

Skema til videndeling om museumsformidling

Indsendt: 18-06-2009 10:31:22
 Indsendt af: 83.91.91.110 (hrl@viborg.dk)
 Referencenummer: 13228

SKEMA TIL VIDENDELING OM MUSEUMSFORIDLING

Kulturarvsstyrelsen
 Museer
 H.C. Andersens Boulevard 2
 1553 København V
 Telefon: 33 74 51 00
 E-mail: postmus@kulturarv.dk



Hvad skal skemaet indeholde?

Formidlingsprojekter, der har modtaget tilskud fra Kulturarvsstyrelsen, skal udarbejde en afsluttende rapport, som indeholder evaluering af projekter og refleksioner over medarbejdernes læringsudbytte. Rapportens konklusioner gengives i dette skema.

Hvad skal oplysningerne bruges til?

Oplysningerne er beregnet til offentliggørelse og systematiseret videndeling mellem danske museer om formidlingsprojekter inden for kunst-, kultur-, og naturarv, der har modtaget støtte fra formidlingspuljerne 2007-2010.

Udfyldelse af skema

Klik på spørgsmålstegnet øverst i højre hjørne for information om udfyldelse af blanketten.

Projektets titel

Viborgs brand 1726

Hvilken pulje/puljer har projektet modtaget støtte fra (der er mulighed for at tilføje og fjerne puljer)

Pulje 1. Udvikling af museernes formidling

Pulje 4. Brugerundersøgelser

Hvilket genstandsfelt/fagområde bygger projektet på? (max 300 tegn)

Bysamfund i 1700-årene. I 1726 blev den bedste halvdel af Viborg ødelagt af en storbrand. Økonomisk og socialt blev det skelsættende. Viborgs nuværende bymidte er et resultat af genopbygningen.

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Målgruppen er primært et ikke-museumsvant publikum, især børn og unge, der tiltrækkes af mere dramatiserende formidlingsformer.

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Målet er at give moderne mennesker en intuitiv forståelse af den katastrofe, som ramte viborgenserne i 1726. Tillige er formålet at give byens nuværende borgere og gæster kendskab til, hvorfor byplan og arkitektur i den indre by ser ud som den gør i dag.

Hvilke formidlingsformer er projektet baseret på? (max 300 tegn)

Formidlingen kombinerer især virkemidler fra animationens, teaterets og museets verden. De besøgende møder historien i et sanseligt rum, hvor lyd, lys, animation, kulisser og installationer "genskaber" de dramatiske begivenheder i 1726.

Hvad er projektets resultater og læringsudbytte? (max 300 tegn)

Projektets resultater er et oplevelsesrum, der indgår som en permanent del af Viborg Stiftsmuseum nye basisudstilling. Læringsudbyttet for museet er i alt væsentligt konstruktive erfaringer med samarbejdet med eksperter, der arbejder med andre formidlingsformer. Brugerundersøgelser følger.

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Henning Ringgaard Lauridsen
Institutionens navn	viborg Stiftsmuseum
Institutionens netadresse	vibmus@viborg.dk
Link til projektrapport	http://www.viborgstiftsmuseum.dk/viborgsbrand.htm
Samarbejdspartnere	The Animation Workshop, Mark Film, lydtekniker Kim Engelbredt, Århus Teater, scenograf Steen Loch-Hansen, Peders lysdesign & specialeffekts, Modelværkstedet. Analysefirmaet anex.