

kulturarvnord

MUSEER I NORDJYLLAND HAR DANNET ET NETVÆRK DER SKAL LØFTE DE NORDJYSKE MUSEERS FORMIDLING

Læs mere på: www.kulturarvnord.dk

Flere kræfter – bedre formidling

Kulturarvnord er ramme for et strategisk samarbejde mellem 10 kunst- og kulturhistoriske museer i Nordjylland. Udgangspunktet for samarbejdet er at forbedre museernes muligheder for at udnytte deres faglige og oplevelsesmæssige potentiale. Målsætningen er i første omgang at udvikle og gennemføre formidlings- og netværksprojekter, der lægger op til nært samarbejde med erhvervslivet og turisterhvervet.

Samarbejdet åbner imidlertid også op for andre fælles indsatsområder:

- Udvikling af en mere effektiv fælles markedsføring af museerne
- Udvikle formidlingsplatforme, som gør det lettere at etablere tværgående formidlingsprojekter
- Opbygge og fastholde ekspertise på områder, hvor museerne traditionelt er svage, f.eks. IT-området, fundraising, markedsføring
- Udvikle fælles administrative værktøjer

Udover samarbejdsmulighederne på disse faktuelle og tekniske områder, kan Kulturarvnord gøre det muligt for museerne at blive stærke og ligeværdige partnere i samarbejdet med myndigheder, erhvervslivet, forskningsinstitutioner og turisterhvervet. Kun på den måde får museerne en reel chance for at være med til at sætte dagsordenen på de områder, hvor kulturarven kan blive en væsentlig faktor i den overordnede udvikling af Region Nordjylland. Museerne kan tydeliggøre deres store potentiale og få styrke til at gå i front, når der skal udvikles kulturprojekter. Projekter med kulturarven i centrum vil tiltrække flere turister til området, gøre det mere attraktivt at etablere nye virksomheder og tiltrække dygtige medarbejdere til Nordjylland.

Men først og fremmest vil den styrkelse af museerne, som dette samarbejde kan medføre, give bedre og mere spændende museer til glæde for regionens egen befolkning.

Nordjyllands Kunstmuseum, Vendsyssel Kunstmuseum, Skagens Museum, Kunstbygningen Vrå, Try Museum, Sæby Museum, Læsø Museum, Vendsyssel Historiske Museum, Bangsbo Museum, Skagen By- og Egnsmuseum.



BANGSBO MUSEUM OG ARKIV DIGITALES II – DET SVÆRE VALG

Digitales II er et konkret eksekveringsprojekt, som udnytter et tysk befæstningsanlæg fra 2. Verdenskrig som ramme om formidling af besættelsestidens historie. Projektet inddrager nye medier (mobiltelefoner, touch-skærme, infostandere, WLAN og e-blæk) som kommunikationsmidler og brugeren skaber selv fortællingsstrukturen igennem en række valg.

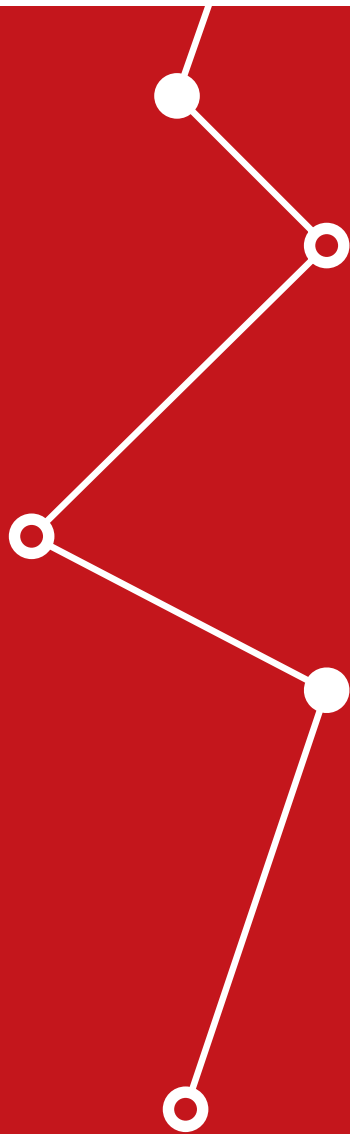
Bangsbo Fort blev anlagt af den tyske besættelsesmagt og omfatter omkring 70 betonbunkere placeret ved kysten syd for Frederikshavn. Fortet ligger i ca. 80 meters højde med udsigt til Hirsholmene, Ska-gen, Sæby og Læsø i det fjerne. I en stor del af bunkerne etableres en række formidlingspunkter med hvert sit tema inden for rammerne af besættelsestidshistorien. Ved at lægge forskellige ruter mellem disse formidlingspunkter, kan området og perioden 1942-1945 opleves som modstandsmænd, nazisympatisør, tysk soldat eller lignende. Den besøgende påtager sig en identitet og bevæger sig gennem området ad en rute, som bestemmes gennem konkrete valg undervejs.

På denne måde får formidlingen en struktur, som genkendes fra et computerspil, hvor oplevelsen og fortællingen kommer indefra og ud ved hjælp af interaktion.

Projektet baserer sig på eksisterende netværk mellem museer, oplevelsesindustri, erhverv og forskning og tager afsæt i eksisterende formidlingsprojekter, hvor dele af den nye teknologi allerede er implementeret.

Projektet er unikt som følge af dets volumen, det faktum, at en række nye medier kombineres med traditionel formidling og på grund af den høje grad af interaktion. Det er et innovationsprojekt, som vil tiltrække flere turister og nye målgrupper, men vigtigst; det vil inddrage og involvere børn og unge i et formidlingsunivers, der vækker nysgerrighed, giver indlevelse, og ved at optræde som aktør i historien, fortælles besøgende om besættelsestiden på en ny og fængslende måde.

NETVÆRKSPLATFORM MUSEUMSNETVÆRKET



Projektets formål er at udvikle en netværksplatform til samtlige deltagere i museumsnetværket Kulturarvnord. Netværksplatformen skal dels understøtte museernes innovationsprojekter, dels løfte museumsnetværkets anvendelse af informations- og kommunikationsteknologier (IKT).

Projektets sigte er at forbedre museernes elektroniske forretnings- og formidlingssystemer på tværs af oplevelsesfunktioner, administration, kommunikation og museernes digitale kompetencer.

Etableringen af netværksplatformen er afgørende for en effektiv gennemførelse af museernes innovationsprojekter.

Netværksplatformen skal omfatte tre indsatsområder:

Systemplatforme

Første indsatsområde er udvikling og implementering af en integreret og fremtidsorienteret systemplatform i form af interaktive medier og kommunikationsredskaber, der skal sikre mangfoldigheden, tilgængeligheden og udviklingen af museernes oplevelseskoncepter. Planen er at anvende it-teknologier i form af multimedia, audiovisuelle midler og internet til at muliggøre et museumsnetværk uden grænser, der kan fungere som ressourcecenter i forhold til dets faglige og pædagogiske områder hele året.

Støttefunktion

Andet indsatsområde er etablering af en støttefunktion i forbindelse med museumsnetværkets udvikling, implementering, anvendelse og evaluering af systemplatformen. Støttefunktionen etableres som en fælles human ressource (HR) funktion i museernes netværksorganisation og vil omfatte e-læring, træning, kurser og konsulentstøtte til alle deltagere i museumsnetværket.

Oplevelsesregnskab

Tredje indsatsområde omfatter en system- og effektivvurdering af netværksplatformen og de iværksatte innovationsprojekter. Vurderingen af museernes udviklingsaktiviteter udmøntes i et periodeafgrænset oplevelsesregnskab i samarbejde med Apex – center for anvendt oplevelsesøkonomi.

Etableringen af netværksplatformen forventes at aflede en væsentlig kulturøkonomisk effekt for regionen gennem en forøgelse af den turistmæssige omsætning, en positiv virkning på bosætningen samt et styrket samspil mellem museer, vidensinstitutioner og turisterhverv.

Projektet gennemføres i partnerskab mellem samtlige deltagende museer i Kulturarvnord, Nordjyllands Statsskovdistrikt, Apex og AM Production A/S. Partnerskabet gennemfører projektet i samarbejde med en række regionale IKT- og medievirksomheder og assistance fra konsulenter med særlig viden inden for museumsformidling og oplevelsesdesign.

Projektet skal udvikle kunstmuseet som oplevelsesmedie for turister, borgere og studerende. Projektet skal samtidig etablere et netværk af regionale aktører fra regionens kulturliv, vidensinstitutioner og erhvervsliv der ønsker at benytte museet som ramme for udvikling af "det gode liv".

Fokus for projektet er udvikling af museet som oplevelsesmedie og drivkraft for kulturøkonomisk vækst i yderområdet med kulturarven som grundlag. Kulturarven repræsenterer et oplevelsespotentiale, der kan bringe yderområderne i Nordjylland ud af den eksisterende kritiske situation med befolkningsmæssig og økonomisk stagnation.

Udviklingen af museet omfatter tre dimensioner:

Salonophængning

Udvikling af et udstillingskoncept baseret på en salonophængning af Skagens Museums samling af malerier. Salonophængningen medfører, at brugerne både er observatører og aktører i salonen der iscenesættes som et kulturelt rum med dialog og diskussion.

Digital platform

Udvikling af en digital platform for oplevelsesbaseret læring i samarbejde med elever, lærere og pædagoger. Den digitale platform udvikles med anvendelse af nye IKT-teknologier og oplevelsesdesign.

Publikationsplatform

Udvikling af en publikationsplatform for involvering af borgerne i kunstformidling gennem udarbejdelse og udgivelse af et jubilæums-skrift, udarbejdet af brugerne og udgivet af museet.

Udviklingen af museet som oplevelsesmedie understøttes gennem etablering af en netværksorganisation bestående af Skagens Museums interessenter og samarbejde med regionens kulturarvsklynge. Endvidere gennemføres kommunikations- og markedsføringsaktiviteter for at sikre synligheden og tilgængeligheden af museets oplevelsesaktiviteter.

Projektet er en konkret udmøntning af det regionale vækstforums indsats inden for oplevelsesøkonomi og turisme. Aktiviteterne gennemføres således i tæt samarbejde med Toppen af Danmark og destinationens udvikling af helårsturisme.

Projektets aktiviteter gennemføres ligeledes i samarbejde med museumsnetværket, Skagen Turistforening, ApEx, AM Production A/S og udvalgte konsulenter med særlig kompetence inden for museumsformidling og oplevelsesdesign.

SKAGENS MUSEUM KUNSTEN SOM OPLEVELSE

SKAGEN ODDE LÆRENDE OG INTERAKTIVE OPLEVELSER

Projektet Skagen Odde Interaktion (SOI) har til formål at udvikle lærende oplevelser, der kan forøge gæsternes erkendelse og forståelse af naturens kræfter og dynamik i samspillet med kulturhistorien ved brug af mobile teknologier, multimedieformidling og e-læring.

Formidlingen af oplevelserne sker med fokus på Skagen Odde, der er verdens største sandodde. Projektet har ligeledes til formål at koble formidling omkring Skagen Odde med anvendelse af nye interaktive medier og natur- og kulturvidenskab for derigennem at skabe en moderne formidlingsplatform for lærende oplevelser.

Projektet kvalificerer formidlingen af nogle af Danmarks mest besøgte naturattraktioner. Naturområder nær Skagen besøges årligt af omkring to millioner mennesker.

Formidling i tre oplevelsessituationer giver brugeren en mulighed for at få en helhedsorienteret lærende oplevelse (erfaringsbaseret læring), der omfatter aktiv eksperimenteren, reflekterende observation, konkret oplevelse og abstrakt begrebsliggørelse.

Kombinationen af tre oplevelsesmedier medfører endvidere, at formidlingen af brugerdrevne, lærende oplevelser dels kan gennemføres før, under og efter museumsbesøget og dels kan gennemføres som oplevelsesmæssige udviklingsforløb (virtual reality) gennem tiden, natur- og kulturhistorisk og videnskabeligt.

Generelt vil oplevelsen for brugeren være et samlet forløb, en "før, under og efter"-oplevelse, hvor forskellige situationer har tilpassede medier og formidling, som understøtter brugerens situation/lokali-tet. På samme tid kan de enkelte formidlingsmedier også anvendes isoleret. Således kan brugeren tilgå hjemmeside, Surface-medier eller hotspots, få en oplevelse og tilegne sig merviden uden nødvendigvis at have beskæftiget sig med alle formidlingsmedier.

Brugerne har mulighed for at begynde formidlingen via flere medier og på flere forskellige lokaliteter. Eksempelvis på internettet, hvor man kan læse om SOI-projektet og printe et kort, med mobile hotspots – ved disse kan man hente info ved hjælp af mobiltelefon. Formidlingen kan også begyndes ved de fysiske og interaktive medier på museet eller ved den tilsandede kirke. Endelig er det muligt at gå i dybden med egentlige lærematerialer via internettet hjemmefra.

Projektets sigte er formidling af naturen som oplevelse gennem edutainment og sansning. Projektet indgår direkte i Toppen af Danmarks udvikling af Nordjylland som helårsdestination med fokus på "Naturen Plus", der skal udvikle naturens oplevelses-økonomiske potentialer.

Udviklingen af naturoplevelser omfatter tre oplevelsessituationer: På museet, på stedet og på internettet – der giver turisten en helhedsorienteret naturoplevelse. Kombinationen af de tre oplevelsesmedier medfører at formidlingen af naturoplevelser kan gennemføres før, under og efter museumsbesøget.

På museet

Formidlingen af lærende oplevelser på museet vil tage udgangspunkt i udbygning af en ny, permanent udstilling på Rubjerg Knude Museum, der er beliggende i den gamle Strandfogedgård. Der etableres et interaktivt, multimediebaseret eksperimentarium med edutainment og sansning som rød tråd.

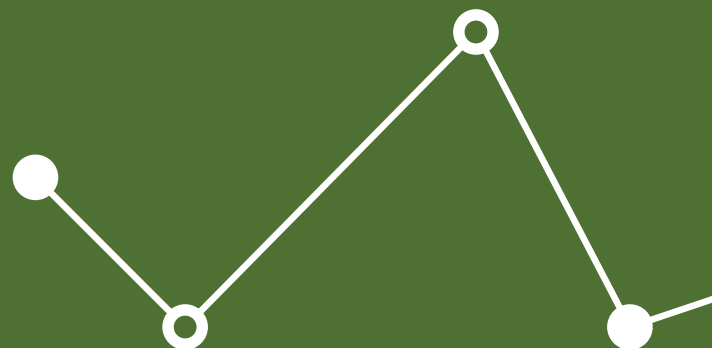
På stedet

Formidlingen på Rubjerg Knude og i det fredede omkringliggende landskab gennemføres via ture og kurser med naturvejleder. Den personlige formidling gennem naturvejleder suppleres med elektronisk formidling af ca. 20 landskabsposter, som henviser til information der kan tilvejebringes via mobiltelefon.

På nettet

Projektets formidling på nettet baseres på www.rubjergknude.dk – en hjemmeside om Rubjerg Knude og områdets historie. Hjemmesiden vil skabe en virtuel, medrivende oplevelse der motiverer brugeren til at besøge stedet og museet og samtidig gøre den komplekse viden om området forståelig for alle.

Projektet gennemføres af Vendsyssel Historiske Museum i samarbejde med museumsnetværket, ApEx, AM Production A/S, Nordjyllands Statsskovdistrikt samt udvalgte leverandører og konsulenter med særlig kompetence inden for multimedieformidling og oplevelsesdesign.



VENDSYSSEL HISTORISKE MUSEUM NATUREN SOM OPLEVELSE



kulturarvnord

En række museer i Nordjylland har dannet et stærkt netværk, som har til formål at løfte de nordjyske museers formidling og IKT, således at formidling af kulturarv bliver stærkere og mere engagerende. Udover de 10 nuværende deltagere, så forventes det at flere kobler sig på fremover.

Netværket har lavet en reel hensigtserklæring om samarbejdet og har igangsat en række demonstrationsprojekter, som alle arbejder med innovativ formidling og brugerinddragelse. De 5 søsatte projekter har alle modtaget støtte fra Vækstforum og realiseres netop nu.

www.kulturarvnord.dk