

Kulturstyrelsen
 Museer
 H.C. Andersens Boulevard 2
 1553 København V
 Telefon: 33 74 51 00
 E-mail: muse@kulturstyrelsen.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.

Gem kladde Hvis du vil gemme en kladde af din ansøgning, skal du klikke på  i menubaren øverst til højre.

Udfyldelse af skema

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

Projektets titel

Mediemuseet 3.0 et formidlingslaboratorium for den digitale mediehistorie

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

Pulje 1. Udvikling af museernes formidling

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

Formidling af 1980'ernes computerspilskultur med særligt fokus på Commodore 64 computeren og den æstetik og subkultur, der opstår omkring C64'eren. Hele projektet er tænkt som en co-creative proces, et samarbejde med det nuværende og fremtidige

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Målgruppen var primært de 14-29-årige, både de unge, der kommer i deres fritid, og de unge, der kommer via deres uddannelsesinstitutioner. Projektet var dog også rettet mod et lidt ældre segment, nemlig de, der var unge i firserne og tog del i datidens digitale

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Projektet har fokus på at udvikle Mediemuseet som socialt læringsrum, på at udvikle museets rolle som facilitator af brugerinddragende processer og på at samle viden sammen, så de involverede parter er i en kontinuerlig lærings- og udviklingsproces.

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

En udstilling om den tidlige computerspilskultur i 1980'erne koblet sammen med en række events som koncerter med elektronisk 8-bits musik, workshops og filmforvisninger i og omkring udstillingslokalet.

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

Som nævnt er projektets resultat en udstilling. Her har de involverede brugere i nogen grad importeret en museal meningsøkonomi, men de har dog også har prioriteret at skabe deltagelsesmuligheder for de besøgende. I forhold til events har museet i højere

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson

Lise Kapper

Institutionens navn

Odense Bys Museer/Mediemuseet

Kontaktpersons e-mail

liska@odense.dk

Institutionens netadresse

http://museum.odense.dk/museer/mediemuseet

Link til projektrapport

| | |
|---|---|
| Samarbejdspartnerne udgjorde først og fremmest Space Invaders ved Ras Bolding, Jannick Juhl og Helene Esbech. | 5 |
| | 6 |