

Det interaktive museum

Museer inddrager i stigende grad deres gæster, så man ikke kun skal se på udstillingerne, men interagere med dem og være en del af dem. Explorer undersøger, hvordan det påvirker museumsoplevelsen.



Spil med i den underjordiske verden af søfart

Prøv kræfter med søfarten og se, hvor godt du vil egne dig som shippingmand i et interaktivt spil, eller sæt dig i tatovørstolen og få en sømandstatovering på M/S Museet for Søfart i Helsingør.

JOHANNE TRÆRUP | explorer@jp.dk

det store rum med skæve vægge og et gulv, der hælder for at give en illusion af at være på et skib, sidder tre drenge ved hver deres skærm. Den ene dreng har Nikesko på, en sort dynevest og en grå hættetrøje. De to andre er klædt i sort fra top til tå og ligner ikke typiske museumsgæster.

De er alle tre opslugt af det shippingspil, som de er i gang med at spille på hver deres lille touchskærm, som er monteret på en lang række. Foran dem er en stor skærm, der viser et digitalt verdenskort med små prikker, der flytter sig alt efter skibenes placering i verden, og en gang imellem kigger drengene op på den store skærm

De er alle tre opslugt af det shippingspil, som de er i gang med at spille på hver deres lille touchskærm.

for at se, hvor de befinder sig på det digitale verdenskort med deres skib. Spillet, som de spiller, handler om at sejle råstoffer rundt i hele verden og derigennem tjene fiktive penge.

»Det er, som om drengene er bestilt til at sidde her. Det kan ikke passe bedre med det, som vi gerne vil opnå med det interaktive shippingspil,« siger Benjamin Asmussen, der er museumsinspektør på M/S Museet for Søfart.

For en del af det, som museet gerne vil med det interaktive spil, er at formidle udstillinger på en måde, så de fanger opmærksomheden hos en målgruppe, der måske normalt ikke bliver fanget af museumsudstillinger.

»Præcis som de tre drenge, der sidder her og spiller,« tilføjer han.

Spillet er en del af udstillingen "Hele verden i din indkøbskurv", der sætter fokus på søfart i dag, og er en af de i alt otte faste udstillinger på M/S Museet for Søfart i Helsingør.

»Samtidig skal det være med til at forenkle begrebet shipping, og dermed gøre det forståeligt for de besøgende,« siger Benjamin Asmussen.

Del af en større tendens

Dét at M/S Museet for Søfart bruger interaktive spil og lignende virkemidler, er museet langt fra alene om.



Museet hører til i en ganske særlig bygning, der er værd at se i sig selv, tegnet af den verdensendte, danske arkitekt Bjarne Ingels. Foto: Sigrød Smetana



OM M/S MUSEET FOR SØFART

M/S Museum for Søfart er bygget i en gammel tørdok mellem Kronborg og Kulturværftet i Helsingør. Det er et samarbejde mellem Kronborg og Kulturværftet i Helsingør. Det er et samarbejde mellem Kronborg og Kulturværftet i Helsingør. Det er et samarbejde mellem Kronborg og Kulturværftet i Helsingør.

Det åbnede i oktober 2013 og har otte faste udstillinger efter tema, en epilog og en særudstilling, der

tilsammen fortæller om Danmark som en af verdens førende søfartsdestinationer i fortid og nutid. Museet bruger både aktivitet og interaktivitet som en del af formidling og kalder sig selv et historiefortællende museum.

Det er åbent tirsdag-søndag klokken 11-17 og det koster 110 kr. for voksne. Børn under 18 år kommer gratis ind. Studerende og pensionister kan komme ind for 90 kr.

Læs mere på www.mfs.dk



Man husker bedre, hvad man lærer, når man bliver inddraget, fortæller museumsdirektøren til Explorers udsendte.

Foto: Sigrød Smetana

Tvært imod ses en større tendens, hvor museer i højere grad inddrager deres gæster i udstillingerne. Som museumsgæst er man ikke blot beskuer, man skal deltage aktivt i udstillingerne og påvirke installationerne, der ændrer sig og får én til at påvirke dem på en ny måde, forklarer Benjamin Asmussen.

Og fordelene ved interaktivitet er tydelige - det gør udstillinger mere håndgribelige og gør, at man husker det bedre, fordi man som museumsgæst selv skal træffe valg og erkende udfaldet af valget, siger museumsinspektøren.

Det er Kirsten Drotner, der er professor ved Institut for Kulturvidenskaber på Syddansk Uni-

Shippingspillet på M/S Museet for Søfart er populært. På den store skærm kan man se, hvor henne i verden ens skib er nået til.

Foto: Johanne Trærup

versitet og forfatter til bogen "Det interaktive museum", enig i.

»Når interaktivitet fungerer godt, giver det en bedre oplevelse og forståelse for det, som udstillingen gerne vil formidle. Samtidig fanger det en målgruppe, som ikke så tit kommer på museum,« forklarer hun.

Tatover et anker på underarmen

I et nyt rum under jorden på M/S Museet for Søfart, er der midt i det hele placeret en tatoveringsstand. Der er fire gamle tatoveringsstole, en skærm, en lampe og en glasmonter med billeder af forskellige sømandstatoveringer. På en af sto-

lene sidder en dreng på 12 år og "tatoverer" et hjerte med "Mor" skrevet indeni, på sin arm. Ved siden af stolen står tre ældre besøgende, der alle kigger interesseret på, mens tatoveringen bliver tegnet. De andre tre stole er også optaget af gæster, der tegner både et anker og en svale og en pinup-pige.

Tatoveringsstanden fungerer på den måde, at de besøgende på en skærm vælger en tatovering, som de gerne vil have. Herefter bliver tatoveringen projekteret ned på et bord ved hjælp af en lampe, så man kan tegne efter stregerne på sin arm.

Fortsættes ►

Club La Santa

Ferie med puls



Motion, inspiration og ferie med puls!

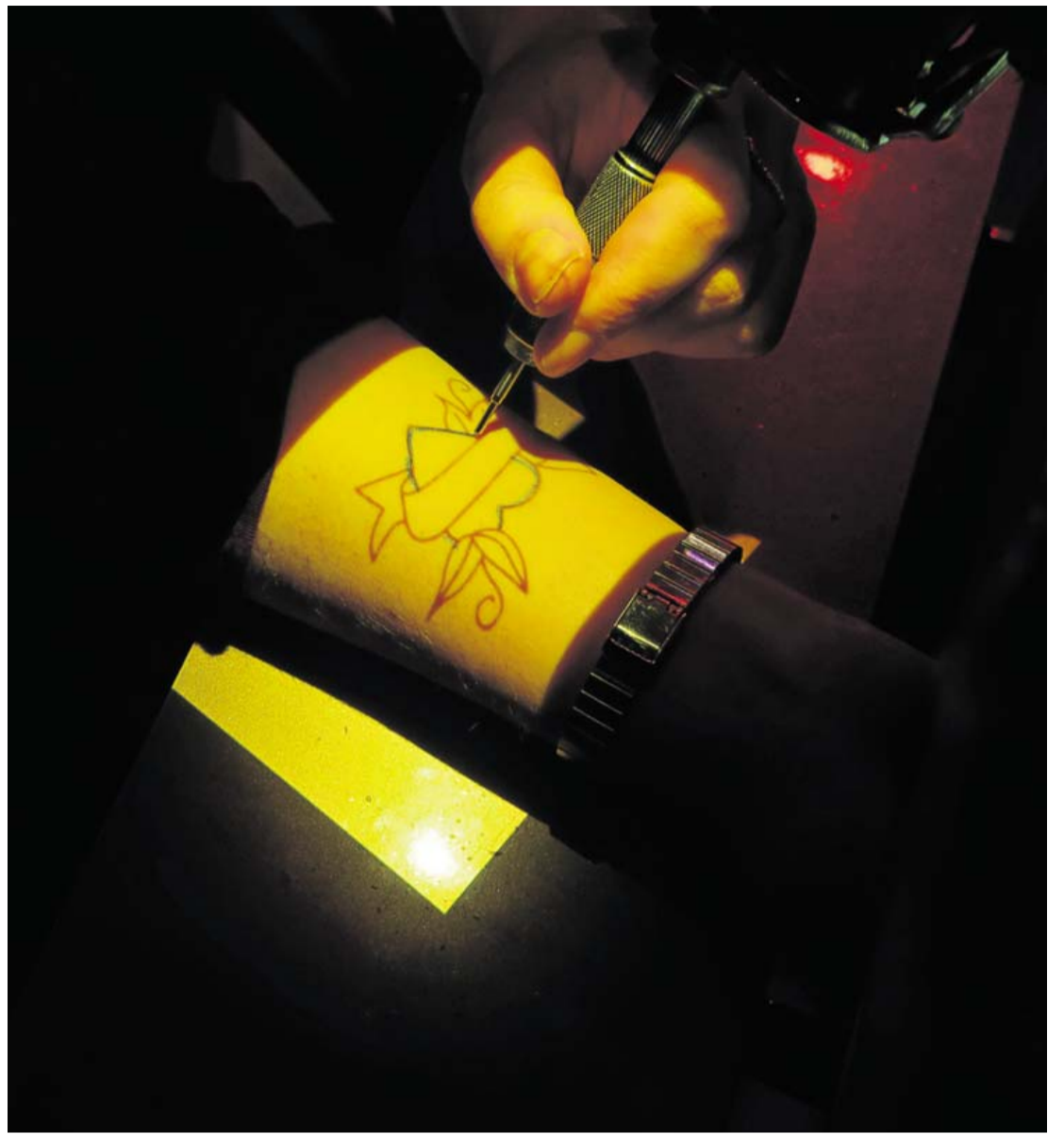
En ferie på Club La Santa byder på utallige muligheder. Uanset om det er sjælen, kroppen eller ganen der skal forkæles. Tank energi og plej sind, krop og sjæl under solen med dem I holder af.

Nyd inspirerende dage med motion, oplevelser, afslapning og god mad. Spil golf, nyd wellness og massage, lær at spille tennis og meget mere. I bor i Club La Santas nye luksuriøse suites, med udsigt over Lanzarotes vulkaner og Atlanterhavet og med alle muligheder lige uden for døren.

Se mere på www.clublasanta.dk eller ring og hør om 'Ferie med puls' på tlf. 76 500 400

"Ferien på Club La Santa åbnede døren til mere aktivitet. Her kan vi selv vælge hvad vi vil og i vores tempo. Vi er her igen til næste år – med børn og børnebørn.

Karen S. Mortensen, Vejle



De fleste tatoverer underarmen, og mange vælger det klassiske søandsmotiv, hjertet. Foto: Sigrid Smetana

»Det er mest underarmene, der bliver tatoveret, fordi det er nemmest. Men vi har da både set skuldre og ben oppe på det lille bord,« siger Benjamin Asmussen smilende.

Tatovørsalonen er en del af formidlingen i udstillingen "Porten til verden", der handler om det miljø, der er på havnen, hvorfra sømændene drager af sted. Rummet skal forestille en havn, hvor der altid er et virvar af mennesker, ludere, lommetyve, tatovører og havnearbejdere i tusindvis, der knokler med lastning og losning inden afrejse.

»Ideen med tatovørsalonen i midten er, at de besøgende bliver statistere i udstillingen for de næste, der kommer forbi. På den måde bliver gæsterne en del af den interaktive udstilling og en del af fortællingen, fordi de er med til at skabe liv på "havnen",« forklarer Benjamin Asmussen.

»Det fungerer ret godt, for der er næsten altid kø ved de fire stole. Det er ikke kun de unge, der sidder her. Det tiltrækker alle aldre,« tilføjer museumsinspektøren.

Teknomagi i stedet for teknologi

Udstillingen "Porten til verden" er et godt eksempel på museets brug af teknomagi, der er en definition for de installationer, der er mere end teknologi.

»Teknologi kan i sig selv være lidt kedelig. Det skal være magisk, for at det fanger de besøgende. Derfor er det vigtigt, at teknologien bruges usynligt,« fortæller Benjamin Asmussen.

Han mener, at magi henvender sig til alle aldre, fordi det skaber en undren og en lyst til at undersøge mere. Og det mærker man også straks, når man træder ind i rummet med tatovørsalonen. Den tiltrækker sig automatisk opmærksomhed med tatoveringsstolene, skærmene, bordet og kuglepinden, der ligner en tatoveringsnål. Man får lyst til at undersøge, hvordan tatoveringsmaskinen fungerer, og hvilken slags tatovering man kan få på sin underarm, og om det rent faktisk kan lade sig gøre at tegne en, der ligner den på billedet.

Interaktivitet er dog ikke altid lig med god formidling, da det er svært at designe udstillinger, der både bliver interessante og formidler det

ønskede budskab, ifølge Kirsten Drotner.

»Det kræver en del ressourcer for et museum, og et godt samarbejde mellem museets fagpersoner og formidlere, for at interaktiviteten får den ønskede effekt,« forklarer hun.

Det er Benjamin Asmussen enig i.

»Mediet er ikke fedt i sig selv. Det er indholdet, der rykker. Derfor er det vigtigt først at finde ud af, hvad vi vil fortælle, og hvordan vi vil fortælle det, og om interaktivitet er nødvendig,« forklarer han.

På museet findes også udstillinger, der ikke inddrager brugerne. F.eks. har de verdens største model af et containerskib og en bøjle, der bevæger sig lige så stille frem og tilbage, så man føler, at man er ude på havet, når man kigger på den. Her handler det ikke om interaktivitet, men om at få sanserne i brug og på denne måde få en oplevelse.

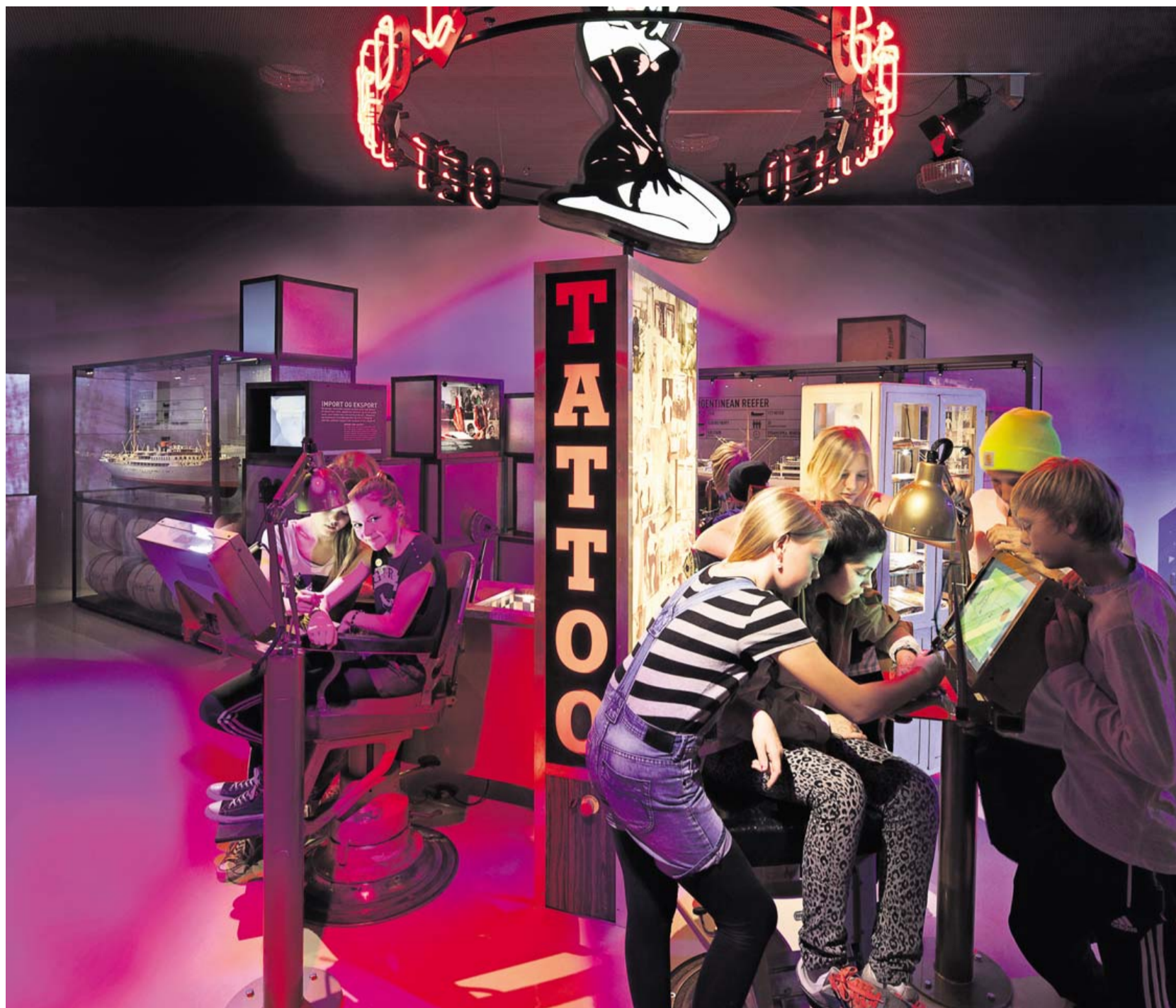
Et godt sted at gå på date

Men er der én ting, man ikke finder på Museet for Søfart, er det en audioguide til hver besøgende, som man kender fra mange traditionelle museer.

»Et museumsbesøg skal være en social ting, hvor gæsterne taler sammen og arbejder sammen i f.eks. forskellige spil. Det er derfor et super godt sted at gå på date eller tage på familietur,« siger Benjamin Asmussen, mens han viser os hen til et spil, som handler om 1700-tallets handelsskibe.

Spillet kan både spilles alene, eller man kan spille mod hinanden. I spillet får hvert hold en bog uden skrift. Bogen skal lægges på en plade, så den bliver forvandlet til en digital bog, men ligner gammelt pergamentpapir. I spillet gælder det om at sælge og købe mest guld, ædelstene, og nogle steder slaver, og på den måde få overskud på sine handler.

Bogen har en chip, der gør, at den kan huske, at man netop har købt silke i Kina og nu forsøger at sælge det til Frankrig. Rundt om i udstillingen er der tøj, proviant, store tønder, træsenge og billeder fra 1700-tallet, der giver en illusion af at være om bord på et 1700-tals skib.



INTERAKTIVITET VS. AKTIVITET

Der er forskel på, om en udstilling er bygget op omkring passiv beskuelse, aktivitet eller en interaktivitet.

Er den bygget op omkring beskuelse, som f.eks. en klassisk kunst-udstilling, går man med hænderne på ryggen og ser på udstillingerne.

Er den bygget op om aktivitet handler det om at røre ved noget og derigennem bruge sine sanser.

Er udstillingen interaktiv, bruger man også sig selv aktivt, men derudover sker der en gensidig påvirkning mellem museumsgæsten og installationen. Det behøver ikke være digital interaktion, det kan også være en analog påvirkning, som et brætspil, en bog, hvor man f.eks. ender på en ny side afhængigt af, hvad man vælger.

Kilde: Benjamin Asmussen

De mange mennesker, der altid flokkes om tætoveringssalonen, skaber kulissen for hele rummets installation.

Foto: Thijs Wolzak

Skønt ALASKA krydstogt inklusive San Francisco • 15 dage



Team Benns leverer fantastiske rejseoplevelser og hele verden er vores legeplads.

- Krydstogter
- Safari
- Rundrejser
- Skræddersyede rejser og meget mere...

www.team-benns.com

SAN FRANCISCO • ALASKA • CANADA • OREGON • SAN FRANCISCO
 15 dages eventyrlig rejse langs USA's nordvestlige kyst inkl. Alaska
 En suveræn rundrejse fra San Francisco gennem Alaskas Inside Passage til 4 autentiske natu- og byeventyr i Alaska, krydret med kulturhistorie i Canada og Oregon, USA. I tillæg byoplevelser med San Franciscos vidunderlige bystemning, canadiske Victorias uforglemmelige britiske kulturarv og amerikansk bosætterkultur i Astoria i Oregon

I REJSER MED ANDRE DANSKERE

fra kr **21.648**
pr. person i delt indiv. kahyt

Afrejse 2015: 13.05

Prisen inkluderer bl.a.:

- Fly København-S. Francisco t/r m. SAS inkl. skatter/afgifter/transfer
- 2 overnatninger i dbl-værelse på Sheraton Fisherman's Wharf i San Francisco
- 11 nætters krydstogt med Celebrity Infinity med helpension og shows m.m.
- Drikkepenge til skibets besætning · 24H room service på skibet
- 4 timers byrundturi San Francisco med engelsk guide



Kontakt Malene
 på tlf: 65 65 65 64
cruise@team-benns.com



Mod os på [facebook.com/TeamBenns](https://www.facebook.com/TeamBenns)





Ikke alt er interaktivt på M/S Museet for Søfart. Man kan også beskue verdens største model af et containerskib, som findes på museet. Foto: Sigrig Smetana

► »Ved at spille spillet bliver man både klogere på det, som man ser i udstillingen, fordi man skal bruge det i spillet. Samtidig skaber det interaktive spil en dialog mellem spillerne, og selve spillet bliver diskuteret, også efter det er slut,« forklarer museumsinspektøren.

Og det er netop meningen med de interaktive installationer på museet.

»Man får en oplevelse sammen, som man kan tale med familien, daten eller vennerne om, mens

det sker. Det skal, sammen med resten af udstillingen, skabe en større forståelse for søfart og fange museumsgæsternes interesse.«

Ideen med museets udstillinger er derfor ikke at give de besøgende et endeligt svar på noget.

»Det skal inspirere, skabe diskussion blandt de besøgende og give lyst til at lære endnu mere,« fortæller Benjamin Asmussen.

Da vi når tilbage til det første rum med det interaktive shippingspil, er der kommet endnu



Kronborg ligger et stenkast fra søfartsmuseet og er oplagt også at tage forbi. Foto: Sigrig Smetana

flere museumsgæster til. Der er 10 mennesker og en barnevogn rundt om de fire små skærme. Nogle spiller shippingspillet, mens andre kigger med over skuldrende og nogle igen står og snakker om, hvad spillet mon går ud på.

Så spillet har tydeligvis den ønskede effekt – at fange museumsgæsternes opmærksomhed og skabe en diskussion om spillet og om shipping og søfart. ■

3 TING DU OGSÅ KAN I HELSINGØR:

Tag et smut forbi Kronborg. Det ligger lige ved siden af M/S Museet for Søfart, og det er muligt at købe en kombineret billet til de to seværdigheder.

Se Helsingørs fem store murmalerier. Her får du byens historie fortalt i farverige malerier. Malerierne ligger på Allegade 7A, tæt på M/S Museet for Søfart, og det er gratis at se dem.

Tag en tur til Helsingborg. Færgen går fire gange i timen. Det tager 20 minutter og koster 59 kr. for en returbillet.

FERIE TIL PRISER DU KAN LI' - SOL OG STORE OPLEVELSER

Nyd en ferie på en smuk strand med palmetræer og sand mellem tærne, azurblåt hav ved Rødehavet eller eksotiske Emiraternes smukke skyline, fantastiske shopping, spændende udflugter og skønne strande.

HER & NU
1 UGE FLY
& HOTEL FRA
1.799,-



SHARM EL SHEIKH – RØDEHAVETS PERLE

Snorkletur om formiddagen, ørkensafari om eftermiddagen, kamelridning i solnedgangen og middag under ørkenstjernerne. Nyd en ferie på Renaissance Golden View Beach Resort 4* i første række til Rødehavets smukke koralrev. Perfekt til familier såvel som par.

EN UGE INKL. DIREKTE FLY, HOTEL OG MORGENMAD

FRA **3.499,-**



HURGHADA & SOMA BAY

Lange, hvide strande og masser af muligheder for aktiviteter. Nyd Hurghada Steigenberger Aqua Magic 4*. Fantastisk resort for hele familien med stort vandland.

EN UGE INKL. DIREKTE FLY, HOTEL OG ALL INCLUSIVE

FRA **4.299,-**



NILKRYDSTOGT 2 FOR 1

Oplev det bedste af Egypten på 2 uger. Bestil en uges Nilkrydstogt og få en uges GRATIS hotelophold ved Rødehavet. Rundrejse med dansk ekspert guide.

TO UGER INKL. FLY, NILKRYDSTOGT MED HELPENSION, HOTEL OG MORGENMAD

FRA **4.999,-**

ATLANTIS
REJSER
- gør eventyret til dit

Egypten
Sharm El Sheikh
Hurghada
El Gouna

Luxor
Dubai
Ras Al Khaimah
Abu Dhabi

ATLANTISREJSER.DK
70 22 48 40