

Region Midtjylland  
Skottenborg 26  
8800 Viborg

"Internationale Oplevelsesfyrtårne"

Randers den 11. november 2007

Hermed fremsendes ansøgning om prækvalifikation som midtjysk oplevelsesfyrtårn fra konsortiet Midtjysk Oplevelsesproduktion.

Konsortiets medlemmer og deres tilsagn fremgår af ansøgningens bilag 1. Ansvarlig for såvel projektledelse, det faglige indhold/kvalitetssikring og økonomi er museumsleder og formand for Midtjyske Museers Udviklingsråd Jørgen Smidt-Jensen.

Med venlig hilsen

Jørgen Smidt-Jensen  
Projektleder og formand for Midtjyske Museers Udviklingsråd

# Midtjysk Oplevelsesproduktion

– et kompetence-, videns- og facilitetscenter for digital formidling af kultur- og naturarven

Midtjysk Oplevelsesproduktion har til formål at skabe Danmarks første internationale kompetence-, videns- og facilitetscenter for udvikling, produktion og salg af digitale oplevelser til formidling af kultur- og naturarv. Det er et center, som kombinerer højteknologi med ”blød” viden om kultur- og naturarv, og som forener den offentligt støttede museumssektor med det private erhvervsliv. Centret vil med sin kombination af mange forskellige kompetencer kunne generere nyskabende, innovative og overraskende resultater – også uden for sit eget primære arbejdsfelt.

Bag Midtjysk Oplevelsesproduktion (MOP) står et konsortium, som er et unikt netværk mellem 36 museer fra alle museums kategorier, en animationsuddannelse, et netværk for digital kunst, et universitetscenter, et teater, et børnekulturelt udviklingscenter og fem gymnasier. Konsortiet samarbejder dermed på tværs af regionen og på tværs af brancher og fagkompetencer.

Visionen for MOP er, at centret skal udvikle sig til et samarbejde i krydsfeltet mellem kultur og erhverv. Det er tanken, at centret - på baggrund af erfaringer med primæropgaven, formidlingen af kultur- og naturarven - skal udvikle formidlings- og markedsføringskoncepter, der kan udnyttes kommercielt både inden for og uden for museumsbranchen. MOP forventes derfor at blive en attraktiv partner for private virksomheder inden for blandt andre design-, udstillings-, kommunikations-, medie-, spil- og IT-branchen.

Da MOP bliver den første virksomhed af sin specifikke art, da den udnytter en synergieffekt mellem en lang række forskellige kompetencer, der er til stede i regionen, og da den tager sit udgangspunkt i historiefortællingen, er det konsortiets opfattelse, at centret rummer et meget stort udviklingspotentiale – både i forhold til kommerciel udnyttelse og i forhold til at bringe Region Midtjylland i front på det oplevelsesøkonomiske område.

## Digital formidling, markedsføring og produktion af digital kunst

Udgangspunktet for Midtjysk Oplevelsesproduktion er digital formidling af kultur- og naturarven. Dette kommer til at udgøre kernen i centret, og som forretningsområde skal det være fuldt udfoldet i løbet af projektperioden. Produkterne i denne del af virksomheden vil inddrage alle digitale teknikker og vil strække sig fra udstillingsdesign over avancerede visualiseringer til computerspil og digitalt tv. MOP kan dels selv kan være generator for og initiativtager til udvikling af de enkelte projekter og dels udvikle og videreudvikle projekter, som museerne er initiativtagere til.

MOP vil i løbet af projektperioden endvidere udvikle produktion af digital kunst - fra hjælp til kunstmuseer med at realisere visning af værker med udstrakt brug af nye teknologier til egentlig kunstproduktion, der kræver designmæssige og teknologiske kompetencer, som centret rummer.

Endelig tænkes centrets virkeområde i løbet af projektperioden udvidet til også at omfatte markedsføring ved hjælp af digitale teknikker. Her udnyttes de erfaringer, som er opnået gennem udvikling af den digitale formidling af kultur- og naturarven, til udvikling af nye, anderledes og spændende koncepter for markedsføring af kommercielle produkter.

## Digital formidling af kultur- og naturarven på tværs af Jylland

Med et formål, der går ud på at producere digitale oplevelser omkring formidling af kultur- og naturarven, vil Midtjysk Oplevelsesproduktion beskæftige sig med en bred vifte af udviklingsprojekter, som involverer et stort spektrum af kulturaktører, og som benytter forskellige digitale teknologier kombineret med analoge formidlingsformer og fortælle teknikker. Bredden på

de projekter, der tænkes udviklet og gennemført i MOP's regi, illustreres af følgende projekteksempler og udviklingsområder, hvoraf ét – Avancerede projektforsyninger - vil blive udviklet som demonstrationsprojekt i projektets fase 2, mens de øvrige vil blive påbegyndt i udviklingsfasen:

### **A. Ting fortæller historie**

"Ting fortæller historie" er et udviklingsprojekt rettet mod børn og unge, familier og skoler. Projektet arbejder med IT-understøttet formidling med udgangspunkt i museernes genstande, som gemmer historier og rummer skjulte forbindelser til andre genstande, til produktionsprocesser, til menneskeskæbner, til lokal, regional og national historie og til verdenshistoriske strømninger. Ved hjælp af cybertag-teknologi og Internettet bliver disse forbindelser synlige, og museernes formidling udvides i tid og rum. Publikum får en ny og anderledes adgang til viden, oplevelser og historier, der er knyttet sammen på tværs af genstande, museer, værker osv. Det sker gennem både en "fri" og en "spilbaseret" tilgang til museumsgenstandene. I den fri tilgang er brugeren selv herre over sit bevægelsesmønster imellem de mange museer, museumsgenstande og links på nettet. I den spilbaserede tilgang er brugeren underlagt den overordnede fortælling, museerne har lagt ned over museumsgenstandene. Der bliver tale om et dramatiseret spil med valg og muligheder, og på sigt også med mulighed for, at publikum selv kan være medskabere på spillet.

### **B. Vandet**

Projektet er et udviklingsprojekt, hvor kunstmuseernes formidling udfordres af teatrets virkemidler og kobles med multimedieteknik og tredimensionale, virtuelle installationer. Kunstmuseerne inddrager teatrets fornemmelse for rum og fortælling og dets erfaringer med et dialogisk eller interaktivt møde med publikum. I projektet sættes publikum i centrum i begivenheden, som kan udspille sig i stor skala som en multimedieperformance på havnen, som en særlig udstillingsiscenesættelse på museet eller som en intens sensorisk oplevelse ombord på et lille fartøj.

Museernes udstillingsiscenesættelser og teatrenes produktioner kobles i projektet sammen til et hele dels ved, at en stor multimedieperformance slår temaet an, dels ved at der til et antal udstillinger produceres en tredimensional virtuel installation, som formidler udstillingen. Hver af disse installationer produceres i flere eksemplarer, således at publikum på et givet museum vil kunne opleve en særudstilling "live" plus flere virtuelle kommentarer fra de øvrige museer i projektet. Tanken er på denne måde at binde udstillingerne sammen, så de kan opleves som et hele. Der vil således blive tale om en eksperimenterende kunstnerisk og formidlingsmæssig afprøvning af nye former for kommunikation og kontakt som ikke mindst forventes at ramme det unge publikum.

### **C. Avancerede projektforsyninger**

MOP udvikler anvendelsen af projektorers muligheder for på helt nye måder at lægge et virtuelt lag på fysiske objekter, f.eks. udstillingsgenstande. Med projektoren som lyskilde til belysning af flader med varierende farve, f.eks. en murstensmur, eller i sammenhænge, hvor der er tredimensionelle objekter, f.eks. en udstilling af stenøkser, åbner der sig, hvis man samtidig udfører en farve- og rumanalyse på den overflade, der belyses, en række nye muligheder: Man kan "ophæve" en farvemæssig baggrund, så den fremstår som (næsten) ensfarvet, og man kan, når man projicerer på en kugle, kompensere for kuglens krumning på alle tænkelige måder. Det betyder, at man f.eks. kan forestille sig en projektion på en dieselmotor, hvor man på motorens overflade pludselig oplever de bevægelige dele, eller en projektion, der på en globus viser den smeltende iskappe på nordpolen, og hvor publikum kan interagere med klimaet ved at skrue på tid, CO2 udslip mm. Disse relativt nye og uudforskede muligheder rummer store perspektiver formidlingsmæssigt, idet man kan tilføje eksisterende udstillinger nye betydninger, fortælle dynamiske historier eller skabe interaktivitet.

Projekt A og B er tænkt som to selvstændige projekter, mens C er tænkt som et delprojekt af projekt A. Projekt C gennemføres i første omgang som et pilotprojekt i foråret 2008 og bruges som illustration af de muligheder, der ligger i MOP, over for potentielle partnere og over for offentligheden.

## **D. InterFace: Ressourcer for museer og gymnasier**

De delprojekter, der iværksættes i løbet af projektperioden, vil blive udviklet og testet i samarbejde med InterFace, der er et samarbejdsprojekt mellem museer og ungdomsuddannelser i regionen.

InterFace vil gennem et tæt samarbejde mellem det enkelte museum og den lokale ungdomsuddannelse tilbyde et miljø for kreativt, fagudviklende samarbejde med en bred vifte af aktiviteter til følge, for eksempel og ikke mindst virtuelle undervisningsforløb. InterFace opbygger en fælles interaktiv database, som linkes til E-museum, museernes hjemmesider og andre eksterne ressourcer og medspillere. InterFace, der forventes at modtage støtte fra bl.a. Kulturarvsstyrelsen og Region Midtjyllands uddannelsesmidler, er et selvstændigt projekt i forhold til MOP, men et samarbejde mellem de to projekter tilbyder en unik mulighed for løbende at være i dialog med en bred gruppe af brugere, der samtidig vil blive tilbudt en aktiv rolle som medskabere af MOP's produkter. Indtil videre har 5 uddannelsesinstitutioner og 5 museer givet tilsagn om at deltage i InterFace-projektet.

## **Projektudvikling på længere sigt**

Med udgangspunkt i de nævnte og andre tilsvarende projekter vil Midtjysk Oplevelsesproduktion udvikle alle former for digital formidling, herunder animerede film og computerspil, der tager afsæt i kultur- og naturarven og de fantastiske muligheder, der ligger i at udnytte museernes store kunst-, kultur- og naturhistoriske viden i en kombination med de kompetencer inden for formidling, drama og storytelling, som The Animation Workshop, Teatret Katapult og Kulturprinsen bidrager med. I første omgang udvikles computerspil og computerspilelementer til brug i museumssammenhæng, i såvel udstillinger som på Internettet og i forbindelse med undervisning. Senere udvikles sammen med den kommercielle spiludviklingsbranche spil rettet mod et bredere kommercielt marked.

## **Konsortiet og forretningen Midtjysk Oplevelsesproduktion**

Midtjysk Oplevelsesproduktion består af en lang række midtjyske aktører, der på den ene eller anden måde bidrager til oplevelsesøkonomien i regionen. De aktører, der har forpligtet sig i konsortiet, er, jf. også bilag 1:

- Midtjyske Museers Udviklingsråd, som repræsenterer 36 museer i regionen.
- CAVI, Center for Avanceret Visualisering og Interaktion, som er et tværfagligt center på Århus Universitet med tilknytning til både humaniora og naturvidenskab.
- The Animation Workshop, som er et videnscenter for animation i Viborg, som rummer en række forskellige afdelinger med relation til tegning og animation.
- Kulturprinsen, Børnekulturens Udviklingscenter, som med base i Viborg har kompetence inden for børnekultur og udvikling af nye former for formidling af kvalitetskultur til børn.
- Teater Katapult i Århus, som er et teater, som eksperimenterer blandt andet med teatrets form, og som har udviklet konceptet AudioMove Teater.
- TEKNE, som er et netværk for digital kunst og oplevelse på Alexandra Instituttet i IT-byen Katrinebjerg i Århus.
- InterFace: Ressourcer for museer og gymnasium, som er et platformssamarbejde mellem gymnasier og museer i Region Midtjylland om udvikling af undervisningsmaterialer.

Den endelige organisering af MOP afklares i fase 2. På et mere abstrakt plan kan MOP dog ses som det 21. århundredes svar på et andelsselskab: Museerne er andelshaverne, der leverer råvarer til fællesskabet i form af gode historier, der skal fortælles videre. I andelsselskabets produktionsanlæg – selve centret – forarbejdes og forædles råvaren, således at den opnår en højere markedsværdi, enten i kommerciel forstand eller i formidlingsmæssig sammenhæng. Andelsselskabet udnytter også ledig forarbejdningskapacitet, kreativt potentiale og kombinationen af mange kompetencer i produktionsenheden til at berige og forarbejde råvarer fra andre sektorer end museumssektoren.

Som forretning vil MOP naturligvis betjene de 36 museer i samarbejdet. Her ud over vil andre kulturinstitutioner – både i og uden for regionen – være aftagere til centrets kerneprodukt, den digitale formidling af kultur- og naturarv, mens private virksomheder, som ønsker markedsføring af høj kvalitet, vil være aftagere af centrets løsninger inden for digital markedsføring.

I praksis vil MOP i sig selv være en mindre enhed, som i alt overvejende grad vil stå for udviklingsdelen af projekterne. Den fysiske produktion og efterfølgende vedligeholdelse af systemer vil blive udlagt til centrets private samarbejdspartnere. Omsætningen i selve centret forventes derfor at være på et forholdsvis lavt niveau, mens der vil være betydelige privatøkonomiske effekter i form af øget omsætning hos MOP's private samarbejdspartnere.

## **Midtjysk Oplevelsesproduktion – et midtjysk fyrtårn**

Midtjysk Oplevelsesproduktion har baggrund i museernes tradition for samarbejde om opgaveløsning, men udnytter samtidig en række andre særlige kompetencer, der findes i Region Midtjylland. Regionen kan med etableringen af MOP dermed udnytte en styrkeposition til at bringe sig helt i front på området digital formidling og skabe et internationalt oplevelsesfyrtårn i regionen.

Deltagerne i konsortiet bag MOP repræsenterer en enestående konstellation af kompetencer. Hverken på nationalt eller internationalt plan findes en tilsvarende konstruktion, hvor museer inden for alle museums-kategorier, et universitetscenter, en animationsuddannelse, et teater, et børnekulturcenter, ungdomsuddannelser, private spiludviklere, udstillingsdesignere og kommunikationsvirksomheder samles i én virksomhed med det formål at udvikle digital kultur- og naturarvsformidling. MOP sikrer dermed en enestående mulighed for at generere helt nye formidlingsformer og formidlingsmetoder.

Set i såvel nationalt som internationalt perspektiv er idéen omkring et center for digital oplevelsesproduktion med baggrund i kultur- og naturarven ny. Med etablering af et sådant center vil Region Midtjylland kunne udnytte en position som den første spiller på en helt nyanlagt bane, hvor det i første runde er os selv, der skriver spillereglerne.

Projektets hovedaktører, museerne, er ubetinget de attraktioner, som samlet har det største publikumspotentiale i Danmark og i Region Midtjylland. Etableringen af MOP vil kunne give et løft til det i forvejen store besøgstal på mere end 2 mio. gæster og vil betyde, at gæsterne – både turister og lokale - på de midtjyske museer generelt tilbydes bedre oplevelser end på museer andre steder. Samtidig vil de midtjyske museer samlet set kunne komme blandt de mest moderne og eksperimenterende i Danmark (og måske i Europa) og dermed komme til at fungere som rollemodeller for museer uden for Region Midtjylland og uden for landets grænser.

MOP rummer her ud over en række kvaliteter, som gør det særligt velegnet som et projekt, der skal sættes på i sammenhæng med udviklingen af oplevelsesøkonomien i Region Midtjylland:

- Projektets hovedaktører, museumsnetværket, dækker samtlige kommuner i Region Midtjylland og alle tre museums-kategorier: de naturhistoriske museer, de kulturhistoriske museer og kunstmuseerne. Med etableringen af MOP sikres dermed en geografisk og faglig forankring, så projektet kommer hele regionen til gode på en række vidt forskellige områder
- Projektet udnytter potentialer, der allerede er i regionen, og løfter dem op på et højere niveau
- Projektet vil danne platform for udvikling af såvel offentligt støttede kulturinstitutioner som private virksomheder i regionen
- Projektet er meget åbent. Det kan inkludere alle typer af offentlige og private partnere, og det kan rumme alle former for projekter, der har til formål at formidle digitale oplevelser
- Det teknologiske løft til museerne, som projektet åbner for, vil være med til at udvikle museernes dialog med nye målgrupper – herunder ikke mindst børn og unge

Endelig vil etableringen af Midtjysk Oplevelsesproduktion være med til at befæste Region Midtjylland som et centrum for en moderne digital udvikling, som et område med et spændende og mangefacetteret kulturliv, og som en region, hvor der i høj grad spejdes mod fremtiden – også når fortiden skal formidles. Det vil medvirke til at styrke regionens tiltrækningskraft for højt uddannet arbejdskraft og til at styrke regionens position som et attraktivt område at bosætte sig i.

## Udvikling af Midtjysk Oplevelsesproduktion i fase 2

Midtjysk Oplevelsesproduktion vil primært anvende et eventuelt analysebudget til at indhente professionel bistand til udvikling af en holdbar forretningsmodel og til involvering af kommercielle partnere, som kan være med til at sikre projektets liv ud over projektperioden. Det betyder

- at organiseringen af selskabet bag MOP afklares
- at der udvikles partnerskabsmodeller med private virksomheder
- at marked og muligheder for MOP undersøges
- at der gennemføres en analyse, der placerer MOP i en national og international sammenhæng,
- at der i forlængelse heraf etableres samarbejde med internationale og nationale partnere
- og at mulighederne for at involvere én eller flere kommuner i projektet undersøges.

I løbet af fase 2 vil der endvidere blive etableret et advisoryboard med repræsentanter for den innovative del af erhvervslivet, for universiteterne og for museer med særligt fokus på nyskabende formidling. Endelig gennemføres ét demonstrationsprojekt, der synliggør mulighederne i MOP.

Analysearbejde vedrørende MOP's placering i sammenhæng og bistand til projektstyring tænkes udført af analyse- og rådgivningsfirmaet krydsfelt.net, mens udvikling af forretningsmodel, partnerskabsmodeller, markedsanalyse, feasibilityanalyse m.v. tænkes udført af f.eks. konsulentfirmaet Rambøll Management. Konsortiets medfinansiering er medvirken af egen arbejdskraft.

Projektets fase 2 igangsættes i februar måned med en partnerworkshop med deltagelse af alle partnere. I maj arrangeres en konference, hvor koncept, præsentationsprojektet (pilotprojektet) og forretningsmodel præsenteres. Her inviteres kommende aktører fra offentlige og private virksomheder samt potentielle aftagere af centrets produkter. Konferencen vil udforme sig som en præsentation af projektet, konsortiet og tilknyttede nationale og internationale partnere.

### Budget for udvikling af MOP i fase 2

	Udgifter i alt	Ansøges hos R. Midtj.	Egenfinansiering
Udvikling af forretningsmodel og organisation	200.000	150.000	50.000
Markedsanalyse og feasibilityanalyse	150.000	100.000	50.000
Procesbistand	300.000	225.000	75.000
Pilotprojekt	350.000	250.000	100.000
Seminar/kickstart af projektdeltagere	125.000	100.000	25.000
Etablering af internationale kontakter og samarbejder	150.000	100.000	50.000
Markedsføring	60.000	50.000	10.000
Regnskab og Revision	20.000	15.000	5.000
<b>I alt</b>	<b>1.355.000</b>	<b>990.000</b>	<b>365.000</b>

### Tidsplan, Midtjysk Oplevelsesproduktion i fase 2

1/3 2008	1/4 2008	1/5 2008	1/6 2008	1/7 2008	1/8 2008
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Kick off,  
museer og  
konsortium

Kick off ,  
private  
partnere

Feasibilityanalyse m.m.

Udvikling af samarbejde med private partnere

Demonstrationsprojekt

Internationale kontakter

Samarbejde med kommune (r)

Etablering af internationalt samarbejde

Markedsføring

Procesbistand

Etablering af advisoryboard

Rapport/ansøgning

## Bilag 1

### Konsortiet Midtjysk Oplevelsesproduktion

Nedenstående bekræfter at være forpligtede partnere i konsortiet bag Midtjysk Oplevelsesproduktion, der har museumsleder og formand for Midtjyske Museers Udviklingsråd, Jørgen Smidt-Jensen som projektansvarlig, faglig ansvarlig og økonomisk ansvarlig:

<b>Navn</b>	Midtjyske Museers Udviklingsråd
<b>CVR nr.</b>	
<b>Kontaktperson</b>	Museumsleder Jørgen Smidt-Jensen
<b>Adresse</b>	Stemannsgade 2, 8900 Randers
<b>Telefonnummer</b>	86428655
<b>Email</b>	<a href="mailto:jsj@khm.dk">jsj@khm.dk</a>
<b>WWW</b>	

<b>Navn</b>	CAVI, Aarhus Universitet
<b>CVR nr.</b>	41 82 66 14
<b>Kontaktperson</b>	Professor Kim Halskov
<b>Adresse</b>	Åbogade 34, 8200 Århus N
<b>Telefonnummer</b>	8942 9241
<b>Email</b>	<a href="mailto:halskov@CAVI.dk">halskov@CAVI.dk</a>
<b>WWW</b>	<a href="http://www.CAVI.dk">www.CAVI.dk</a>

<b>Navn</b>	Kulturprinsen
<b>CVR nr.</b>	
<b>Kontaktperson</b>	Udviklingschef Claus Reiche
<b>Adresse</b>	Kasernevej 11A, 8800 Viborg
<b>Telefonnummer</b>	86601415
<b>Email</b>	<a href="mailto:cr@kulturprinsen.dk">cr@kulturprinsen.dk</a>
<b>WWW</b>	<a href="http://www.kulturprinsen.dk">www.kulturprinsen.dk</a>

<b>Navn</b>	The Animation Workshop
<b>CVR nr.</b>	26 45 89 86
<b>Kontaktperson</b>	Morten Thorning
<b>Adresse</b>	Kasernevej 5, 8800 Viborg
<b>Telefonnummer</b>	8725 5400
<b>Email</b>	<a href="mailto:morten@animwork.dk">morten@animwork.dk</a>
<b>WWW</b>	<a href="http://www.animwork.dk">www.animwork.dk</a>

<b>Navn</b>	Teater Katapult
<b>CVR nr.</b>	
<b>Kontaktperson</b>	Teaterchef Torben Dahl
<b>Adresse</b>	Rosensgade 11, 8000 Århus C
<b>Telefonnummer</b>	86202699
<b>Email</b>	<a href="mailto:torben@katapult.dk">torben@katapult.dk</a>
<b>WWW</b>	<a href="http://www.katapult.dk">www.katapult.dk</a>

<b>Navn</b>	TEKNE
<b>CVR nr.</b>	
<b>Kontaktperson</b>	Anne Sophie Witzke
<b>Adresse</b>	Åbogade 34, 8200 Århus N
<b>Telefonnummer</b>	89425762



<b>Email</b>	<a href="mailto:annesophie.witzke@alexandra.dk">annesophie.witzke@alexandra.dk</a>
<b>WWW</b>	<a href="http://www.teknet.dk">www.teknet.dk</a>

<b>Navn</b>	Interface: ressourcer for museer og gymnasier
<b>CVR nr.</b>	
<b>Kontaktperson</b>	Sally Thorhauge
<b>Adresse</b>	Horsens Gymnasium, Højen 1, 8700 Horsens
<b>Telefonnummer</b>	76261500
<b>Email</b>	<a href="mailto:st@hag-gym.dk">st@hag-gym.dk</a>
<b>WWW</b>	

Partnerne i konsortiet Midtjysk Oplevelsesproduktion har følgende kompetencer at bidrage med i projektet:

### **Midtjyske museers udviklingsråd**

Midtjyske Museers udviklingsråd er en sammenslutning af museerne i Region Midtjylland.

Udviklingsrådet optager alle museer, der enten er statsanerkendte eller har en faguddannet leder og anerkender den internationale museumsorganisation ICOM's etiske regler for museumsdrift.

Nuværende medlemmer af Midtjyske Museers Udviklingsråd er samtlige statsanerkendte museer i regionen og et enkelt ikke-statsanerkendt museum. Museerne er inden for samtlige tre kategorier af museer: naturhistoriske, kulturhistoriske og kunstmuseer.

Midtjyske Museers Udviklingsråd repræsenterer dermed – målt på publikumstal – den største spiller inden for oplevelsesøkonomien i Region Midtjylland. De midtjyske museer har et årligt besøgstal på mere end 2 millioner og tiltrækker dermed langt flere gæster end både sommerlande, zoologiske haver og superligafodboldhold. Både i det midtjyske og på landsplan er museerne derfor ubetinget de attraktioner, der har det største publikumspotentiale.

Museerne har en mere end 100-årig tradition og erfaring for formidling af vores fælles kulturarv. Det gælder både mundtlig og skriftlig formidling og formidling gennem det, der er museernes særkende, udstillingerne. Det, museerne formidler i populær form, er den viden, som er opnået gennem den forskning, der er et andet af museernes særkender.

Museerne bidrager i Midtjysk Oplevelsesproduktion med konkret viden om kulturarven, med de genstande og værker, som er unikke, og som ikke findes andre steder end netop på museerne. Hertil kommer museernes store erfaring med at formidle ofte vanskeligt stof i en populær form.

Som hovedaktør i Midtjysk Oplevelsesproduktion ønsker museerne at tilføre denne formidling nye dimensioner gennem samarbejdet med de meget forskellige og anderledes kompetencer, som konsortiets øvrige partnere kan bidrage med. Målet er naturligvis bedre museumsformidling, og der med flere gæster på museerne.

### **CAVI – Center for Avanceret Visualisering og Interaktion**

CAVI, Center for Avanceret Visualisering og Interaktion, er et tværfagligt center på Aarhus Universitet der åbnede i 2001 og arbejder med designprocesser, interaktionsdesign, visualisering, 3D, digital kunstproduktion, digitale teknologier, oftest indenfor tværfaglige projekter.. Hovedaktiviteterne ligger indenfor Videnskabelig Visualisering, Medicin, Arkitektur og Design, Kunst, Oplevelse og Kultur er lavet en række, de seneste år med en voksende indsats på Kunst, Oplevelse og Kultur.

CAVI har bl.a. gennemført forskningsprojekterne Digital Dans(2003-04), Digital Oplevelsesorienteret Markedsføring(2005-06) og en lang række kunstneriske og oplevelsesmæssige projekter i samarbejde med bl.a. Zentropa, Den Jyske Opera, Peter Schaufuss Balletten, Superflex, Ingvar Cronhammar, Århus Teater, El-museet, Gumlink, Salling, Flex Design, LEGO og Alexandra Instituttet. CAVI driver netværkene 3Doplevelsesnet, 3Dnet og er en aktiv partner i netværket for digital kunst og oplevelse; TEKNE, og driver i regi af dette netværk Produktionsinitiativet for digital kunst og oplevelse, som med lokal, regional og national offentlig støtte producerer digital kunst og digitale oplevelser. CAVI er i opstartsfasen af sit nyeste forskningsprojekt Mediefacader i samarbejde med tegnestuen BIG, Martin Lys, Wall of Pixels og The Animation Workshop.

CAVIs produktionsorienterede kompetencer ligger inden for følgende områder:

- Datalogiske kompetencer indenfor primært realtidsbehandling af digitale lyd og billedmaterialer.
- Kompetencer indenfor anvendelse og tilpasning af hardwaresystemer, herunder sensorsystemer og trackingsystemer, netværk og audiovisuel formidling, herunder 3D visning
- Kompetencer indenfor rådgivning og udvikling af kunstneriske udtryk, hvor komplekse digitale teknologier bringes i anvendelse af kunstnere i et samspil med dataloger og teknikere.
- Kompetencer inden for det produktionsmæssige og æstetiske område
- Kompetencer indenfor idéudvikling og innovationsprocesser.

De teknologiske resurser falder i følgende hovedområder:

- Interaktionsudstyr, eksempelvis motion capture udstyr, kameratracking og sensorsystemer.
- Computere og software der kan håndtere input og bearbejde og skabe digitale materialer i realtid.
- Display- og højtalersystemer gennem hvilke de digitale materialer kan formidles, herunder særlig 3D systemer til både billed- og lyd gengivelse.

## **Kulturprinsen, Børnekulturens Udviklingscenter**

Kulturprinsen, Børnekulturens Udviklingscenter, er en selvejende institution, der modtager driftsstøtte fra staten og Viborg Kommune. Centret medvirker gennem sine eksperimenterende aktiviteter til, at der kunstnerisk, pædagogisk og forskningsmæssigt brydes nye veje i arbejdet med børn, kultur og formidling. De overordnede mål er i sammenhæng hermed at skabe nye kvalitative tilbud på børnekulturområdet, at skærpe børn og unges kulturelle kvalitetsbevidsthed, at styrke sammenhængen i børn og unges kulturelle verdensbillede, at synliggøre og fremme udviklingen af børn og unges egne kulturelle kompetencer og at give børn og unge lyst til selv at være aktive kulturudøvere bl.a. gennem møder med professionelle kunstnere og den professionelle kunst. For at realisere disse mål medvirke centret løbende til via eksperimenterende kunstnerisk virksomhed, kurser, uddannelser og samarbejde med relevante kultur- og forskningsinstitutioner at samle og formidle viden omkring børn og unges kultur, læreprocesser og udtryksformer.

I projektet bidrager Kulturprinsen specielt med erfaringer fra tidligere udviklingsprojekter med museer og teatre, hvor sigtet har været at udvikle interaktive formidlingsformer for moderne børn og unge, der bygger på den nyeste børnekulturforskning, og derfor betragter leg og oplevelse som helt grundlæggende formidlingsparametre.

## **TEKNE**

TEKNE er et tværfagligt netværk for digital kunst og digitale oplevelser for kunstnere, forskere, kulturinstitutioner og virksomheder. Netværket, der startede i 2006, har base i Århus og Region Midtjylland, og er blevet etableret med politisk opbakning og tilskud fra både Århus Kommune og Region Midtjylland. Formålet med netværket er at fremme digital kunst og digitale oplevelser, og skabe videndeling, formidling, produktion og partnerskaber indenfor området. I TEKNE kan medlemmerne mødes, blive opdateret med ny teknologisk viden, finde samarbejdspartnere til kunstneriske og kommercielle projekter og få adgang til workshops, seminarer, udstillinger, gå-hjem-møder m.m.

TEKNE har tre indsatsområder, som vores hovedaktiviteter falder indenfor. Disse områder er:

1) digital museumsformidling, 2) digital oplevelsesbaseret markedsføring og 3) digital kunst. TEKNE har bl.a. gennemført projekter om digital museumsformidling med Aros, Nordjyllands Kunstmuseum og Zentropa Interaction, og er ved at udvikle et workshopforløb om digital museumsformidling i samarbejde med ODM (Organisationen for Danske Museer). TEKNE driver desuden netværket Digital Oplevelsesorienteret Markedsføring og huser Produktionsinitiativet (2007-2008), et paraplyprojekt der producerer digitale kunstværker og digitale oplevelser finansieret via lokale, regionale og nationale offentlige midler.

Netværket er ombygget omkring fire faggrupper med forskellige kompetencer indenfor digital kunst og oplevelser, der sikrer et højt fagligt niveau i netværkets aktiviteter. De fire faggrupper er: Dansk Institut for Elektronisk Musik (Det Jyske Musikkonservatorium), Institut for Design (Arkitektskolen Århus), Center for Digital Æstetik-Forskning (Aarhus Universitet) og Center for Avanceret Visualisering og Interaktion (Aarhus Universitet).

## **Teater Katapult**

Teater Katapult blev stiftet som forening i 1995. I 2002 overtog teatret ledelsen af scenen i Rosengade 11 i Århus midtby. Scenen var kendt som Svalegangen indtil 1981 og Byens Åbne Scene indtil 2001. I 2002 ændrede scenen navn til Katapult. Herefter har teatret været ramme for primært ny dansk dramatik og teatrets egne produktioner; ofte med kontroversielt indhold, hvilket har medvirket til megen presseomtale og debat, eksempelvis Christian Lollikes "Dom Over Skrig".

Teater Katapult vil både udfordre og åbne publikums bevidsthed - samtidig med at teatret vil spille en samfundsmæssig rolle. Med udgangspunkt i og fokus på den dramatiske tekst og derefter rum for formeksperiment, forsøger Katapult kunstnerisk at gribe publikum. Katapult er ligeledes en åben scene med gæstespil og co-produktioner, musikarrangementer, stand up, storytelling, poesi og en videnskabscafé. Et meget vigtigt område i teatret er vores dramatikerværksteder, workshops og readings for at udvikle dramatikertalenter - i 2003 arrangerede Katapult festivalen for ny dansk dramatik med tilhørende dramatikerkonkurrence, DramaRama, og i maj 2005 udvidede konceptet sig til en stor nordisk festival for ny dramatik. Katapult er således i høj grad dramatikerens teater. Teatret har blandt andet modtaget de danske teaterkritikere og teaterjournalisters Initiativpris.

Et af formeksperimenterne endte med en helt original og digital nyskabelse - AudioGuideTeater - som foregik i Århus' byrum. AudioGuideTeater blev kaldt Århus Festuges mest interessante projekt i 2004. Forfatteren Svend Åge Madsen var én af dramatikerne på projektet. AudioGuideTeater blev en meget stor anmelder- og publikumssucces. Og tre år efter i festugen 2007 havde Katapult urpremiere på efterfølgeren AudioMoveDramaet "Korridor" - en interaktiv bevægelsesforestilling i byen med temaet stress, som omdrejningspunkt. Anmelderne kaldte den "et interaktivt mesterværk". Projektet benyttede sig af mobil- og cybertagteknologi.

Teater Katapults kompetencer ligger i høj grad på den skrevne dramatiske tekst samt tekstfiktion iøvrigt. Teatret har i årevis arbejdet med udviklingen af dramatiske tekster i form af dramaturgisk bistand og idéudvikling. Teatret har et meget stort netværk af dramatikere, instruktører, skuespillere, dramaturger og lyddesignere gennem vores arbejde med at producere teater. Det gælder både indenfor den professionelle verden samt inden for det kreative vækstlag. Teater Katapult har evne for at koble samtidens problemstillinger med underholdene dramatik, hvilket er en helt unik og yderst brugbar evne i forhold til projektet AudioDramaBizz og det efterfølgende produkt til erhvervsliv, museer m.fl. Altså evnen til at formidle/koble faktuel information/læring med god fiktion/drama.

## **The Animation Workshop**

The Animation Workshop er Danmarks førende institution på animationsområdet. Institutionen har siden 1988 uddannet animatører til den danske såvel som til den udenlandske animations- og spilindustri. Med tiden er institutionen, der hele tiden har ligget i Viborg, vokset betydeligt og er i dag et videncentret for animation med seks underafdelinger der dækker snart alle grene inden for animation og tegning.

På uddannelsesfronten tilbyder The Animation Workshop tegnekursus i klassisk tegning, to 3½-årige bacheloruddannelser i karakteranimation og til CG Artist samt EU-støttede efteruddannelseskurser for professionelle europæiske animatører og andre i branchen. På erhvervssiden har The Animation Workshop et væksthuse for etablerede og kommende iværksættere inden for animationsområdet. På kulturområdet huser institutionen Open Workshop, hvor talenter og kunstnere fra hele verden kan søge om at komme og arbejde med deres animationsrelaterede projekter og film. Og på udviklingssiden arbejder Center for Animationspædagogik med at udarbejde undervisningsmateriale til folkeskolelærere i animation samt at udvikle nye masteruddannelser inden for animation.

The Animation Workshop er internationalt anerkendt i animationsbranchen og har et stort netværk af professionelle undervisere, animationsselskaber, faglige netværk, kunstnere og andre skoler i hele verden.