



GAMMELESTRUPS

BØRNEUNIVERS

BEST PRACTICE KATALOG

Et katalog
til inspiration for
interiørmuseer der ønsker
flere legende
handlemuligheder i
undervisning og
udstilling



STRATEGI FOR LEGENDE HANDLEMULIGHEDER

Formålet med Børneuniverset var bl.a. at åbne for nye fortællinger og handlemuligheder via bl.a. digitale tiltag i museets udstilling.

En af udfordringerne i historiske interiørmuseer er at designe indsatserne således, at de ikke forstyrrer gæstens oplevelse af det autentiske miljø, men stadig giver mening, og sammensmelter med museets faste udstilling.

Vi afprøvede og udviklede derfor en række strategier for indsatserne. Disse strategier kan du lære mere om og implementere i egen museal kontekst, gennem vores webinar der, udover dette i hæfte, også findes på:

www.gammelestrup.dk/boerneuniverset.

Nogle af de udviklede indsatser var digitale, nogle var analoge og andre forenede de to komponenter. Alle blev de gjort tilgængelige i museets udstilling på en måde, der stemte overens med de historiske interiører, samtidig med at det åbnede for rummenes fortællinger og de kilder, der normalt ikke er til rådighed for museets gæster - alt igennem legende tilgange i øjenhøjde med både børnefamilier og skoleklasser.

De digitale lag åbnede for mange nye muligheder, der længe havde været efterspurgt blandt museets gæsterne. Med de digitale virkemidler kunne vi få både genstande og portrætter til at tale, og på dermed også åbne for tjenestefolkenes skjulte fortællinger.



INDHOLD OG INDSATSER

De digitale blev placeret i et online univers tilgængeligt på mobiltelefon via QR-koder og NFC-tags i museets udstillinger. Her kunne man tilgå mini-games og interaktive 360 repræsentationer af museets rum.

F.eks.: www.gammelestrup.dk/spisestuen eller www.gammelestrup.dk/kuffert

De analoge enten efterlignede det digitale indhold, så det var lettere tilgængeligt for særlige brugergrupper, eller fungerede som en selvstændig oplevelse, der kunne nydes uden et digitalt komponent.

De analoge og digitale var særligt tilrettelagte formidlingsstationer, hvor fysisk interaktion med genstande og opsætninger blev understøttet af audiovisuelle virkemidler. Disse gav bl.a. gæsterne mulighed for at bladre i Eske Broks dagbog eller interagere med genstandene i en Grevindes påklædningsværelse, samt at interviewe tjenestefolk via en simpel fladskærmsløsning.

Selvom alle indsatser vakte positiv begejstring blandt alle adspurgte gæster, var de to sidstnævnte formater særligt populære. De var lette for gæsterne at afkode og de skabte taktile oplevelser, man kunne være fælles om.

Formaterne kunne bl.a. foranledige til fælles handlinger eller give konkret fysisk adgang til genstande og fortællinger, der ellers var utilgængelige.





GAMMEL ESTRUP

HERSKABELIGE MUSEUMSOPLEVELSER

Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum har med projektet ”GAMMEL ESTRUPS BØRNEUNIVERS” etablere et helstøbt børneunivers på Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum, der inviterer til legende og lærerige møder med herregårdenes kulturarv. Børneuniverset henvender sig til børnefamilier og skoleklasser gennem legende tilgange til formidling og bevæger sig i krydsfeltet mellem det digitale og det analoge.

I kataloget følger en række korte og overførbare stjerneeksempler på succesrige initiativer i forbindelse med legende tilgange til undervisning og museumsformidling fra Gammel Estrups Børneunivers

