

# NYT MUSEUM OM DANMARKSHISTORIE I VIBORG



VIBORG  
MUSEUM

# INDHOLDSFORTEGNELSE



## VISIONEN

Side 3



## 1.000 ÅRS DANMARKSHISTORIE I VIBORG

Side 4



## ET NYT MUSEUM VÆRD

Side 6



## DEN NYE MUSEUMSBYGNING

Side 7



## FORMIDLINGEN I DET NYE VIBORG MUSEUM

Side 11



## INSPIRATION

Side 18



## MÅLGRUPPER

Side 21



## MÅLSÆTNINGER

Side 26



## ORGANISATION

Side 28



## PROCES OG TIDSPLAN

Side 31



## ØKONOMI

Side 32



## KOMMUNIKATIONSPLAN

Side 35

# 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 LOV- OG RETSHISTORIE 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 LOV- OG RETSHISTORIE I VIBORG

”Med lov skal land bygges”. Sådan lyder de første ord af den banebrydende fortale til Jyske Lov, som Viborgs biskop, Bisp Gunner, skrev i 1241. Loven blev et centralt fundament i dannelsen af det danske rige. Med den fik vi for første gang nedskrevet kongens privilegium som øverste lovgiver samt en række grundlæggende retsprincipper, som stadig gør sig gældende i vor tid, herunder det fundamentale princip at alle er lige for loven.

Det var en visionær lov, og den praktiske udmøntning af den skete fra Viborg. Det var ikke tilfældigt. På bakken over søen, hvor Hærvejen ender, havde vikingerne nemlig placeret et ting. Tinget blev til et landsting, som i vor tid er blevet til Vestre Landsret. På dette sted løber der således mere end 1.000 års magt- og retshistorie i Danmark i en ubrudt linje.

Landstinget var fra begyndelsen af 1000-tallet med til at udvikle Danmark

som et kongedømme og som et land med lov og orden. Landstingets funktioner var mange. Først og fremmest blev lovene givet og holdt i hævd her. Det gjaldt fra vikingetidens sædvanelove og Jyske Lov fra 1241. Senere fraskiltes den lovgivende funktion, men udmøntningen fortsatte med Danske Lov fra 1683 og Grundloven i 1849. Og før Grundloven banede Stænderforsamlingernes vise mænd vejen til Danmarks demokrati i Viborgs landstingssal fra 1834-1848.

Landstinget blev en krumtap i statsdannelsen af Danmark, men afstedkom også en lang række markante begivenheder i Danmarkshistorien. Især den retslige funktion medførte dramatiske retshandlinger, domfældelser og eksekveringer. Mangen grumme mordsager og hekseprocesser er nogle af de mere spektakulære af slagsen, og fra vor egen tid har f.eks. retsoppgøret efter 2. verdenskrig en vigtig placering i historien. For i selvsamme bygning, som skal huse det nye Viborg Museum, blev

16 danske krigsforbrydere dømt til døden i perioden 1946-50 og efterfølgende henrettet i Undallslund Plantage nordvest for Viborg.

Viborgs landsting var også stedet, hvor adelen valgte og hyldede 35 af Danmarks regenter. Først Hardeknud i år 1027, sidst Chr. 5. i 1655 lige før Enevælden. Hyldningerne skete som regel før landstingene i Lund og Ringsted, da de jyske stormænd fra gammel tid havde det privilegium at kunne foretage valg først. Kongernes tilknytning til magtcenteret Viborg afstedkom også mange dramatiske begivenheder, f.eks. slagene på Grathe Hede og Tap Hede. Og den mest kendte begivenhed af alle: Mordet på Erik Klipping, som blev kronet i Viborg Domkirke og siden begravet her efter at være blevet myrdet med 56 knivstik af ukendte gerningsmænd i Finderup Lade lige syd for Viborg i 1286.

Omkring landstinget voksede en by op. Arkæologiske undersøgelser har vist, at

året 1018 er begyndelsesåret for byens pludselige vækst, hvor vi også ved, at Knud den Store begyndte at slå mønt her. Før byen fandtes tillige et helligsted, som skulle få stor indflydelse. Helligstedet blev efter kristendommens indførelse i Danmark til byens første domkirke efter 1060. Viborg blev med ikke færre end fem klostre og 12 kirker foruden domkirken den katolske kirkes højborg i Jylland. Det var her, at den lutherske reformation i kongeriget Danmark begyndte i 1525, efter johannitermunkens Hans Tausen ankom til byen og satte gang i en bevægelse, der siden ændrede hele landet.

Viborg indtager således en vigtig plads i Danmarkshistorien. Byens historie er historien om den lovgivende og den dømmende magt i 1.000 år, statsdannelsen og udviklingen af det moderne Danmark. Helt centralt i denne historie står tinget, landstinget og Vestre Landsret.

***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 i kraft af landstinget og Vestre Landsret, står uformidlet.

Denne historie er betydningsfuld og relevant for alle danskere: Den giver os mulighed for at forstå os selv som moderne individer i et samfund, der er funderet i en demokratisk tredeling af magten. Den lovgivende, dømmende og udøvende magt bygger imidlertid på 1.000 års vedvarende forandringer af magtens struktur og den verdslige og religiøse magts indflydelse på skiftende samfundsformer. Viden, refleksion og dialog herom er vigtig i et demokratisk samfund.

Et nyt Viborg Museum giver en enestående mulighed i Danmark for at skabe en samlet formidling om dette stykke vigtige historie. Ingen andre byer i landet har en så nær og ubrudt relation mellem lov og ret, der kan behandles i et nationalt perspektiv. Og i selvsamme bygning, hvor denne historie udspandt sig i næsten 100 år, har vi mulighed for at skabe et museum, hvor gæsterne involveres og engageres på en underholdende måde, der gør en kompleks historie let tilgængelig.

## DANMARKS MUSEUM FOR RETSHISTORIE

Viborg Museum har sat en vigtig forandringsproces i værk, som skal realisere visionen, og som skal munde ud i et helt nyt museumskoncept.

Fremover adskilles museets formidling af byhistorie fra oldtidshistorie og omegnens historie. Den kommende museumsbygning i Domkirke kvarteret bliver formidlingsmæssigt et rent bymuseum, hvor byens historie skal formidles ud fra et nationalt perspektiv. Oldtidshistorien bliver formidlet i Hvolris Jernalderlandsby nord for Viborg, mens omegnens nyere tids historie bliver behandlet på andre platforme.

Lov- og retshistorie bliver et kerneområde for det nye Viborg Museum. Ikke blot i de nye udstillinger, men også som et gennemgående tema i museets fremtidige virke. Lov- og retshistorie i et både lokalt og nationalt perspektiv vil således blive et omdrejningspunkt i museets indsamlings-, forsknings- og formidlingsstrategi.

Ingen museer i Danmark gør netop dette. Viborg Museum vil med sin bys helt unikke lov- og retshistoriske betydning og museets helt særegne

placering i netop den tidligere landsretsbygning udfylde behovet for Danmarks museum for lov- og retshistorie.

Flytningen af museet fra Hjultorvet til Stænderpladsen gør 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 Visitor Center, som skal danne udgangspunkt for gæstens besøg i området.

Vi vil således udvikle et helt nyt museumskoncept, hvor det nye Viborg Museum dækker behovet for et museum i Danmark med særlig fokus på lov- og retshistorie, 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 gadeforløb). Se mere om Domkirke kvarterets vision, organisation og tidsplan på [www.domkirke kvarteret.dk](http://www.domkirke kvarteret.dk).**

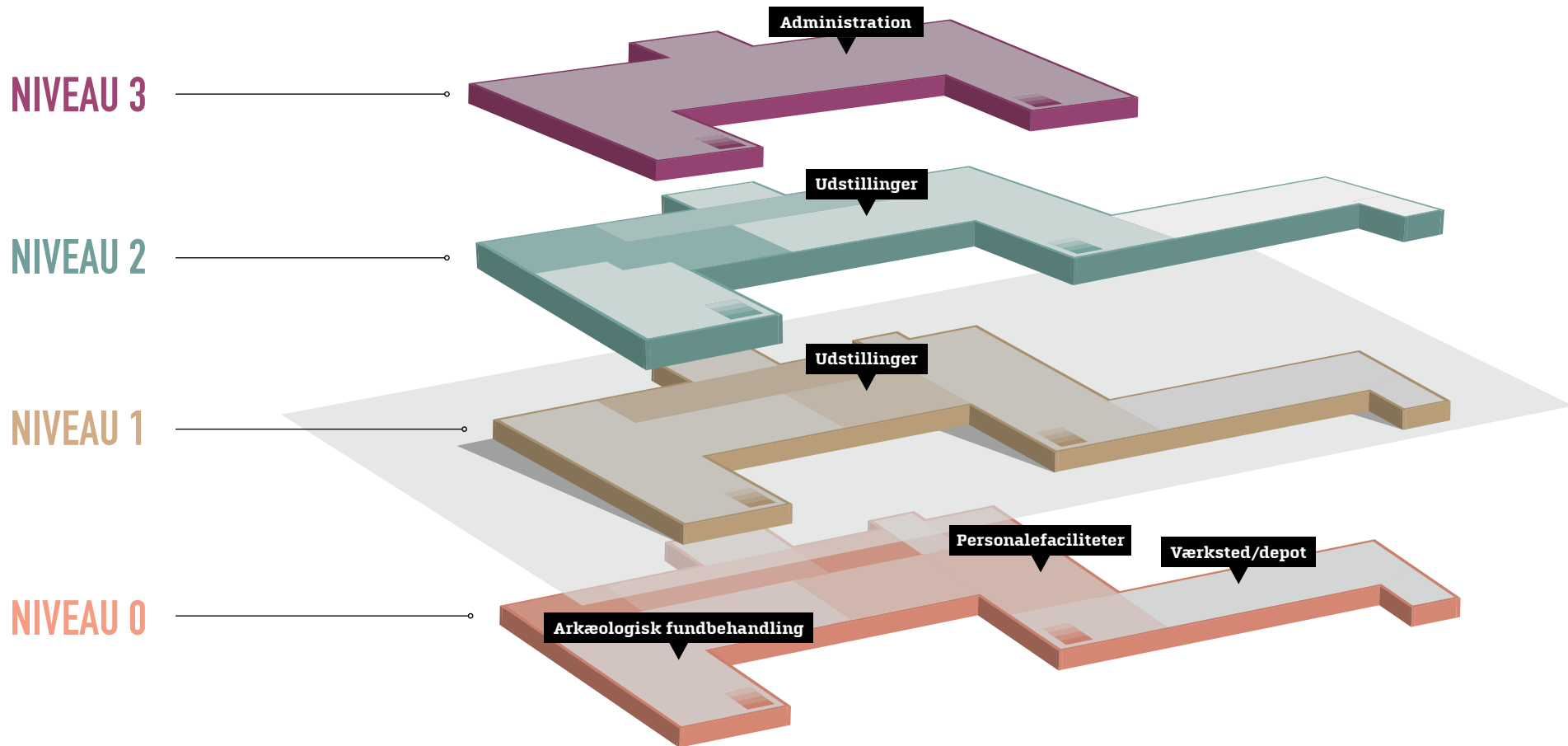
# DEN NYE MUSEUMSBYGNING

*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

Museumsbygningen er i alt 3.385 m<sup>2</sup> fordelt på fire niveauer. Niveau 1 + 2 anvendes primært til udstillinger, hvortil der bliver ca. 1.100 m<sup>2</sup>.





# DEN NYE MUSEUMSBYGNING

Dramaturgien i udstillingerne bliver skabt over en tematisk kronologi med udgangspunkt i de fire centrale temaer: Kongemagt, kirkemagt, retsvæsen og demokrati. Gæsterne begynder i afsnit A og slutter i afsnit F.

## NIVEAU 1 Udstillinger



### AFSNIT A

#### Intro

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



### AFSNIT B

#### Tingstedets og kongernes Viborg

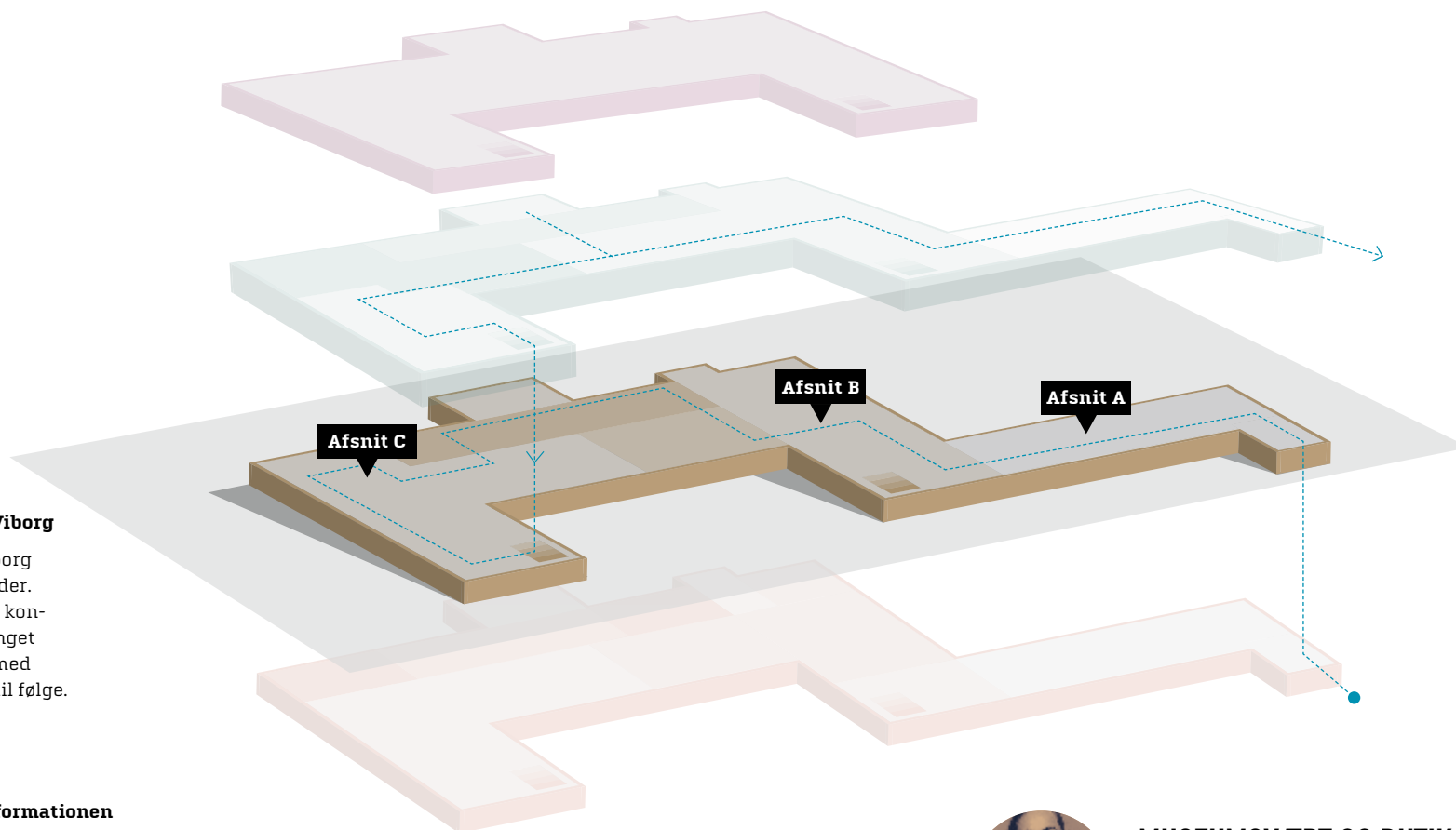
Vikingernes tingsted ved Viborg med sædvanelove og blodfejder. Knud den Stores og følgende kongers særlige bånd til landstinget som kongehyldningsstedet med magtintriger, krige og mord til følge.



### AFSNIT C

#### Den katolske højborg 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.



### MUSEUMSVÆRT OG BUTIK

Adgangen til det nye Viborg Museum sker via indgang i Viborgs tidligere rådhus umiddelbart ved siden af museumsbygningen.



### AFSNIT D

#### Jyllands hovedstad for enden af Hærvejen

De kontrastfyldte århundreder mellem 1536 og 1848 med Snapstinget som Jyllands politiske arena i byen for enden af Hærvejen og stedet for Stænderforsamlingerne i det gryende demokrati i 1840'erne.



### AFSNIT E

#### Med lov skal land bygges

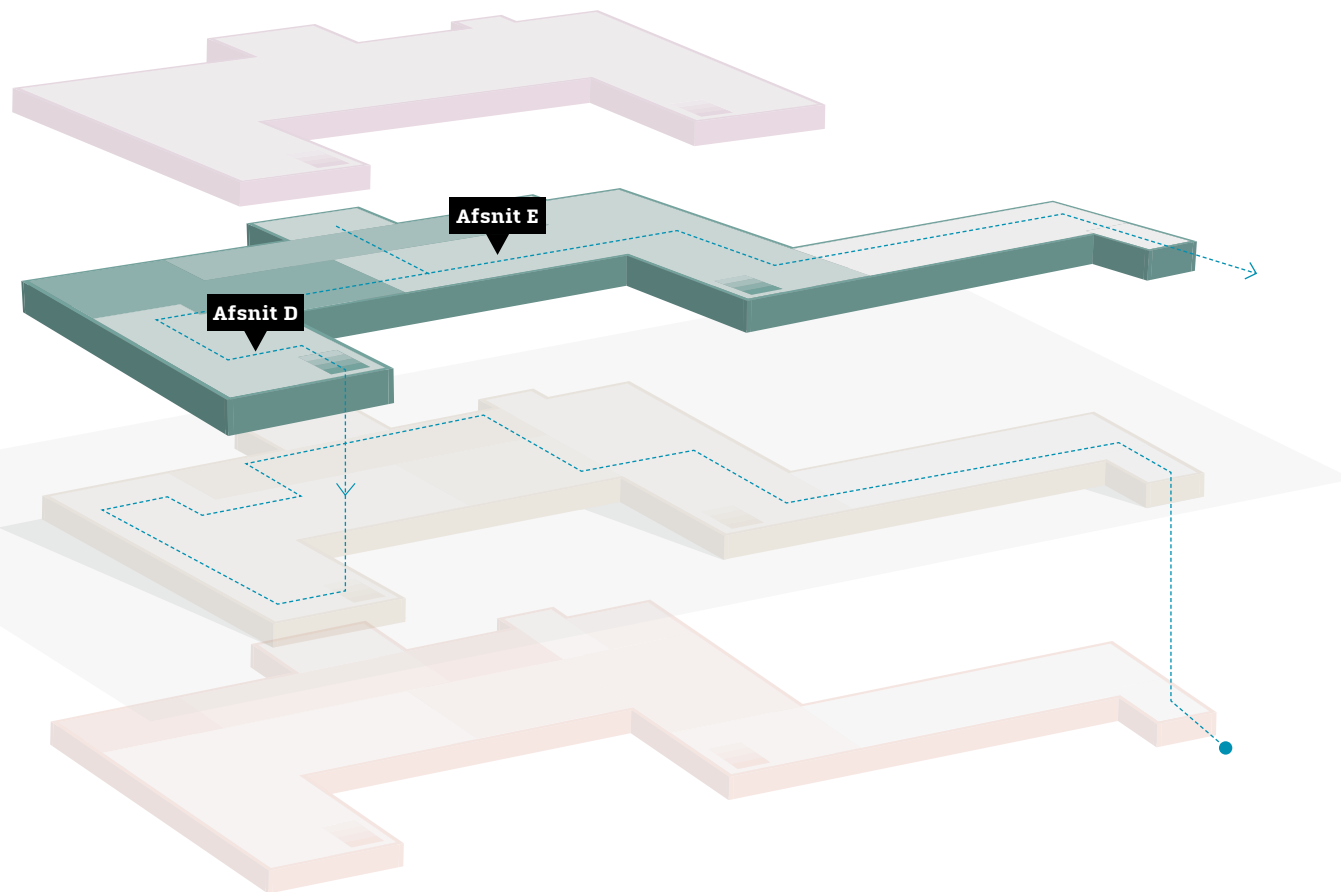
Jyske Lov som grundstenen til den danske retsstat i 1241 og de følgende 700 års lov- og retshistorie og udmøntningen heraf fra Landstinget og Vestre Landsret. Udstillingerne vil fokusere på forholdet mellem lov, straf og retfærdighed ved at involvere gæsterne i dramatiske retssager og dilemmaspil. Udstillingsafsnittet kulminerer med Retsopgøret efter 2. verdenskrig og den fysiske passage over Sukkenes Bro, som førhen ledte de dømte til arresten og henrettelse i Undallslund Plantage vest for Viborg.



### AFSNIT F

#### Den moderne købstad - udstilling i det gamle rådhus.

Viborgs genopstandelse i 1900-tallet som de store institutioners by og embedsmandsbyen.



# FORMIDLINGEN 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, Snapstinget 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 museumsbygningen og byrum skal dels stimulere hver enkelt målgruppes motivation for at besøge museet, dels indfri de kvalitative målsætninger, der beskrives senere.

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. 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 understøtte dette.



### 3. VARIATION I UDS STILLINGERNE

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 give liv til udstillingsgenstandene.



### 6. FØLELSER OG STEMNINGER I SPIL

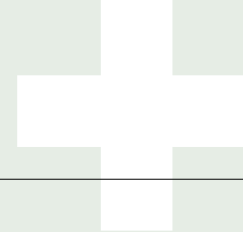
Hver historie rummer sin egen stemning og vækker særlige følelser. Disse stemninger og følelser skal inspirere til fortællervinkler og formidlingsmetoder for at stimulere muligheden for identifikation og en dramatiserende tilgang til historieformidlingen.



### 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 refleksioner og fortællinger.





### TRE EKSEMPLER

Retshistorien bliver et centralt tema i det nye Viborg Museums udstillinger og vil fylde ca. 650m<sup>2</sup> i Afsnit B og mestendels Afsnit E i bygningen. I de følgende eksempler beskrives tre ideer til disse udstillinger. Eksemplerne vægter på forskellig vis de syv formidlingsgreb og har flere målgrupper for øje. Fælles 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 - Afsnit E*

#### MED LOV SKAL LAND BYGGES

Lyset i den store nævningesal dæmpes langsomt. Pludselig tændes et animeret stearinlys midt på væggen. En mand tager det med sig og går i hast op ad en trappe til et lille kammer, hvor han stiller sig ved en pult. Det er Bisp Gunner. Han begynder at skrive ordene: "Med lov skal land bygges". Ordene bliver levende og bevæger sig sammen med bogværkets blomsterranker, fugle og megen anden udsmykning op ad og rundt på alle rummets store væg- og gulvflader og udfolder sig derefter som en firnurlig fortælling med effektiv og overvældende animation, projektioner, lyd og musik. Historien tager udgangspunkt i Bisp Gunner og Jyske Lov, men kommer rundt til sædvaneretten, landstinget, lovgiverne, lovene, dommerne, retsvæsenet og retsstaten i et nationalt perspektiv. Trådene trækkes helt op til Grundloven, vor egen tid og det moderne retssamfund, som hviler på 1.000 års historie og tradition.

Efter 8-10 minutter trækker de audiovisuelle virkemidler sig tilbage, og rummet normaliseres. Gæsterne har fået en stærk oplevelse og indblik i det helt store perspektiv med den lovgivende og den dømmende magts historie i Danmark. Inspirerede går de nu på opdagelse i udstillingen, hvor det store perspektiv bliver konkretiseret med mange eksempler på lovenes indhold og betydning samt udvalgte retsager og menneskeskæbner gennem tiderne. 20 minutter senere dæmper lyset sig igen, og stearinlyset tændes.

Stedet for denne kombinerede udstilling og totalinstallation er det rum, der i næsten 100 år var Vestre Landsrets store nævningesal. En tættere sammenhæng mellem museumsformidling og stedbundethed opleves sjældent, og denne sammenhæng skal naturligvis også indgå som en del af formidlingen i rummet.



### **Eksempel 2 - Afsnit B**

#### **HYLDNINGEN AF CHRISTIAN 4. I 1584**

Der går et sus gennem folkemængden, idet en dreng på bare syv år sammen med sin far træder op på en tribune, der er smukt betrukket med rødt klæde. Den varme sommervind brænder ned over det til lejligheden anlagte Nytorv, men folks opmærksomhed er udelukkende rettet mod den lille dreng. Drengen er hertug Christian, og han bevæger sig stille hen mod den opsatte trone. Her skal han sidde ved siden af sin far, Frederik 2. Christian skal nu hyldes som Danmarks næste konge.

Midt blandt de jyske rigsråder, adelsfolkene, bisperne, præsterne, borgerskabet og bønderne på torvet står en museums-gæst. Denne er i udstillingen netop trådt ind på et mindre brostensbelagt område med antydninger af torv og bygninger. Iført en VR-brille befinder gæsten sig på Nytorv i Viborg på denne helt særlige sommerdag i 1584.

Museumsgæsten overværer hyldningsceremonien fra tre perspektiver i VR-brillen. Handlingsforløbet skifter vedvarende mellem de tre perspektiver af ca. 20 sekunders varighed: Første perspektiv er beskuerens på torvet. Fra det andet perspektiv følger gæsten en syv-årig lokal dreng, som har sneget sig til en udkigspost over torvet, hvor han undervejs får øjenkontakt med den syv-årige Christian på tribunen. Det tredje perspektiv er hertug Christians, hvis adfærd og tanker man følger fra hans eget blik.

35 danske regenter blev valgt og hyldet ved landstinget i Viborg, og Christian 4.'s ceremoni er den mest spektakulære af dem. Formidlingsmetoden giver gæsten en helt særlig mulighed for at komme tæt på begivenheden og ikke mindst på hovedpersonen selv. Oplevelsen bidrager til en forståelse af en af landstingets vigtigste funktioner: Kongemagtens konstituering.



**Eksempel 3 - Afsnit E**

**RETSOPGØRETS DILEMMAER EFTER 2. VERDENSKRIG**

Skarpe projektører tændes. Ordreråb høres, skud lyder, og lyset dæmpes. Museums-gæsten 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 stedet kan man tilgå skærme med info om hver af de 16 dødsdømte krigsforbryderes baggrund og ugering. Der er desuden skærme med et dybere vidensniveau samt afsluttende skærme, hvor gæsterne skal forholde sig til de svære 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 afsluttes med gæsternes passage over Sukkenes Bro, der forbinder den gamle landsret med det tidligere rådhus, og som var den vej, de dømte gik til arresten efter domfældelsen.

## > FORMIDLINGEN I DET NYE VIBORG MUSEUM

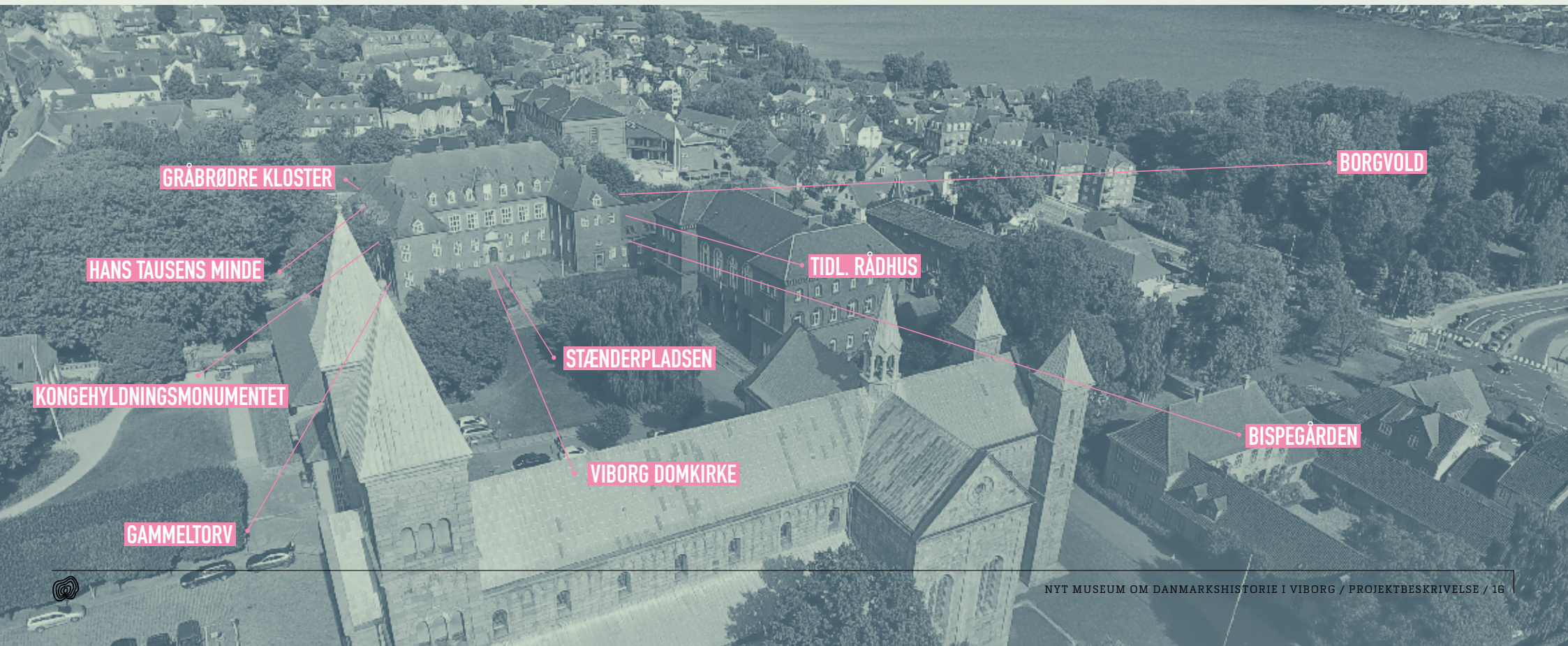
### MUSEET I DOMKIRKEKVARTERET OG BYEN

Det nye Viborg Museum får en central placering i Domkirkekvartret og Viborgs unikke historiske bymidte. Vi vil udnytte denne fantastiske placering til at skabe naturlige sammenhænge mellem museumsbygning, bymiljø og kulturhistorien. Museumsformidlingen og -oplevelsen skal således ikke begrænse sig til lukkede rum i bygningen, men tænkes som en helhed i Domkirkekvartret. Derfor vil vi skabe visuel kontakt indefra museumsbygningen med omgivelsernes historiske bygninger, torve og grønne områder og lade det indgå i formidlingen, ligesom den stedbundne historie ude i byens rum skal formidles på stedet og i sammenhæng med formidlingen inde i museumsbygningen.



### Eksempel

Gennem venstre halvdel af det store vindue i udstillingsafsnit D skuer gæsterne ud mod det smukke Gråbrødre Kloster fra begyndelsen af 1500-tallet og haven, hvor man tydeligt ser konturerne af den nu nedrevne klosterkirke. Klosteret og kirken var skueplads for afgørende begivenheder under reformationen i Viborg i 1526-29. Og netop den historie kan gæsterne følge i vinduets højre side. Her er ruderne skiftet ud med en skærm, hvor man med augmented reality bl.a. følger Hans Tausen og hans mange tilhængere erobre kirken og klosteret.





### BYRUMSFORMIDLING

Når gæsterne forlader det nye Viborg Museum og bevæger sig ud i Domkirkevarterets og den øvrige bymidtes historiske torve, gader og grønne områder, 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 processionser, nedrivningen af 12 kirker efter reformationen, retsforhandlinger på tinget, Snapstingets festlige markeder, den dødelige duel i Nytorvgyde 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 torvene.

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 forbigående, gratis at anvende og får et dragende indhold for alle nysgerrige.



#### **Eksempel**

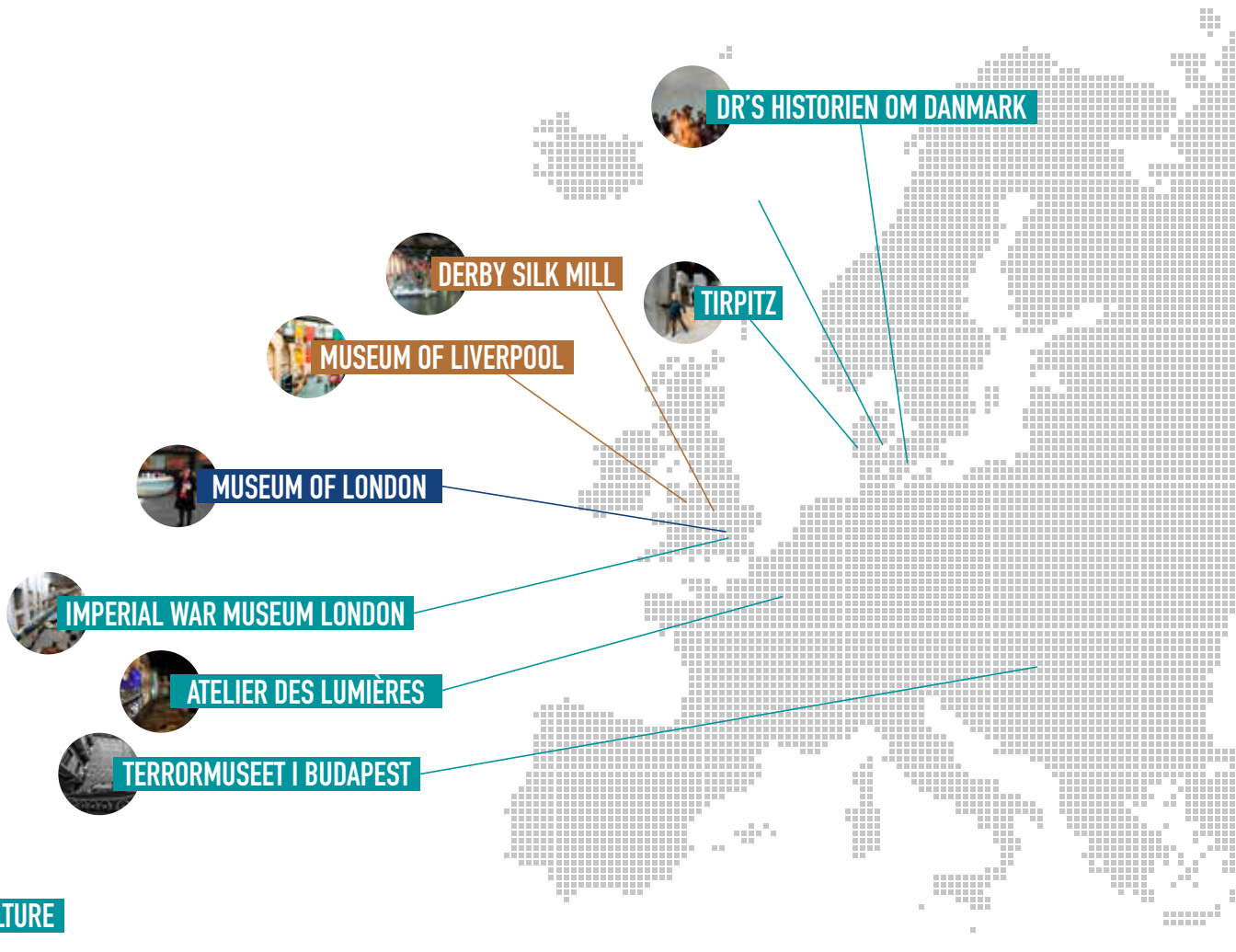
Nederst på Nytorv står en kikkert på en stander og peger op mod torvets nordvestlige hjørne. Her lå i middelalderen Sankt Hans Kirke med omkringliggende kirkegård. I kikkerten kan man navigere mellem tre animerede film. En viser en katolsk procession til en begravelse i 1300-tallet, en anden

viser reformatoren Hans Tausen stående uden for kirken og prædike for en stor skare i 1526, mens en tredje film viser etableringen af Nytorv og den festlige kongehyldning af 7-årige Chr. 4. i 1584.

# 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**
- Værtskab**





MUSEUM OF LIVERPOOL

### Skarp profil

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

### Lokalt medejerskab

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

### Variation i formidlingen

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 montrere 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.



ATELIER DES LUMIÈRES, PARIS  
Immersive Animation

### Immersive Animation

Atelier des Lumières i Paris afviklede i andet halvår af 2018 en fantastisk udstilling om bl.a. kunstneren Gustav Klimpt. I en 800 m2 hal blev Klimpts og andres kunst projiceret op på vægge og gulv ledsaget af en smuk musikflade og forstærket af et animeret lag, der legede med kunstens elementer på en let og fabulerende måde. "Immersive animation" kaldes metoden, som giver gæsten en stærk fornemmelse af at være til stede inde i kunsten i e vacuum uden for tid og rum. Metoden kan overføres til en kulturhistorisk formidling, som er en storslået oplevelse for enhver gæst, uanset alder og baggrund.



TIRPITZ  
Den skjulte vestkyst

### Stemningskabende formidling

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, og 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

### Formidling gennem individets perspektiv

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.



NATIONAL MUSEUM OF AFRICAN AMERICAN HISTORY AND CULTURE

### Museumsbygningens relation til omgivelserne

I det nybyggede National Museum of African American History and Culture i Washington DC har det ligget arkitekt og museum stærkt på sinde at integrere bygningen og formidlingen med omgivelserne i byens rum. Ikke mindst fordi der i museumsbygningens omgivelser findes flere sammenhænge til den historie, der formidles i udstillingerne. Arkitekten har derfor skabt åbninger i bygningen de rette steder, således at gæsterne indefra får visuel kontakt med omkringliggende historiske bygninger og monumenter, f.eks. Washington Monument.



TERRORMUSEET I BUDAPEST

### Stemninger og følelser præger metoder

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

### Digital interaktion, fascination og læring

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.



MUSEUM OF LONDON

### Aktivt værtskab

Det første man møder på Museum of London er et menneske. En museumsvert går gæsten i møde efter ankomst og indleder en dialog. Værten spørger til, hvor man kommer fra, og hvorfor man er kommet. I løbet af en kort og behagelig dialog føler gæsten sig meget velkommen og får anbefalet, hvad man bør prioritere af udstillinger på det store museum. På det nye Viborg Museum vil vi arbejde med samme form for værtskab, men også gå et skridt videre og lade værterne fungere som formidlere i tilknytning til udstillingerne. Herved får gæsterne mulighed for at få opklaret spontane spørgsmål og få en dialog om de forskellige historiske temaer.

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, hvad der motiverer dem til et museumsbesøg, og hvad vi kan gøre for at stimulere denne motivation.

Vores målgruppeforståelse bliver i skabelsen af de nye udstillinger og indretningen af museumsbygningen et fast pejlemærke og danner baggrund for vores valg af formidlingsgreb og -metoder. Det er også denne målgruppeforståelse, som efter museets åbning vil præge vores strategier inden for særudstillinger, events og markedsføring.

Vi har defineret to overordnede målgrupper med i alt syv arketyper ud fra deres motiv for at gå på museum og hertil beskrevet deres:

- Arena, hvor de orienterer sig
- Krogen, hvormed vi kan motivere dem til et museumsbesøg
- Deres forventede adfærd og brug af udstillingerne
- Deres prioriteringer mellem viden, autenticitet, underholdning og fællesskab.

### MÅLGRUPPE 1: INDIVIDERNE

Fælles for individerne er, at deres motivation er baseret på egne behov, men de opfylder dem gerne i fællesskab med familie eller venner.



#### Type 1a: Den videbegærlige

**MOTIV:**

Den videbegærlige går på museum for at blive klogere. Personen har en bred forhåndsviden og forventer at kunne styrke denne.

**ARENA:**

Han/hun opsøger selv museet og orienterer sig i øvrigt i f.eks. fagtidsskrifter, på internettet og i grundige nyhedsmedier.

**KROG:**

Det er Danmarkshistorien, der fænger, og muligheden for at blive klogere på helt særlige begivenheder.

**ANVENDELSE:**

Den videbegærlige opsøger udstillings-tekster 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. For denne er viden og autenticitet underholdning i sig selv.

**PRIORITETER:**



#### Type 1b: 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.

**ARENA:**

Han/hun er hele tiden opmærksom på nye attraktioner og særudstillinger. Orienterer sig bredt i medie billedet og på turist-sites.

**KROG:**

Det nye museum er et "must see", hvorefter denne type skal motiveres af Viborg Museum som et stærkt brand eller af store, populære særudstillinger.

**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. De stærke øjeblikke skal deles med andre, hvorfor den oplevelsessøgende orienterer sig meget mod gruppen og fællesskabet.

**PRIORITETER:**





### Type 1c Interesse-gæsten

#### MOTIV:

Interesse-gæsten har en særinteresse eller er almindeligt interesseret i et bestemt emne, som museet beskæftiger sig med.

#### ARENA:

Han/hun er ikke specifikt opmærksom på museumstilbud, men orienterer sig ift. sine interesser og de platforme, hvor de behandles.

#### KROG:

Interesse-gæsten kan motiveres til et museumsbesøg ved, at dennes interesse formidles i en særudstilling eller anden form for event.

#### ANVENDELSE:

Han/hun opsøger først og fremmest særudstillingen/eventen og bruger størstedelen af sin tid der og stiller i øvrigt høje krav til kvaliteten heraf. Sekundært bruges tid i museets faste udstillinger og primært omkring oplevelsesmæssige high lights.

#### PRIORITETER:

Viden	
Autenticitet	
Underholdning	
Fællesskab	



### MÅLGRUPPE 2: GRUPPER

Målgruppe 2 er delt i voksne grupper (2a og 2b) og skolegrupper (2c og 2d). Fælles for de voksne grupper er, at deres motivation primært er baseret på fællesskabsorienterede behov, men de opfylder dem gerne med et museumsbesøg. Fælles for skolegrupperne er, at deres motivation er baseret på behov for læring i uformelle læringsrum.



#### Type 2a: Facilitatoren

**MOTIV:**

Facilitatoren 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.

**ARENA:**

Han/hun er aktivt opsøgende ift. en attraktion, orienterer sig i turistbrochurer og på internettet og inspireres af andres tips.

**KROG:**

Museet fremstår blandt mange andre attraktioner som et sikkert valg for et succesfuldt gruppebesøg.

**ANVENDELSE:**

Facilitatorens oplevelse af et succesfuldt museumsbesøg er en komplet vurdering af alle besøgets elementer lige fra butik og café, service, udstillinger, garderober og toiletter. Personen vil selv tilgå udstillingerne med et primært fokus på sin gruppes behov og vil være mindre optaget af de valgte udstillingsmetoder.

**PRIORITETER:**



#### Type 2b: Gruppetageren

**MOTIV:**

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

**ARENA:**

Han/hun er opsøgende ift. sin gruppes aktivitet.

**KROG:**

Denne fænges af muligheden for at opleve et populært museum sammen med sin gruppe.

**ANVENDELSE:**

Gruppetageren 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:**





### Type 2c: Underviseren

**MOTIV:**

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

**ARENA:**

Denne type findes i en række uddannelsesmiljøer fra grundskole til ungdomsuddannelser og videregående uddannelser.

**KROG:**

Han/hun kan let tilgå undervisningstilbud, der er nøje tilrettelagt og afstemt efter aktuelle læringsmål.

**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:**

Viden	
Autenticitet	
Underholdning	
Fællesskab	



### Type 2d: Eleven

**MOTIV:**

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

**ARENA:**

Denne befinder sig i uddannelsessektoren.

**KROG:**

Han/hun tænker på muligheden for en anderledes skole/studiedag og en ny måde at lære på uden for klasserummet.

**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.

**PRIORITETER:**

Viden	
Autenticitet	
Underholdning	
Fællesskab	



OPLEVELSE

VIDEN

REFLEKSION

DIALOG

## Kvalitative mål

Vi vil, at gæsterne på det nye Viborg Museum opnår viden om den lovgivende og den dømmende magt i Danmark gennem 1.000 år:

- Magtens struktur og forandring fra valgkongedømme til enevælde.
- Sammenhængen mellem verdslig magt, kirkeleg magt og lovgivningen i middelalderen.
- Retsvæsenets udvikling i 1.000 år og retsstans funktion og betydning i et demokrati.
- Kirkens magtposition og reformationens politiske, religiøse og retslige betydning.

Vi vil desuden, at denne viden knyttes til byen Viborg som en stedbunden og individbåret fortælling. Formidlingen af temaerne 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 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 ad to omgange: Inden for det første år efter åbningen og igen efter tre år.

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

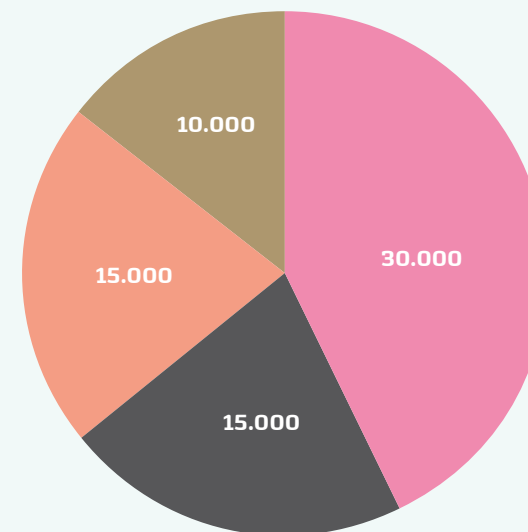
Ligeledes vil vi evaluere vore kvantitative mål, der beskrives på næste side. Med spørgeskemaer undersøges gæsternes baggrund, bopæl og motiver for at komme på museet. Svarene bruges til at analysere fordelingen af de beskrevne målgrupper og sammenholde resultaterne med museets strategier for særudstillinger, events og markedsføring. Resultaterne anvendes til eventuelle justeringer eller nye tiltag.

### Kvantitative mål

Målsætningen for det nye Viborg Museum er mindst 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 Domkirkekvartret, at en ambitiøs branding- og markedsføringsstrategi skal resultere i 250.000 gæster om året, hvoraf vi vurderer, at mindst 70.000 af disse prioriterer et besøg på Viborg Museum.

Det nye Viborg Museum skal sammen med Domkirkekvartret trække gæster fra hele landet. Af de i alt 45.000 voksne gæster og eventdeltagere forventer vi, at 30.000 af dem ikke bor i Viborg Kommune, hvoraf 5.000 er udenlandske turister på ferie i Danmark.


Museet skal desuden nå ud til borgere, som normalt ikke går på museum. Det vil vores strategier for særudstillinger, events og markedsføring bl.a. afspejle med et særligt fokus på målgruppe 1c - interesse-gæsten. Det er målet, at 5-7.000 voksne gæster skal være borgere, der normalt ikke går på 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

# ORGANISATION



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

Viborg Museum ejes og drives af Viborg Kommune. Museets 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 museumschef for Viborg Museum, hvilket han har været siden 2014. Han har det overordnede ansvar for det nye museums tilblivelse, herunder ansvar for økonomi, samarbejdspartnere, organisation og tidsplan.

**Rikke Johansen Smidt** er formidlingsinspektør ved Viborg Museum siden år 2000. Hun har ansvar for borgerinddragelse, udvikling og produktion af nye permanente udstillinger, herunder udstillingsbudget, produktionsplanlægning og samarbejde med eksterne partnere samt løbende tidsplaner.

**Dorte Kook Lyngholm** er museumsinspektør og ph.d. med speciale i retshistorie. Hun er en af Danmarks få retshistoriske eksperter og får ansvar for det faglige indhold i de retshistoriske udstillinger.

**Jesper Hjermind** er museumsinspektør ved Viborg Museum siden 1990. Jesper Hjermind deltager i udstillingsproduktionen, særligt temaer om middelalderen.

**Lars Agersnap Larsen** er 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 arkivar og museumsinspektør ved Viborg Museum siden år 2000. Han deltager i udstillingsproduktionen, særligt temaer om den moderne by.

**Peter H. Iversen** er 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 museumsgenstande, konservering af udstillingsgenstande og opsætning i udstillingerne.

**Jeannette Bylov** er kommunikationsansvarlig ved Viborg Museum siden 2017. Jeannette Bylov har ansvar for udmøntning af museets kommunikationsstrategi.



### Samarbejdspartnere og borgerinddragelse

#### Museer

Det nye Viborg Museum skal formidle Danmarkshistorien i Viborg gennem temaerne kongemagt, kirkemagt, retsvæsen og demokrati. Andre museer i Danmark arbejder også med magtforhold på forskellig vis. Magtens historie i Viborg adskiller sig imidlertid fra andre byers, idet retsvæsenets mere end 1.000-årige udfoldelse gennem landstinget og Vestre Landsret i sig selv er et stykke vigtig magthistorie, og tinget influerer i betydelig grad kongemagtens og kirke-magtens historie i Jyllands gamle hovedstad.

Vi ønsker i processen frem mod 2021 at opsøge faglig sparring med andre danske museer, som aktuelt arbejder med ny formidling af magtforhold set i et nationalt perspektiv, men ud fra et lokalt ståsted. Det gælder Roskilde Museum, Nyborg Slot, Møesgaard Museum og Fængslet i Horsens.

#### Udstillingsarkitekt

Vi ønsker at samarbejde med et internationalt anerkendt arkitektfirma om udviklingen af udstillingsdesign og produktionen af indholdet. Valget af samarbejdspartner vil ske i offentligt EU-udbud, hvor vi stiller krav til erfaring, kvalitet, pris og effektivitet.

#### 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 Oscar-vindende 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. 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 MMEx, der er museernes videncentret for digital formidling.

#### Fagkonsulenter

Hvert historisk tema i udstillingerne får sin egen fagkonsulent. Fagkonsulentens rolle bliver at sikre den faglige lødighed i formidlingen som en kvalitetssikring af udstil-

lingernes faglige niveau. Fagkonsulenterne kan både være ansatte på Viborg Museum, men også samarbejdspartnere fra universiteter og andre kulturinstitutioner.

#### Borgerinddragelse og testpiloter

I årene frem mod 2021 gennemfører Viborg Museum et væld af borgerinddragende arrangementer. Med øje for vores definerede målgrupper inviterer vi grupper fra byens og kommunens erhvervsliv og foreningsliv ind på museet eller kommer ud til dem for at involvere dem i udviklingen af vores kommende udstillinger. Formålet er at opnå så mange kvalificerende input som muligt fra en så bred sammensætning af målgrupperne som muligt. Formålet er desuden at skabe bred opbakning og medejerskab til det nye museum.

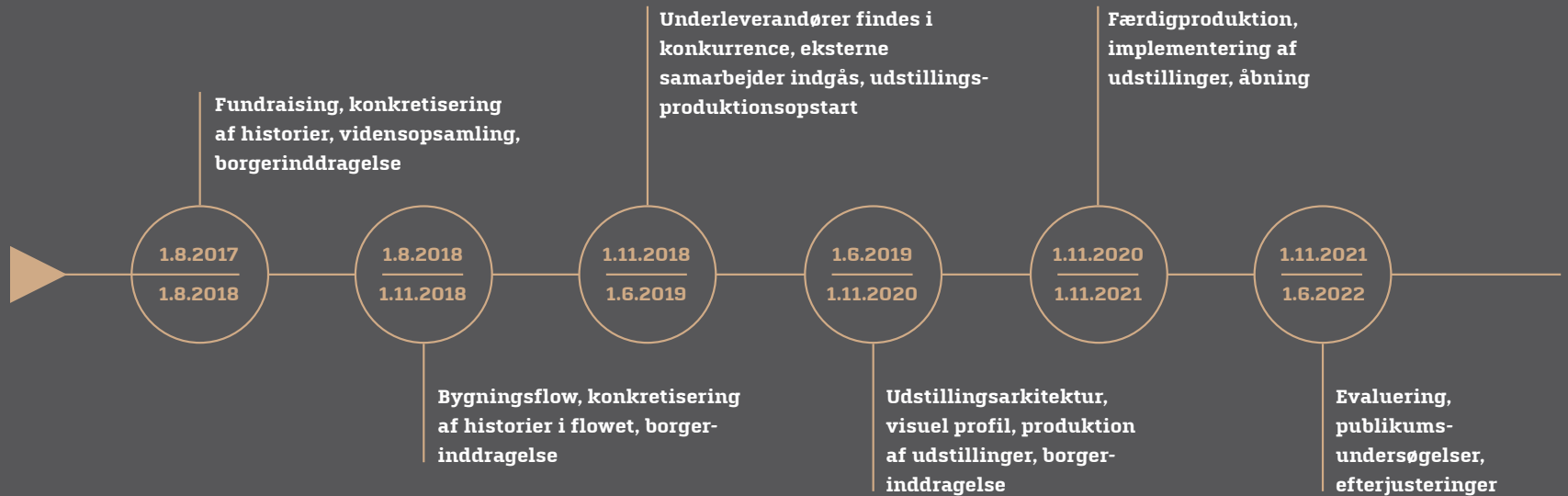
Processen begyndte i 2016, og som udviklingen skrider frem, ændrer formål og indhold i arrangementerne sig også. Derfor vil borgerinddragelsen i den sidste del af processen i højere grad handle om at teste konkrete udstillingsideer og produktioner.

# 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. 107 mio., hvoraf Viborg Kommune og Viborg Museum forlods har investeret og forpligtet sig til kr. 74 mio. eller 69% 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.

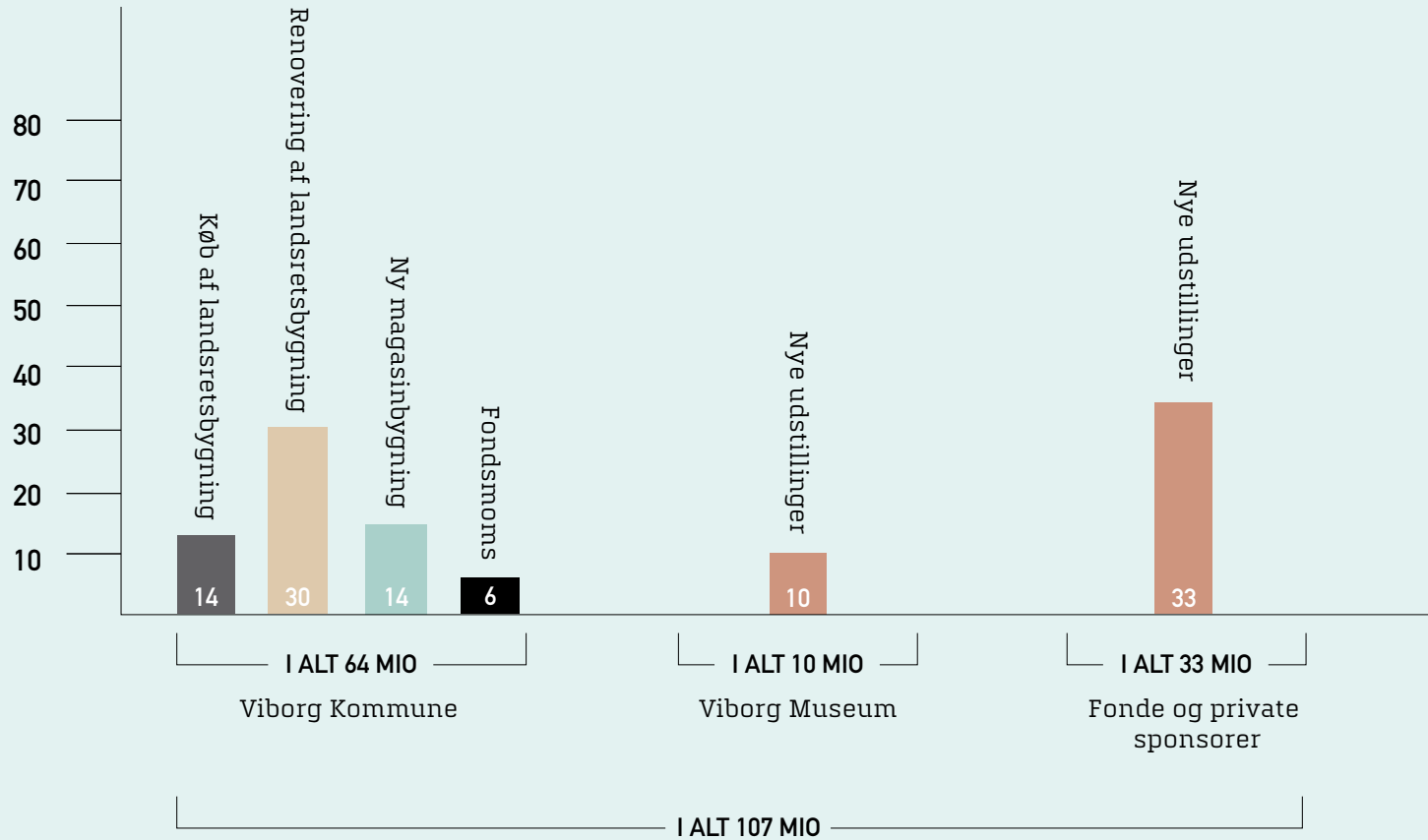


## ➤ BUDGET FOR UDSILLINGER OG BYRUMSFORIDLING

	ØVRIGE	VIBORG KOMMUNE	VIBORG MUSEUM, EGNE TIMER	VIBORG MUSEUM, OPSAREDE MIDLER	I ALT
<b>TJENESTEYDELSER</b>					
Udvikling og design af udstilling, arkitekt	2.000.000				2.000.000
Indholdsproduktion	2.200.000		3.300.000		5.500.000
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
Oplevelsesdesign, scenograf	600.000				600.000
Digital projektledelse	900.000				900.000
Genstande, konservering og montering	800.000		500.000		1.300.000
Skribent			275.000		275.000
Administration	250.000		500.000		750.000
Projektledelse			1.650.000		1.650.000
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
<b>I alt tjenesteydelser</b>	<b>16.075.000</b>		<b>8.050.000</b>	<b>825.000</b>	<b>24.950.000</b>
<b>MATERIALER M.M. EKSKL. MOMS</b>					
Belysning	2.250.000				2.250.000
IT Hardware og installation	4.000.000				4.000.000
Montrer	2.500.000				2.500.000
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
<b>I alt materialer m.m.</b>	<b>14.125.000</b>			<b>900.000</b>	<b>15.025.000</b>
<b>BYRUMSFORIDLING</b>					
Animationskikkerter	1.800.000				1.800.000
Research og projektledelse	1.100.000				1.100.000
<b>I alt byrumsformidling</b>	<b>2.900.000</b>				<b>2.900.000</b>
Fondsmoms i alt		5.800.000			5.800.000
<b>Samlet finansiering</b>	<b>33.100.000</b>	<b>5.800.000</b>	<b>8.050.000</b>	<b>1.725.000</b>	<b>48.675.000</b>

## > 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 også have 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 museums-koncept, 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.



