

Vikingetidens Århus

Rapport over formidlingsprojekterne Vikingernes Aros og Hikuins blodhævn

Vikingernes Århus er et projekt, der kombinerer en genstandsbaseret udstilling med en stedsbestemt formidling via mobiltelefoner på udvalgte steder i byrummet i Århus. Formidlingen vil ske, hvor fundene blev gjort. Formidlingen vil skabe sammenhæng mellem den nutidige by og vikingetidsbyen.

Projektet består af to dele. Den ene er udstillingen *Vikingernes Aros*, der er udstillingen i Vikingemuseet, der ligger i kælderens i Nordea Bank, Sct. Clemens Torv 6 i Århus. Udstillingen er gratis at besøge og åben i bankens åbningstid.

Den anden del af projektet er AudioMove dramaet *Hikuins blodhævn*. Det er et stedsspecifikt teaterstykke, der har udgangspunkt i 12 udvalgte lokaliteter, hvor der er fundet spor af aktiviteter i vikingetiden.

Organisatorisk blev det til to adskilte projekter, som Moesgård Museum begge var en del af. Udstillingen *Vikingernes Aros* blev udført af Moesgård Museum i et samarbejde med Nordea Bank og finansieret af midler fra Århus Kommune og Nordea Fonden, foruden museets egne midler. *Hikuins blodhævn* blev finansieret af midler fra Region Midt og Århus Kommune, samt af midler fra projektets involverede parter, som sad i den styregruppe, der var ansvarlig for produktionen af projektet. Det var Moesgård Museum, VisitÅrhus, Midtjysk Turisme, Alexandra Institutet og Teater Katapult. Projekterne blev derudover støttet af Kulturarvsstyrelsens formidlingspulje. Moesgård Museum koordinerede sammenhængen mellem de to projekter, så *Hikuins blodhævn* inddrog udstillingen, og så at udstillingen kunne blive udgangspunktet for *Hikuins blodhævn*. Selvom det blev to organisatorisk forskellige projekter, vil de her blive omtalt sammen, da der ligger den samme formidlingsidé bag den.

Målsætning og målgruppe

Målsætningen var at formidle af kulturhistorien på en vedkommende og engagerende måde ved de fysiske steder, hvor fundene er gjort, og at gøre vikingetidens historie nemt tilgængelig for borgere og for besøgende i Århus, idet udstillingen og mobilformidlingen er gratis, og derved at en del af formidlingen sker i ude i byrummet, hvor folk i forvejen færdes.

Projektets primære målgruppe er turister og borgere i Århus. Projektets tilbud var gratis og søgte at henvende sig til brugere af byrummet. Den del af projektet, der brugte mobiltelefoni som meddelelseskanal, blev særligt kommunikeret ud til studerende og brugere af turistinformationen.

Udstillingen Vikingernes Aros

Du går ad en trappe tre meter ned og er på niveau med vikingetidens lag. Stedet er mellem vikingetidens Århus' huse og ved plankevejen, der ligger lige inden for byens vold. Resterne af plankevejen ligger der, hvor den lå. Grubbehusene er markeret i gulvet og fundene fra de enkelte

grubbehuse er placeret lige der, hvor huset lå. Det gælder også det lig, der blev fundet i et af grubbehusene. Et lig der ud fra placeringen viser, at det skødesløst blev kastet ind i huset, og som dermed må tolkes som den første kendte forbrydelse i Århus.

Kernen i formidlingen er følelsen af fortidens nærvæd. Publikum bliver gjort opmærksomt på at de er lige der, hvor vikingernes århusianere også var. Lys og lydeffekter (der bliver råbt på oldnordisk og en kærre bliver trukket gennem lokalet) er med til at understrege denne *in situ* fornemmelse.

Udstillingen åbnede den 24. maj 2008 og er blevet vel modtaget og velbesøgt. I de to første år (fra 24. maj 2008 til 1. juni 2010) har 57.976 besøgt udstillingen. Den er løbende blevet justeret. I efteråret 2009 blev der lavet større justeringer i udstillingen så den kunne blive udgangspunkt for projektets anden del Hikuins blodhævn.

Hikuins blodhævn

Hikuins blodhævn er et stedspecifikt hørespil skrevet af Svend Åge Madsen og Maria S. Madsen. Det bygger på data, Moesgård Museum har stillet til rådighed og er iscenesat af Teater Katapult.

Ved hjælp af mobiltelefonen bliver man sendt på en tidsrejse. En tidsrejse ca. 1000 år tilbage til år 1049. Tilbage til da Århus var vikingebyen Aros. Byen er truet af angreb udefra, og inden for voldene er der sket et mord. Smedens datter tager imidlertid vel imod deltagerne i Hikuins blodhævn og hun fører én sikkert gennem de snævre, men stemningsfyldte stræder.

På ruten, der ligger inden for den 1000 år gamle bebyggelse, bruger opleveren sin mobiltelefon til at finde og fotografere forskellige spor. Når man fotografere disse spor – som også kaldes semacodes – så aktiveres et lydunivers fra mobiltelefonen. På denne måde bliver opleveren selv hovedperson i en dramatisk AudioMove vikingekrimi mens han går turen fra Sct. Clemens Torv over Vor Frue Kirke til Latinerkvarteret, Bispetov og Århus Å.

På 12 udvalgte steder står man i nutiden præcist der, hvor tingene skete for 1000 år siden og hører fortidens drama, lyde og stemmer i ørerne. Opleveren er tilbage. Samtidigt kan brugeren på telefonens display se, hvordan byen så ud på det sted dengang – og nu – og ved udvalgte steder vises også fund, der er gjort det sted.

De 12 fortællinger er et miks af fiktion og historiske fakta, som lader lytteren – turisten eller århusianeren – blive hovedperson i sin egen spændende fortælling om byen i den fjerne fortid.

De digitale hjælpemidler: AudioMove, semacodes, mobiltelefoni og InfoGalleri

Genren, som Hikuins blodhævn benytter, er den nye teaterform AudioMove, som Teater Katapult opfandt i 2004 og har videreudviklet med ny teknologi lige siden. Vikingetiden bliver med andre ord gjort højteknologisk, når den formidles til publikum. Hver turist eller århusianer, som bevæger sig rundt på den ny historiske rute, kobles via deres mobiltelefon op på AudioMove-dramaet. Mobiltelefonens kamera kan aflæse såkaldte Semacodes, der er en form for strekkoder. Når disse Semacodes aflæses af telefonen, hentes en lydfil på en webadresse, og turisterne sendes videre i

historien. Den teknologiske løsning er udviklet af Alexandra Instituttets Center for Interactive Spaces.

Produktionen af Hikuins blodhævn tog længere tid end beregnet, og projektet blev lanceret i september 2009 i forbindelse med Århus Festuge 2009. I løbet af efteråret blev systemet gennemprøvet og løbende evalueret, hvilke blandt andet førte til, at flere mobiltelefoner blev indkøbt til udlån i VisitÅrhus' velkomstcenter. Installationen af programmet, der styre lydafsplnilingen og grafikken på telefonen, var for kompliceret for flere af brugerne, og derfor skulle det være muligt for flere at låne telefoner, der er sat op og klar til brug.

Sammen med indholdet til mobiltelefonerne blev der også produceret indhold om de 12 udvalgte steder til to Infogallerier, der blev placeret i udstillingen Vikingernes Aros og i VisitÅrhus velkomstcenter. Infogallerierne er infostandere, hvor udstillingens besøgende kan navigere i vikingetidens Århus, se billeder og læse mere om de 12 lokaliteter. InfoGallerierne fungerer også som downloadsteder for det program, der afvikler Hikuins blodhævn. Ved InfoGallerierne kan man gratis og via Bluetooth teknologien få overført styresystemet og alle lyd- og billedfiler, og dermed stilles Hikuins blodhævn gratis til rådighed. Projektet kan også downloades via mobilt netværk, men der skal man så betale den datatakt, som ens teleudbyder har. Historierne om de 12 steder på ruten er også gjort tilgængelige gennem hjemmeside www.hikuinsblod.dk, der er en introduktion til Hikuins blodhævn, og som er blevet lavet i et samarbejde mellem partnerne i projektet.

En formidling med fokus på indlevelsen

Både mobiltelefonidelen og den stationære udstillingen er bygget op om indlevelse skabt dels gennem dramatisering og ved brug af stedets kraft. In situ udstilling viser genstandene, hvor de blev fundet og mobilteknologien gør det muligt at høre de dramatiserede historier på de udvalgte fundsteder, der spiller en rolle i dramaet. Stedets særlige kraft bliver dermed bevidst fremhævet. Udstillingen er udgangspunktet i Hikuins blodhævn, og det er også der man møder liget som fortællingen kredser om. Brugen af dramatik på de aktuelle udgravningssteder er med til at involvere brugerne og få dem til på en mere følelsesbetonet måde at forholde sig til, at de er stedsmæssigt der, hvor vikingetidens mennesker også var. Samtidigt gør det dramatiske greb, at brugerne nemmere kan sætte sig ind i situationer og dilemmaer hos vikingetidens personer.

Evaluering og videndeling

I december 2009 lavede VisitÅrhus sammen med styregruppen for Hikuins blodhævn en evaluering af mobilprojektet. Evalueringen er tilgængelig gennem Midjysk Turismes hjemmeside.

Udstilling Vikingernes Aros blev præsenteret af Jens Kirkeby, Moesgård Museum, ved ODMs faglige orienteringsmøde på Fuglsø i november 2008, hvor der var arrangeret et besøg i museet. Hikuins blodhævn og tankerne bag AudioMove og in situ formidlingen er blevet fremlagt af Martin Brandt Djupdræt, Moesgård Museum og Eva Mikkelsen, Teater Katapult, ved en tematime Kulturformidling og mobiltelefoni arrangeret af Kulturarvssytelsen:, 28. oktober 2008. Hikuins

blodhævn blev også præsenteret af Martin Brandt Djupdræt ved Media-on-the-move seminaret 2009 afholdt i Aalborg.

Projektet var også udgangspunkt i to artikler om stedspecifikt formidling brag i Kulturarvsstyrelsen antologi *Digital museumsformidling – i brugerperspektiv*, redigeret af Anne Sophie Warberg Løssing, Jakob Hansen og Charlotte Hansen. 2009. De to artikler var Martin Brandt Djupdræt: Formidling ud af museet (pp. 79-83) og Martin Brandt Djupdræt & Eva Mikkelsen: Historier on the move (pp. 84-87).

En nøjere gennemgang af Hikuins blodhævn og brugerevalueringen af projektet er planlagt til efter sommeren 2010, der bliver den første højsæson projektet har fungeret i. Denne gennemgang er også planlagt til at blive videndelt gennem en artikel eller en præsentation, der derefter vil blive offentliggjort.

Link til evaluering, præsentationer og artikler:

Evalueringsrapport over Hikuins blodhævn:

<http://www.midtjyskturisme.com/Files/Filer2010/Vidensbank/Oplevelsestemaer/Pilotprojekt%20om%20Todimensionelle%20stregkoder.pdf> (aktivt link i juli 2010)

Hjemmeside for Hikuins blodhævn:

www.hikuinsblod.dk (aktivt link i juli 2010)

Præsentationen fra tematimen *Kulturformidling og mobiltelefoni* 2008:

http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/i_fokus_nu/dokumenter/kulturnet/tematimer/2008-10-28/pp_kulturarvsstyrelsen2.pps (aktivt link juli 2010)

Præsentationen fra *Media-on-the-move* seminaret 2009:

http://www.mediaonmove.com/NR/ronlyres/F5CEF394-8154-4557-8DCB-E5E81810071F/0/mediaonthemove_hukuinogruner.pdf (aktivt link juli 2010)

De to artikler Martin Brandt Djupdræt: Formidling ud af museet (pp. 79-83) og Martin Brandt Djupdræt & Eva Mikkelsen: Historier on the move (pp. 84-87) er i bogen *Digital museumsformidling – i brugerperspektiv*, red. af Anne Sophie Warberg Løssing, Jakob Hansen og Charlotte Hansen. 2009. Bogen kan downloades gennem dette link:

http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/publikationer/emneopdelte/digitalisering/digital_museumsformidling.pdf (aktivt link i juli 2010)

Martin Brandt Djupdræt
Moesgård Museum
9. juli 2010