

## Skjemainformasjon

Referanse 190768  
Innsendt 15.10.2008 15:21:02

## Opplysninger om søker

Søker  
Navn på organisasjonen Drammens Museum  
Institusjonens leder Åsmund Thorkildsen  
Postadresse Konnerudg. 7  
Postnummer / Poststed 3045 Drammen  
Tlf. til organisasjon 32200930  
Prosjektets kontaktperson Eivor Mydland  
Tlf. til kontaktperson 32200943  
E-post til kontaktperson eivor.mydland@drammens.museum.no  
Nettside <http://www.drammens.museum.no>  
Org. Nr 977326982

## Opplysninger om prosjektet

Prosjekt  
Søknaden gjelder Utvikling av digitalt innhold og tjenester  
 digital tilgjengeliggjøring og digital formidling av kunnskap og kulturarv  
 "Digitalt fortalt – kulturminner på nett"  
Tittel på prosjektet Drammens Museum Digitalt fortalt

### Sammendrag av prosjekt

I forbindelse med ABMs satsing på "Digitalt Fortalt" har Drammens Museum bestemt seg for å ta et grep. Prosjektet berører gjennom dette flere områder: utvikling av brukervennlige digitale tjenester; digital tilgjengeliggjøring og digital formidling av kunnskap og kulturarv; produsere spennende historier om kulturminner på en engasjerende og utradisjonell måte. Målet med prosjektet er å sikre overføring av verdifull kunnskap og fortellertradisjon til nye generasjoner samt øke tilgjengelighet.

### Prosjektbeskrivelse

Utvikling av digitalt innhold og tjenester ved Drammens Museum. Prosjektansvarlig: Inger Bondevik Grimm

### HVORFOR

Vårt prosjekt berører flere områder:

1. Utvikling av brukervennlige digitale tjenester.
2. Digital tilgjengeliggjøring og digital formidling av kunnskap og kulturarv.
3. Produsere spennende historier om kulturminner på en engasjerende og utradisjonell måte.

Overordnet mål er å styrke arbeidet med dokumentasjon og øke publikum, voksne, barn og unges, lyst til å bruk vår digitale nettformidling, og med dette lokke nye brukere til fysisk besøk på Drammens Museum.

Vi ønsker en fortsatt høy fokus på ingen forskning uten formidling – ingen formidling uten forskning og skape nytt liv ved å presentere fortidens gjenstander i meningsfullt samspill med nåtiden. Behovet for historisk kunnskapsformidling er stadig mer aktuelt for at vi ikke skal bli historieløse og miste vår identitet. Museet må overlevere minner/kulturminner fra generasjon til generasjon og samtidig være oss bevisst

endringer samfunnet og den tilhørende befolkning.

Vi vil fortsatt utvikle vårt mangfoldperspektiv i formidlingen av kulturminner og utstillinger.

"Drammens Museum Digitalt fortalt" starter opp i februar 2009 og vil arbeide videre med dokumentasjon og formidling av kulturminner på nett i minst 3 år fremover. Vi kommer til å lage en link på åpningssiden vår som vil hete "Drammens Museum Digitalt fortalt", der man vil få muligheten til å registrere all ny digital informasjon på museet. Vår satsning dreier seg om disse fem feltene.

1. Virtuelle vandring i museets anlegg og bygninger ved bruk av billedgalleri på nettsidene.
2. Gjøre de mange innholdsrike bygningene, samlingene, gjenstandene og utstillingene digitalt tilgjengelige på hjemmesiden gjennom bilder, fagstoff og historier.
3. iPod-formidling av utstillinger og bygninger
4. Kunnskapsoverføring og dokumentasjon av fagstabens kompetanse til digital formidling.
5. iPod-byvandring

#### HVORDAN

Drammens Museum har lagt ned store økonomiske og tidkrevende ressurser i å flytte de gamle websidene over i en ny og fleksibel publiseringsmodell, og med det utvidet dokumentasjon i form av tekst og bilder. "Digitalt fortalt" vil innebære en ekstraordinær satsning ved museet for å kunne øke kvaliteten og innholdet for våre digitale tjenester.

Vi ser at det er vesentlig mye mer som bør bli tilgjengeliggjort på våres hjemmeside. Spesielt med tanke på våre bygninger og samlingene. Vi har blant annet 3 store lystgårder, Gulskogen, Austad og Marienlyst, med mange tilhørende bygninger. Alle tre har unike og spennende historier å fortelle. Historier om de som har bodd der, hvordan gården ble drevet, hverdagene, selskapene som ble holdt, de praktfulle og omfattende hageanleggene, tapetene, musikkinstrumenter, møbler, pyntegjenstander og malerier som hittil bare kunne oppleves ved fysisk besøk. En grundig dokumentasjon av lystgårdene vil være til stor glede og berikelse for våre målgrupper som andre museum, det generelle publikum, kulturinstitusjoner, skoleelever, lærere, forskere, kunsthistorikere, konservatorer, i både inn- og utland.

Videre har vi 5 faste utstillinger av gjenstander og malerier, over 30 andre bygninger som også fortjener større digital dokumentasjon. 3 gårdstun med stuer, låver, stall, badstue, stabbur, jordkjeller og fjøs fra 16-1700 tallet. Kvernhus, oppgangssag, landhandel, sjøbu, cellehytter vil bli dokumentert med digitale fortellinger og fagstoff på hjemmesiden.

Vi ønsker med denne satsningen å gi våre betydningsfulle kulturminner en mulighet til å fortelle sin historie og bli en del av vårt kollektive minne om nasjonal- og lokalhistorie. For å få til dette må hele staben engasjeres og mobiliseres til felles innsats samt at fagfolk utenfra må trekkes inn på områdene der vi ikke har tilstrekkelig kompetanse.

#### FORTELLERTRADISJONEN VIDEREFØRES

Vi er relativt få ansatte, og ser at det i løpet av 3-6 år vil være et generasjonsskifte i fagstaben vår. I den forbindelse ønsker vi en omfattende kunnskapsoverføring fra disse medarbeiderne som har opparbeidet seg en særskilt høy kompetanse på museets samlinger og bygninger over 20-25 år som ansatte ved Drammens Museum.

"Digitalt fortalt" prosjektet på vårt museum vil starte med å lage en metode for dokumentering av kunnskapen som fagstaben har på de eksisterende gjenstandene, bygningene og utstillingene ved Drammens museum, og for fremtidige prosjekter og utstillinger ved museet.

#### WWW.DRAMMENS.MUSEUM.NO OG IPOD

"Digitalt fortalt – kulturminner på nett" vil bestå av flere ledd. Først og fremst en tilgjengeliggjøring av samlingene og bygningene. Det må tilegnes tid til å fremskaffe billedmateriale og dokumentasjon. Dette stoffet redigeres så til å publiseres på nettsiden med tekst og bilder (eventuelt lydspor og film), og videre omskrevet til et muntlig manus for innspilling til en digital fil som skal brukes til iPod-formidling.

Altså en viktig oppgradering av allerede eksisterende utstillinger på flere felt, som vil gjøre dem langt mer attraktive for det generelle publikum.

Historier om, og bilder av, de mange skattene på museet vil bli tilgjengelige for

publikum som ønsker å få vite mer ved å bruke internett. Eksempelvis vil det kunne gjelde personer som er interessert i museets samlinger, men som ikke bor i nærheten. Vi vil se at spesielt Den Kulturelle Skolesekken ved Drammens Museum, som besøkes av over 10 000 skoleelever hvert år, vil kunne få et langt større før og etterarbeidsmateriale, knyttet opp til våre 13 DKS-program fra 1 -10 trinn. Videregående og barnehager, som kommer gratis inn på vårt museum, kan med større digital dokumentasjon lettere lage egne besøksopplegg.

#### MANGFOLDSPROSJEKT

For oss vil dette innebære en stor satsning, der vi vil bruke profesjonelle skuespillere/fortellere til å lese inn historier.

Videre vil det muntlige iPod fortellergrepet oversettes til engelsk, og kanskje videre til andre aktuelle språk. Dette er med på å gjøre hele museets samlinger/utstillinger langt mer tilgjengelig for et flerkulturelt publikum, som en videreføring og utvikling av Drammens Museums mangfoldsåret-prosjekter.

iPod-formidlingen vil være gratis for våre besøkende.

#### SPENNENDE HISTORIER PÅ EN ENGASJERENDE OG UTRADISJONELL MÅTE

Ved å spille inn lydspor på iPod har vi stor tro på å nå ut til et bredere publikum enn tidligere. Vår første satsning vil være oppgradering av vår byhistoriske utstilling, åpnet i 2001, "På sporet av Drammen", frem mot det store 200års byjubileumet i 2011. En påkostet og omfattende utstilling vil få en spennende og viktig oppgradering, både på nett og med iPod-formidling.

Bruk av iPod er en engasjerende og utradisjonell formidlingsform på et norsk museum, enn så lenge.

Utstillingen er delt opp i fem rom i Hovedbygningen på Marienlyst.

Tematisk består utstillingen av disse emnene, som alle kan berikes med iPod-formidling:

1. Byens ansikter.

A. Start. B. Prospektene C. Hva forandrer en by

2. Møteplassen.

A. Torget. By møter land. B. Havna. Innland møter utland. C. Møtet med Gud og loven. D. Gatene. Møtet med de andre.

3. Drammen og den store verden.

A. Håndverkerne. B. Den sosialdemokratiske bevegelse. C. Trelasthandel og industri. D. Drammens flåte

4. Drammens identitet.

A. Byens symboler. B. Historien. C. Friluftsliv. D. Sport

5. Framtiden.

Ved å kunne tilby iPod-formidling i denne utstillingen vil flere besøkende få muligheten til å lære om byens historie. Det å kunne slippe å lese tekster, men heller høre historiene bli fortalt på en spennende måte, gjør den langt mer tilgjengelig og interessant for barn, ungdom, unge og voksne. Det samme gjelder for den eldre generasjonen, med til tider svekket syn, til å få en bedre opplevelse av denne innholdsrike utstillingen. Ikke minst vil det være av enorm betydning for fremmedspråklige i Drammens mangfoldsbefolkning, til å få muligheten for å bli kjent med Drammen og Buskeruds historie gjennom engelsk iPod-formidling. Lyd, musikk og fortalt historie hever opplevelsen. Utstillingen vil dermed bestå av muligheten for selv å lese informasjonen og tekstene, eller bruke iPod-formidling der man kan velge hva man vil høre ut i fra å trykke på et tilhørende nummer for gjenstand eller tablå i utstillingen.

Eksempler på lydspor

2. Møteplassen. B. Havna. Innland møter utland

Lyden av havnearbeid, sjauing, heising av varer, stemmer, måkeskrik, og så en profesjonell formidler til å fortelle historier eller gi informasjon i et litt løsere form enn teksten som finnes i utstillingen. Historier om handel og strabasjose reiser med seilskuter til fjernere strøk. Hva som ble eksportert og importer? Livet om bord. Hva

slags proviant hadde de og innholdet i en reisekoffert? Hvor lang tid tok reisen? Hva kunne skje underveis på en slik ferd? Hvordan ble varene lastet og lagret ombord? Osv, osv.

## HISTORIER TIL HJEMMESIDEN

Vi håper å oppdrive personer vi kan intervju, som har egne personlige erfaringer å dele med oss, eller kjente noen som arbeidet på W. C. Møllers fabrikk som i 1899 produserte utstyr til polarekspedisjoner med Nansen, Amundsen og Scott som kunder. Eller som hadde en far eller bestefar som var mannskap om bord på en seilskute, eller arbeidet på trelastbedriften Grønvold brug, drev med tømmerfløting, jobbet i sagbruket, i cellulosefabrikken, noen som husker Urmaker Eriksen som eksisterte fra 1869 - 1964, historier fortalt om de som var med på den sosialdemokratiske bevegelsens tilblivelse. Generelt spennende historier fra `folk som kjente noen som kjente` kan hentes frem og dokumenteres og formidles digitalt.

## ANDRE UTSTILLINGER OG BYGNINGER

Siden vil vi legge ut fyldig dokumentasjon i form av tekst og bilder av de andre faste utstillingene og bygningene til Drammens Museum på hjemmesiden. iPod-formidlingen vil også kunne utvides til å gjelde alle museets utstillinger og bygninger.

## IPOD-BYVANDRINGER

Videre ønsker vi å produsere iPod-guide turer, der folk kan få låne gratis utstyr på museet som de kan ha med seg på egen byvandring og dermed få informasjon og historier knyttet til aktuelle emner vi har god kjennskap til på museet på stedet.

Eksempler kan være:

"Trelastbyen"

"Lystgårder"

"Industribyen – før og etter elektrisitet"

"Bjarne Thinn Syvertsen"

"Modernismens Drammens museum"

"Den borgerlige storbyen - Torget, Børsen, Teateret, branngatene"

"Den nye postmoderne tid"

## METODE

Vi ønsker å utarbeide en klar metode for digital formidling hver gang vi mottar gjenstander eller skal lage nye utstillinger. Formidlere som har lang erfaring på omvisninger her på museet vil bli filmet, intervjuet og tatt lydopptak av omvisninger, som overføres til tekst, som igjen vil brukes til nettformidling og iPod-formidling. Museumspedagoger med høy kompetanse vil dermed gi videre sin pedagogiske kunnskap og formidlingsgrep, samt fagstoff opparbeidet gjennom utdanning og personlige møter med folk som har fortalt historier om våre gjenstander, eller eierne av dem. Historier som vi nødig vil miste.

## OVERFØRINGSVERDI

"Drammens Museum Digitalt fortalt" vil ha stor overføringsverdi for andre museer. De vil kunne få nye ideer til hjemmesidestoff som skal vekke interesse for nye brukere. Vi vil kartlegge en metode for digital bruk ved et museum og vise hvordan et museum kan ta grep om eksisterende utstillinger og fornye dem ved iPod-formidling og utvidet digital formidling på hjemmesiden.

Vår fremgangsmetode vil være tilgjengelig for andre museer, der de kan få eksempler på alt fra hvilken type iPod som kan brukes, til manusforfattere, oversettere, intervjuformer, opptaksutstyr og måter å presentere museet og utstillinger gjennom film, lyd og billedbruk.

Fordelen for andre museer og kulturinstitusjoner er at vi kan formidle erfaring av et slikt omfattende prosjekt og kunne hjelpe andre ved at i det i rapporten vil formidles hva vi har lykkes med, og hva vi ikke lykkes med.

## Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato 01.02.2009  
Sluttdato 01.06.2012

Aktivitetplaner

Tittel	Fra dato	Til dato
Metodeutvikling	01.02.2009	01.03.2009
Kildesamling	01.04.2009	01.02.2012
Pedagogisk tilrettelegging/ redaksjonsarbeid	01.06.2009	01.06.2012
Digitalisering (bildebehandling/registrering)	01.08.2009	01.02.2012
Oversettelser	01.08.2009	01.02.2012
Lydproduksjon	01.09.2009	01.04.2012
Digital tilrettelegging for nett	01.08.2009	01.06.2012

Andre opplysninger/kommentarer om framdrift-/aktivitetsplan.

Kildesamling, pedagogisk tilrettelegging og produksjon vil foregå løpende for å sikre stadig fremdrift i prosjektet, samt tilgjengeliggjøring av prosjekttemaer ved fortløpende ferdigstilles. Det er utarbeidet en prioritert rekkefølge for hvilke temaer som skal behandles i prosjektet. Se prosjektbeskrivelse.

## Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner? Nei

## Prosjektbudsjett

Prosjekt

Ettårig eller flerårig prosjekt? Flerårig

Er prosjektet pågående? Nei

### BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

#### Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Metodeutvikling	kr 26 250,00
	Kildesamling	kr 56 875,00
	Pedagogisk tilrettelegging/ redaksjonsarbeid	kr 15 313,00
	Digitalisering	kr 18 750,00
Varer/utstyr	Audioguide/ av-utstyr	kr 0,00
Tjenester kjøpt av andre	Oversettelser	kr 21 667,00
	Lydproduksjon	kr 7 333,00
	Digital tilrettelegging for nett	kr 10 417,00
Andre utgifter (spesifiser)	Prosjektmargin	kr 5 733,00
<b>Totale utgifter</b>		<b>kr 162 338,00</b>

#### Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum ABM-utvikling</u>		<u>kr 120 000,00</u>
Egenfinansiering/ overføring fra drift	Ja	kr 42 338,00
<b>Totale inntekter</b>		<b>kr 162 338,00</b>

### BUDSJETT FOR HELE PROSJEKTPERIODEN

#### Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Metode, kildesamling samt pedagogisk	kr 187 500,00
Varer/utstyr	Av-utstyr til audioguide	kr 37 500,00
Tjenester kjøpt av andre	Oversettelser/ lydproduksjon	kr 118 250,00
Andre utgifter (spesifiser)	Prosjektmargin	kr 17 200,00
<b>Totale utgifter</b>		<b>kr 360 450,00</b>

#### Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum ABM-utvikling</u>		<u>kr 270 000,00</u>
Egenfinansiering/ overføring fra drift	Ja	kr 90 450,00
<b>Totale inntekter</b>		<b>kr 360 450,00</b>

## Vedlegg

Ingen vedlegg lastet opp