relatie tot de achterliggende vraag en in hun volledige context getoond worden.

Een eigen datamand

CentERdata, DANS en het SCP (Sociaal en Cultureel Planbureau) werken aan een nieuwe manier van datadiseminatie. Samen stellen ze de data van het onderzoek Culturele Veranderingen van het SCP via een online vragenbank beschikbaar zodat deze beter ontsloten worden. De data van deze (twee)jaarlijkse studie zijn momenteel al beschikbaar via het online archiveringssysteem EASY, maar de nieuwe vragenbank opent veel meer moge-

lijkheden. Waar het voor onderzoekers op dit moment veel tijd kost om te zoeken naar individuele vragen en variabelen, kan dit straks in een paar muisklikken.

Questasy, de applicatie hierachter, is ontwikkeld door CentERdata. "Typerend voor Questasy is dat je er ook longitudinale data in kunt onderbrengen omdat het gebaseerd is op de DDI data-lifecycle standaard", vertelt Marion Wittenberg, de betrokken projectleider bij DANS. Deze standaard legt de nadruk op het in kaart brengen van de hele levenscyclus van data: van het onderzoeksplan tot de uiteindelijke publicatie.

"Verder heeft de applicatie een basketfunctie, oftewel een digitale mand, waarmee onderzoekers hun eigen dataset kunnen samenstellen." In deze mand kan de onderzoeker de

voor hem relevante variabelen uit de vragenbank bijeenrapen en is het niet meer nodig gehele datasets te downloaden om deze vervolgens zelf te koppelen.

Voor de toekomst denkt Wittenberg aan een grote centrale vragenbank met meerdere bekende studies. "Ik zou het heel mooi vinden als meer Nederlandse surveydata op deze manier zouden worden gedissemineerd", zegt ze. "Als de vraagteksten vertaald worden, zou het materiaal ook internationaal gebruikt kunnen worden." Financiering voor een dergelijke uitbreiding is er echter voorlopig niet. Het blijft veel tijd en geld kosten om het zoekwerk voor onderzoekers makkelijker te maken. Maar met het gezamenlijke project is er wellicht weer een stap gezet.

centerdata.nl/nl/ict-toepassingen/questasy