

Fælles ansøgning fra Viborg Museum og Skovgaard Museet om kr. 100.000 til udvikling af mordgådejagten "Hvem myrdede Erik Klipping?"

Domkirke kvarteret i Viborg skal i de kommende år udvikles som en ny og markant turistattraktion. Ambitionen er, at Domkirke kvarteret skal være et midtjysk turismefyrtårn, der tiltrækker turister fra hele Nordeuropa. Det skal ske ved at udvikle Domkirke kvarteret efter en model i stil med Berlins Museumsinsel med flere attraktioner samlet i området omkring Domkirken. Målet er, at Domkirke kvarteret skal løfte hele området som et fælles brand, der tilbyder borgere og turister kulturaktiviteter på museerne og i byrummet af meget høj kvalitet.

Viborg Museum og Skovgaard Museet vil derfor i sommerhalvåret 2020 tilbyde flere nye aktiviteter i Domkirke kvarteret. Formålet er:

- At udvikle aktiviteter i Domkirke kvarteret af høj kvalitet for turister og borgere
- At tiltrække flere turister til Domkirke kvarteret og Viborg
- At tage første aktive skridt i udviklingen af Domkirke kvarteret som brand
- At udvikle og afprøve et nyskabende formidlingsformat i form af en intelligent og familievenlig mordgådejagt
- At Viborg Museum og Skovgaard Museet skaber et fælles produkt, der kan blive startskuddet til et nærmere fremtidigt samarbejde i Domkirke kvarteret

Med denne fælles henvendelse søges Viborg Kommunes Kultur- og Fritidsudvalg om kr. 100.000 som tilskud til udvikling af en af de centrale aktiviteter, museerne i fællesskab vil tilbyde turister og borgere i sommeren 2020: En intelligent mordgådejagt, der tager udgangspunkt i et vigtigt kapitel i Viborg og Danmarks historie. Gådejagten vil nemlig tage udgangspunkt i historien om mordet på den danske konge, Erik Klipping, der fandt sted Sankt Cecilienat i 1286 i Finderup.

En mordgådejagt

Museerne ønsker i fællesskab at udvikle en intelligent gådejagt i Domkirke kvarteret. Inspirationen er fundet i de koncepter, der er skudt op i flere større byer i Danmark og udlandet under fællesbetegnelserne Escape Rooms og Mystery Hunts. Disse har med stor succes formået at skabe en aktivitet for en bred målgruppe baseret på mysterier og gåder i en underholdende udformning, som samtidig stiller krav til deltagerne om kreativitet i tanke og handling og deres evner til at samarbejde.

Vi ønsker at udvikle et nyt turisme- og læringsprodukt, hvor vi trækker på fascinationen af mysterier og gåder og tilføjer et historieformidlende element. Vi vil derfor skabe en gådejagt, der tager udgangspunkt i en rigtig historie, men som i sin løsningsproces også har et lag af fiktion. En specifik historie vil danne grundlag for et mysterie, der skal løses af en familie eller gruppe, og som i sin jagt på løsningen i fællesskab skal løse en række gåder. Hertil vil byens rum blive bragt i anvendelse, idet gåderne vil inddrage elementer fra bygninger, statuer, malerier osv. Deltagerne vil derfor også komme til at opdage Viborgs unikke historiske bykerne på en helt ny og spændende måde.

Målgruppen for gådejagten er børnefamilier, hvor børnene primært er i aldersgruppen 10-18 år. Desuden vil skoleklasser fra mellemtrinnet kunne deltage i mordgådejagten og bruge aktiviteten som et led i historiefaget. Vi vil markedsføre tilbuddet lokalt og regionalt for børnefamilier og til skoleklasser gennem KLC. For at dække udgifterne til gådejagten vil en deltagerbetaling også blive nødvendig, men den vil blive sat så lav som muligt for at sikre et højt deltagerantal.

Gådejagten vil blive lanceret torsdag den 7. maj 2020 og vil i første omgang kunne opleves indtil udgangen af august med mulighed for senere genanvendelse. Museerne udvikler den i samarbejde med et firma, der har specialiseret sig i at skabe Escape Rooms og Mystery Hunts.

Budget

Udgifter

Spiludvikling	150.000
Projektledelse og indhold	200.000
Opsætning	40.000
Grafik og tryk	25.000
Markedsføring	100.000
Bemanning	75.000
I alt	595.000

Indtægter

Viborg Kommune	100.000
Sponsorer mv.	80.000
Viborg Museum	120.000
Skovgaard Museet	120.000
Deltagerbetaling	170.000
I alt	590.000