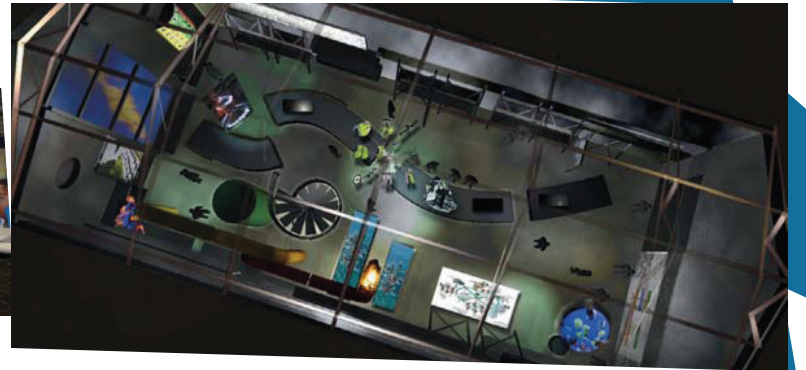




Foto og collage
udlånt af Gasmuseet



Af // Andy J.S. Madsen

Gasmuseet i Hobro skal forvandles fra et museum med traditionelle formidlingsformer til et museum, der bruger nye læringsmetoder, nye interaktive og digitale formidlingsteknologier og mobile services. Museet bliver et decideret videns- og oplevelsescenter – et moderne læringssted inden for energi, miljø og klima. Processen er i gang, og oktober 2013 er sidste etape færdig.

– Målet er at udvikle Gasmuseet som et læringssted om energi med "hands on"-aktiviteter og ny interaktiv og digital kommunikation og formidling, fortæller museumschef Hanne Thomsen.

– Dernæst er det målet at give forskellige målgrupper mulighed for at vælge forskellige tilgange til de enkelte emner og udstillinger gennem et formidlingskoncept opbygget omkring multi-touchskærme.

Videns- og oplevelsescenterets udførelse og formidlingskoncept er kendetegnet af innovation. Både i forhold til at etablere uformelle læringsmiljøer og muligheder for at danne koblinger mellem såkaldte små og store fortællinger. Formidlingen af genstande, fakta og historie bliver ikke kun lineær og statisk, men kan sammensættes af den enkelte bruger.

– Dermed kan nye koblinger på tværs af genstande, emner, perspektiver og fortællinger opstå. Det giver mulighed for at få nye erkendelser og indsigt. Vi frigøres så at sige fra traditionelle formidlingsformer som montere og forklarende plancher og får gjort tingene relevante for den besøgende ud fra et individuelt perspektiv, fortæller Hanne Thomsen, der med museets viden ikke kun ønsker at fortælle historien om gas og energi, men også fortælle om fremtidens energiformer, problematikker og udfordringer.

Visionen

Udgangspunktet er den fossile energi i form af tørv, kul, olie og gas. Centret fortæller om de samfundsmæssige udfordringer, der gennem tiden førte til anvendelsen af fossile energikilder, samt om hvordan kul, olie og gas har været afgørende for opbygningen af det moderne samfund. Det er fortællingen om den fossile energis kulturhistorie,

foruden de naturvidenskabelige og teknologiske fremskridt.

Visionen er, at man også samtidig vil fortælle historien bag de vedvarende energikilder som sol-, vind- og vandkraft, biomasse, biogas m.v. Man vil dele viden ud om fremtidens energiforsyning og om forbindelsen mellem energi og miljøforandringer.

Der skal vises genstande og fortælles historier om energiens veje fra produktion til forbruger, der kommer "hands on"-aktiviteter med mulighed for at gøre erfaringer - sideløbende med digitale formidlingsplatforme, som gør det muligt at fordybe sig i emner på tværs af det fysiske udstillingsforløb.

Baseret på multi-touchskærme

Rent praktisk er det tanken, at en digital vidensbank skal opbygges i et virtuelt navigationsunivers. Fysiske genstande knyttes sammen med virtuelle databaser og virtuelle formidlingsformer. Etableringen af en digital vidensbank og flerdimensionelle navigationsuniverser giver mulighed for at udforske og få indblik i komplekse sammenhænge.

Brugeren bestemmer retning og fokus. Og hele tiden tilbydes muligheder for at knytte nye indbyrdes relationer mellem historier og oplysninger. Navigationen i den flerdimensionale vidensbank påtænkes realiseret på multi-touchskærme opstillet på centrale områder i udstillingen. De skal være omdrejningspunktet i formidlingen til og i oplevelser for brugeren.

Multi-touch og multiuser skærme gør det muligt for flere brugere på samme tid at interagere med det samme indhold. Der er således tale om social

interaktion, hvor en familie eller en gruppe sammen kan navigere sig frem til en formidlingsform, som passer de enkelte personer såvel som gruppen som helhed.

Multi-touchskærm-løsningen giver mulighed for, at indholdselementer kan flyttes frem og tilbage, ændre størrelse, overlape hinanden og vise indhold til flere brugere samtidig. De digitale formidlingsplatforme skal både formidle de virtuelt tilgængelige oplysninger og historier med udgangspunkt i konkrete genstande og samtidig lede brugerne ud i udstillingen til de fysiske genstande.

Det virtuelle navigationsunivers kommer til at fungere som appetitvækker for senere aktiviteter og leder naturligt brugeren videre med fornyet nysgerrighed på "opdagelsesrejsen".

Andre teknologier

Andre påtænkte teknologier er forskellige simulations-teknologier og især Augmented Reality (AR). AR skabes ved at knytte et virtuelt lag til en fysisk genstand. Resultatet er en digital 3D-optegning, der vises som en projektion. Samtidig er det muligt at interagere med den og manipulere den. I praksis betyder anvendelsen af AR, at man kan knytte virtuel tekst, video, billeder og grafik til fysiske objekter eller steder.

Brugernes egne mobiltelefoner vil også komme i anvendelse gennem fx SMS-baserede tjenester. De fleste brugere har mobilen med sig, og de fleste kender dens funktioner godt. Dermed kan den være et redskab, en teknologi, med mange fordele.

Endelig er der også udsigt til såkaldte digitalbilletter. En digitalbillet tager brugeren med rundt

Gasmuseet har eksisteret siden 1988 og er placeret i det gamle Hobro Gasværk, som blev bygget tilbage i 1898. De gamle fabriksbygninger står i dag i det ydre som dengang, der blev produceret gas på stedet. Indvendigt er de gamle fabriksbatterier indrettet med forskellige udstillinger og aktiviteter.

Besøg museet på www.gasmuseet.dk

Videns- og oplevelsescenter om energi, miljø og klima på Gasmuseet i Hobro har et budget på ca. 15 mio. kr. Finansieringen sker via ca. 7,6 mio. kr. i regionalfondsmidler. Derudover støtter Mariagerfjord Kommune og HMN Naturgas. Dertil kommer medfinansiering fra Gasmuseet selv og den øvrige ansøgerkreds, der indbefatter Energiby Frederikshavn, Blue Planet Innovation, Cemtec, Erhvervsrådet og Turistrådet i Mariagerfjord Kommune samt Kystmuseet i Nordjylland og Nordjyllands Historiske Museum. Videns- og Oplevelsescenteret etableres i 3 etaper frem til 2013, hvor det vil være fuldt etableret.



i udstillingen, hvor forskellige elementer kan aktiveres undervejs. Den digitale billet kan skræddersyes til den enkeltes behov, interesser og ønsker om perspektiv på udstillingen. Oplysninger og historier kan gemmes til senere brug. Den digitale billet kan også tilrettes skoleklasser og gruppeforløb med indlagte opgaver, særlige oplysninger, bestemte ruter eller perspektiver.

Energilaboratorium

Men udstillingen er ikke kun digital. Et eksempel på, hvad der skal tilbydes de kommende besøgende på Gasmuseet, er et energilaboratorium, som indrettes i en gastank.

– Laboratoriet er som et mørkt og mystisk rum, oplyst af en række forskellige gasbrændere og lamper. Det bliver nærmest en slags troldmandens hule. Der skal fortælles om naturvidenskabelige begreber og om de teknologiske indsigter, man har haft om energi gennem tiderne. Det skal mest ske gennem praktiske øvelser, beregninger og simuleringer, forklarer Hanne Thomsen.

Øget vækst og turisme

– Der er mulighed for i forbindelse med projektet at udvikle erhvervsturisme om energi. Det gør vi sammen med Folkecenteret i Thy og Energiby Frederikshavn og andre samarbejdspartnere. På den måde får vi alle gennem samarbejdet en endnu stærkere profil inden for feltet energi, fortæller Hanne Thomsen.

En foranalyse, udarbejdet af VisitMariagerfjord oktober 2009, angiver, at projektet i fuldt omfang vil generere 5,2 fuldtidsstillinger efter 3 års drift. Omregnet til værditilvækst vil den samfundsmæssige effekt være over 3 mio. kr. pr. år.

Som sammenhængende vurdering i analysen lyder det endvidere, at inddragelsen af virksomheder, vidensinstitutioner m.fl. er i tråd med tiden, hvor viden opbygges via netværk. En viden, der i analysen vurderes til på sigt at skabe vækst i lokalsamfundet og regionen.

I dag ligger museets besøgstal på ca. 13.000, og Hanne Thomsen forventer, at besøgstallet nærmer sig 45-50.000 årligt, efter alt er implementeret.

Sideløbende med Gasmuseets proces med at finde finansiering til det kommende Videns- og oplevelsescenter er museet også i dialog med det omkringliggende samfund og målgrupperne.

I en konkret proces med en klasse på Mariagerfjord Gymnasium har man søgt at få inspiration til innovation og ideer til indhold, markedsføring m.v. ApEx var i regi af Cultural HeriTALe med til at facilitere et procesforløb, der udmøntede sig i en række forslag til Gasmuseet. Ideerne blev fremlagt i form af en række "fremtidstaler", hvor eleverne skulle forestille sig, de holdt taler for bestyrelsesmedlemmerne for Gasmuseet anno 2020. Opgaven var at skrive fremtidstalen, som "bestyrelsesformanden" fremførte som beretning for "året, der er gået".

Fra talerne lød der blandt andet fremtidsvisioner for år 2020 som:

- Vi har ikke bare fået en 3D, men en 4D-biograf. Og blandt andet tunnellen under fjorden har været et tilløbsstykke, hvor man kan opleve fjordbunden. Og netop fjorden har vi reddet ved hjælp af vores miljøbevidste tankegang. Hele byen har hjulpet.
- Vi har fået en slags fremtidsmaskine, hvor man for hver knap man trykker på, kommer ind i en helt ny tid.
- Vi har også fået skabt et computerspil, hvor man kan opleve miljøet, lære om CO2 og vedvarende energi.
- Som et af de få museer er vi stolte af at kunne sige, at vi har fået alle ældre med!
- Vores publikum kommer fra hele verden. Det hele startede dengang, Al Gore besøgte os, og fandt vores projekt meget interessant.
- Vi har sat fokus på det naturvidenskabelige, og derfor er flere unge begyndt at interessere sig for naturvidenskab. Besøgslaboratoriet er virkelig et hit!
- De unge er med til at udvikle vores oplevelsescenter.
- Vores besøgende er specielt glade for vores "tidsgang", hvor man bevæger sig fra 1600-tallet og ind i fremtiden og oplever de forskellige karakteristika for årstallene.
- Mange gæster besøger også vores nye event neden ved fjorden,
- Børnene er vilde med vores legepladser, som er lærende legepladser.
- Folk besøger os, fordi vi har viden, som ingen andre kan give dem. Og vi har nogle spændende aktiviteter, som ikke findes andre steder.
- Vi anbefales mange steder i landet.
- Og der er stolthed hos de lokale over stedet.
- Der er lavet en forbindelse fra banegården og ned til havnen, så folk kan komme frem ved hjælp af vedvarende energi.

Som det ses af disse fiktive statements, holdt gymnasieeleverne sig ikke tilbage med visionerne. Men det var på den anden side også i overensstemmelse med Gasmuseets egen visioner for stedet. Overordnet var gymnasieklassen fokuseret på: at der skulle gøres brug af lærende elementer i museet, at gøre oplevelserne nærværende og spændende med nye teknologier, at museet er populært lokalt og globalt, at det bliver markedsført, at museet er for borgere, turister og uddannelsesinstitutioner, og at det er for alle aldre, for børn, unge og voksne. Præcis som man nu har taget hul på med forvandlingen af stedet frem til år 2013.

GASSEN GØRES DIGITAL

Dialog med målgrupperne