

MMEx - Meaning Making Experiences

Ansøgning om midler til etablering af MMEx- et nationalt center for digital museumsformidling

Resumé

MMEx – Meaning Making Experiences (tidligere Midtjysk Oplevelsesproduktion) ansøger om kr. 1.500.000 fordelt over tre år til etablering og udvikling af et nationalt kompetence-, videns- og facilitetscenter for udvikling og produktion af digitale formidlingsløsninger til museer. Med etablering af centret vil der blive skabt en platform for udvikling af fremtidens museumsformidling, som i særdeleshed vil kunne ramme de opvoksede generationer.

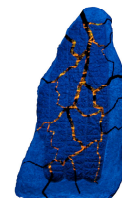
Udviklingsfinansieringen vil i overvejende grad blive anvendt til ansættelse af en projektleder, projektudvikling og vidensopsamling (jf. vedlagte budget), som skal sikre, at centret efter tre år kan være selvfinansierende gennem salg af konsulenttydelser og digitale formidlingsløsninger til museer.

Ud over finansiering fra Region Midtjylland forventes medfinansiering fra Kulturarvsstyrelsen, der har meddelt, at man vil se positivt på en ansøgning. Kulturarvsstyrelsen er ansøgt om kr. 1.800.000 fordelt over tre år.

Bag MMEx står - med de statsanerkendte museer i spidsen og Kulturhistorisk Museum Randers som juridisk person - et konsortium, der har en helt unik sammensætning af kompetencer inden for kommunikation, formidling, børnekultur, animation, drama, audioteknik, visualisering, interaktivitet, kulturhistorie, kunsthistorie og naturhistorie. MMEx forener dermed højteknologi med "blød" viden om kultur og formidling i en kombination, der ikke er set før i Danmark.

Baggrund

Museerne oplever et stærkt voksende behov for at gøre deres formidling mere nærværende, nyskabende og interessant. Der stilles stadig større krav til de oplevelser, som familierne og ikke mindst de opvoksede generationer skal bruge deres fritid til, konkurrencen er benhård. Samtidig er der en voksende interesse for ægte indhold. At se og røre en rigtig runesten og få dens fantastiske fortælling i



oplevelsesorienterede omgivelser vil til enhver tid klart overgå enhver form for ikke-autentisk, tænkt oplevelse.

De digitale formidlingsmuligheder opfattes af mange museer som oplagte platforme for fremtidens museumsformidling. En del museer er allerede gået i gang med eller står på spring til at udvikle forskellige digitale formidlingsprojekter, blandt andet med økonomisk støtte fra Kulturarvsstyrelsens formidlingspuljer.

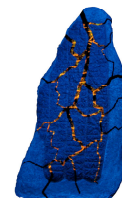
Det er imidlertid vanskeligt for museerne at finde de rigtige samarbejdspartnere, som på en gang forstår museernes særlige forpligtelser og behov, som samtidig lever op til museernes høje formidlingskrav, og som rent faktisk også leverer de tekniske løsninger, som museerne mener at have bestilt. Det kan være vanskeligt for museerne i samspillet med de leverandører, der er på markedet, at fastholde deres klare holdning til, at det ikke er oplevelsen, der er museernes formål, men formidling af viden og interesse for kunst-, kultur- og naturhistorien gennem oplevelser, ligesom der helt klart er en stor sprog- og kulturbarriere mellem museerne og leverandørerne, som typisk har et udspring i kommunikations- eller designbranchen.

Samtidig er det tydeligt, at den hidtidige praksis på museerne ved udvikling af digitale formidlingsløsninger, hvor det typisk har været eksterne partnere, der har leveret tekniske løsninger, har betydet, at den megen ny viden og praktisk erfaring, der er blevet skabt i udviklingsprojekterne, i høj grad er endt uden for museerne. Mange af museernes nye digitale formidlingsprojekter er derfor præget af, at der startes helt fra bunden af hver gang.

Blandt museerne i Region Midtjylland har det derfor længe været opfattelsen, at der er et behov for, at museerne selv tager initiativ til at etablere en institution, der både kan udvikle, producere og indsamle viden om digitale formidlingsmuligheder. Det er naturligvis klart, at der ikke er tale om et særskilt midtjysk behov. Både på nationalt og internationalt plan vil der i fremtiden være et stigende behov for at udvikle digitale formidlingsløsninger. Det er derfor oplagt, at et kommende center for digital museumsformidling bliver et nationalt center med det formål at servicere alle landets museer inden for alle museumskategorier.

Historik

MMEx blev dannet på initiativ af Midtjyske Museers Udviklingsråd i efteråret 2007 under navnet Midtjysk OplevelsesProduktion (MOP). Formålet var at udvikle et såkaldt internationalt oplevelsesfyrtårn i Region Midtjylland.



Midtjysk OplevelsesProduktion blev efter først prækvalifikation og siden egentlig ansøgning tildelt 1 mio. kr. i udviklingsfinansiering fra Region Midtjylland. Udviklingsfinansieringen blev dels anvendt til konsulentbistand til modning af projektet, dels til udvikling af demonstrationsprojektet Den interaktive runesten. På baggrund af projektmodningen ændredes projektets navn til MMEEx – Meaning Making Experiences, og runestenen står i dag som et færdigudviklet projekt, der kan ses på Kulturhistorisk Museum Randers, hvor Mejlbysten er blevet et interaktivt formidlingselement med overordentlig stor publikumstække. Stenen har desuden fået stor international opmærksomhed, og den er allerede genstand for flere forskningsprojekter.

Bag MMEEx står i dag et konsortium af engagerede aktører inden for forskning, kultur og undervisning, som alle har en stærk interesse i at udvikle nye formidlingsformer, der kan engagere, involvere og interessere. Aktører i konsortiet, der har museerne som den drivende kraft, er: Midtjyske Museers Udviklingsråd, CAVI – Center for Avanceret Visualisering og Interaktion ved Århus Universitet, The Animation Workshop i Viborg, TEKNE - netværk for digital kunst – ved Århus Universitet, Teater Katapult fra Århus og Kulturprinsen, Børnekulturens Udviklingscenter i Viborg.

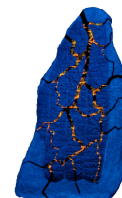
Institutionerne bag konsortiet har som en del af finansieringen af projektet stillet egne medarbejdere til rådighed for den arbejdsgruppe, som gennemførte projektmodning og skærping af MMEEx's koncept. Som en meget netværksorienteret organisation, har MMEEx i udviklingsfasen endvidere trukket på en baggrundsgruppe bestående af 23 museumsfolk fra hele Region Midtjylland, der har fulgt udviklingsarbejdet og er kommet med meget væsentlige input til processen.

Formål

Missionen for MMEEx er med udgangspunkt i kultur-, kunst- og naturarven at opsamle viden om og udvikle og producere digital formidling til museer i en kvalitet, der ikke findes andre steder.

MMEEx skal være leverandøren, der virkelig forstår museerne, museernes målgrupper og de fortællinger, der skal formidles. MMEEx er samtidig samarbejdspartneren, der kan udvide virkemidlerne til formidling langt ud over det, der vanligt ses på museumsområdet.

Visionen for MMEEx er derfor at etablere et center, der kan udvikle formidlingsformer med et dobbelt afsæt, dels i den dybe faglighed og store autenticitet, som



konsortiets medlemmer repræsenterer, og dels i en udforskende og udfordrende tilgang til nye medier og nye teknologier og deres kommunikative muligheder.

MMEx vil blive et center, der både har egne konsulenter ansat, og som trækker på et stort netværk af konsulenter med en meget bred kombination af kompetencer i høj kvalitet inden for alle hjørner af oplevelsesøkonomien, kulturformidling, visualisering, drama, animation, børnekultur, audioteknik, interaktion, kulturhistorie, kunsthistorie, naturhistorie og kommunikation. Hertil kommer, at det er intensionen at knytte en række nære samarbejdsspartnere til MMEx i form af virksomheder, der allerede arbejder med og er landets fremmeste inden for formidling og kommunikation

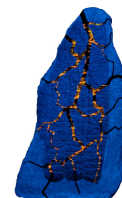
MMEx er dermed en vidensvirksomhed, hvor faglig dybde og høj kvalitet er nøgleordene, og som altid er på forkant – ikke fordi det nye er målet i sig selv, men fordi ny forskning og ny teknologi vil bevirke, at MMEx altid kan tilbyde den bedste løsning, når det drejer sig om formidling i øjenhøjde – uanset hvilket museum, der er kunden, og uanset hvem der formidles til.

MMEx i praksis

MMEx skal være museernes organisation. Det vil sige, at MMEx er ejet af museerne og vil have det som sin helt primære funktion at servicere museerne på formidlingsområdet.

MMEx vil have kompetencer inden for udvikling af formidlingskoncepter, idéudviklingsprocesser, projektstyring, fundraising, udvikling, produktion og implementering af digitale formidlingsløsninger og vidensopsamling omkring digital formidling.

MMEx er i sig selv en forholdsvis lille organisation, der i høj grad vil have konsulentfunktion, idet MMEx kun i mindre grad selv vil komme til at udvikle de tekniske dele af formidlingsløsningerne. MMEx vil komme til at fungere som sparringspartner for museerne. MMEx vil fungere som konsulent i forhold til at udvikle de rigtige løsninger, som er skræddersyet til museernes behov, MMEX vil kunne tilrettelægge formidlingsprojekter og vil også kunne medvirke ved fundraising, som kan sikre finansiering af projekterne. MMEx vil være teknisk operatør på produktion af løsningerne, enten inde i huset eller – mindst lige så ofte – i samarbejde med en privat virksomhed. Endelig vil MMEx opsamle viden om digital formidling, dels fra egne udviklingsprojekter, dels fra andre digitale formidlingsprojekter i ind- og udland, og dels gennem samarbejde med tilsvarende centre og virksomheder på internationalt plan.



Det er samtidig tanken, at MMEx skal udnytte de kompetencer og erfaringer med formidling, der allerede ligger på museerne. MMEx får sine egne faste konsulenter, men i praksis er det tanken, at erfarne museumsmedarbejdere inden for formidling, udstillingsarkitektur, projektstyring og fundraising kan tilknyttes MMEx som konsulenter gennem frikøb. Det sikrer dels, at det er museernes behov, der er i fokus, dels at der hele vejen rundt sker en løbende vidensdeling med museerne.

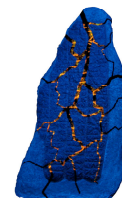
Konkret vil MMEx arbejde med udvikling og produktion af formidlingsinstallationer i forskellige skalaer, fra det helt store altomfattende museumskoncept til den lille interaktive installation, der fortæller en konkret historie på en ny og engagerende måde. MMEx vil anvende nye teknologier på meningsfulde og grænseoverskridende måder og være i front med anvendelsen af disse.

Nedenstående er eksempler på, hvordan vi forestiller os, MMEx kan indgå på forskellige niveauer i udvikling af forskellige typer af formidlingsløsninger:

- Megaprojekter er projekter, der potentielt involverer et større antal museer. Megaprojekterne udgør hver især udgør en ramme, hvor mindre delprojekter kan inkorporeres. Mens megaprojekterne i sig selv typisk vil være web- eller gis-baserede, kan delprojekterne under megaprojekterne være baseret på alle mulige teknologier.

Initiativet til megaprojekterne kan komme både fra MMEx, fra enkelte museer eller museumsnetværk. Megaprojekter vil blive udviklet enten på nationalt eller internationalt niveau og det vil være naturligt for en virksomhed som MMEx at være vært for den slags projekter. Disse projekter imødekommer ønsker om formidling, netop på regionalt, nationalt eller internationalt niveau, og vil kræve en omfattende indsats i alle dele af processen, fra idéudvikling, over fundraising og projektledelse, til produktion og support.

- Netværksprojekter vil typisk være projekter, der er initieret af eller retter sig mod et begrænset antal museer, der finder sammen omkring et fælles koncept. Her er det ikke kun det teknologiske værktøj og den overordnede formidlingsramme, der er fælles. Projekterne fordrer også et nært samarbejde omkring form og indhold mellem deltagerne.
- Specifikke projekter laves i samarbejde med eksterne parter. De fungerer både som isbrydere i forhold til disse, som grundlag for praksisbaseret kompetenceopbygning og som eksempler på resultater, der kan vises frem i forbindelse med fremadrettet salgs- og udviklingsarbejde. Her er der tale om projekter, der er konkrete og lette at afgrænse, og som typisk kræver en



specifik teknologisk løsning, der ligger inden for MMEx's aktuelle spidskompetencer. Projekterne imødekommer museernes meget konkrete behov for formidling, hvor det i nogle tilfælde vil være oplevelsesdimensionen, som er afgørende, i andre den faglige dimension, og igen andre ønsket om at formidle i forhold til et bestemt segment. Produktionerne i denne kategori vil relativt nemt kunne konceptualiseres og generaliseres, så erfaringerne kan anvendes i nye opgaver. Løsningerne inden for denne kategori vil endvidere let kunne anvendes som referencer i udviklingsarbejdet i forhold til nye projekter. Den Interaktive runesten, Mejlbysten, som MMEx allerede har udviklet, er et projekt af denne type.

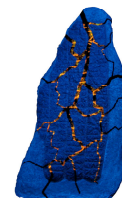
- Hovedentrepriser – typisk etablering af ny basisudstillinger - rummer alt fra konsulentbistand, behovsafløsning, konceptudvikling mv. til produktion og implementering af helheds løsninger omkring formidlings- og informationsopgaver. Denne projektkategori hører til blandt de langsigtede satsninger. I virkeligheden indeholder den et stort repertoire af de kompetencer der findes i MMEx, når den nedbrydes i enkelte elementer. Fra idéudvikling, konsulentvirksomhed, brugerdreven innovation – over – projektbeskrivelse, fundraising, projektledelse – til - projektstyring, produktion, uddannelse, support, for blot at nævne nogle.

Perspektiver

Hvis det lykkes at etablere MMEx som et nationalt kompetence-, videns- og facilitetscenter for udvikling og produktion af digitale formidlingsløsninger til museer, vil de danske museer i fremtiden gennem foreningen af en stærk oplevelsesdimension med formidling af museernes vigtige historier og autentiske genstande skabe en unik styrkeposition, som kan være med til at fastholde og udbygge interessen for museerne og det særlige tilbud, som museerne byder på.

For slutbrugerne, museumsgæsterne, vil etableringen af MMEx betyde, at de fremover vil have mulighed for at møde museer, der er nytænkende og teknologisk i front, og som måske i mindre grad ser det som den primære opgave at formidle konkret viden, men i højere grad lægger vægt på at vække gæsternes nysgerrighed, så de selv søger den viden, som museerne naturligvis også i fremtiden vil stille til rådighed. Ikke mindst i forhold til formidling for børn og unge vil etableringen af MMEx og udviklingen af de formidlingsformer, som MMEx vil få ekspertise i, betyde mulighed for et kraftigt løft af museerne.

Organisation



Med baggrund i erfaringerne fra de fællesskaber, der allerede findes på museumsområdet: konserveringscentre, fællesmagasiner og museumstjeneste, er det tanken at organisere MMEx som en selvejende institution/fond, der får det som sit specifikke formål at udvikle formidlingsløsninger og at opsamle viden om digital museumsformidling.

MMEx vil være stiftet og ejet af de danske, statsanerkendte museer i fællesskab via de regionale museumsorganiseringer og med i første omgang Kulturhistorisk Museum Randers som juridisk person. MMEx vil være en nonprofit-organisation, der investerer eventuelt overskud i udvikling af nye formidlingsprojekter til gavn for museerne.

MMEx tænkes fysisk placeret sammen med Region Midt og Region Nords satsning Cross Media i Filmbyen i Århus og vil dermed udnytte den synergieffekt, der udspringer af Cross Media-satsningens netværk af virksomheder og organisationer inden for film, spiludvikling og animation i de to regioner. Alternativt arbejdes med en fysisk placering i tilknytning til et museum eller i tilknytning til CAVI ved Aarhus Universitet.

Økonomi

MMEx er hidtil støttet af Region Midtjylland med 1 mio. kr. fra fyrtårnsmidlerne til udvikling og modning af projektet. Desuden har regionen bevilget yderligere 250.000 kr. til fortsat udvikling af MMEx'koncept.

Sideløbende med ansøgningen til Region Midtjylland er der afsendt ansøgning om støtte på kr. 1.800.000 til Kulturarvsstyrelsen, som har tilkendegivet, at man vil se positivt på en ansøgning. Det samlede budget i etableringsfasen er dermed på kr. 3.500.000.

MMEx økonomi vil derudover i høj grad være en projektøkonomi. MMEx's driftsgrundlag vil derfor blive tilvejebragt gennem de konkrete formidlingsprojekter, centret gennemfører. Det forventes, at de projekter, der udvikles i MMEx, vil være af så nyskabende karakter, at der vil kunne opnås betydelig medfinansiering fra offentlige og private puljer og fonde.

Det er imidlertid af største vigtighed, at der skabes økonomiske rammer for, at projektet kan løbes i gang gennem ansættelse af en projektleder, som skal sikre centret en administrativ forankring, og gennem tilførsel af udviklingsmidler, som kan anvendes til at udvikle model- og demonstrationsprojekter.