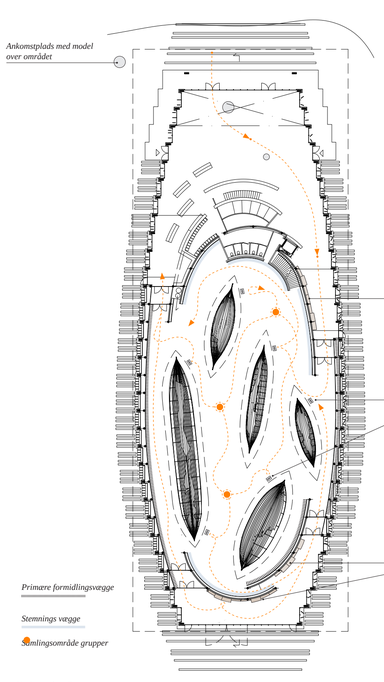
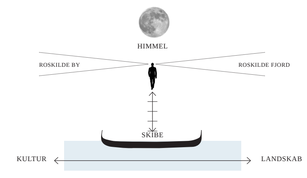
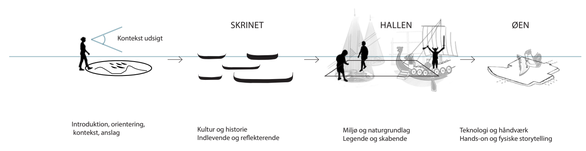
Skrin i by og fjord



Plandiagram formidling



Hovedidé formidling



FORMIDLINGSGREB

Det Nye Vikingeskibsmuseum er både en destination i sig selv og et ophold på en længere og større rejse. Det er en rejse, der levendegør historien om, hvordan vikingerne forandrede verden ved at revolutionere skibsbyggeri og teknologi.
Her finder vi svar, og vi finder inspiration til at søge videre. Som det smukt er beskrevet i Vikingeskibsmuseets vision: "Arven efter tidligere generationer skaber afsæt for vores eget liv."

Formidlingen er tilrettelagt efter et flow, der er baseret på tematikker fremfor kronologi. Tematikkerne er fordelt over de tre udstillingsplatforme; **Skrinet** – det kulturhistoriske perspektiv, **Hallen** – det miljøhistoriske perspektiv og **Museumsøen og -havnen** – det teknologihistoriske perspektiv.

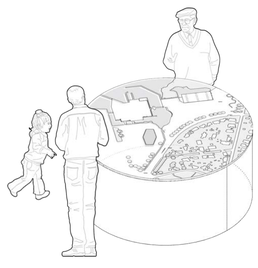
Mennesket i centrum
Mennesket står i centrum af fortællingen: Dem som var; vikingerne og dem som er; museumsgæsterne. Formidlingen skal, gennem en udstilling der føles relevant for samtiden, skabe relationer mellem gæsterne og vikingerne, mellem dengang og nu og på tværs af udstillingsplatformene. Det kalder på, at hvert tema perspektiveres og belyser et samspil mellem følgende temaer: kultur og historie, miljø og naturgrundlag samt teknologi og håndværk.

Gennem hele formidlingen ønsker vi at dyrke samspillet mellem disse perspektiver. Det gør vi gennem fortællinger, i fortolkninger, ved hjælp af iscenesættelser og via de formidlingsværktøjer, vi anvender.

I dialog med Vikingeskibsmuseets udstillingsgruppe ønsker vi, i et videre forløb, at udforske og skærpe formidlingsgrebene og fortællingerne, for at skabe ét samlet og fokuseret formidlingsunivers. Forslagets tilgang er derfor at skabe fleksible og inspirerende forudsætninger, der kan bruges som afsæt til at udvikle fortællingerne og iscenesættelserne. Vi ser forslagets formidlingsdel som et katalog. Fleksible og robuste løsninger integreres i arkitekturen og går i dialog med og styrker oplevelsen af rummenes kvalitet. Kataloget kan bruges aktivt i det videre forløb og muliggør flere forskellige formidlingsformer.

Universelt design
I forslaget er det også en målsætning om at skabe et universelt design og at forme udstillingsmiljøer, der tager højde for menneskelig mangfoldighed. Et design, der ikke kun fokuserer på det praktiske men også på æstetiske og sanselige tiltag, så alle inkluderes uanset krop, køn, etnicitet, seksualitet, kultur og alder. Forslagets greb skaber varierede oplevelser, der bevæger sig mellem det digitale og det analoge, mellem scenografiske rum som er iscenesat af kunstlys og medrivende projektioner og de rum, hvor dagslyset og udsyn til omgivelserne er med at fortælle historien. Som et gennemgående greb, for at styrke tilgængeligheden, bruges taktile elementer såsom; modeller, relieffer og genstande, der må berøres. Udstillingernes inventar og interaktive installationer er også medfortællere i mødet med vikingerne.

Materialevalg
Vi ønsker at dyrke håndværket i materialevalget. Vi er omhyggelige i valget af, hvordan ting er samlet. Samme tilgang går igen i de interaktive hands-on installationer, der inspirerer gæsterne til at bruge hænderne i dialog med tanken. Vi finder inspiration i vikingernes håndværk og fortolker det til design af udstillingsoplevelserne og formidlingsredskaberne. I skibsrummet finder vi inspiration i vikingernes viden om at væve sejl. Vi væver et nyt højteknologisk sejl, der fletter kulturhistorien og fortællingerne tættere sammen.



ANKOMST

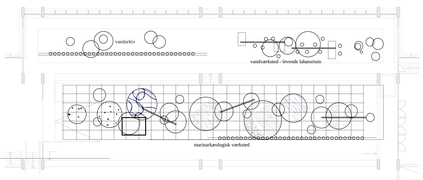
Oplevelsen begynder allerede ude ved ankomstpladsen. Her gives gæsterne overblik over hele museumsområdet og en kort introduktion til konteksten i mødet med en stor analog og taktil model over området. Dette punkt fungerer både som hjælp til de gæster, der ankommer alene, og som et samlingssted for grupper.
Her samles man og forstår områdets betalingszone, man orienterer sig om udstillinger og aktiviteter.

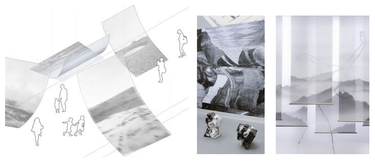
I entréområdet inde i Den Nye Museumsbygning møder gæsterne museets personale og modtager deres "boardingpas". Vikingeskibsmuseets boardingpas er billetten til rejsen. Gæsten har adgang til de forskellige oplevelser på museet og kan bevæge sig frit gennem både landskab og bygninger med en QR-kode på mobilen, en fysisk billet eller et armbånd.
Adgang til de enkelte bygninger sker gennem en scanningsstation, hvor en gate åbnes for gæsten. Denne løsning minimerer behov for bemanding og giver gæsterne en fleksibel adgang.

I direkte forbindelse med entrèfunktionen åbner rummet sig med en formidling ud mod fjorden. Her bliver vi mindet om, hvor vi er, og hvorfor Vikingeskibsmuseet ligger lige præcis her, hvor skibene blev fundet. Det er et af formidlingens hovedgreb: Gennem oplevelserne skabes en direkte forbindelse til fjorden. Vi skaber relationer og bevidsthed om kontekst dengang og i dag.

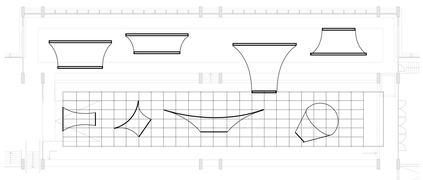
Efter formidlingen i foyeren bevæger man sig mod Skibsrummet igennem et formidlingsområde, hvor man introduceres til vikingernes verden. Man lægger langsomt fjorden bag sig og er på vej til at møde Skrinets indre.

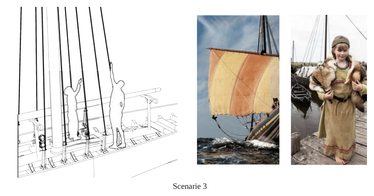
Scenarie 1



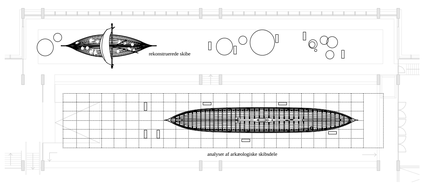


Scenarie 2





Scenarie 3



Formidling Hallen

Landskabssnit Nord / Syd

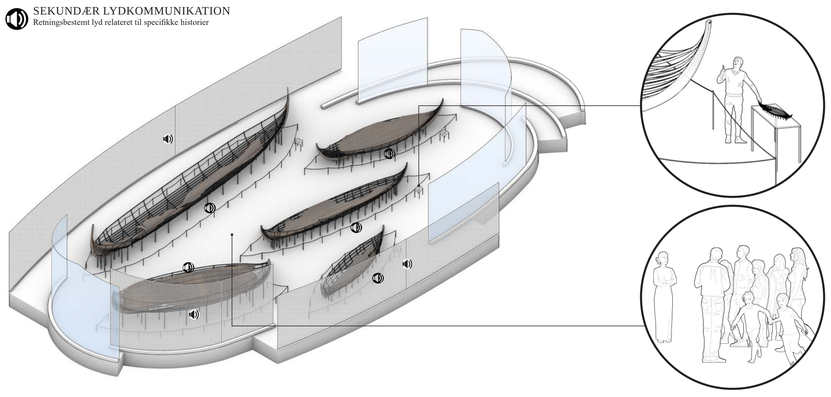
Medie og teknologi (fortællende lag)

PRIMÆRE KOMMUNIKATIONSFLADER
Skærme / Projektioner / LED matrix

SEKUNDÆRE KOMMUNIKATIONSFLADER
Lys / Grafik / Tekstur

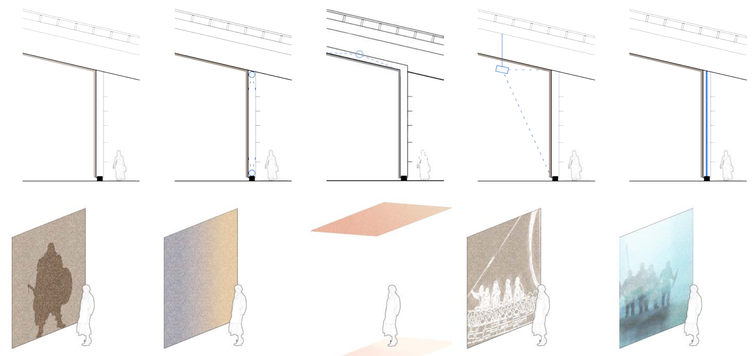
PRIMÆR LYDKOMMUNIKATION
Surround-sound reletaret til indhold på skærme

SEKUNDÆR LYDKOMMUNIKATION
Retningsbestemt lyd relateret til specifikke historier



Formidlingsgreb Skrinet (placering af skibe)

Væv, væg og loft | Baggrundsbelyst skærm | Belysning fra loft over væv | Frontal projektion | LED skærm

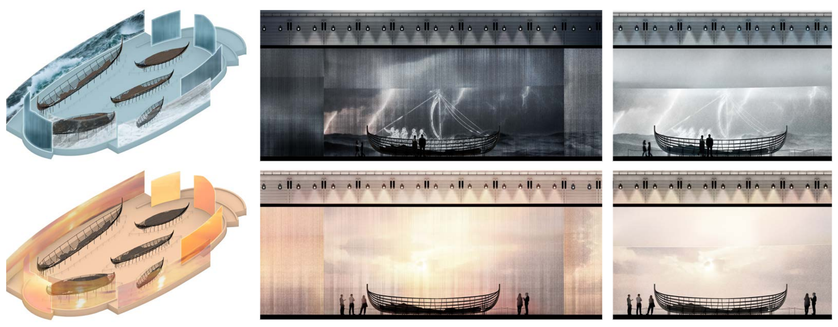


Densitet af vævning påvirker udtryk

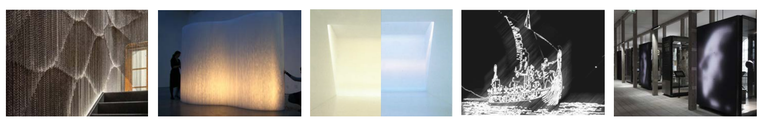
Farve baggrundsbelyste overflader

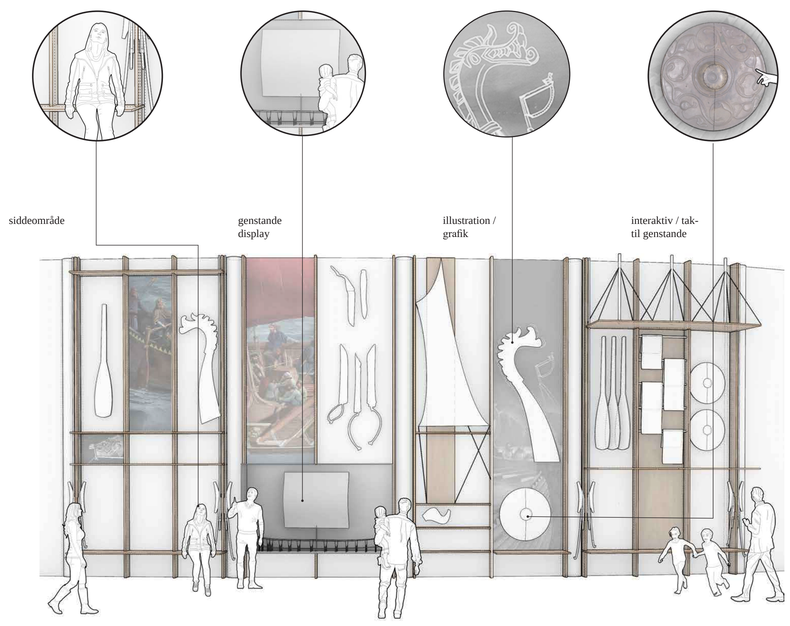
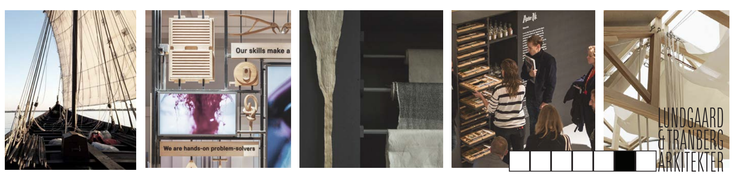
Vævet giver skærm til indhold, der kan projiceres på

Weave skjuler udstyr fra LED-skærm/matrix



Formidling Skrinet



LED skærm eksempel

Museumsgæsterne møder skibenes tid, deres mennesker og deres verden