

NYT MUSEUM OM DANMARKSHISTORIE I VIBORG

PROJEKTBEKRIVELSE



VIBORG
MUSEUM



INDHOLDSFORTEGNELSE



VISIONEN

Side 3



1.000 ÅRS DANMARKSHISTORIE I VIBORG

Side 4



ET NYT MUSEUM VÆRD

Side 6



MÅLGRUPPER

Side 7



UDSTILLINGERNE I DET NYE VIBORG MUSEUM

Side 11



DEN NYE MUSEUMSBYGNING

Side 17



MÅLSÆTNINGER

Side 21



INSPIRATION

Side 22



ORGANISATION

Side 25



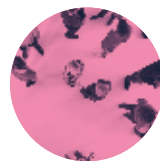
PROCES OG TIDSPLAN

Side 27



ØKONOMI

Side 28



KOMMUNIKATIONSPLAN

Side 32

VISIONEN



I et nyt bymuseum for Viborg vil vi formidle Danmarkshistorien, som den har udfoldet sig i byen gennem kongemagt, kirkemagt, retsvæsen og demokrati i 1.000 år. Museet placeres i byens tidligere landsretsbygning og bliver samtidig en krumtap i udviklingen af Domkirke kvarteret i Viborg som en ny og samlet kulturattraktion på internationalt niveau.

Det nye Viborg Museum vil i museumsbygning og byrum henvende sig til både byens borgere og besøgende fra ind- og udland. I udstillingerne og al øvrig formidling vil vi underholde gæsterne og engagere dem i den store magthistorie og retshistoriens svære dilemmaer for derved at skabe viden om og refleksion over fortidens foranderlighed samt dialog om fremtidens magtstruktur og retsstat i Danmark.

1.000 ÅRS DANMARKSHISTORIE I VIBORG



“

Der er omtrent midt i Jylland et meget navnkundigt sted, som dels på grund af sin høje beliggenhed, dels fordi der her i gamle dage hyppig har været holdt ofringer, på dansk tungemål kaldes Viberg. Der samles hyppigt store skarer fra hele Jylland, dels for at forhandle om de fælles anliggender, dels for at drøfte, hvorvidt lovene er retfærdige eller endnu gyldige og tillige give dem fasthed. Og hvad der dér er blevet fastslået med enigt samtykke af den forsamlede mængde, kan ikke ustraffet sættes ud af kraft i nogen egn af Jylland.

Ælnoth ca. 1120

1.000 ÅRS DANMARKSHISTORIE I VIBORG

På bakken over søen, hvor Hærvejen ender, og hvor Jyllands færdselsåre fra øst til vest krydser, havde vikingerne et helligsted. Her oprettede de også et ting. Dette ting og den by, der voksede op omkring det, har nu i 1.000 år været et helt centralt omdrejningspunkt for dannelsen af vores land og udviklingen af både verdslig og kirkelig magt, retsstaten og demokratiet.

Året 1018 er begyndelsesåret for byens pludselige vækst. Knud den Store slog da mønt her, og en by voksede til. Vikingernes ting blev til Landstinget, hvor sædvanelovene fik "fasthed", som den engelske munk Ælnoth beskriver det. Og her blev de danske konger valgt og hyldet af datidens stormænd. I alt kender vi til 35 danske regenter, der valgtes og hyldedes i Viborg. Den første, vi hører om, var Hardekud i år 1027, den sidste Chr. 5. i 1655 lige før enevældens indførelse. Hyldningerne i Viborg skete altid før landstingene i Lund og Ringsted,

da de jyske stormænd fra gammel tid havde det privilegie at kunne foretage valg først. Blev man ikke valgt i Viborg, blev man ikke konge.

Kongernes tilknytning til magtcenteret Viborg afstedkom mange dramatiske begivenheder, herunder den mest kendte af alle: Mordet på Erik Klipping, som blev kronet i Viborg Domkirke og siden begravet her efter at være blevet myrdet af ukendte gerningsmænd i Finderup Lade syd for Viborg i 1286.

Fra det gamle landsting over landsoverretten til Vestre Landsret i dag løber mere end 1.000 års retshistorie i Viborg i en ubrudt linje. Efter sædvanelovene kom Jyske Lov og Danske Lov, og i dag udmøntes Grundloven fra Vestre Landsret. Landstingets retslige funktion har også resulteret i mangan dramatiske begivenheder. Grumme mordsager, hekseprocesser og retsopgøret

efter 2. verdenskrig, hvor 17 danske krigsforbrydere blev dømt til døden og henrettet i Undallslund Plantage nordvest for Viborg, er få eksempler.

Landstingets festlige højdepunkt var Snaps-tinget og dets enorme markeder. Fra 1400-til 1800-tallet var Snapstinget den vigtigste arena i Jylland for politiske forhandlinger og økonomiske aftaler adelslægterne imellem. Og ikke mindst for indgåelse af giftermål mellem slægterne. Desuden lagde Stænderforsamlingernes mænd i perioden 1834-1848 grunden til Danmarks demokrati i Viborgs landstingssal.

Vikingernes helligsted forandredes efter kristendommens indførelse i Danmark til byens første domkirke efter 1060 med Heribert som Viborgs første biskop. Viborg blev med ikke færre end fem klostre og 12 kirker foruden domkirken den katolske kirkes højborg i Jylland. Det var også i dette stærke

katolske Viborg, at den lutherske reformation og dermed den største kulturrevolution i Kongeriget Danmark i 1.000 år begyndte i 1525, da johannitermunken Hans Tausen ankom til byen og begyndte sine kraftige lutherske inspirerede prædikener. I 1529 var reformationen gennemført i byen efter et folkeligt oprør mod bispedømmet. Bl.a. blev de 12 sognekirker revet ned, hvilket ændrede Viborgs skyline for altid. Reformationens retslige efterspil resulterede i bl.a. Skipper Clements brutale henrettelse på Domkirkepladsen i 1536.

Viborg indtager således en vigtig plads i Danmarkshistorien. Byens historie er historien om den lovgivende og den dømmende magt i Danmark i 1.000 år, statsdannelsen og udviklingen af det moderne Danmark.



Den moderne by Viborg er dybt præget af byens storladne og betydningsfulde historie. I embedsmandsbyen, som Viborg populært kaldes, fylder retsvæsenet og domkirken stadig meget, og byen udvikler sig i disse år kraftigt både som regionshovedstad, kulturby og f.eks. som hjemby for et af verdens mest anerkendte animationsmiljøer. Byens selvforståelse bygger på den 1.000-årige Danmarkshistorie, der har udfoldet sig her, og på historien der skal udfolde sig i fremtiden. Derfor er det også en samlet by og kommune, der står bag ambitionen om udviklingen af Domkirke kvarteret og et nyt Viborg Museum.

› ET NYT MUSEUM VÆRD

VIGTIG HISTORIE STÅR UFORMIDLET

Danmarkshistorien, som den har udfoldet sig i Viborg gennem 1.000 år, står uformidlet. Det er historien om den lovgivende og den dømmende magt i Danmark, udviklingen af både den verdslige og den kirkelige magt, statsdannelsen og skabelsen af det moderne Danmark. En historie, som er betydningsfuld og relevant for os alle både nu og i fremtiden.

Et nyt Viborg Museum giver en enestående mulighed for at skabe en samlet formidling om denne historie. Et museum, hvor gæsterne får indsigt i skiftende tiders fundamentalt anderledes magtstruktur og magtudøvelse, for sammenhænge mellem verdslig magt, kirkelig magt og retsvæsenet og for udviklingen af retsstaten og demokratiet i Danmark. Og ikke mindst et museum, hvor der skabes vigtig refleksion og dialog om både fortidens og fremtidens magt og demokrati i Danmark.

NYT MUSEUMSKONCEPT I DOMKIRKEKVARTERET

Viborg Museum har sat en vigtig forandringsproces i værk, som skal munde ud i et helt nyt museums-koncept, hvor vi dels får mulighed for at formidle vigtig Danmarkshistorie, dels kan indgå i nye spændende samarbejder på tværs af flere institutioner i en hidtil uset form i Danmark. Fremover adskilles museets formidling af byhistorie fra oldtidshistorie og omegnens historie. Den kommende museumsbygning i Domkirke-kvarteret bliver et rent bymuseum, hvor vi formidler det helt særegne ved Viborg bys historie. Oldtidshistorien vil i stedet blive formidlet i Hvolris Jernalderlandsby nord for Viborg, mens omegnens nyere tids historie vil blive behandlet på andre platforme.

Denne opdeling muliggør en klarere formidling af Viborgs helt unikke historie. Samtidig gør flytningen fra Hjultorvet til den tidligere landsretsbygning det nye Viborg Museum til krumtappen i Viborg Kommunes ambitiøse udviklingsplan for attraktionen Domkirke-kvarteret. Visionen for Domkirke-kvarteret er, at dets institutioner, bygninger og byrum i fællesskab skal forene kulturarv, arkitektur og kunst som én samlet kulturattraktion. En attraktion, hvor synergien mellem institutionerne skal udnyttes optimalt med f.eks. fælles skoletjeneste, kommunikation og markedsføring og fælles drift af et nyt besøgscenter i området, som skal danne udgangspunkt for gæstens besøg i området. Med det nye museums-koncept kan vi derfor fortælle hidtil uformidlet Danmarkshistorie i nær tilknytning til den nye samlede attraktion Domkirke-kvarteret og under helt nye og spændende samarbejdsformer.



Attraktionen Domkirke-kvarteret består udover Viborg Museum af Viborg Domkirke, Skovgaard Museet, Viborg Kunsthall samt kvarterets markante byrum (Domkirkepladsen, Stænderpladsen, Margretheplænen og sammenbindende gade-forløb). Se mere om Domkirke-kvarterets vision, organisation og tidsplan på www.domkirke-kvarteret.dk.

MÅLGRUPPER

I udviklingen af det nye Viborg Museum sætter vi gæsten i centrum. Derfor har vi på forhånd et opmærksomt øje for, hvem vores potentielle gæster er, hvorfor de kommer, og hvad der for dem er en god museumsoplevelse. Det gør vi for at skabe de bedst mulige udstillinger og faciliteter, og det gør vi for at kunne nå ud til en så bred målgruppe som muligt.

Vi definerer vores målgrupper ud fra en ambition om at stimulere deres motivation for at besøge os. Ved at forstå, hvorfor gæsterne besøger os, kan vi bedre udvikle og indrette museumsudstillinger og museumsbygning. Denne forståelse danner således baggrund for vores valg af formidlingsgreb og formidlingsmetoder, som beskrives senere, og det er desuden denne målgruppeforståelse, som efter museets åbning vil præge vores formidlings- og markedsføringsstrategi.

Vi har defineret seks motivbaserede arketyper og beskrevet, hvordan deres adfærd typisk er i udstillingsmediet ud fra følgende prioriteringer:

1. Viden 2. Autenticitet 3. Underholdning 4. Fællesskab



Type 1: Den videbegærlige

MOTIV:

Den videbegærlige går på museum for at blive klogere. Personen har en bred forhåndsviden og forventer dels at kunne styrke sin viden, dels at blive bekræftet heri.

ANVENDELSE:

Den videbegærlige opsøger udstillingstekster og øvrig formidlet viden i lyd og billeder. Oplevelsen af autenticitet er også et vigtigt parameter, hvor den videbegærlige kobler sin viden direkte sammen med kulturarven. Til gengæld er sansemættede oplevelser ikke interessante og bliver måske oplevet som forstyrrende elementer. For den videbegærlige er viden og autenticitet underholdning i sig selv. Et museumsbesøg har i mindre grad et socialt formål.

PRIORITETER:



Type 2: Den oplevelsessøgende

MOTIV:

Den oplevelsessøgende vil underholdes på et højt niveau og vælger et museum for dets brand og popularitet. Personen er kvalitetsbevidst og vil gerne dele oplevelsen med andre.

ANVENDELSE:

Den oplevelsessøgende prioriterer museets højdepunkter blandt udstillingerne og museumsgenstandene. Anvendelsen af udstillingerne sker gennem indoptagelse af sansefulde indtryk, som både skal bevæge og imponere vedkommende og give en fornemmelse af vigtigheden i at være til stede netop der. De stærke øjeblikke skal deles med andre, hvorfor den oplevelsessøgende orienterer sig meget mod gruppen og fællesskabet.

PRIORITETER:



Type 3: Facilitator 1 – Turarrangøren



MOTIV:

Turarrangøren skal vælge en ramme for sin gruppes næste arrangement. Succeskriteriet for personen er, at hele gruppen får en god oplevelse samt opnå anerkendelse for arrangementet.

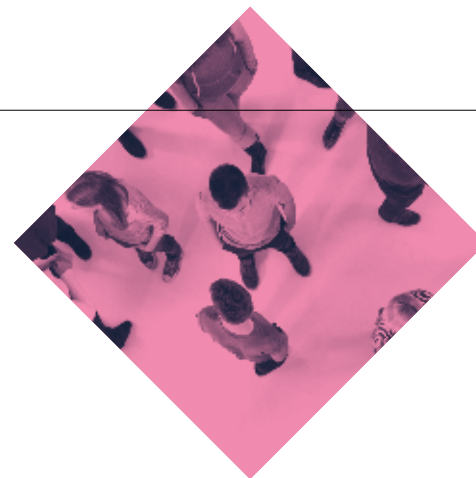
ANVENDELSE:

Facilitatorens oplevelse af et succesfuldt museumsbesøg er en komplet vurdering af alle besøgets elementer lige fra butik og café, service, udstillinger, garderobe og toiletter. Personen vil selv tilgå udstillingerne med et primært fokus på sin gruppes behov og vil være mindre optaget af de valgte udstillingsmetoder. Disse skal blot have høj kvalitet og stimulere gruppens behov for oplevelse. Desuden vil turarrangøren sætte pris på, at øvrige faciliteter i bygningen har høj kvalitet til gruppens tilfredsstillelse.

PRIORITETER:



Type 4: Medfølger 1 – Gruppedeltageren



MOTIV:

Gruppedeltageren går på museum, fordi facilitator 1 har arrangeret turen. Motivet for besøget er derfor et ønske om at være sammen med gruppen om en aktivitet.

ANVENDELSE:

Gruppedeltageren kan både have et ønske om at blive underholdt på museet sammen med gruppen og foretrække udstillinger, hvor sanser og følelser bringes i spil, men muligheden for at opnå ny viden og fordybe sig i tekster og informationer kan også være væsentlig. Vigtigst er dog, at oplevelsen sker i fællesskab med gruppen.

PRIORITETER:



> MÅLGRUPPER

Type 5:

Facilitator 2

– Underviseren



MOTIV:

Underviseren opsøger et museum for at perspektivere sin undervisning i et uformelt læringsrum.

ANVENDELSE:

Underviseren vil prioritere at overlade hoveddelen af museumsbesøget til en museumsformidler og vil i øvrigt foretrække, at udstillingerne er produceret med tanke på moderne børn og unges måder at tilgå viden. Desuden er det vigtigt, at der forefindes rum med faciliteter tilegnet skolegrupperes forskellige behov.

PRIORITETER:



Type 6:

Medfølger 2

– Eleven



MOTIV:

Eleven har ikke selv besluttet sig for at gå på museum, men følger klassen og lærerens beslutning herom.

ANVENDELSE:

Oplevelsen med museumsformidleren står helt centralt, og på egen hånd tilgår eleven udstillingerne med fokus på udstillingsgreb med fysisk aktivering samt dramatiseret formidling, som vil matche elevens øvrige anvendelse af uformelle læringstilgange. Adgangen til dybere viden i udstillingerne skal være let og hurtig og sker primært i forbindelse med løsning af opgaver på egen hånd.

PRIORITETER:



UDSTILLINGERNE I DET NYE VIBORG MUSEUM



Udstillingerne

Nye udstillinger i den kommende museumsbygning og formidling ude i byrummet skal føre gæsterne gennem historien om kongehyldninger og kongemord, landstinget og Jyske Lov, kirken og reformationen, Snaps-tinget og hekseprocesser, stænderforsamlinger og retsopgøret og meget mere. Gennem en medrivende og underholdende oplevelse skal ny og vigtig viden formidles, med refleksion og dialog hos gæsterne til følge.

Det er ambitionen, at udstillingerne og formidlingen i museumsbygning og byrum dels skal stimulere hver enkelt gæsts motivation for at besøge museet og Domkirkekvartret som det er beskrevet i forrige afsnit, dels skal udstillingerne og formidlingen indfri de kvalitative målsætninger.

For at opfylde denne ambition tager vi i udviklingsprocessen, produktionen af udstillingerne og indretningen af museet afsæt i syv centrale formidlingsgreb.



1. TEMATISERET KRONOLOGI I ÉT FORLØB

Viborgs historie skal formidles som en tematiseret kronologi i ét let aflæseligt forløb med en righoldig viden til rådighed. Vi vil således fortælle én samlet, fremadskridende historie om Danmarkshistorien, som den har udfoldet sig i Viborg fra 1018 til moderne tid gennem kongemagt, kirkemagt, retsvæsen og demokrati.



2. EN SOCIAL OPLEVELSE

Et besøg på Viborg Museum skal give gæsterne mulighed for at opleve historien sammen som gruppe og i fællesskab. Indretningen af museet og valgene af formidlingsmetoder skal søge at understøtte dette.



3. VARIATION I UDSILLINGERNE

Den enkelte histories eget formidlingspotentiale skal definere hver udstillings design, opbygning og formidlingsmetode. Det giver en varieret oplevelse og fremmer gæstens positive reception af formidlingen og den efterfølgende erindring af museumsbesøget.



4. KULTURARVENS FORTÆLLEKRAFT

Kulturarvens helt særlige fortællekraft skal udnyttes optimalt i udstillingerne. Viborg Museums righoldige samling skal bringes i kreativt spil og samspil med fortællingen samt styrke autenticiteten og gæstens nærvær med svundne tider.

5. DIGITAL FORMIDLING OG ANIMATION

Digital formidling skal styrke fortællingen og give historien liv og stemning, ligesom den skal gøre det let at tilgå viden i udstillingerne. Animation vil blive anvendt som et helt centralt digitalt greb til at dramatisere historien og skabe liv til udstillingsgenstandene.



6. FØLELSER OG STEMNINGER I SPIL

Hver historie rummer sin egen stemning og vækker særlige følelser. Disse stemninger og følelser skal inspirere til fortællervinkler og formidlingsmetoder for at stimulere muligheden for identifikation og en dramatiserende tilgang til historieformidlingen.



7. AKTIVT VÆRTSKAB

Vi arbejder med aktivt værtskab og det personlige møde, hvorfor man som gæst altid vil kunne møde en museumsformidler på museet. Disse vil indgå i dialog med gæsterne på alle niveauer, formidle historie og lytte til gæsternes egne ræsonnementer og fortællinger.





TRE EKSEMPLER

I de følgende eksempler beskrives tre udstillinger, som på forskellig vis vægter nogle af de syv formidlingsgreb og har flere forskellige målgrupper for øje. Fælles for eksemplerne er, at de gennem dramatisering af historien og brug af moderne udstillingsmetoder underholder gæsterne, inspirerer dem til at opsøge yderligere viden og ansporer dem til refleksion og dialog.

Eksempel 1

KNUD DEN STORES VIBORG 1018

Lette skyer glider hen over en blå himmel. Der lyder lærkesang fra oven, og en frisk brise mærkes i ansigtet. En lille by ved søen emmer af liv og aktivitet. Noget vigtigt er under opsejling. Børn løber, håndværkere arbejder, vogne ruller. Ryttere ankommer fra alle sider, for der skal holdes ting. Love skal bestemmes og udmøntes, retfærdighed skal råde.

Det er Viborg i 1018. Byen, hvor Knud den Store slog mønt, er i hastig vækst omkring tinget. Museumsgæsterne i rummet betragter fascineret klyngen af nye huse ved søen. Forrest ses de mange fantastiske fund, Viborg Museum har gjort ved Søndersø, som stammer fra årene omkring 1018. Og genstandene får liv. Animerede, fabulerende fortællinger bevæger sig fra genstandene hen ad gulvene og op mellem huse og hen på tinget: Barneskoen,

man kiggede på, sættes i animeret form på et barn, der løber ned ad vejen. Værktøj forvandler sig til redskaber i hænderne på håndværkere, og mønter ender i hænderne hos møntmesteren Svartgol, der slår Knud den Stores mønt. Det hele samler sig i et handlingsforløb omkring tinget og helligstedet, de jyske stormænds samlingssted.

Det er byens oprindelseshistorie, som formidles til gæsterne gennem et stemningsfyldt og levende tidsbillede og i en fascinerende og underholdende udstillingsform. Den kronologiske fortælling om Viborg får et udgangspunkt, kulturarvens fortællekraft kommer til sin ret, animation levendegør historien, og udstillingen bliver en fælles oplevelse for gæsterne.

Eksempel 2

HENRETTELSEN AF SKIPPER CLEMENT 1536

Der går et sus gennem folkemængden, idet bøddelen svinger øksen i et hårdt slag ned mod Skipper Clements nakke. Slaget skiller i ét hug hovedet fra kroppen. Tre mænd træder til og løfter kroppen helt op på skaffottet, så bøddelen kan fortsætte afhugningen af lemmer, inden de lægges på hjul og stejle.

Midt i denne folkemængde står der en museumsgæst. Denne er trådt ind i et mindre brostensbelagt område med antydninger af bygninger og domkirken på væggene. Iført en VR-brille befinder gæsten sig i Viborg om morgenen den 8. september 1536. Handlingsforløbet i VR-brillen skifter vedvarende mellem tre perspektiver af 20 sekunders varighed: Første perspektiv er beskuerens på torvet, fra det langsomt fyldes i morgenskumringen. Fra andet perspektiv kigger gæsten over skulderen

på en nervøst brevskrivende munk, der skjuler sig i en bygning tæt ved torvet. Det tredje perspektiv er Skipper Clement, hvis færd man følger gennem hans eget blik.

Det er afslutningen på Grevens Fejde og reformationen i Danmark, som fortælles på en nervepirrende og underholdende måde ved hjælp af animation og en VR-brille. Ved at tage udgangspunkt i hovedpersonen for det retslige efterspil kan der trækkes tråde til resten af historien om Grevens Fejde og den politiske afslutning på reformationen.



Eksempel 3

RETSOPGØRET EFTER 2. VERDENSKRIG 1946-50

Skarpe projektører tændes pludseligt. En mand bliver ført til en pæl. Ordreråb høres, skud lyder, manden synker sammen, og lyset dæmpes. Museumsgæsten står midt på henrettelsespladsen i Undallslund Plantage nordvest for Viborg. På væggen formidles om baggrunden for henrettelserne, inden seancen gentages. Bag den autentiske genopbygning af "henrettelsespladsen" kan man tilgå skærme med info om hver af de 17 dødsdømte krigsforbryderes baggrund og ugering. Der er desuden skærme med et dybere vidensniveau samt afsluttende skærme, hvor gæsterne skal forholde sig til de etiske problemstillinger, der er forbundet med retsopgøret.

Det er et vigtigt stykke Danmarkshistorie, som gæsterne involveres i og skal tage aktiv stilling til. Kan man indføre dødsstraf med tilbagevirkende kraft? Kan dødsstraf forsvares? Hvad vil vi i dag mene er en passende straf for en krigsforbryder? Udstillingen bringer stærke følelser i spil, ansporer til refleksion og skaber dialog mellem gæsterne. I denne udstilling vil gæsterne også kunne møde en museumsformidler, der kan bidrage med perspektiver og lytte til gæsternes ræsonnementer.

Byrumsformidling

Når gæsterne forlader det nye Viborg Museum og bevæger sig ud i Domkirkekvarterets historiske pladser, gader og gårde, venter der flere oplevelser. Museet er, så at sige, gået i forvejen og har formidlet historien der, hvor den rent faktisk fandt sted.

Vi udnytter den enorme styrke, den stedbundne historie har. Derfor kan man opleve opbygningen af domkirkerne, Chr. 4.'s kongehyldning på Nytorv, kirkelige processioner, Hans Tausen og følgernes storm på Gråbrødre Kirke, nedrivningen af 12 kirker efter reformationen, retsforhandlinger på tinget, Snapstingets festlige markeder, den dødelige duel i Nytorvgade 1674, byens brande og en række andre stedbundne historier. Således kan man lade sig informere og bevæge af historiens stærke vingesus gennem gaderne og over pladserne.

Helt konkret vil vi opstille 10 "kikkerter" på 10 forskellige placeringer i Viborgs historiske bymidte. I hver kikkert kan man frit tilgå 2-3 korte animerede fortællinger af historiske forløb, der har fundet sted her. Kikkerterne er let tilgængelige for alle forbi-passerende, gratis at anvende og får et dragende indhold for alle nysgerrige.

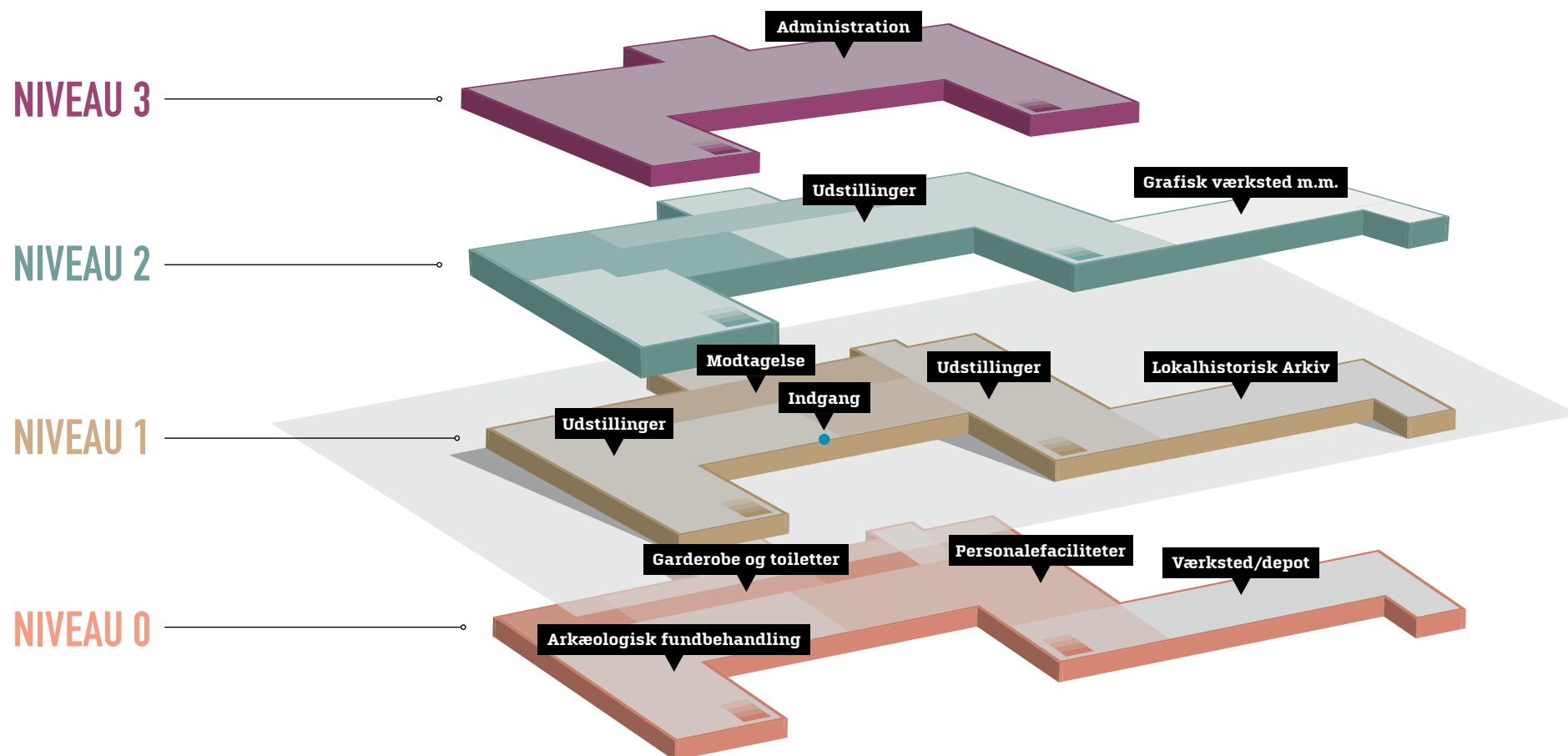


DEN NYE MUSEUMSBYGNING

Den kommende museumsbygning fungerede som Vestre Landsret fra 1920 til 2014. Bygningen, dens placering og dens historie er ideel for det nye Viborg Museum. Som det fremgår af dispositionsplanen på de følgende sider, kan bygningen rumme alle museets funktioner. Dog projekteres der en etablering af særudstillingslokaler et andet sted i Domkirke kvarteret til skiftevis brug af de involverede institutioner.



DEN NYE MUSEUMSBYGNING





MUSEUMSVÆRT OG BUTIK



AFSNIT A

Intro

Gæsterne klædes på til museumsbesøget gennem en effektiv visuel fortælling om Viborgs 1.000-årige historie.



AFSNIT B

Kongernes Viborg

Viborgs opblomstring i 1018 og middelalderens kongers særlige bånd til Viborg som kongehyldningsstedet med magtintriger, krige og mord til følge. Det er 650 års kongemagtshistorie.

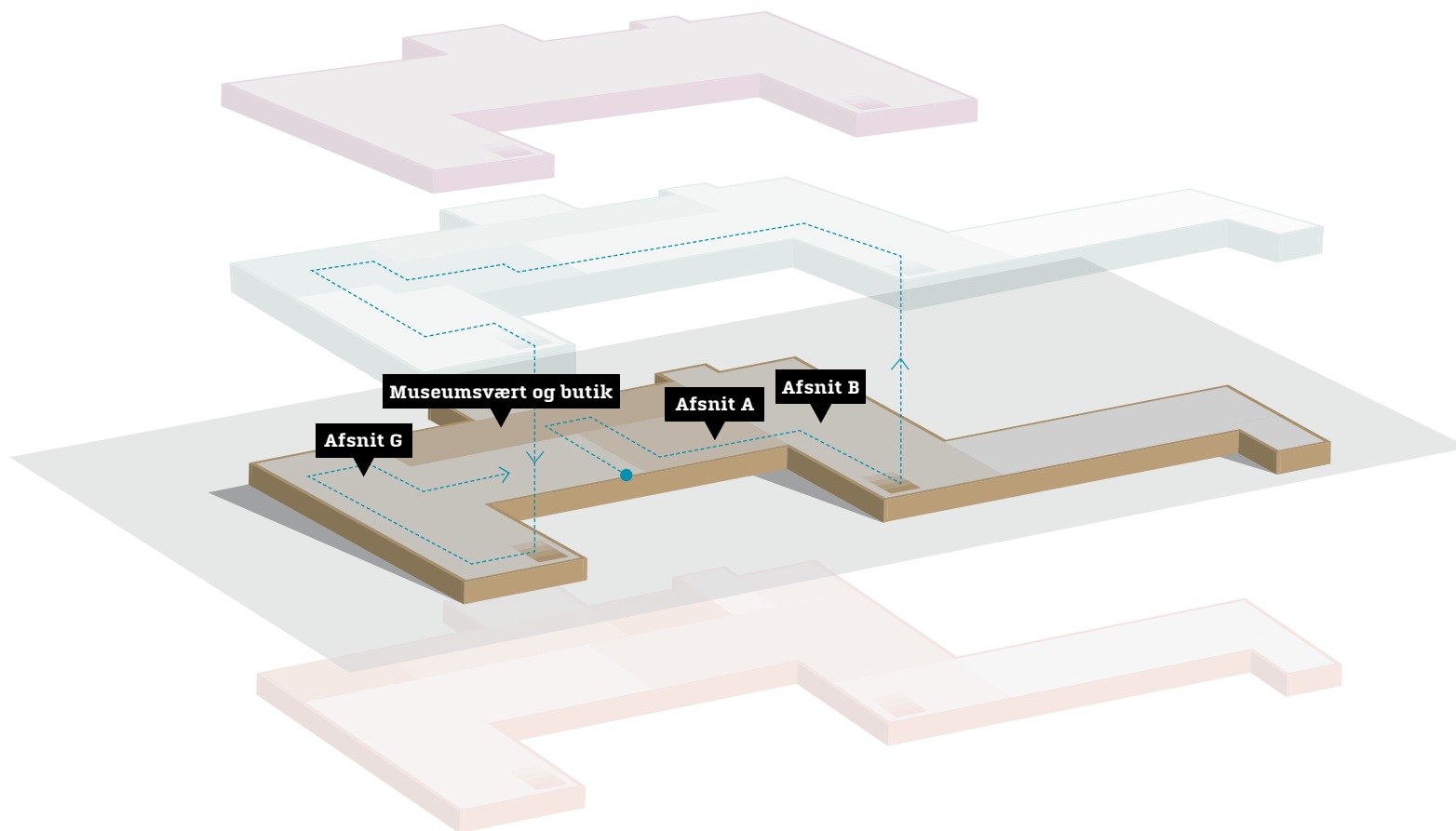


AFSNIT G

Den moderne købstad

Viborgs genopstandelse som embedsmandsby med spor helt op til i dag, men begyndende med Stænderforsamlingerne, Grundloven og udmøntningen heraf i Vestre Landsret, bl.a. med retsopgøret efter 2. Verdenskrig.

NIVEAU 1 Udstillinger





AFSNIT C

Med lov skal land bygges

Grundpillerne til retsstaten skabtes med kongens, kirkens og adelens udvikling af lovgivningen på landstinget. Fra vikingernes sædvanelove til Jyske Lov og Danske Lov og udmøntningen heraf.



AFSNIT D

Det katolske Viborg og reformationen

Den katolske kirkes højborg i Jylland fra 1060 til dens fald og gennemgribende forandring med Hans Tausens ankomst til Viborg og reformationens dramatiske historie fra 1526 - 1529.



AFSNIT E

Jyllands hovedstad for enden af Hærvejen

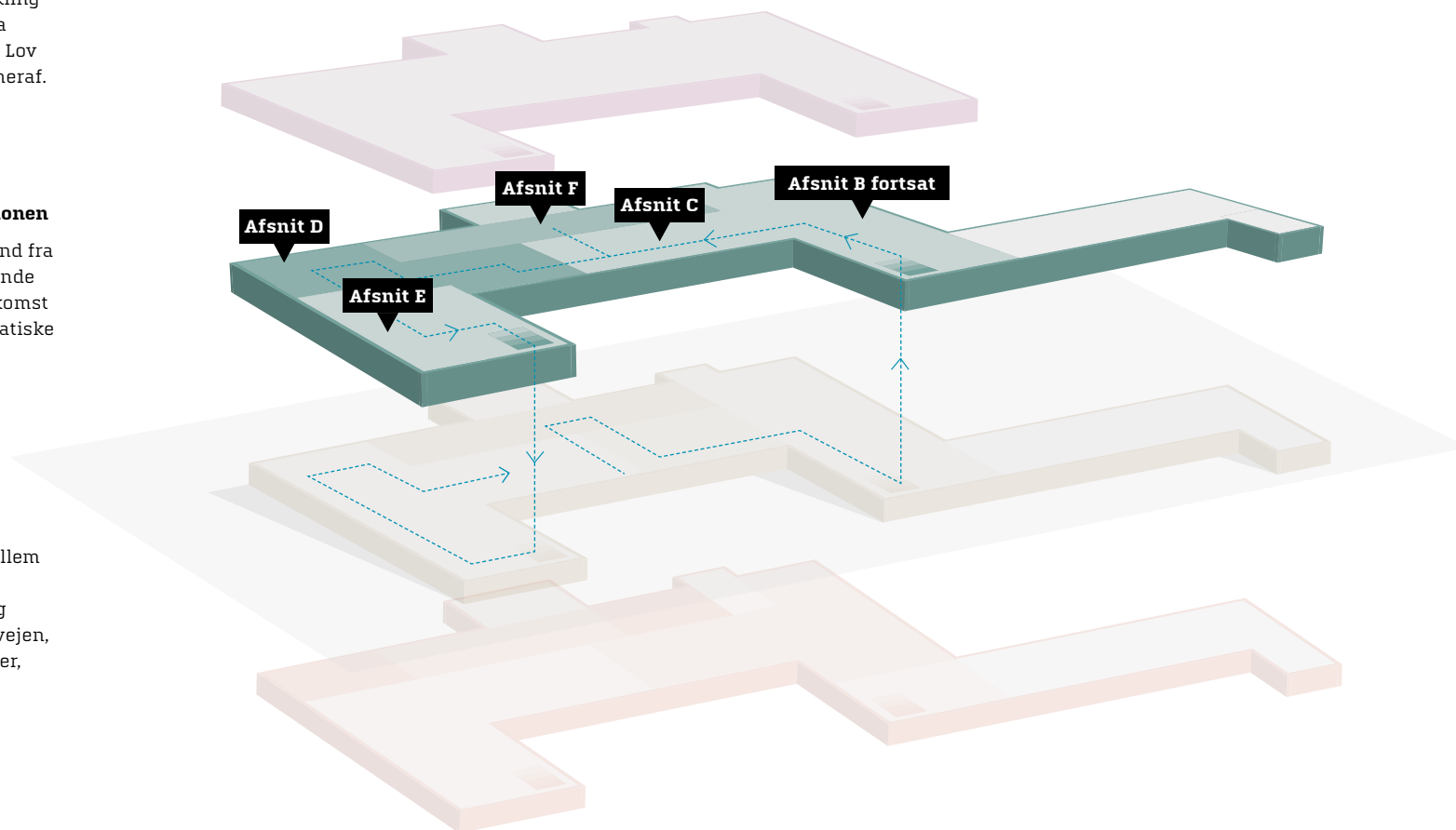
De kontrastfyldte århundreder mellem 1536 og 1813 med Snapstinget og markederne som Jyllands magt- og festarena i byen for enden af Hærvejen, men også stedet for hekseprocesser, krige og bybrande.



AFSNIT F

Refleksions- og læringsmiljø

I et fleksibelt refleksions- og læringsmiljø kan både gæster og skolegrupper tage ophold i et rum, der med dilemmaspil m.m. udfordrer forholdet mellem lov, straf og retfærdighed samt forholdet mellem demokrati, statsmagt og individ.



MÅLSÆTNINGER

OPLEVELSE

VIDEN

REFLEKSION

DIALOG

Kvalitative mål

Der skal for enhver gæst dannes ny, vigtig viden. Vi vil, at gæsterne opnår viden om den lovgivende og den dømmende magt i Danmark gennem 1.000 år: Magtstrukturens forandring fra valgekongedømme over enevælde til demokrati, sammenhængen mellem konge- og kirkemagt og lovgivningen og retsvæsenets udvikling, den katolske kirkes magtposition og reformationens politiske, religiøse og retslige betydning samt retsstaten og demokratiets udvikling i det moderne Danmark.

Vi vil, at denne viden knyttes til byen Viborg som en stedbunden og individbåret fortælling. Formidlingen af de overordnede temaer kongemagt, kirkemagt, retsvæsen og demokrati skal flettes sammen med det sted- og personbårne for også at danne viden om Viborgs udvikling i 1.000 år fra tingbyen til en moderne købstad.

Tilegnelsen af viden skal ske gennem en underholdende oplevelse. Gæsterne skal bevæges af historien

og have mulighed for at opleve den i et fællesskab. Oplevelsen og tilegnelsen af viden skal anspore til refleksion og dialog om fortidens foranderlighed og de nødvendige valg, vi må træffe om nutidens og fremtidens retsstat og demokrati.

Opfølgning og evaluering

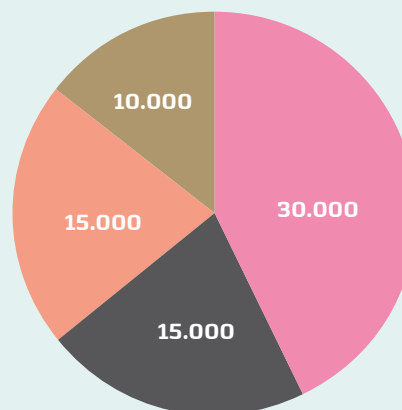
Hele det nye Viborg Museum og herunder de nye udstillinger vil blive evalueret gennem receptionsanalyser og effektmålinger ud fra vores kvalitative målsætninger. Det vil ske i samarbejde med en ekstern samarbejdspartner med speciale i sådanne undersøgelser, og det vil ske i to omgange: Inden for det første år efter åbningen og igen efter tre år.

Der afsættes desuden ressourcer til efterjusteringer af udstillingerne, hvis det viser sig nødvendigt for at opnå det optimale formidlingsresultat.

Ligeledes vil vi løbende evaluere vores kvantitative mål og sammenholde resultaterne med museets formidlings- og markedsføringsstrategi samt Domkirke kvarterets markedsføringsstrategi for eventuelle justeringer eller nye tiltag.

Kvantitative mål

Målsætningen for det nye Viborg Museum er 70.000 gæster på årsbasis. Tallet baserer sig for det første på erfaringen med det tidligere Viborg Museum, der havde ca. 20.000 gæster om året, bortset fra en speciel satsning i 2016, der resulterede i 72.000 gæster. For det andet er det forventningen med kulturattraktionen Domkirke kvarteret, at en ambitiøs branding- og markedsføringsstrategi skal resultere i 250.000 gæster om året, hvoraf vi vurderer, at 70.000 af disse prioriterer et besøg på Viborg Museum.



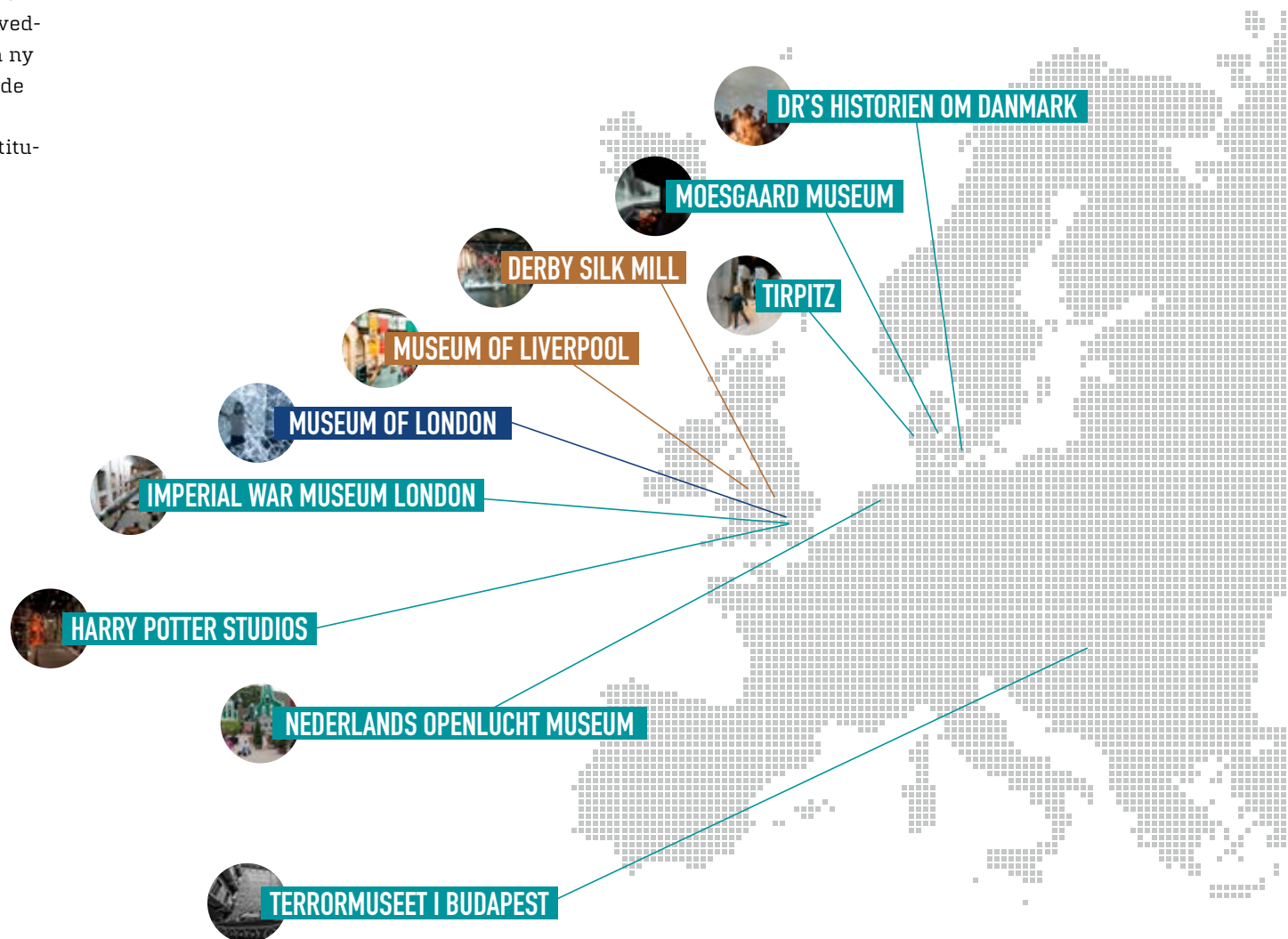
De 70.000 gæster forventer vi fordeler sig således:

- **Voksne betalende gæster, entre kr. 95:** 30.000
- **Børn ifølge med voksne, gratis entre:** 15.000
- **Skolebørn, gratis entre:** 15.000
- **Deltagere i events, skiftende entre:** 10.000

INSPIRATION

Danske og udenlandske museer og andre oplevelsesproducenter har været i en rivende udvikling de seneste 10-15 år. Især har der været fokus på den teknologiske udviklings muligheder og på at skabe vedkommende formidling med gæsten i centrum. I udviklingen af en ny vision for Viborg Museum og i det mere konkrete udviklingsarbejde omkring det nye museum og de kommende udstillinger henter vi spændende inspiration fra både museer og andre formidlingsinstitutioner. Her følger en række eksempler:

-  **Koncept og borgerinddragelse**
-  **Formidlingsgreb i udstillinger**
-  **Værtskab**





MUSEUM OF LIVERPOOL

Museum of Liverpool åbnede som et nybygget bymuseum ved Liverpools havnefront i 2011. I udstillingerne har museet været dygtig til at udvælge nogle nøglefortællinger, som udgør indbegrebet af Liverpool som by. Derfor er der f.eks. et stort fokus på fodboldklubben Liverpool FC og The Beatles, ligesom byens industrielle identitet står klart frem. På samme vis vil vi på det nye Viborg Museum lægge hovedvægten af vores formidling på kongemagt, kirkemagt, retsvæsen og demokrati. Herved opnås en skarpere profil for museet, og en på én gang stærkere lokal og national orienteret relevans.



DERBY SILK MILL

Et skrantende museum på Derby Silk Mill lukkede helt ned i 2011. Herefter tømte man bygningernes udstillinger, og museet iværksatte en massiv borgerinddragende proces for i fællesskab at definere fremtidens brug af bygningerne og samskabelse omkring et nyt museum, der skal åbne i 2020. Metoden at vende sig helt åbent mod lokale borgere og invitere dem med ind i maskinrummet i udviklingen af et nyt museum skaber et enormt medejerskab og et stærkt fokus på gæstens ønsker til fremtidens formidling. Viborg Museums proces fra lukningen af det gamle museum med udgangen af 2016 og inddragelsen af en række interessentgrupper i årene frem mod 2021 er stærkt inspireret af Derby Silk Mill.



IMPERIAL WAR MUSEUM LONDON

Udstilling om 1. verdenskrig

I et nyligt åbnet afsnit dedikeret til formidlingen af 1. verdenskrigs historie ledes museumsgæsterne gennem ét samlet forløb, hvor historien formidles med meget varierende metoder og perspektiver. Først skabes en forforståelse af hele krigen gennem et filmisk forløb, hvorefter gæsterne på pædagogisk vis gennem en animeret fortælling får forklaret de komplekse politisk-strategiske årsager til krigen. Resten er en storslået blanding af fortællinger fra individ-niveau til det store perspektiv vha. en lang række af forskellige udstillingsgreb fra klassisk museumsopbygning med montrer og tekster til at lade gæsterne gå gennem skyttegrave i et inferno af bombefly, tanks og fortvivlede soldater. Imperial War Museum har i en meget varierende udstillingsform skabt en komplet udstillingsoplevelse, som rækker ud til mange målgrupper. Tilmed har de skabt meget inspirerende udstillingstekster, som kan tilgås på flere forskellige niveauer.



MOESGAARD MUSEUM

Illerup Ådal

I Moesgaard Museums udstilling om slaget og ofringerne i Illerup Ådal er det lykkedes museet at skabe en udstilling, som dramatiserer historien og bringer kulturarven i spil på en meget vellykket måde. I udstillingen "fanges" man som gæst midt i det store slag i jernalderen. To hære rykker tættere på hinanden fra hver sin side af et smalt udstillingsafsnit, og til sidst går det hele løs i et inferno af nærkampe og lemlæstelser omkring gæsten. I næste afsnit udstilles de store mængder af våben, som arkæologer har fundet ved udgravninger i området. Kombinationen af dramatisering og efterfølgende nærhed med de rigtige våben fra slaget gør stærkt indtryk på gæsten og er en meget inspirerende måde at bringe kulturarven i spil.



TIRPITZ

I det nyåbnede Tirpitz er et af udstillingsafsnittene helliget livet ved havet. Gæsterne kan sætte sig i en stor båd og på væggene begynder en smuk og medrivende fortælling om livet ved havet gennem mange generationer. Den animerede fortælling skubber til gæstens egen fantasi og forestillingsevner ved ikke at bibringe facts eller anden info. Stemningen, musikken, illustrationerne skaber indtrykkene og sætter en bevægelse i gang hos gæsterne, som selv former det uformidlede i sine tanker og sind. Det er en inspirerende formidlingsmetode, idet den respekterer gæstens behov for også selv at aktivere forestillingsevnen og skaber en positiv nysgerrighed om det pågældende tema.



DR'S HISTORIEN OM DANMARK

I Danmarks Radios populære serie Historien om Danmark formidles historien ofte gennem individets perspektiv. F.eks. i det sjette afsnit, hvor Chr. 4. er det individuelle udgangspunkt for en kalejdoskopisk fortælling om 1500- og 1600-tallets bredspektrede historie. Kombinationen af den nære og den store historie, den personlige fortælling og samfundsfortællingen bliver også vigtige greb i det nye Viborg Museum, hvor store temaer bedst formidles gennem identifikation og stedbundethed.



HARRY POTTER STUDIOS

I Harry Potter Studios gennemgår gæsterne et forbilledligt koreograferet forløb. Den fortløbende fortælling i udstillingerne giver mening, suger gæsten ind i miljøerne og driver gæsten videre. Desuden er detaljerigdommen i miljøerne så stor og komplet, at autenticiteten vækker et sus i gæsterne, når de ser "the real thing".



NEDERLANDS OPENLUCHT MUSEUM

I det store frilandsmuseum ved Arnhem har man skabt en helt særegen museumsoplevelse, hvor børn og voksne uanset baggrund og forudsætninger kan lade sig imponere, informere og deltage aktivt. I et stort udstillingsrum har museet kombineret en troværdig og detaljerig scenografi med dels en meget levende og stemningskabende lyssætning, dels med interaktive, digitale berøringspaneler, som både fungerer som integreret kulisse, men som også drager børn og voksne til sig. Man kan aktivere forskelligartet information, ligesom man kan lege med digitale objekter m.m.



TERRORMUSEET I BUDAPEST

Terrormuseet i Budapest har vakt opsigt i deres måde at anvende virkemidler til at bringe følelser i spil gennem f.eks. musik og meget stemningsskabende scenografi. Stærke og følelsesladede historier formidles med underlægningsmusik og andre kraftige visuelle virkemidler. I nogle tilfælde bliver det overgjort, men det inspirerende er udgangspunktet i formidlingen: at gribe fat i historiens egen stemning og følelser og lade disse præge valg af metoder.



ARTECHOUSE I WASHINGTON DC

Artechouse er et nyåbnet galleri i Washington, som er specialiseret i eksperimenterende digitale, interaktive kunst- og læringsformer. I skiftende udstillinger eksperimenterer galleriet med de nyeste digitale teknologier, som får kunst, interaktion, digital fascination og læring til at smelte sammen. F.eks. arbejder de med store interaktive digitale paneler, hvor børn og voksne kan agere direkte med et digitalt fantasifuldt indhold. Disse digitale muligheder er meget inspirerende for ideudviklingen af nye udstillinger på Viborg Museum.

ORGANISATION



Viborg Museum er et statsanerkendt kulturhistorisk museum med ansvar for arkæologi og nyere tids historie i Viborg Kommune, som også ejer og driver museet. Museet blev grundlagt i 1861 og driver udover hovedmuseet i Viborg også E Bindstouw i Lysgård samt Hvolris Jernalderlandsby, hvor museet fremover vil udvikle sin formidling af oldtidens historie.

Viborg Museums bestyrelse er Viborg Kommunes Kultur- og Fritidsudvalg, og museet er organisatorisk placeret under forvaltningen for Kultur, Service og Events.

I 2016 oprettedes et Advisory Board for Viborg Museum, der som et rådgivende organ skal følge udviklingsprocessen

af det nye Viborg Museum tæt indtil 2021. Det består af Thomas Bloch Ravn, museumsdirektør ved Den Gamle By, Ulla Tofte, museumsdirektør ved M/S Museet for Søfart samt Søren Bojer Nielsen, direktør for Danmarks Naturfredningsforening.

Viborg Museum har en teambaseret organisationsstruktur med teams inden for formidling, forskning, samling og arkæologi. Deltagere fra alle teams bliver involveret i udviklingen og produktionen af de nye udstillinger.

Nøglepersoner

Brian Wiborg er cand.mag. i historie og religionsvidenskab og museumschef for Viborg Museum, hvilket han har været siden 2014. Han har det overordnede ansvar for det nye museums tilblivelse.

Rikke Johansen Smidt er cand.mag. i etnologi og formidlingsinspektør ved Viborg Museum siden år 2000. Hun har ansvar for borgerinddragelse, udvikling og produktion af nye permanente udstillinger.

Jesper Hjermind er cand.mag. i middelalderarkæologi og museumsinspektør ved Viborg Museum siden 1990. Jesper Hjermind deltager i udstillingsproduktionen, særligt temaer om middelalderen.

Lars Agersnap Larsen er cand.mag. i middelalderarkæologi og museumsinspektør ved Viborg Museum siden 2008 og fra 2016 museets forskningsansvarlige. Lars Agersnap Larsen deltager i udstillingsproduktionen, særligt temaer om middelalderen.

Dan Ersted Møller er cand.mag. i historie og religionsvidenskab og har været arkivar og museumsinspektør ved Viborg Museum siden år 2000. Han deltager i udstillingsproduktionen, særligt temaer om den moderne by.

Peter H. Iversen er cand.mag. i historie og museumsinspektør i nyere tids historie ved Viborg Museum siden 2011. Han deltager i udstillingsproduktionen, særligt temaer i perioden 1600-1900.

Margit Petersen er konservator og samlingsinspektør ved Viborg Museum siden 1989. Margit Petersen har ansvar for konservering af udstillingsgenstande og opsætning i udstillingerne.

Jeannette Bylov er uddannet journalist og blev ansat som kommunikationsansvarlig ved Viborg Museum i 2017. Jeannette Bylov har ansvar for udmøntning af museets kommunikationsstrategi.

Samarbejdspartnere

Arkitekt

Vi ønsker at samarbejde med et anerkendt arkitektfirma om udviklingen af et overordnet udstillingsdesign, der tager udgangspunkt i vores vision, målgrupper og formidlingsgreb. Arkitektfirmaet vil blive udvalgt efter en EU-licitation, hvor vi stiller krav til erfaring, kvalitet, pris og effektivitet.

Scenografi

Til udstillinger med scenografiske opsætninger ønsker vi at indgå et samarbejde med Carte Blanche, Viborgs egnsteater. Carte Blanche har de seneste 15 år specialiseret sig i sensorisk teater og publikumsudvikling, og Viborg Museum og Carte Blanche har i flere omgange samarbejdet om udstillinger.

Animationsmiljøet i Viborg

I løbet af de seneste 20 år er der opbygget et helt unikt animationsmiljø i Viborg omkring uddannelsesinstitutionen The Animation Workshop. Animationsuddannelsen anerkendes som værende i international topklasse. Dette har resulteret i en større klynge af private animationsproducerende virksomheder omkring Arsenalet i Viborg, som også høster store anerkendelser gennem bl.a. bidrag til Oscarvindende produktioner og samarbejder med f.eks. Disney. The Animation Workshop bliver samarbejdspartner i ideudviklingsprocessen af de enkelte udstillinger, hvor animation indgår. Gennem workshops med unge, kreative studerende vil vi arbejde os frem til idekoncepter, som efterfølgende skal ligge til grund for selve produktionen af animation til udstillingerne.

ne. Vi vil primært søge at tilknytte underleverandører blandt virksomhederne på Arsenalet til selve produktionen af animation i udstillingerne. Disse vil altid blive udvalgt på baggrund af forudgående konkurrence med krav til kvalitet og pris.

Digital formidling

Til øvrige digitale formidlingsopgaver tilknyttes forskellige underleverandører, som også udvælges på baggrund af forudgående konkurrence. Til at styre processerne med digital formidling og sikre kvalitet, leverancer, kontrakter og implementering samarbejder vi med MMEEx, der er museernes videncenter for digital formidling.

Fagkonsulenter

Hvert historisk tema i udstillingerne får sin egen fagkonsulent. Fagkonsulentens rolle bliver at sikre den faglige lodighed i formidlingen som en kvalitets sikring af udstillingernes faglige niveau. Fagkonsulenterne kan både være ansatte på Viborg Museum, men også samarbejdspartnere fra universiteter og andre kulturinstitutioner.

Testpiloter

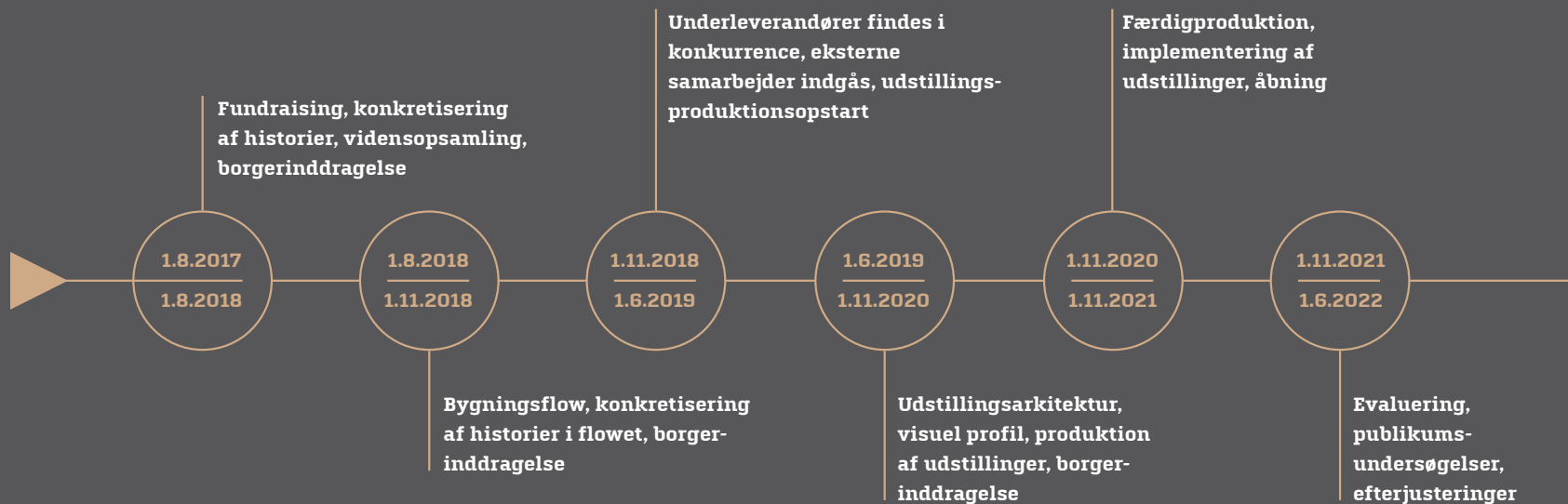
Som en del af vores borgerinddragende indsats vil vi i udviklings- og produktionsprocessen tilknytte flere interessentgrupper til sparring og test. Skoleklasser, venneforening, museets frivillige, familier og andre interessenter.

PROCES OG TIDSPLAN

BYGNING



UDSTILLINGER



BUDGETTER

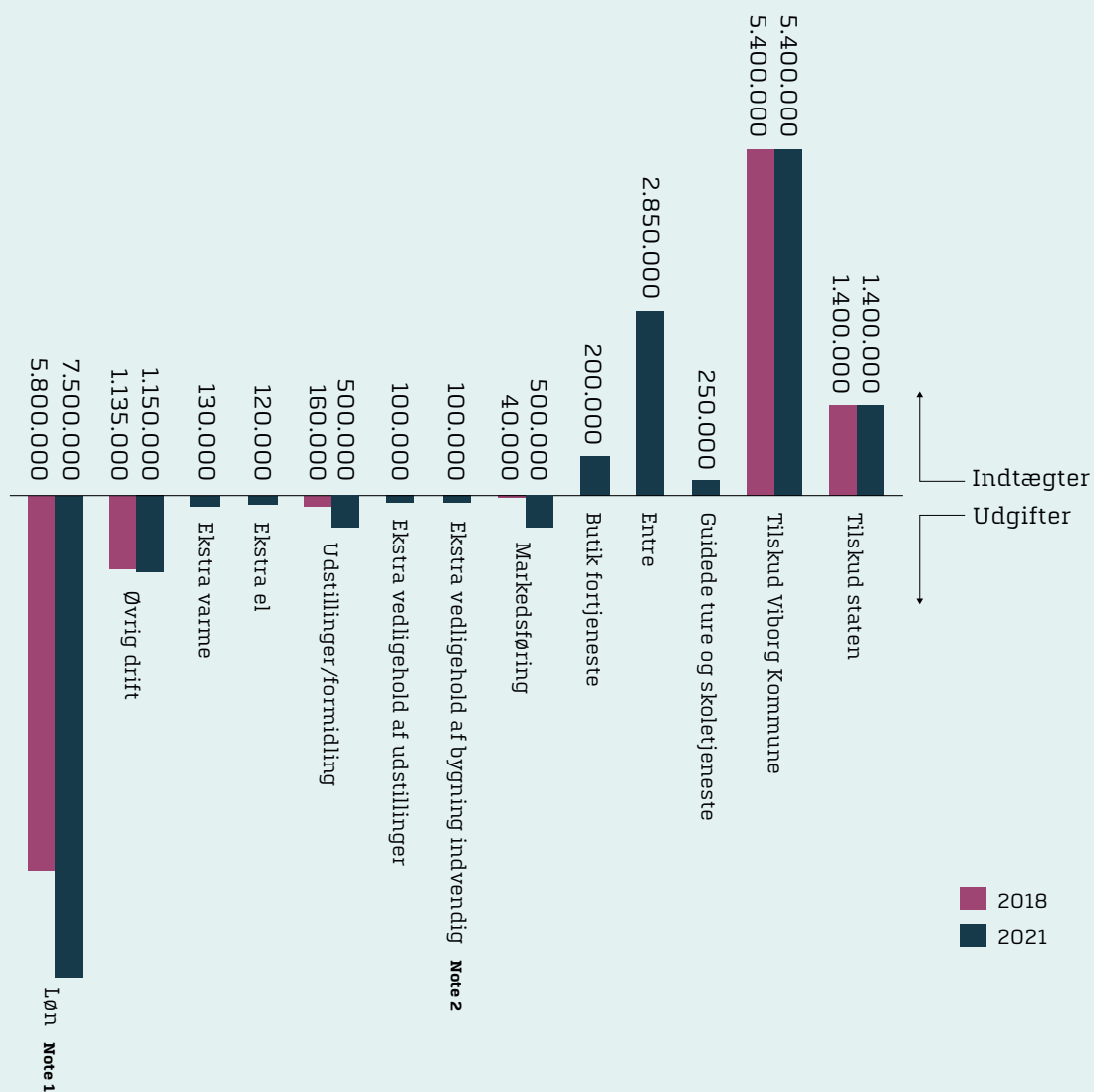
Udviklingen af det nye Viborg Museum er sikret et solidt fundament i kraft af Viborg Kommunes stærke engagement i projektet. Viborg Kommune har investeret i købet af den kommende museumsbygning, finansierer renoveringen af bygningen, ligesom Viborg Kommune har investeret i en ny magasin-bygning, således at museets samling er sikret optimale forhold i fremtiden. Det samlede museumsprojekt beløber sig til kr. 113 mio., hvoraf Viborg Kommune og Viborg Museum forlods har investeret og forpligtet sig til kr. 77 mio. eller 68% af det samlede investeringsbehov.

Driften af det kommende Viborg Museum er ligeledes sikret på forhånd. Den eksisterende drift af museet overføres til det nye Viborg Museum, og de nødvendige ekstra driftsmidler hentes via en realistisk forventet egenindtjening og garanteres i øvrigt af Viborg Kommune.

> UDSILLINGSBUDGET

	FONDE M.M.	VIBORG KOMMUNE	VIBORG MUSEUM, EGNE TIDER	VIBORG MUSEUM, OPSPAAREDE MIDLER	I ALT
TJENESTEYDELSER					
Administration	250.000		500.000		750.000
Projektledelse			1.650.000		1.650.000
Udvikling og design af udstilling, arkitekt	2.000.000				2.000.000
Digital projektledelse	900.000				900.000
Indholdsproduktion	2.200.000		3.300.000		5.500.000
Genstande, konservering og montering	800.000		500.000		1.300.000
Skribent			275.000		275.000
Oplevelsesdesign, scenograf	600.000				600.000
Grafisk design	500.000				500.000
Lysdesign	600.000				600.000
Lyddesign	300.000				300.000
Animation, film og digitalt indhold	5.000.000				5.000.000
Teknik, IT, el	800.000		300.000		1.100.000
Snedker-arbejde m.m.	800.000				800.000
Opsætning, montering	250.000		500.000		750.000
Kommunikation og markedsføring	150.000		500.000		650.000
Borgerinddragelse			275.000		275.000
Oversættelse	250.000				250.000
Uforudsete udgifter	425.000			825.000	1.250.000
Brugerundersøgelser og efterjusteringer	250.000		250.000		500.000
I alt løn og honorarer	16.075.000		8.050.000	825.000	24.950.000
MATERIALER M.M. EKSKL. MOMS					
Montrer	2.500.000				2.500.000
Belysning	2.250.000				2.250.000
IT hardware og installation	4.000.000				4.000.000
Materialer, moduler mv.	2.500.000				2.500.000
Bygning af modeller m.m.	400.000				400.000
Læringsmaterialer	200.000				200.000
Grafiske materialer, tryksager, skilte	825.000				825.000
Rejser, transport og forsikring	750.000				750.000
Interiør udstillinger, møbler m.m.	200.000				200.000
Interiør foyer, butiksindretning	500.000				500.000
Uforudsete udgifter				900.000	900.000
I alt materialer m.m.	14.125.000			900.000	15.025.000
BYRUMSFORIDLING					
Animationskikkerter	1.800.000				1.800.000
Research og projektledelse	1.100.000				1.100.000
I alt byrumsformidling	2.900.000				2.900.000
FONDSMOMS I ALT		5.800.000			5.800.000
SAMLET FINANSIERING	33.100.000	5.800.000	8.050.000	1.725.000	48.675.000



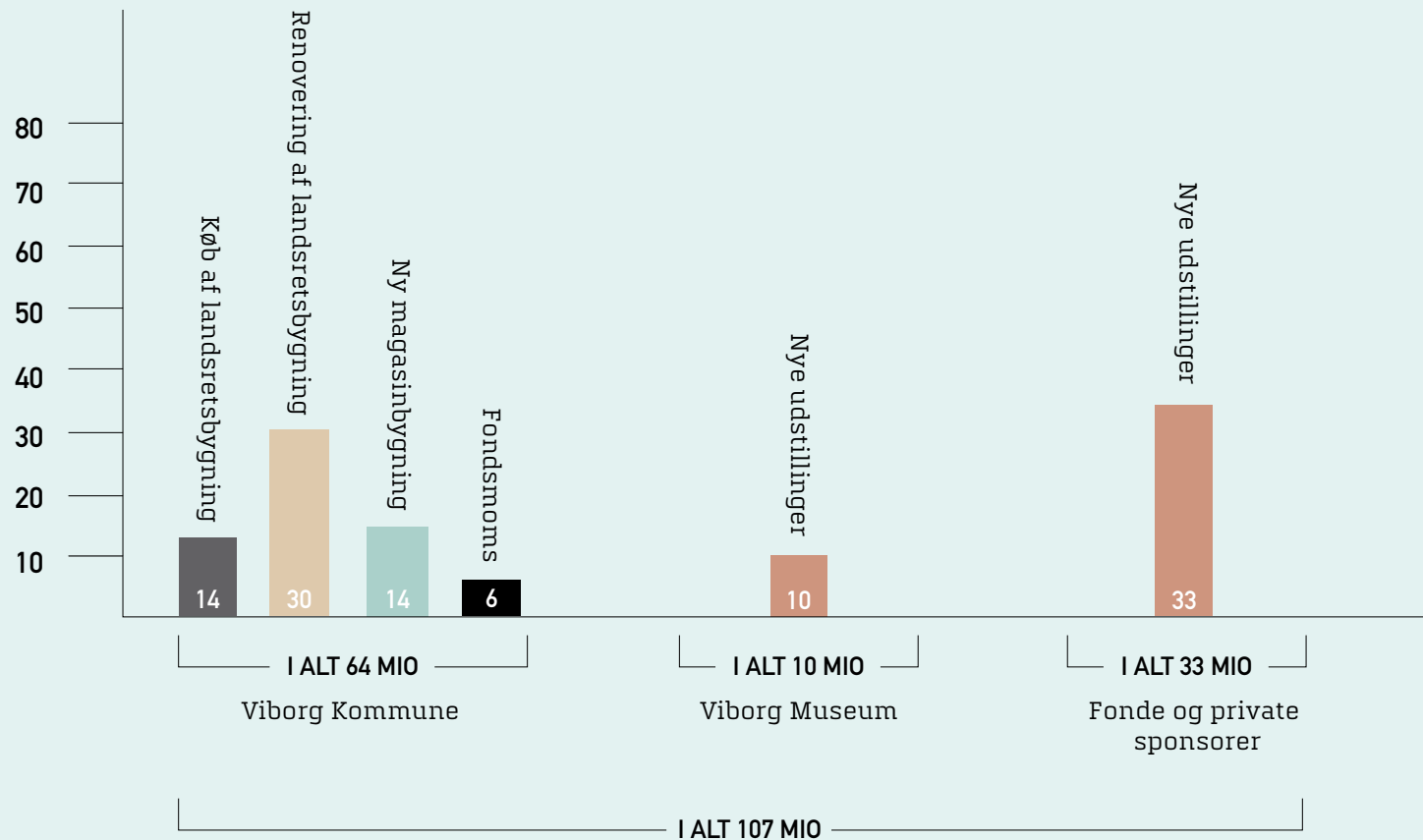


Note 1 Driften af det nye museum kræver en større organisation end den eksisterende på Viborg Museum. Der sættes ekstra lønmidler af i driftsbudgettet for 2021 og fortløbende til styrkelse af formidling og events, IT og håndværk, administration og rengøring.

Note 2 Viborg Kommune står for al udvendig vedligehold af den kommende museumsbygning.

> FINANSIERINGSBUDGET

Finansieringsbudget afrundet i mio. kr., Nyt Viborg Museum



KOMMUNIKATIONSPLAN

I perioden 2018-21 arbejder Viborg Museum med en klar kommunikationsstrategi, der skal skabe bedst muligt kendskab til det nye museum. Vi vil sikre en åben proces omkring museets flytning, udvikling af nye udstillinger og indretning af det nye museum, og vi vil have museets mange interessenter til at bidrage og få medejerskab til projektet samt opnå positive forventninger til det nye museum.

Centrale budskaber

1. Viborgs historie er vigtig Danmarkshistorie, som står ufortalt. Der er behov for at fortælle denne historie i et nyt museum.
2. Det kommende Viborg Museum er et nyt og ambitiøst museumskoncept, som viser fremtiden for de lokalhistoriske museer i Danmark.
3. Udstillingerne i det nye Viborg Museum bliver en underholdende oplevelse for en bred målgruppe.
4. Arbejdet med de nye udstillinger, flytning og indretning af nyt museum er en kompleks opgave for mange forskellige professionelle fagligheder.
5. Viborg Museum er en del af et stort udviklingsprojekt omkring Domkirke kvarteret.

