

Afrapportering Oldtidsspillet (titel ændret til På opdagelse i jernalderlandsbyen)

Mål og baggrund

Målet med projektet var at føje en ekstra dimension til Museum Østjyllands formidling af ældre jernalders kulturhistorie ved at skabe sammenhæng mellem et virtuelt univers og den fysiske udstilling.

Projektet skal ses i forlængelse af Museum Østjyllands hidtidige arbejde med spilbaseret formidling (f.eks. i udstillingerne På klimaets betingelser og Byens Puls) og af museets erfaringer med at koble det fysiske udstillingsrum med virtuelle universer (f.eks. basisudstillingen Middelalderens mennesker og undervisningstilbuddet Formidlingsmaskinen). Målgruppe for projektet har især været unge i alderen 12-25 år. Denne gruppe er inddraget i udvikling af projektet.

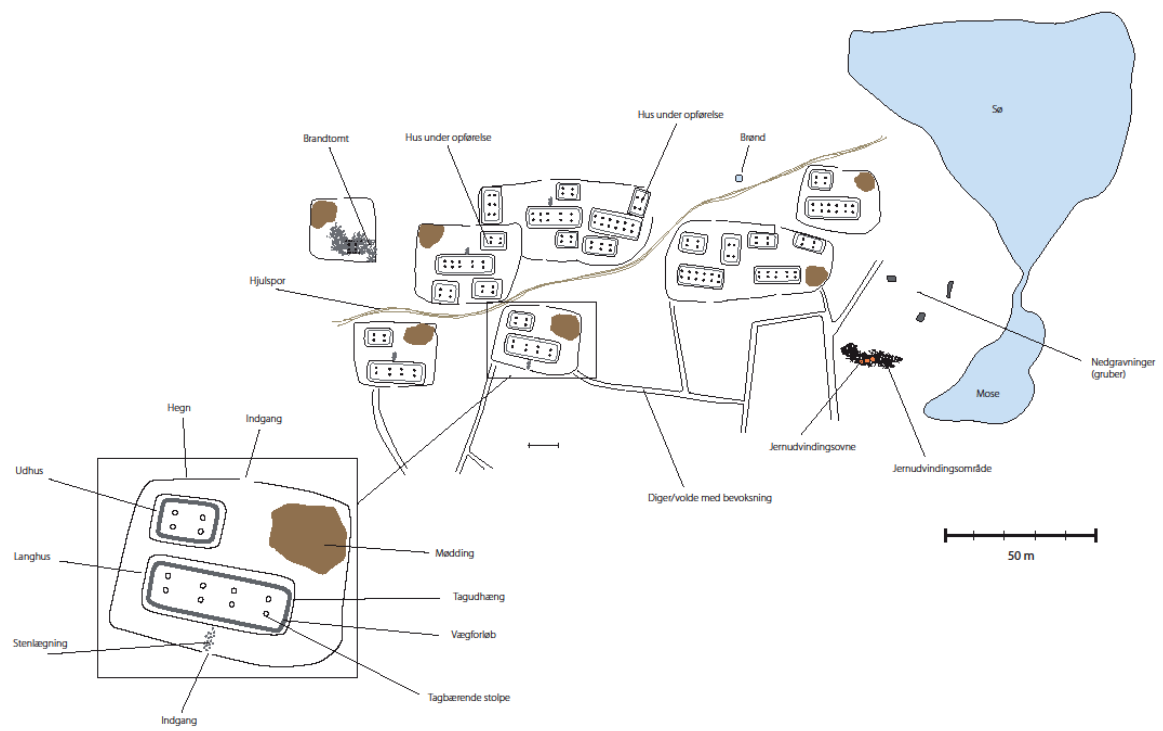
Strategisk indgår På opdagelse i jernalderlandsbyen i museets bestræbelser på inden for de nærmeste år at etablere helt nye basisudstilling omkring oldtidens historie. Dermed bliver projektet dels et eksperimentarium i forhold til at afprøve nye formidlingsformer, der kan fungere i en basisudstilling, som skal fungere i en længere periode, dels et reelt udviklingsforum, hvor der bliver skabt delelementer, som vil komme til at indgå i den kommende basisudstilling.

Projektets udførelse

3D-model som omdrejningspunkt

Den oprindelige plan for Oldtidsspillet var at udvikle et spilmiljø med museets fysiske model af en jernalderlandsby udgravet ved Frederiksdalsvej syd for Randers som omdrejningspunkt. Som følge af, at bevillingen til projektet var betydeligt mindre end det ansøgte, blev det valgt at lægge mindre vægt på selve spilelementet, og interaktionsdelen er nedtonet noget, mens der blev bibeholdt en sammenhæng mellem den fysiske udstilling og et nyudviklet virtuelt univers.

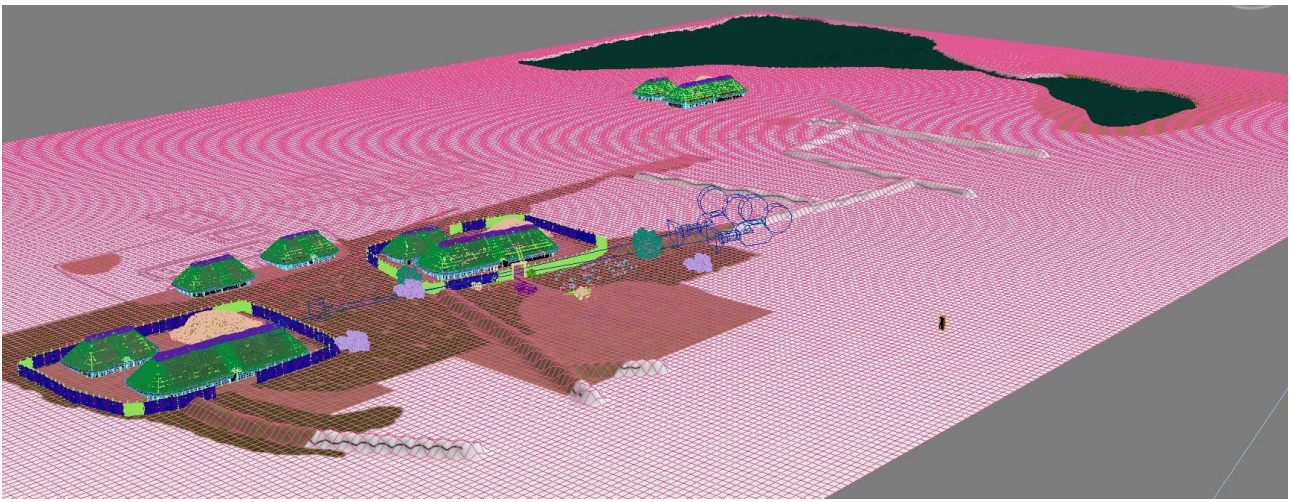
Omdrejningspunktet i På opdagelse i jernalderen er en 3D-model af en landsby fra ældre jernalder. Jernalderlandsbyen har museets arkæologer udgravet og dokumenteret i den sydlige udkant af Randers. Landsbyen og dens historie er hidtil i den nuværende oldtidsudstilling formidlet gennem en traditionel fysisk model. Med 3D-modellen åbner der sig helt nye formidlingsmæssige perspektiver, idet landsbyen nu kan blive befolket nogle af de mennesker, der har levet og ageret i landsbyen, men som arkæologerne kun har fundet efterladenskaber af. 3D-modellen giver også mulighed for at formidle detaljer, som den fysiske model ikke formår. Det gælder for eksempel redskaber, vogne og husdyr.



Modificeret tegning over landsbyen lavet på baggrund af udgravningsplanen.



Landsbyen i fysisk model



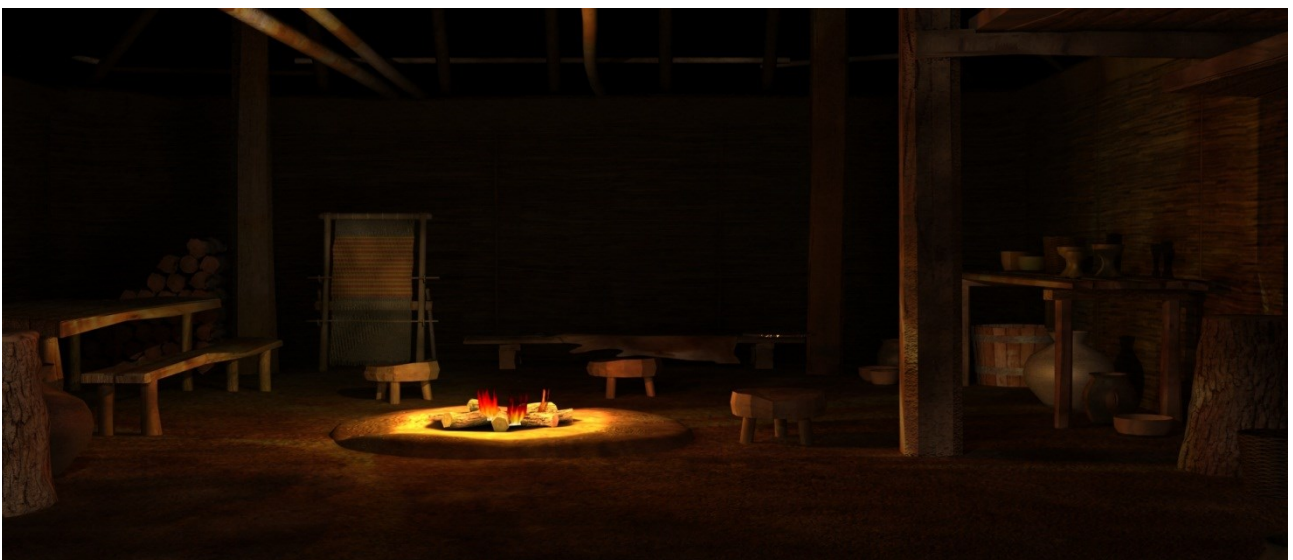
Oversigt 3D-model



Landsbyen i 3D-panorama



Mosen



Inde i et af landsbyens huse

Landsbyen befolkes

For at levendegøre landsbyen er der i projektet udviklet en række karakterer: høvdingen, troldmanden, fiskeren og hans dreng, smeden og hans lærling, trælkvinden, to bedstemødre og deres børnebørn, bonden og bondekonen og tilflytterkvinden.



Landsbyens persongalleri

Dette persongalleri optræder i i alt 17 små film af cirka et minuts varighed. Filmene præsenterer forskellige hverdagsituationer, som de kan have udspillet sig i jernalderen f.eks. fortæller høvdingen om sine alliancer og trælkvinden om det ikke at være fri, arbejde hårdt og være højgravid. Filmene er i forskellige sammensætninger tilgængelige på tre trykfølsomme skærme. Persongalleriet er endvidere projiceret ned på den fysiske model af jernalderlandsbyen, hvor de bevæger sig rundt og agerer.

Oplæggene til filmene er skrevet i et samarbejde mellem medarbejdere fra museets formidlingsafdeling og arkæologiske afdeling. Herefter er de af dramatikerne blevet bearbejdet til filmmanuskripter. Hver af de 17 film belyser et aspekt af dagliglivet i en landsby for 2200 år siden, f.eks.: ofringen til mosen, pligter, børnedødelighed, arbejdet i marken, børnenes pligter, husbyggeriet og alliancer.



3D-model befolket, høvding og troldmand



Troldmand i mosen



Troldmand på brandtomt



Høvding og troldmand

Hverdagen i jernalderlandsbyen og hos museumsgæsten

Når gæsterne har set en af filmene til ende, bliver de på skærmen stillet et enkelt spørgsmål med relation til hverdagen i filmene om vores jernalderforfædre, men også med relevans for vores tid 2200 år senere. Det kan være spørgsmål som: Bærer du smykker eller tatoveringer, der viser, hvem du er? Ønsker du at have det samme arbejde som din far eller mor? Kræver religioner stadig sine ofre? Tror du på et liv efter døden?. Når gæsten med et tryk på skærmen har besvaret spørgsmålet med ja eller nej, dukker der et søjlediagram op, som fortæller hvor mange procent, der har svaret henholdsvis nej eller ja til spørgsmålet.



Optagelse og redigering. Skuespillerne er optaget på green screen og efterfølgende sat ind i den virtuelle landsby.



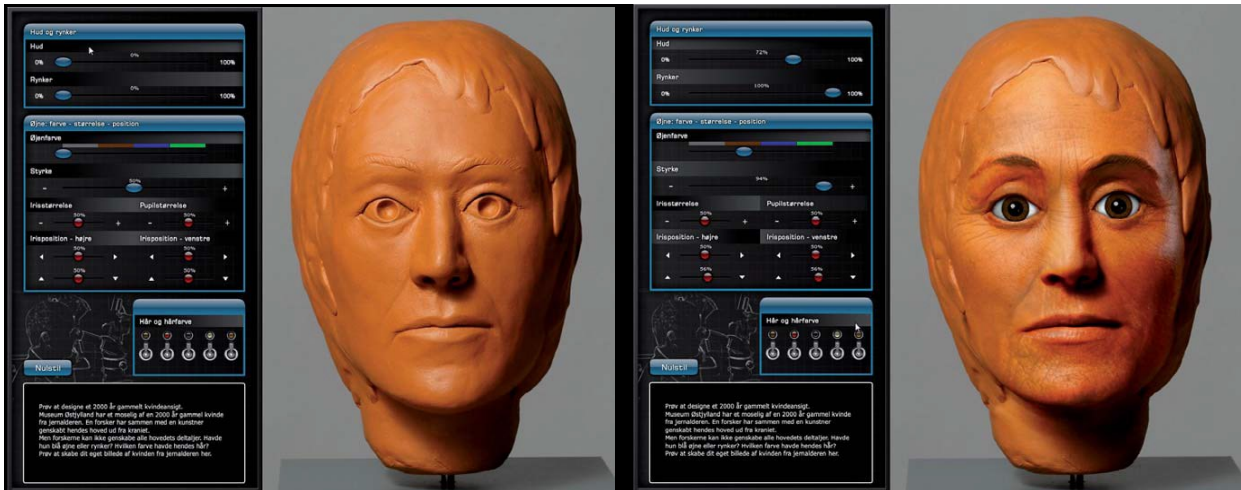
Børn "På opdagelse i jernalderen"

Auningkvinden som interaktivt objekt

Moseliget Auningkvinden, som er et af museets klenodier er udstillet i sammenhæng med den fysiske model af jernalderlandsbyen. Hun er fundet i Dønmosen ved Auning 20 km øst for Randers, men bortset fra den geografiske afstand kunne hun faktisk godt have levet i landsbyen ved Frederiksdalsvej. Flere af filmene med tilknytning til jernalderlandsbyen kredser da også om ofringerne til mosens guder. Der er derfor klare linjer mellem jernalderlandsbyen og moseliget.

Derfor er Auningkvinden og formidlingen af hende også gjort til en del af projektet. Museet har i anden sammenhæng fået genskabt Auningkvindens ansigt i ler, og der er de senere år gennemført en lang række undersøgelser af moseliget og hendes velbevarede dragtdele.

Det genskabte ansigt er brugt som udgangspunkt for en 3D-model, som publikum får adgang til via en trykfølsom skærm. På skærmen kan gæsterne selv interagere med "lærhovedet" og tilføje de elementer, som vi ikke ved så meget om, og som nok så mange undersøgelser pt. ikke kan give svaret på. På skærmen er der nemlig mulighed for at ændre på Auningkvindens ansigtstræk. Man kan ændre hudfarve og graden af rynkethed i huden. Man kan ændre øjenfarve, øjenstilling og størrelse på pupiller og iris. Og man kan ændre på moseligets hårfarve. Derved får man mulighed for selv at forestille sig, hvordan den mere end 2000 år gamle kvinde kunne have set ud, og man når måske til en erkendelse af, at hun rent faktisk ikke ville skille sig ud i folkemængden på gaden i dag.



Auningkvinden. Interaktiv skærm med mulighed for at publikum selv eksperimenterer med moseligets udseende

Brugerinddragelse og eksperimenter med interfacedesign

Museet har samarbejdet med forskellige brugergrupper i udviklingen af På opdagelse i jernalderlandsbyen. Brugerinddragelsen har kørt i to spor. Det ene spor har omhandlet Auningkvinden og Udgravningsspillet, hvor vi igennem et halvt år testkørte installationerne. Ud fra observationer af og feedback fra brugerne – både frie grupper og skoleklasser rettede vi installationer til, så de blev mere brugervenlige samtidig med at vi noterede os brugernes behov. Vi lavede en workshop med en 1. htx-klasse, der handlede om museumsformidling og kommunikation - såvel analog og digitalt. Her fik vi brugbar respons på de digitale installationer.

De erfaringer, vi har fra brugernes brug af den enkle interaktion med Auningkvinden og det mere komplekse Udgravningsspillet, har ikke været uvæsentlige i forhold til det videre arbejde med projektet På opdagelse i jernalderlandsbyen. Et vigtigt fokus har været detaljeringsgraden af interaktionen. Vi har erfaret, at enkelhed og gennemskuelse øger tilgængeligheden i et musealt rum, der i forvejen rummer mange indtryk og udtryk.

Det andet brugerinddragelsesspor, vi har kørt, har været i direkte forbindelse med udviklingen af På opdagelse i jernalderlandsbyen. Vi havde en opstart, der blandt inkluderede en frivillig gruppe på 5 elever fra en 7. klasse. Her holdt vi møde omkring den fysiske landsbymodel og brainstormede på muligheder, forventninger og tanker i forhold til at vække landsbyen digitalt til live. Her var spilelementet stadig i højsædet. Vi oplevede at de unge havde stor erfaring med og forbrug af digitale spil. Det smittede af på deres forventninger. De gav alle udtryk for en forventning om høj grad af interaktion og mulighed for at udvikle sig gennem et spilforløb.

Senere i forløbet afviklede vi en workshop med en 5. klasse og deres historielærer, hvor vi arbejdede med oldtiden gennem en kreativ animationsproces. Udgangspunktet for workshoppen var at finde ud af, hvad fascinerer, og hvad motiverer børn i forhold til temaet: oldtiden.



Udgravningsspillet som det stod i særudstillingen "Oldtiden under lup".



Brugerinddragelse gennem workshop med temaet Fascination

Samarbejdspartnere og ydelser

På opdagelse i jernalderen har været et af de af Museum Østjyllands hidtidige formidlingsprojekter, som har involveret flest samarbejdspartnere og flest forskellige fagligheder.

Multimediedesigner Pim Feijen, som museet har samarbejdet med i en årrække, udviklede den digitale model af jernalderlandsbyen og den virtuelle udgave af Auningkvindens ansigt.

Multimediedesigner Rune Weinrich udviklede den virtuelle udgravning.

Skuespiller og instruktør Pia Mourier har været dramatiker på projektet. Hun har som manuskriptforfatter og instruktør sammen med museets fotograf og et hold skuespillere rekrutteret gennem bl.a. Randers Egnsteater, Teaterskolen Kasta'lia og Teatret Neo i Randers produceret de film, der udgør et væsentligt element i projektets formidling. Musiker og komponist Søren Bendixen har produceret lydkulisse til filmene. For at fuldende jernalderillusionen er der til projektet lånt rekonstruerede dragter og redskaber fra Hvolris Jernalderlandsby, Moesgård Museum og Dejbjerg Jernalder ved Ringkøbing-Skjern Museum.

Derudover har udstillingstekniker Johan Arenfelt assisteret med teknisk bistand i forhold til at udvikle brugergrænseflader. Johan er som følge af sit arbejde med projektet nu blevet fast tilknyttet museet som udstillingstekniker foreløbig for hele 2012.

I forhold til formidling af Auningkvinden og de fortællinger, resterne af hende rummer, er der samarbejdet med de forskere, som har gennemført naturvidenskabelige undersøgelser af Auningkvindens jordiske rester og hendes klædedragt: Seniorforsker Ulla Mannering fra Danmarks Grundforskningsfonds Center for Tekstilforskning ved Nationalmuseet og professor Niels Lynnerup, Retsmedicinsk Institut, Antropologisk laboratorium ved Københavns Universitet. Ulla og Niels fortæller om deres forskningsresultater i tre små film, publikum kan vælge mellem på en trykfølsom skærm.

Perspektiver, læring og videndeling

På opdagelse i jernalderlandsbyen er det første skridt i retning af at få etableret helt ny basisudstilling om oldtiden i Museum Østjyllands afdeling i Randers. I den kommende basisudstilling vil såvel Auningkvinden som modellen af jernalderlandsbyen komme til at indgå som centrale elementer, og den formidling, som er udviklet i forbindelse med projektet, vil blive overført til den nye udstilling.

I forbindelse med projektet er der gjort nyttige erfaringer omkring brug af digitale modeller til formidling, omkring inddragelse af fiktion i formidlingen og omkring interaktion. En del af både erfaringer og materiale er der og vil der blive draget nytte af i forbindelse med andre formidlingsprojekter, som Museum Østjylland gennemfører i disse år. Det gælder – ud over den nye basisudstilling om oldtiden i Randers – nye basisudstillinger i Grenaa, Tidshjulet, som er et nyt introrum i museets afdeling i Randers og i undervisningsmaterialet Møde med oldtiden. Desuden vil der blive trukket på erfaringer og materiale i forbindelse med projektet Museet som mødested, som er et brugerinddragelsesprojekt i forhold til netop udvikling af museets nye basisudstillinger i Grenaa og Randers.

Erfaringerne fra projektet videndeles systematisk med Holstebro Museum og Museum Sønderjylland - Arkæologi Haderslev, der er i opstartsfasen med et stort digitalt formidlingsprojekt "Jeg er arkæolog". Projektet er støttet af Kulturstyrelsens formidlingspulje. Vidensdelingsgruppen består af projektlederne på "Jeg er arkæolog" museumsinspektør Ann Bodilsen fra Holstebro Museum og museumsinspektør Merete Boel Esserbæk fra Museum Sønderjylland - Arkæologi Haderslev og museumsinspektørerne Benita Clemmensen og Helle Lebahn Bentzen fra Museum Østjylland.

Projektet er desuden lagt ud på hjemmesiderne www.e-museum.dk og www.ulfimidtnord.dk, og museumsinspektørerne Benita Clemmensen og Helle Lebahn Bentzen planlægger at skrive en artikel i Danske Museer om det tværfaglige samarbejde på tværs i museet og med teaterverdenen.

Medarbejdere på projektet

Museumschef Jørgen Smidt-Jensen, overordnet projektansvarlig

Museumsinspektør Benita Clemmensen, fagligt indhold

Museumsinspektør Ernst Stidsing, fagligt indhold

Museumsinspektør Helle Lebahn Bentzen, formidlingsmæssigt indhold

Udstillingsarkitekt Ole Birch Nielsen, projektleder

Fotograf Hans Grundsøe, foto, film, grafik

Udstillingstekniker Johan Ahrenfeldt, teknik, interaktion

Arkæolog Julie Lolk, fagligt indhold, kostumer