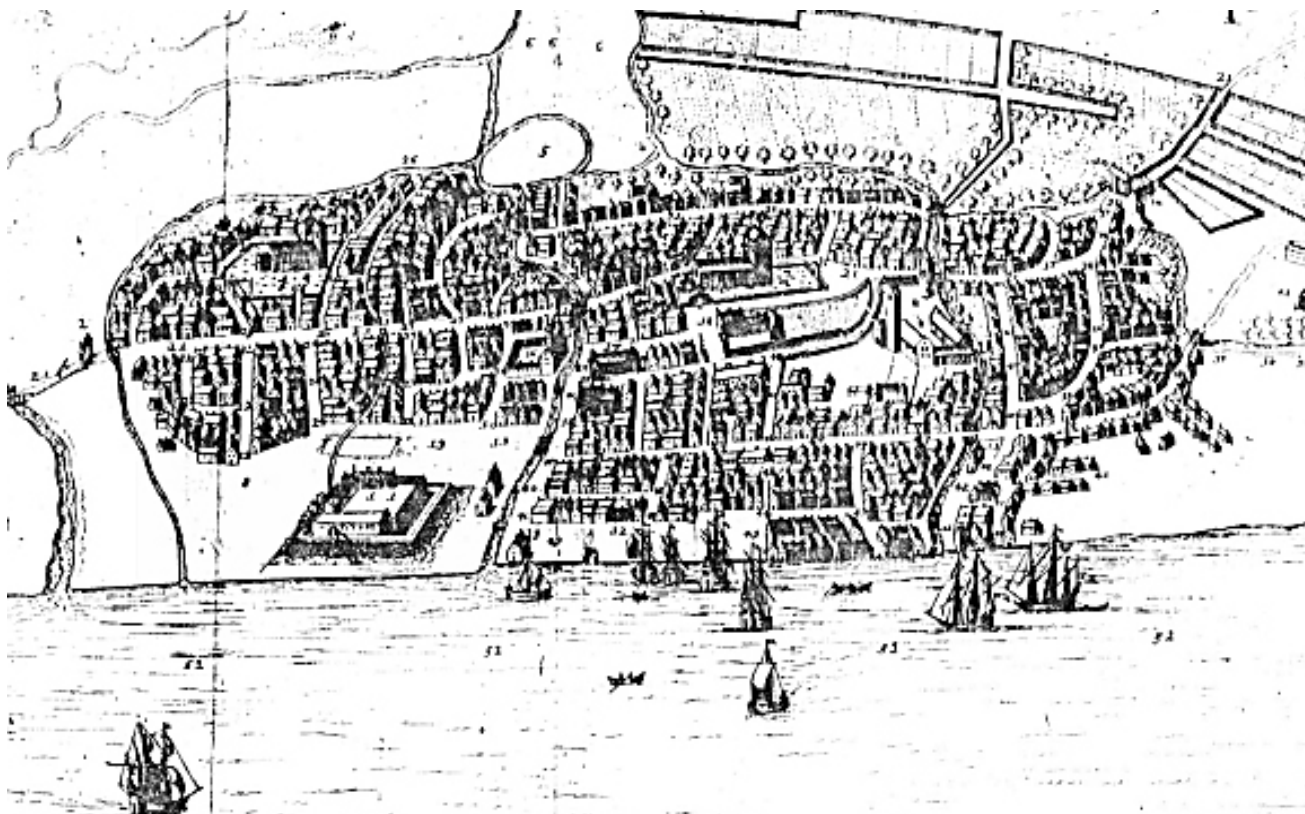


Historieformidling I Byrummet



*Af Mads Nedergaard
10. Semester Cand-IT i Oplevelsesdesign
August 2011*

Vejleder, Thessa Jensen

Titelblad

Projektets titel: Historieformidling i byrummet.

10. Semester Cand-IT i Oplevelsesdesign

Aalborg Universitet

August 2011

Vejleder, Thessa Jensen

Antal anslag: 128.573

Mads Nedergaard

Forord

Dette speciale er skrevet på Cant.It. i Oplevelsesdesign i foråret/sommeren 2011 og tager sit udgangspunkt i min interesse for de danske museer og de udfordringer som de står overfor. Specialet sigter mod at gøre læseren klogere på hvordan museerne kan komme ud til nye målgrupper ved at flytte deres historieformidling ud i byrummet.

I forbindelse med specialet afprøvede jeg selv flere forskellige løsninger og i den forbindelse skal der lyde en tak til Jakob Knudsen fra Vejle museum, som en meget kold og regnfuld formiddag tog mig med ud i Vejles gader og viste hvordan deres bud på en løsning ser ud.

Mod slutningen af specialet havde jeg selv et bud på en løsning som blev afviklet i Aalborgs gader, og da dette skulle afprøves stillede Johanne og Andreas op, hvilket de skal have tak for.

Slutteligt vil jeg gerne takke min vejleder Thessa Jensen for god og konstruktiv vejledning gennem hele forløbet.

Indhold

Forord	5
Indledning.....	9
Model over projektets opbygning	11
Model	12
Problemformulering del I	13
Museerne i dag	14
Musernes besøgende	16
Forundersøgelse	19
Metoden til forundersøgelse.....	19
Løsning i Vejle	21
Den første version	21
Den nye version	22
Fremtiden i Vejle	23
Mp3 tur i Aalborg	24
Gadeskiltene i Aalborg.....	25
Erfaringer med byrumsformidling	25
Vejle	25
Mp3 turen.....	26
Gadeskiltene	27
Opsummering	27
Endelig problemformulering	28
Målgruppe	30
Historieundervisningen i skolen	30
Historie kanonen	30
Trinmål.....	31
Praktiske overvejelser	33
Valg af målgruppe.....	33
Unge og byrummet.....	35
Byrummet.....	35
De unge.....	35
Historierne.....	37

Historien om hungersnøden i Aalborg	37
The Hero With A Thousand Faces	38
The Writers Journey	39
Historiens stadier.....	40
Arketyperne.....	45
Opsummering.....	48
Chris Crawford.....	49
Spil	49
Interaktivitet.....	50
Historiefortælling ifølge Crawford.....	52
Flow	53
Model	55
Produkt	56
Valg af platform.....	56
Layar	56
Elevernes tur i byrummet.....	58
Teori og byrummet.....	58
Ude i byrummet.....	59
Test.....	64
Mobiltelefonen.....	64
Børn i byrummet.	65
Testen	66
Konklusion	69
Perspektivering.....	72
Bibliografi.....	74
Bilag	76
Videnskabsteori.....	76

Indledning

Jeg synes museer er kedelige. Til gengæld er jeg ret vild med historie. Dette er et paradoks når det netop burde være på museerne, at min interesse i historien skulle kunne dyrkes. Museerne har et problem med at ramme sådan nogen som jeg. Jeg gider ikke gå rundt i mørklagte lokaler, læse lange plancher, kigge på stenøkser og studerer en papmachemodel af en renæssance-by. Det som jeg synes er spændene ved historien er netop fortællingerne, om de mennesker som har levet før os. Først når jeg har fået fortællingen om forfædrene, er min interesse vagt for at se på de redskaber de har brugt, og se på modeller af de huse hvor de boet. Men allerhelst vil jeg selv gerne prøve at hugge med deres stenøkser og se de virkelige huse hvor historien er foregået - Historien skal være aktiv.

Det seneste år har jeg arbejdet med museer i forskellige sammenhænge. I projektet på 8. semester beskæftigede jeg mig med, hvordan museer kunne brug QR-tags ude i byrummet til at formidle viden om byens historiske bygninger. På 9. semester var jeg i praktik på Aalborg Historiske Museum hvor jeg fik et godt indblik i museernes hverdag, ikke mindst fik jeg et indtryk af hvor få ressourcer museerne har til rådighed.

Det var på denne baggrund at jeg begyndte på dette speciale, dels med et ønske om at gøre historien aktiv, og dels med ønske om at gøre det inden for nogle rammer som et museum har råd til.

Museernes store udfordring de kommende år er, at deres gæster i dag hovedsageligt er ældre damer, og der er ikke nogen til at tager over når de ældre hattedamer har lagt hatten på hylden. Denne udvikling har Kulturministeriet og Kulturarvstyrelsen forsøgt at vende med en lang række initiativer som skal ramme dem som ikke kommer på museerne - den gruppe som populært kaldes for de museumsfremmede. Initiativerne ligger især op til at gruppen skal møde museerne allerede som børn imens de går i folkeskolen, og nogle museer er allerede gået i den retning.

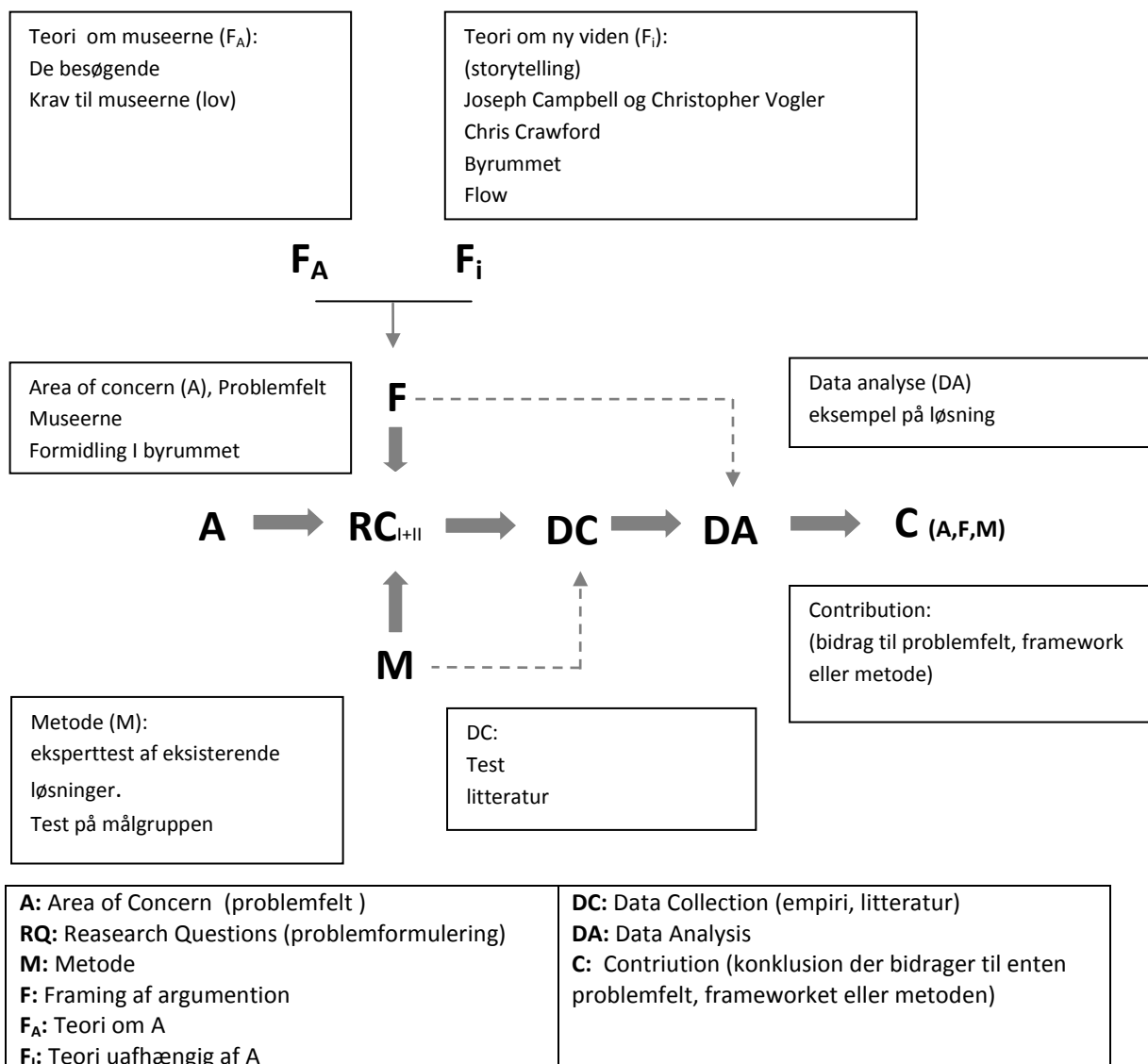
Der er lavet nogle gode bud på hvordan man kan lave historieformidling, som rammer de museumsfremmede. I dette projekt vil der blive kigget på to forslag, som begge tager historieformidlingen ud i byrummet og på baggrund af disse formidlingsforløb ude i byrummet vil der komme et bud på hvordan formidlingen kan gøres aktiv. Den aktive formidling gøres i dette projekt med smartphones og applikationer til disse. Med

augmented reality hvor der ligger et digitalt lag oven på virkeligheden, er det i dag muligt at genskabe historien på en ny og spændene måde som forhåbentligt kan motivere nogle museumsfremmede til få en interesse i historien så de på sigt besøger museerne.

Der vil således ikke blive set på hvordan museernes og deres fysiske udstillinger kan bruges aktivt for at få de museumsfremmede ind. I stedet skal historieformidlingen i byrummet, gerne skabe en interesse hos de museumsfremmede så de får et indtryk af hvad museerne trods alt kan tilbyde. På sigt kan museerne endda håbe at de museumsfremmede får lyst til at gå ind på museerne og lære mere, om den fortælling de har fået ude i byrummet.

Model over projektets opbygning

Projektet vil være opbygget efter nedenstående model.



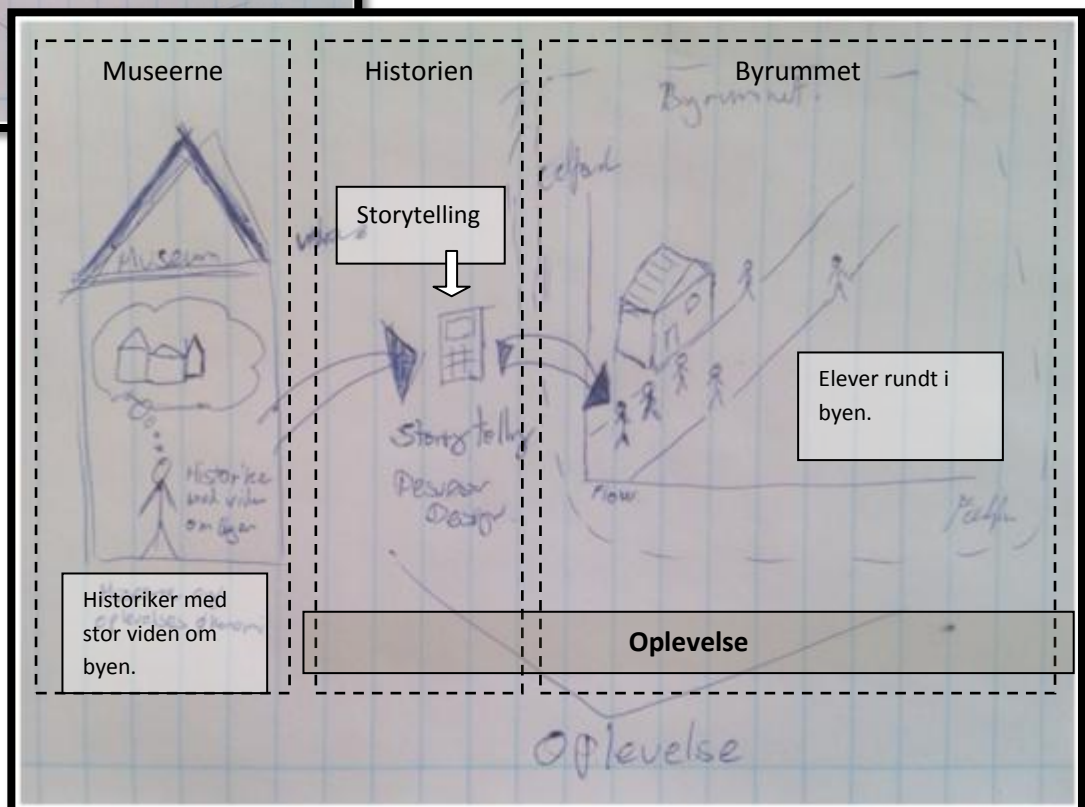
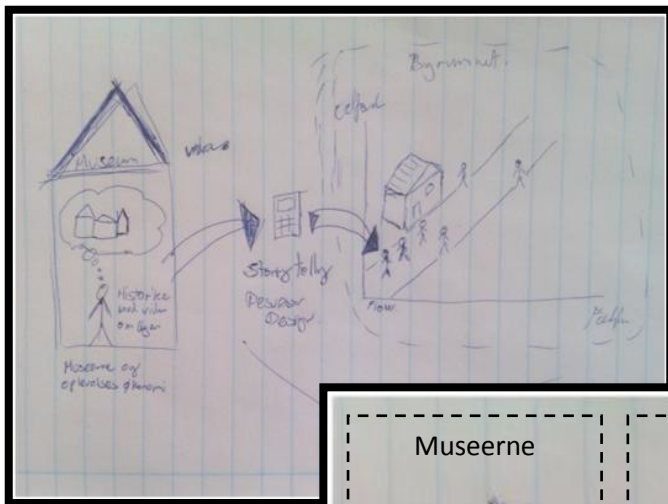
Model: Claus Rosenstand efter Lars Mathiassen

Denne model følger den oprindelige model efter Rosenstand, men adskiller sig dog ved at der i dette projekt arbejdes med to problemformuleringer. Den første problemformulering afdækker problemfeltet og bruges til at indsamle viden om museernes og deres formidling i byrummet hidtil. Den viden som indsamles, bruges til at opstille den anden problemformulering, som vil give svar på hvordan museerne kan højne kvaliteten af deres formidling i byrummet.

Model

Det handler helt grundlæggende om at flytte noget viden fra museerne til eleverne. Dette skal gøres ved hjælp af en mobiltelefon og det bør gøres på en måde så eleverne finder historien spændene og motiverende, samtidigt skal historien have relevans for den undervisning som eleverne deltager i. Målet er at eleverne får en god oplevelse med historie.

Model:



Problemformulering del I

Denne første del af projektet arbejder med en foreløbig problemformulering, som skal bruges til at indsamle viden om museerne. Det drejer sig først og fremmest om at indsamle viden om de tiltag som er blevet gjort ude i byrummet, men også om at indsamle viden om museernes udfordringer.

Hvordan har man skabt historieformidling i byrummet, hvilke erfaringer kan man udlede af disse tiltag, og hvilke udfordringer har museerne i dag?

På baggrund af denne problemformulering vil der blive afprøvet forskellige løsninger for derved at indsamle viden om gode og dårlige elementer ved formidling i byrummet. Først vil der dog blive set nærmere på hvilken virkelighed museerne opererer indenfor og hvilke målgruppe museerne i dag rammer, og hvem de i fremtiden vil forsøge at ramme.

Museerne i dag

Museerne bliver i disse år stillet overfor en lang række nye krav og forventninger, både fra politisk hold men i lige så høj grad fra gæsterne. I dag forventes det, at museerne kan levere indhold som kan konkurrere med de mange andre oplevelser som borgerne hver dag bliver tilbudt og skal vælge imellem. Det som oplevelsestilbud kæmper om i dag er folks tid. Før museerne bliver interessante bliver museerne nødt til at have et tilbud som folk vil investere deres dyrebare tid i.

Som led i arbejdet med at fremtidssikre de danske museer har Kulturministeriet og Kulturarvstyrelsen nedsat en kommission som skal afdække de fremtidige udfordringer, som findes for de danske museer. Det gælder både i forhold til de administrative udfordringer som er opstået efter kommunalreformen i 2007, og i forhold til mere publikumsorienteret aktiviteter som må være tidssvarende og interessante for at imødekomme de høje krav som det moderne publikum stiller (Kulturministeriet 2011, 5). Som led i arbejdet med at fremtidssikre museerne har kommissionen udarbejdet følgende mission for de danske museer:

”Missionen for det samlede museumsvesen er at bevare og udvikle kulturarv og naturarv og at producere og formidle viden om kunst, kultur og natur i lokalt, nationalt og internationalt perspektiv. Museerne er til for alle. Som aktive videnscentre og læringsmiljøer bidrager museerne til livslang læring og udvikling af kulturelle identiteter. Museerne perspektiverer og genspejler samfundets udvikling og kulturelle diversitet og bidrager derved til historisk og æstetisk bevidsthed og kritisk refleksion”. (Kulturministeriet 2011, 6)

Som det fremgår af missionen for de danske museer, spiller formidling af viden og aktiv deltagelse i samfundet som videnscentre og læringsmiljøer en vigtig rolle. Denne tilgang kan ses som en naturlig forlængelse af den øgede fokus på formidlingen og inddragelse af uddannelsesinstitutioner som har fundet sted de seneste år, dette skyldes i høj grad museumsloven fra 2001.

Danmark fik sin første museumslov i 1958, og siden er den blevet revideret flere gange. Senest blev loven revideret i 2001, og under denne revidering holdt man fast i den klassiske femdeling af museernes arbejdsområde og det er således denne opdeling som museernes arbejde tager sit udgangspunkt i. I lovens § 2 hedder det:

Gennem indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling er det museernes opgave:

- 1) at virke for sikring af Danmarks kultur- og naturarv,*
- 2) at belyse kultur-, natur- og kunsthistorien,*
- 3) at udvikle samlinger og dokumentation inden for deres ansvarsområde,*
- 4) at gøre samlinger og dokumentation tilgængelig for offentligheden og*
- 5) at stille samlinger og dokumentation til rådighed for forskningen og udbrede kendskabet til forskningens resultater. (Folketinget, Retsinfo 2011)*

Den seneste museumslov blev som nævnt vedtaget i 2001, men siden har samfundet gennemgået nogle væsentlige forandringer, hvorfor museumsloven igen skal revideres (Kulturministeriet 2011). En stor del af forandringerne i loven, bliver rent administrativt, idet kommunalreformen fra 2007 ændrede hele det offentlige Danmarks sammensætning. Det er i forlængelse heraf at flere museer de seneste år har fusioneret og samarbejdet både inden for de nye storkommuner og på tværs af kommunegrænser.

Da den nuværende museumslov fra 2001 blev udarbejdet, blev der i det lovforberedende arbejde lagt vægt på at loven skulle være med til at sikre at museerne, i højere grad end de have gjort tidligere, skulle indgå i et tættere samarbejde med uddannelsesinstitutioner, for derved at sikre at børn og unge fik en interesse for museerne. Endvidere blev der lagt vægt på at museerne aktivt skulle arbejde med nye teknologier:

”Den informationsteknologiske udvikling og globaliseringen giver det danske samfund og dansk kultur nye muligheder og nye udfordringer, som museernes skal bidrage til at udnytte og finde svar på”.

Elsebeth Gerner Nielsen – Kulturminister (Folketinget, Skriftlig fremsættelse af lov L152 (31. januar 2001) 2000)

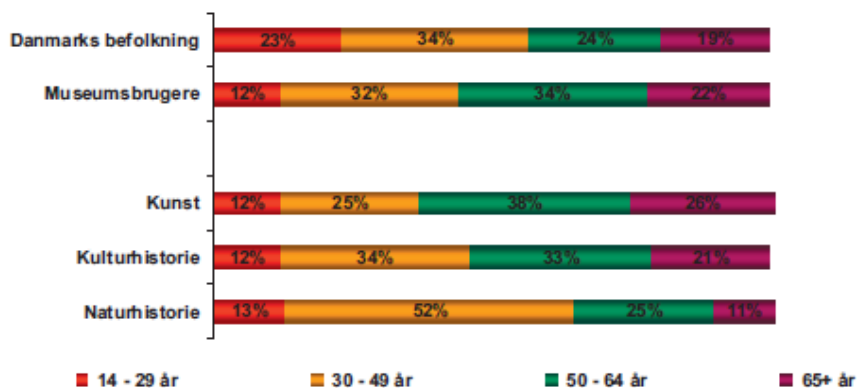
Med loven fra 2001 er der fulgt op fra politisk hold med en række initiativer og støtteordninger, som har været med til at udvikle museerne, så flere danske museer i dag aktivt indgår i udviklingen af teknologier til udstillinger og formidling. Eksempler på nogle af de teknologiske tiltag som museerne har udviklet de seneste år er udgivet af Kulturarvsstyrelsen er rapporten; ”Digital Museumsformidling – i Brugerperspektiv”. I rapporten vises en lang række eksempler på hvordan museerne har taget ny teknologi til



sig. Det drejer sig f.eks. om byskriveren i Struer som er en interaktiv tidslinje, som vises på en stor touch-skærm eller "Historisk Atlas" som på en hjemmeside giver mulighed for at brugeren kan ligge historiske kort oven på moderne luftfotos, og dermed kan se hvordan et område har udviklet sig. De mange støttekroner som er lagt i de forskellige projekter har været med til at vise at der på nogle museer er en vilje til, at tage nye initiativer med brug af teknologi. De seneste års mange projekter på landets museer med teknologi ser ud til at fortsætte, idet der fremadrettet er afsat puljemidler under Kulturarvsstyrelsen som er målrettet formidling, der kombinerer museets fysiske rum med digitale platforme (Kulturarvstyrelsen 2011).

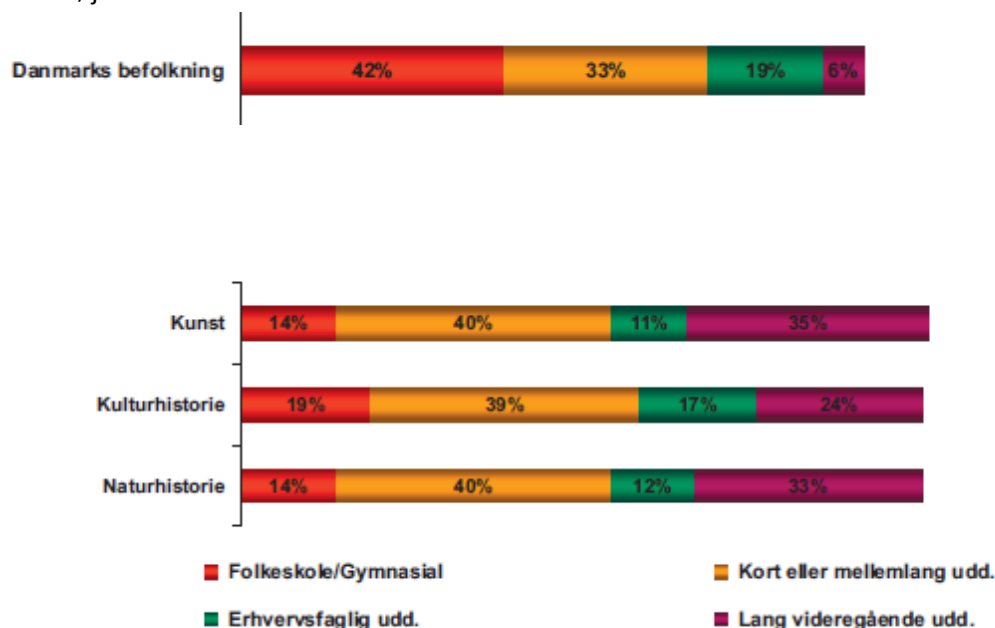
Musernes besøgende

Den helt store udfordring for museerne de kommende år bliver at ramme nogle nye målgrupper. En undersøgelse foretaget af Gallup for Kulturarvstyrelsen i 2009 viser at museernes gæster i dag udgøres af en meget smal gruppe. Undersøgelsen dækker hele det danske museumslandskab dvs. både naturhistoriske-, kunst- og kulturhistoriskemuseer, her vil der dog kun blive set på undersøgelsen resultater for kulturhistoriskemuseer. Undersøgelsen viser bl.a. at 64 % af museernes besøgende er over 50 år. Og at de 14 til 29-årige kun udgør 12 % af de besøgende (Moos 2009, 10). Denne skævvridning i alderssammensætning i forhold til samfundet som helhed vil over de kommende år, blive et problem som museerne må forholde sig til. Når de gæster, som i dag udgør stampublikummet på museerne, bliver for gamle til at gå på museum er der simpelthen ikke nogen til at tage over.



Figur 1 - Museumsbrugernes fordeling på alder sammenholdt med hele Danmarks befolkning

Undersøgelsen viser også at museernes besøgende, især skal findes blandt de højest uddannede.



Figur 2 - Uddannelsesniveau opdelt på museumskategori

Inden for uddannelse findes der ligeledes en skævvridning imellem den danske befolkning som helhed og den del af befolkningen som besøger de kulturhistoriske museer. For eksempel har 24 % af de besøgende på museerne en lang videregående uddannelse mens de i befolkningen som helhed kun gælder 6 % (Moos 2009, 31).

Det blev også undersøgt om gæsterne besøger museerne alene eller sammen med andre, her var den helt klare tendens at museumsbesøget foregik sammen med andre. Færre end hver tiende besøger museet alene, imens langt de fleste besøger museet som en gruppe. Omkring halvdelen af alle besøgende foregår med familien. Det er således en social begivenhed at gå på museum.

Undersøgelsen forsøger at beskrive hvordan den typiske museumsbruger vil se ud, hvis man alene kigger på tallene og resultat bliver således;

Den typiske museumsbruger er en kvinde på 55 år, der er bosiddende i Region Hovedstaden. Hun har en uddannelse som folkeskolelærer. Når hun går på museum er det ofte et kunstmuseum i Region Hovedstaden. Hun besøger et museum relativt ofte – mere end fire gange om året. Hun har fået information om de museer, hun besøger gennem sine tidligere besøg, og hun går oftest på museum ledsaget af familie, venner eller bekendte. (Moos 2009)

Der er således et stykke vej fra den typiske bruger af musernes til den gruppe af unge som man vil forsøge at få ind på museerne. Der er som nævnt blevet gjort forsøg på at få de unge ind på museet, men der er også nogle få som har forsøgt at flytte museet ud hvor de unge frivilligt opholder sig nemlig i byrummet, hvilket der vil blive set nærmere på i det følgende.

Forundersøgelse

At trække historieformidlingen ud i byrummet er forsøgt mange gange og med forskellige virkemidler. I det følgende vil der komme en kort gennemgang af nogle af de løsninger som i dag kan findes og bruges i byrummet. Et af de museer som har størst erfaring med lokationsbestemt formidling er Vejle Museum, og der vil derfor blive gået lidt mere i dyden med deres erfaringer og løsninger. Efterfølgende vil afsnittet se på de forsøg som er blevet gjort i Aalborg. Det drejer sig hhv. om en byvandring som kan hentes som mp3 og aflyttes når man går rundt i byen, og gadeskilte i Aalborg bymidte som forklarer hvilken historie der ligger bag gadenavnet. Slutteligt vil der komme en opsummering med mine erfaringer ved at bruge de forskellige løsninger.

Metoden til forundersøgelse

Målet med forundersøgelsen er at få en dybere forståelse for hvordan historieformidling i byrummet opleves af brugeren. I forundersøgelsen vil jeg selv agere bruger for derved at kunne sætte mig ind i hvordan historieformidlingen opleves. Metoden som er brugt til forundersøgelsen tager sit udgangspunkt i Marion Buchenau og Suri Jane Fulton teori om "Experience Prototyping".

"Experience Prototyping" enables design team members, users and clients to gain first-hand appreciation of existing or future conditions through active engagement with prototypes.

(Buchenau og Suri u.d.)

Experience prototyping betyder at man forsøger at skabe en situation som den, en almindelige bruger vil komme til at stå i, for derved at forstå hvilke problematikker som kan opstå når et givent produkt bliver brugt. Suri og Buchenau taler om at designeren må opleve et design for til fulde at forstå det. I dette tilfælde er det vigtigt at jeg får en forståelse for hvad der sker når man formidler historie i byrummet. Filosofien bag teorien tager sit udgangspunkt i den kinesiske filosof Lao Tse som siger;

"What I hear I forget. What I see, I remember. What I do, I understand!" (Buchenau og Suri u.d., 425)

Det er således fint at høre og læse om de løsninger som findes, men for til fulde at forstå hvilken oplevelse man får, er det nødvendigt at prøve løsningerne på egen krop.

I arbejdet med forundersøgelsen vil der sikkert også opstå nogle ideer som vil kunne indgå i designet af en fremtidig løsning.

In exploration and evaluation of ideas: Experience Prototyping can provide inspiration, confirmation or rejection of ideas based upon the quality of experience they engender. It produces answers and feedback to designers' questions about proposed solutions in terms of "what would it feel like if...?"

(Buchenau og Suri u.d., 431)

Det som skal besvares ude i byrummet er, hvordan opleves historieformidlingen ude i byrummet, og det er netop dette der vil blive undersøgt ude i byens gader i henholdsvis Vejle og i Aalborg.

Løsning i Vejle

Vejle museum er et af de museer som længst fremme med brugen af mobiltelefonen som formidlingsplatform. Museets udviklede deres første mobile hjemmeside allerede i 2007 og siden har de fulgt op med et spil som foregår i byens gader og med mobiltelefonen som et vigtigt redskab. Spillet findes i dag i version 2.0 men mange af de erfaringer som museet har gjort sig med den første version har været vigtige, hvorfor der herunder også findes en beskrivelse af version 1.0.

Den første version

På Vejle museum har man i flere år arbejdet med formidling via mobiltelefoner. Arbejdet startede i 2007 og har siden udviklet sig løbende i takt med at teknologien er blevet bedre.

Det startede med en løsning som fungerede med google maps hvorpå man kunne hente informationer efterhånden som gæsten bevægede sig rundt i byen. Spillet var tænkt som et brætspil hvor byen var en spilleplade og gæsterne var brikker, som fik forskellig information alt efter hvilket felt i byen de landede på. Spillet kom i denne første version til at hedde "Historien på spil i byens gader".

"Historien på spil i byens gader" var udviklet i et samarbejde imellem flere involverede, dels Vejle museum og dels forsker i computer- og rollespil ved Københavns Universitet Kjetil Sandvik, Endvidere deltog Klaus Thestrup fra Aarhus Universitet med vejledning i dramapædagogik og konceptudvikling. Spillet blev udviklet til eleverne på Vejle sprogskole og derfor deltog også Videnscenter for Integration med råd og vejledning i forhold til målgruppen. Der var således en lang række forskellige institutioner involveret i projektet.

Projektet var bygget op omkring en fiktiv fortælling om en museumsinspektør som var kidnappet efter han havde forsøgt at afdække de historiske facts omkring vejles kendte bysbarn Anders Sørensen Vedel¹. Historien var bygget op ligesom bogen "Da Vinci Mysteriet" hvor hovedpersonen afdækker en historie ved at besøge virkelige historiske steder og bygninger. På samme måde som romanfiguren i "Da Vinci Mysteriet" må finde spor i malerier og bygninger, må spillerne af "Historien på spil i byens gader" bevæge sig rundt i Vejle og finde ud af historien om Vedel.

¹ Anders Sørensen Vedel f. 1542 var historiker og oversatte som den første Saxo Grammaticus til dansk fra latin.



Figur 3 screen dump af 1.version

Spillet var lavet til sprogskoleelever og deres opgave lød at de skulle spille rollen som journalister, hvis opgave det var at afdække historien om den forsvundne museumsinspektør.

Teknikken i spillet var som nævnt bygget op omkring google maps og endvidere blev der gjort brug af nogle blogværktøjer så eleverne kunne sende opdateringer af deres færden rundt i byen. Teknologien var, i denne første version, en stor barriere for at spillet kunne afvikles flydende. For det første var det meget få i målgruppen som havde en mobiltelefon som kunne afvikle spillet. For det andet var teknologien meget lidt brugervenlig hvilket betød at når spillerne, skulle gå fra kortfunktionen og over i blogfunktionen for at sende opdateringer var der mange som ikke kunne finde tilbage til kortfunktionen, endvidere tog det u hensigtsmæssigt lang tid at få signal til kortfunktionen.

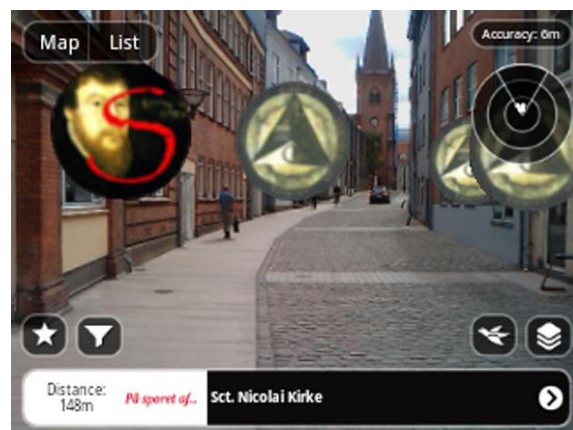
Den første version af spillet kom ikke til at fungere optimalt pga. problemerne med teknologien og selvom sprogskoleeleverne fik vejledninger med ud i byrummet, var vejledningerne i sig selv en sproglig udfordring som betød at spillet ikke kom til at glide. Problemerne med teknologien betød at teknologien kom til at fylde meget mere end den historie som skulle formidles og at eleverne hurtigt mistede interessen for at gå videre i spillet.

Den nye version

Den første version af spillet affødte en lang række konkrete erfaringer, som var med til at sætte fokus på hvor meget brugervenligheden betyder for at kunne afvikle spillet. Disse erfaringer medførte at der blev arbejdet med en ny version af spillet som optimerer brugervenligheden betragteligt.

Den efterfølgende version af spillet blev bygget over samme historie og målet for spillerne var stadig at de skulle agere journalister, der skulle afdække historien om Anders Sørensen Vedel og den forsvundne museumsinspektør. Forskellen fra den gamle version findes i den teknologi som bliver anvendt. I løbet af de par år der gået siden første version af spillet blev lavet, har mobiltelefoner gennemgået en enorm udvikling. De såkaldte smartphones har også vundet langt større udbredelse, hvilket åbner op for langt flere muligheder. Den nye version har man endvidere valgt at kalde "På sporet af de 23 kranier", denne titel henviser til at spilleren i starten af spillet finder ud af museumsinspektørens forsvinden muligvis har noget at gøre med de 23 kranier som findes indmuret i Sct. Nicolai kirke i Vejle.

Den nye version af spillet afvikles i Smartphone Applicationen Layar, som gør brug af "augmented reality". Denne teknologi fungerer ved at der ligges et virtuelt lag oven på virkeligheden. I Layar Applicationen fungerer det ved at mobiltelefonens kamera bliver brugt og når dette rettes imod et såkaldt Point of Interest (POI) popper punktet op som et ikon på skærmen. I eksemplet til højre herfor, vises fire POI. Det punkt som er i midten er kirken og i bunden af skærmen kan man se flere informationer om kirken. Hvis der trykkes på banneret i bunden vil man blive ledt ind på en side som har endnu mere information om kirken og det kan f.eks. være i videoformat eller som lydclip.



Billede 1 - Layar set gennem mobiltelefonen.

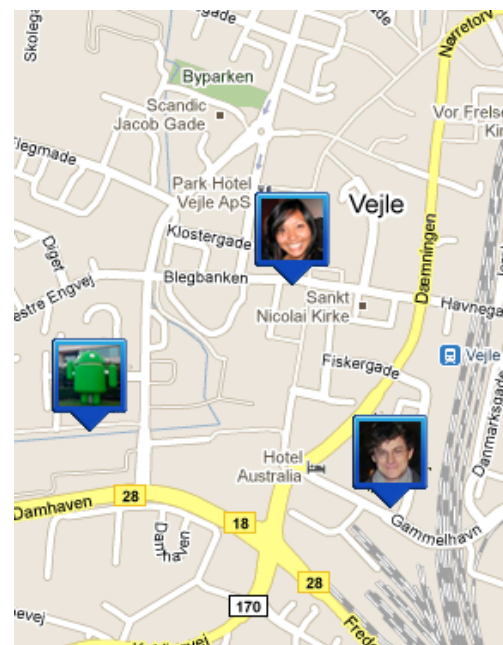
Den nye version af spillet har været testet på to hold med 6. klasseelever fra folkeskolen. Erfaringerne har vist at eleverne var meget positivt stemt overfor ideen bag spillet. Det var dog stadig vigtigt at gøre det klart fra spillets start, at det var op til eleverne selv at komme med en løsning og at der ikke var én rigtig løsning. Spillet ligger som nævnt op til at spilleren er journalist som skal udforske byens rum og skrive en artikel når de er færdige. Denne artikel skal bygge på de noter som eleverne har lavet undervejs i spillet.



Billede 2 - Test af 23 Kranier i Vejle

Fremtiden i Vejle

Spillets historie fungerer godt og der er ikke planer om at lave ændringer på historien. Der hvor der vil komme ændringer er i forhold til teknologien. Udviklingen inden for mobiltelefoner går stærkt og denne udvikling er det nødvendigt at følge, for at give spilleren en god og tidssvarende brugeroplevelse. Det næste element som man, i Vejle, forventer at arbejde med er, at spillerne i højere grad kan følge hinanden. Dette skal foregå med tjenester som f.eks. Google Latitude eller Facebook Check-in, disse tjenester gør det muligt for spilleren at se hvor de andre spillere er i byen ligesom det gør det muligt for læreren og museet at følge med i hvor langt de forskellige spillere er i spillet. Ved at gøre brug af de nye tjenester vil man for alvor kunne sige at byen bliver brugt som spilleplade, da den grafiske fremstilling i høj grad vil ligne et brætspil og ikonerne med spillerne vil ligne brikker som rykker rundt.



Figur 3 - Eksempel på fremtidig løsning

Om lidt vil der blive kigget nærmere på hvilke erfaringer jeg gjorde mig med spillet da jeg prøvede det igennem, men først vil der blive kigget nærmere på en anden om mere enkel løsning på formidling i byrummet.

Mp3 tur i Aalborg

I Aalborg har amatørteatret "Det Hemmelige Teater" i flere år haft stor succes med at lave byvandring hvor gæsterne bliver fulgt rundt i byens gader af en skuespiller, som spiller rollen som tjenestepigen Marie, der lever i 1600 tallets Aalborg. På deres vej rundt i byen møder gæsterne en lang række historiske personer som fortæller om deres liv, og om de steder og bygninger som omgiver dem. Disse byvandring er naturligvis ret ressourcekrævende og med en spilleperiode på blot fire uger i sommerferien, er det et begrænset antal "gæster" som har kunnet benytte sig af muligheden.

HISTORISK BYTUR PÅ MP3

Følg Marie rundt i Aalborg...

Marie er tjenestepige og forsynet med et godt snakketøj og evnen til at fortælle vidt og bredt om alt hun ved - og det er ikke så lidt. Hun kender byen - hver en krog og hvert et hjørne og til alle tider.



Figur 4 - Kort til Mp3 tur

For at give flere muligheden for at opleve byens historie på denne levende måde har Visit Aalborg i samarbejde med "Det Hemmelige Teater" indspillet byvandringen på MP3 lydfiler som kan hentes på Visit Aalborgs hjemmeside. Alternativt kan man låne en Mp3 afspiller med lydsporene på hos turistinformationen. Sammen med Mp3 filerne følger et kort over Aalborg hvor på der er indtegnede numre som svarer til track-numrene på mp3 filerne, når man står på et sted i byrummet som er afmærket på kortet skal man tænde for det track-nummer som svarer til stedet.

På turen rundt i Aalborg bliver man fulgt af tjenestepigen Marie som fortæller om byens borgere og om de steder man besøger. Hun

beskriver levende om hvordan livet i renæssancen var både hårdt og barsk for mange. Og hun fortæller om de storkøbmænd som sikrede at Aalborg havde et rigt handelsliv.

Inden mp3 turen bliver evalueret vil der ganske kort blive set nærmere på en enkel en ganske enkel men også effektiv form for historieformidling i byrummet nemlig Aalborgs gadeskilte.

Gadeskiltene i Aalborg

Når man bevæger sig rundt i Aalborgs centrum kan man på gadeskiltene læse en kort historien om gadenavnet. På denne meget simple og lavpraktiske måde er det lykkedes at lave historieformidling som er en naturlig del af gadebilledet.

Da skiltene giver en naturlig begrænsning af tekstmængden, er det som bruger, nemt at overskue den information man får fra skiltene. Eksemplet er taget med her for at vise at selv meget små fortællinger kan være med til at afdække historien og vise hvordan historien har været med til at forme den by som vi lever i, i dag.

Erfaringer med byrumsformidling

Ved at bevæge mig rundt i byrummene i henholdsvis Vejle og Aalborg har jeg fået en større forståelse for hvilke store udfordringer der kan være i at formidle ude i byrummet. Selvom løsningerne er meget forskellige er der nogle fællestræk som er værd at overveje i et design af en historieformidling i byrummet.

Vejle

Løsningen i Vejle har den helt klare fordel at den kombinerer flere medier. Fortællingerne kan således gøres levende og spændene med både lyd, billeder og video. Samtidigt giver smartphone-løsningen mulighed for vise vej, således at brugeren ikke nødvendigvis behøver at være kendt i byen. Under testen af løsningen i Vejle var det meget dårligt vejr, temperaturen var omkring frysepunktet, der var kraftig slagregn og voldsom blæst, under disse forhold var det ikke særligt motiverende at gå på opdagelse i byrummet. Vejret er en af de faktorer som der ikke kan tages højde for når der skal designes oplevelser udendørs, men vejret har alt andet lige en meget stor betydning for hvad brugerens indtryk af turen bliver.

Historien som bliver brugt i Vejle er god og den fangede mig, og ideen om at man skal finde en forsvunden person virker godt. Undervejs bliver man stillet nogle simple opgaver som gør at man bliver opmærksom på byrummet, det kunne således være at svare



Figur 5 - gadeskiltene i Aalborg

på hvor mange staturer der er muret ind i en bygning eller kigge op og finde et bestemt vindue i det hus hvor den forsvundne museumsinspektør boede. Selvom det er en fiktiv historie, som er mere krimi end hvad museer normalt bruger, giver den et godt grundlag for at se på byens rum. En stor styrke ved spillet i Vejle er at der ikke findes en endelig løsning, det er op til brugeren at tage notater, der kan sammenstykket til brugerens egen historie om den forsvundne museumsinspektør. Ved at det er op til brugen selv, at vurdere hvilke ting som han finder vigtigt eller ej, kan brugen selv bestemme hvilke steder i byen som han ønsker at stoppe op ved og måske bruge mere tid på end andre. Vejle løsningen har dog en svaghed idet meget er overladt til brugernes egen fantasi, den historie som brugeren får fremstillet når de kommer tilbage fra byen, kan som sådan være fuldstændigt blottet for den sande historiske virkelighed. Dette betyder at eleverne som tager turen i princippet kan nå frem til en fortælling, som på ingen måde gør brug af historien og de historiske steder som de besøger.

De to løsninger som findes i Aalborgs gader gør ikke brug af avanceret teknologi som i Vejle. Men de har vær især nogle værdier og udfordringer som er hver at fremhæve.

Mp3 turen

Mp3 turen som man kan tage rundt i Aalborg er godt produceret og skuespillerne, som ligger stemme til turen gør det rigtigt godt. Der hvor turen fejler, er at længden af stoppene følelses uendeligt lange. De længste stop vare op imod 7 minutter og det er simpelthen for længe at kigge på et hus. I alt vare lydklippene 1 time og 15 minutter og dertil skal ligge at der en gå tur rundt på ca. 45 minutter så dermed løb turen op 2 timer.

En anden anke mod turen er at den ikke egner sig til at blive afviklet i grupper. Det vil være muligt at afspille turen på en højtaler som en gruppe fælles stå og lytter til, men hele historieuniverset er bygget op omkring at Marie taler direkte til dig, med lydeffekter så man føler man står i en renæssance-by. Når man står med høretelefoner på og kan lukke trafikstøj og anden larm i gaden ude kan man godt stå og få fornemmelsen af at man virkeligt er tilbage i tiden.

En positiv ting ved mp3 turen er at man har et kort af papir, som er med til at guide en rundt i byen. Selvom man med smartphonen i Vejle var i stand til at bruge et digitalt kort virkede det mere overskueligt i Aalborg med et gammeldags kort.

Overordnet set lærte man en del om livet i Aalborg i renæssancen og om de personer som var betydningsfulde i byen i denne periode. Dermed var læringsdelen og den faktiske historie noget større end det var tilfældet i Vejle.

Gadeskiltene

Byskiltene er en lille men meget skæg ide som giver en hurtigt indblik i hvorfor byen ser ud som den gør. En af svaghederne ved skiltene er at der ikke umiddelbart er mulighed for at få yderligere informationer. Gadeskiltene gør netop det modsatte af mp3 turen ved at være hurtige og præcise i deres formulering af historien. En helt klar fordel ved skiltene er det ikke kræver hverken mobiltelefon og Mp3 afspiller, og de kan således ramme en langt bredere målgruppe.

Opsummering

Som det fremgår herover, er der både positive og negative sider af de forskellige løsninger. Det vises at der er mange faktorer som der bør tages hensyn til når der laves formidling i byrummet. Fælles for både Vejle løsningen og Mp3 turen var at det nogle rigtig gode historier som blev fortalt, samtidigt brugte historierne byen som en stor kulisse hvor de historiske bygninger fungerer som bagtæppe. En god fortælling i de rette omgivelser kan således være med til at gøre turen rundt i byen mere levende og spændene. Fortællingerne i de to eksempler var i sig selv af en så høj kvalitet at man kunne leve sig ind i hvordan byen har set ud i fortiden, og samtidigt få en større forståelse for hvilke forhold vores forfædre levede under.

Endelig problemformulering

I undersøgelsen af de eksisterende løsninger og i afsnittet om museerne blev der indsamlet en del viden som svarer på den første del af problemformuleringen som bekendt lød;

Hvordan har man skabt historieformidling i byrummet, hvilke erfaringer kan man udlede af disse tiltag og hvilke udfordringer har museerne i dag?

Der blev kigget på tre løsninger som var meget forskellige, men som alligevel havde nogle fællestræk som det er værd at fremhæve. Først og fremmest betyder den historie som bliver fortalt utroligt meget. Det er historien som binder hele forløbet ude i byrummet sammen og det er således her der bør sættes ind hvis man skal forøge oplevelsen. Herudover blev det slået fast at byen er en god kulisse som netop kan understøtte historien. En anden vigtig lektie som blev gjort var, at brugen bør inddrages for at give den optimale oplevelses.

På baggrund af de erfaringer som blev indsamlet ude i byrummet, er der opnået en forståelse for de problematikker som kan opstå når man tager museet og dets formidling med ud i gaden. Det giver grundlag for at opstille en hypotese som lyder;

Den gode historie er grundlæggende for at historieformidling i byrummet fungerer. Den gode historie kan virke motiverende og skabe interesse for læring som umiddelbart lyder kedeligt og den gode historie kan skabe en oplevelse for folk som normalt ikke interesser sig for historie. Unge, som museerne gerne vil have fat i, opholder sig frivilligt i byrummet og det derfor et godt sted udlægge historieformidlingen.

For at afprøve denne hypotese kan der opstilles en anden del af problemformuleringen som lyder.

Hvordan kan man højne kvaliteten af den "sande historie" og således gøre den til en lærerig og spændene oplevelse, som motiver målgruppen til interesse for historie.

Denne problemformulering skal svare på hvilke konkrete tiltag som kan højne kvaliteten af det som her kaldes den sande historie. Den sande historie referer til den historisk korrekte historie. Der vil naturligvis kunne sættes spørgsmålstejn ved om den historie vi kender er sand, men da den historie som bliver præsenteret om lidt tager sit udgangspunkt i historikernes forskning, må man kunne

antage at den er historisk korrekt. Det er vigtigt at historierne som fortælles i byrummet er korrekt. Museerne har som det blev beskrevet en pligt, ifølge museumsloven, til at formidle den forskning som de bedriver og dette er naturligvis vigtigt at respektere.

I det følgende vil målgruppen blive snævret yderligere ind fra blot at omfatte unge til at blive endnu mere konkret.

Faktaboks; Historiekanoens 29 punkter;

- Ertebøllekulturen
- Tutankhamon
- Solvognen
- Kejser Augustus
- Jellingstenen
- Absalon
- Kalmarunionen
- Columbus
- Reformationen
- Christian 4.
- Den Westfalske Fred
- Statskuppet 1660
- Stavnsbåndets ophævelse
- Stormen på Bastillen
- Ophævelse af slavehandlen
- Københavns bombardement
- Grundloven 1849
- Stormen på Dybbøl 1864
- Slaget på Fælled
- Systemskiftet 1901
- Kvinders valgret
- Genforeningen
- Kanslergadeforliget
- Augustoprør og Jødeaktion 1943
- FN's Verdenserklæring om Menneskerettigheder
- Enerikrisen 1973
- Murens fald
- Maastricht 1992
- 11. september 2001

(Undervisningsministeriet 2009, 10)

Målgruppe

Der findes i dag ikke et målrettet tilbud for historieformidling i byrummet for folkeskoleelever i Aalborg. Det som kommer tættest på er Aalborg Historiske Museums tilbud til skoleklasser, om at de kan komme på en byvandring, hvor en af museets inspektører fortæller om byens historie. Indholdet i byvandringerne kan målrettes til den periode eller det tema som den enkelte klasse arbejder med. De uddannede historikere og arkæologer som tager sig af byvandringerne tilbyder nogle unikke og levende fortællinger. Dette tilbud koster 500 kr. for én times byvandring². Prisen på 500 kr. er mere end hvad skolerne har råd til og det betyder at skolerne ikke benytter sig af tilbuddet. Det er bl.a. i lyset heraf at der er brug for at målrette et billigt alternativt til brug for folkeskolens historielærere.

Produktet vil henvende sig til folkeskolens historieundervisning. Historieundervisningen starter i 3. klasse og slutter med afgangsprøve i 9. klasse. Der er et meget stort spænd imellem eleverne i 3. klasse som er omkring 8 år og frem, til de 16.-17-årige elever som findes i 9. klasse. Det vil være meget vanskeligt at lave ét tilbud som rammer alle eleverne i folkeskolen og der må således laves nogle afgrænsninger som giver mening på flere områder. Først og fremmest skal tilbuddet passe med en eller flere af de kanonbestemte, historiske begivenheder som eleverne skal gennemgå i historieundervisningen. Endvidere bør produktet falder inden for de trinmål, som findes for historieundervisningen i folkeskolen, og endeligt er der nogle praktiske ting som bør tænkes ind og overvejes, før valget af målgruppe.

Først gennemgås kort historiekanoen og de historiske begivenheder som indgår i denne. Dernæst ses hvilke trinmål, som findes for folkeskoleeleverne i historieundervisningen. Endvidere ses hvilke praktiske overvejelser der skal indgå i valget af målgruppe. Slutteligt vil følge en diskussion om valget af målgruppe.

Historieundervisningen i skolen

Historie kanonen

Siden 2006 har historielærerne i folkeskolen været underlagt et krav om at gennemgå 29 specifikke historiske begivenheder fra den såkaldte historiekanon. Disse begivenheder skal inddrages kronologisk i historieundervisningen fra 3. til 9. klasse. De 29 begivenheder findes i faktaboksen.

² www.nordjyllandshistoriskemuseum.dk

Produktet bør inddrage et eller flere punkter fra historiekanonnen.

Trinmål

Folkeskoleeleverne skal leve op nogle trinmål som går fra 3.-4. klasse, fra 5.-6. klasse og fra 7.-9. klasse. Efter henholdsvis 4, 6 og 9 klasse skal eleverne dermed have opnået målene og kunne forklare den historiske udvikling som ligger bag. Herunder er de enkelte mål i skema, efterfølgende vil der blive set nærmere på de forskellige klassetrin.

Trinmålene i folkeskolerne er tæt forbundet med læseplanerne som kort vil blive opridset herunder.

Trinmål efter 4. klassetrin	Trinmål efter 6. klassetrin	Trinmål efter 9. klassetrin
fortælle om familie, slægt og fællesskaber og berette om episoder, der har haft betydning for familiens liv	fortælle om magtforholdet mellem konge og kirke i Danmark	sammenligne nutidige levevilkår i Danmark med andre lande og diskutere de historiske årsager til forskellene
fortælle om spor fra fortiden i lokalområdet og gengive dem i tegning og dramaform	fortælle om mødet mellem europæerne og andre folk og forklare magtforholdene	give eksempler på, at en periodes fremherskende værdier og holdninger kan forklare afgørende begivenheder og samfundsforandringer
kende til hverdagen i andre kulturer	kunne påvise udenlandsk indflydelse på udviklingen i Danmark på erhvervsmæssige og kulturelle områder	karaktarisere forskellige typer af ind- og udvandring og diskutere kulturmødets positive og negative sider
	gengive eksempler på dansk indflydelse i udlandet og karakterisere mødet mellem dansk og fremmed kultur	kende forskellige demokratiformer og tage stilling til, hvilke rettigheder og pligter de giver den enkelte
	fortælle om kendte danske kvinder og mænd og vurdere, om deres indsats kan spores i dag	kunne beskrive forskellige tidsaldres former for magtanvendelse og diskutere begrundelser og konsekvenser
	beskrive samspillet mellem den enkelte, grupper og det nationale fællesskab i et udviklingsperspektiv	kende forskellige måder at løse konflikter på i tid og rum og vurdere effekten af forskellige fredsbevarende og konfliktløsende aktiviteter

(Undervisningsministeriet 2009, 8)

3-4. klassetrin

Historieundervisningen for de mindste klasser tager sit udgangspunkt i elevernes hverdag. Eleverne i 3-4 klasse kan relatere historien til deres egne hverdag og målet i de mindste klassetrin er at eleverne kan skelne imellem fortid og nutid. Dette

kan f.eks. opnås ved at eleverne arbejder med børns levevilkår i "gamle" dage og sammenligner disse med deres egen hverdag (Undervisningsministeriet 2009, 12).

Gennem historieundervisningen er det vigtigt at eleverne får en indsigt i og forståelse for, tid og rum. Dette kan f.eks. gøres ved at eleverne laver tidslinjer eller stamtræer over deres eget liv og familie (Undervisningsministeriet 2009, 13). Undervisningen skal foregå på en måde så eleverne anvender varierede erkendelses- og fremstillingsformer. Eleverne skal i arbejdet med historie udvikle deres evne til at læse, lytte, fortælle, genfortælle, beskrive, illustrere, rekonstruere og dramatisere. Læremidlerne kan omfatte både it-baserede lærematerialer, faktuelle og fiktive historiefortællinger, museumsbesøg genstande, billeder og film og lærebøger med eksemplariske og enkle gengivelser af fortidsrepræsentationer (Undervisningsministeriet 2009, 13).

I forhold til historiekanonien skal eleverne i 3.-4. klasse arbejde med perioden Ertebøllekulturen til Absalon dvs. fra ca. 5.400 f.Kr. til 1201 (Undervisningsministeriet 2009, 13).

5.-6. klassetrin

Trinmålene for elever i 5.-6.klasse, bygger videre på den viden som eleverne har opnået på de tidligere klassetrin. På dette trin skal eleverne styrke deres kritiske sans og de skal selv blive i stand til at bedømme forskellige informationskilder. Eleverne skal også blive i stand til at placere forskellige tidsepoker i forhold til hinanden og dermed være i stand til at stille begivenhederne op kronologisk. Eleverne skal også kunne beskrive relationer, f.eks. imellem stat og kirke eller mellem europæere og andre folkeslag.

Eleverne skal også være i stand til at formulere spørgsmål om historien som de selv finder svaret på i forskellige kilder, det kan f.eks. være faktuelle og fiktive historiske fremstillinger og film, it-baserede materialer, herunder internettet, kildemateriale, historisk atlas og lærebøger (Undervisningsministeriet 2009, 14).

I forhold til historiekanonien skal eleverne i 5.-6. klasse arbejde med perioden fra Kalmarunionen til Statskuppet 1660. (Undervisningsministeriet 2009, 14)

7.-9. klassetrin

Eleverne skal ligesom i det foregående trin arbejde med kildekritik. Desuden skal eleverne i større omfang stifte bekendtskab med metoder til at analysere og vurdere historiske problemstillinger. Konkret kan eleverne arbejde med forskellige epokers samfunds- og menneskesyn, for derved at få en indsigt i hvordan det enkelte

menneske i praksis er blevet inddraget i beslutningsprocesserne. Eleverne skal blive i stand til at nutidige levevilkår med andre landes samt diskutere de historiske årsager der kan være til forskellene. I løbet af undervisningen skal eleverne erhverve sig overblik over kronologien i historien og blive fortrolige med absolut kronologi (Undervisningsministeriet 2009, 15).

I forhold til historiekanonien skal eleverne i 7.-9. klasse arbejde med perioden fra stavnbåndets ophævelse 1778 til 11. september 2001. (Undervisningsministeriet 2009, 15)

Praktiske overvejelser

Rent praktisk er det nødvendigt med en afgrænsning på flere områder. For det første skal eleverne som tilbuddet henvender sig til være i stand til at bruge en mobiltelefon med applikationen "AR Layar". Dette kan dog ikke forventes at give de store problemer da eleverne i folkeskolen kan forventes at være superbrugere af mobiltelefoner. "AR Layar" stiller dog et lille krav til at eleverne skal kunne lidt engelsk, da applikationen pt. kun findes i en engelsk version. Dette krav kan dog afviges da brugen af tekst i programmet er meget begrænset. For det andet skal eleverne være store nok til selv at bevæge sig rundt i byen på egen hånd. Dette krav er væsentligt og udelukker som udgangspunkt de mindste klasser.

Valg af målgruppe.

Historielærerne i folkeskolen bliver som det fremgår herover stillet overfor en række meget specifikke krav til undervisningen. For at imødekomme kravene til undervisningen vil det være hensigtsmæssigt at målrette produktet til en af de tre trinmål.

Det er kun i de yngste klasser at læseplanen ligger op til at eleverne skal ud af skolen og opleve historien ude i landskabet. I de to andre trin ligges der alene op til, at historieundervisningen skal foregå med udgangspunkt i bøger, internet, film ol. Det er således nærliggende at tage udgangspunkt i de mindste klasser når produktet skal designes. Dette er dog ikke foreneligt med de praktiske krav som forudsætter at eleverne kan bevæge sig rundt på egen hånd. Selv med en ekstra lærer vil det med 28 elever i en klasse, ikke være hensigtsmæssigt at bevæge sig rundt i byrummet i samlet flok. Det vil med elevernes lave alder, i 3.-4. klasse, heller ikke være forsvarligt at lade dem bevæge sig rundt alene i mindre grupper. De mindste klasser kan således udelukkes.

Trinmålene og læseplanerne for de ældre klassetrin ligger ikke op til at eleverne skal uden for klasselokalet. Det er derfor vigtigt at

produktet imødekommer lovkravene til undervisningen på andre områder, dette kan f.eks. sikres ved at produktet kan bruges i undervisningen inden for et af kanonpunkterne.

Udgangspunktet for dette projekt er historieformidling i byrummet og det er således nærliggende at kigge på hvilke kanonpunkter som kan relateres til Aalborgs byrum og som der kan findes spor efter den dag i dag. Hvert af kanonpunkterne repræsenterer hver især nogle dramatiske begivenheder, som alle har trukket spor til Aalborg i større eller mindre omfang. To oplagte kanonpunkter som kunne formidles i byrummet er "augustoprøret" under anden verdenskrig eller renæssancen. Begge punkter findes der masser af spor efter i Aalborgs byrum i dag. Især renæssancen har dog sat sit tydelige præg på Aalborg og de mange huse som er tilbage fra perioden, kan bruges til fortælle en fascinerende historie. Renæssancen behandles i kanonpunkterne omhandlende reformationen og Christian den fjerde, begge punkter ligger inden for 5.-6.klasses trinmål og det vil således være oplagt at lave et produkt rettet i mod dette alderstrin.

Den store udfordring kommer når Christian Den Fjerde, byen Aalborg og de tilbageværende renæssance huse skal indgå én og samme historie, men det vendes der tilbage til når produktet bliver designet.

Herover er der opnået en del viden om målgruppen og om deres og skolernes tilgang til historien. Det blev slået fast at formidlingen ude i byrummet skal være meget billigere eller gratis før folkeskolerne har råd til at benytte det. For at der tid i den pressede undervisning er det vigtigt at kanonpunkterne indgår. Disse kanonpunktet skal kunne relateres til Aalborg således byrummet og renæssancehusene aktivt kan indgå i historien. Og sidst men ikke mindst er det vigtigt at det er den "sande" historiske fortælling som eleverne præsenteres for.

Nu vil der blive set lidt på om de unge overhovedet gider være i byrummet.

Unge og byrummet

I det følgende vil der blive set nærmere på hvordan unge bruger og opholde sig i byrummet. Først vil der blive set generelt på byrummet som opholdsted og hvordan byrummet har forandret sig, i takt med samfundet har ændret sig. Efterfølgende vil der blive kigget nærmere på hvad der får unge til at opholde sig i byrummet og om historieformidlingen er foreneligt med dette.

Byrummet

Byrummene som vi kender dem, er ligesom det omkringliggende samfund under hastig forandring. Byrummet, som var indrettet til industrisamfundet må vige til fordel for de nye krav som videnssamfundet og dets borgere stiller til et moderne byrum. Tidligere var byrummene stærkt opdelte, således at der var rum til arbejde og rum til at bo. Denne opdeling var en nødvendighed, idet at det ikke var hensigtsmæssigt at bo op ad støjende og forurenede industrier. I videnssamfundet ønsker borgerne multifunktionelle områder som giver plads til både arbejde, fritid og bolig (Skove 2008, 26).

Det har altid været et ønske fra byplanlæggere at designe byrummene så folk har lyst til at opholde og lave aktiviteter i dem. Aktiviteter i et byrum er med til at skabe liv og øget sociale aktiviteter. (Harder, Unges Brug af Byrummet 2010, 9) Siden starten af 70'erne har der været et øget pres på uderummet som opholdsted, dette pres kom i begyndelsen fra bilerne, som optog torve og pladser og ikke efterlod plads til mennesker og aktiviteter. I dag kommer presset fra en anden kant, internettet og fra de unikke og store omvæltninger som denne teknologi skaber i vores liv og samfund. Der sker i dag en tidsforskydning fra det fysiske rum over til de virtuelle rum (Harder, Unges Brug af Byrummet 2010, 9). At hænge ud på internettet eller at hænge ud i byrummet er begge aktiviteter, som er frivillige. Hvis man ønsker at skabe live og sociale aktiviteter i byrummet er det således nødvendigt at det er mere attraktivt og en større oplevelse at opholde sig i byrummet end foran computeren.

De unge

Det har ikke været muligt at finde data for 5. og 6. klassers brug af byrummet, dette skyldes med stor sandsynlighed at de er for unge, til at må benytte byrummet som opholdssted i deres fritid. I stedet vil der blive set på hvordan lidt ældre unge i gymnasiealderen bruger byrummet. Der er således et spring mellem de unge i 5. og 6. klasse og op til de yngste gymnasieleverne er på ca. 5 år. Dette

betyder ret meget da unge udvikler sig enormt i denne aldersgruppe. Alligevel peger undersøgelsen på nogle tendenser, som med stor sandsynlighed også kan gælde for de yngre.

I 2009 gennemførte Aalborg Universitet en undersøgelse hvor man udstyrede 212 gymnasieelever og elever fra ungdomsuddannelser med en GPS enhed som loggede de unges færden rundt i byen. Udover GPS delen af undersøgelsen blev der også foretaget en lang række interview og spørgeskemaundersøgelse, alt sammen noget som kan være med til at give et billede på hvad der får unge til at bruge og opholde sig i byrummet. Denne meget omfangsrige undersøgelse tegnede et klart billede af hvordan de unge bruger og bevæger sig rundt i Aalborg, endvidere gav undersøgelsen nogle svar på hvad de unge forventer af byrummet.

Undersøgelsen er som nævnt foretaget blandt elever på gymnasier og ungdomsuddannelser, dvs. unge som er imellem 16 og 23 år. Deres ønsker til byrummet rummer en interessant pointe, idet de nævner kulturtilbud og underholdning på en fjerde plads over vigtige ting i byrummet (Harder 2008). Selvom de unge nok ikke selv tænker på historieundervisning og historiskebygninger når de taler om underholdning og kultur, kunne det håbes, at man ved at have givet dem et indblik i byens historie tidligt i deres skoleforløb vil kunne skabe en flig af interesse som de tænker tilbage på når de som ældre opholder sig i byrummet. Undersøgelsen viser nemlig at de unge netop opholder sig i den historiske bykerne i deres fritid.

Undersøgelsen fortæller også noget om den tidsforskydning som er sket fra det fysiske rum over til det virtuelle. De unge i undersøgelsen fortæller at de bruger op imod 10 timer om dagen på internet og konsolspil, og herunder bruges en del tid på aktiviteter som tidligere forgik i byrummet, det gælder f.eks. fodboldspil på computer eller tennisspil på Wii (Harder, Unges Brug af Byrummet 2010, 10). For 5.-6. klasse elever gælder, at de bruger 130 minutter i gennemsnit om dagen på rent computerspil og lidt mere i weekenden. (Medierådet 2002) Dette er interessant, da der netop med mobiltelefoner kan skabe et crossover mellem det traditionelle byrum og computerspillene, og måske kan dette være med til at hive de unge væk fra skærmen og i stedet lade dem brug byrummet som spilleplade.

Historierne

I det følgende afsnit vil historien som skal formidles blive præsenteret, og desuden vil nogle teorier, som bruges i det videre designforløb, blive gennemgået. Det drejer sig dels om teorier som knytter sig til at fortælle en spændende historie som kan fange publikum (Campbel og Vogler, samt Chris Crawford). Dels drejer det sig om teori som beskriver hvad der sker når folk bliver fanget og fastholdt af en historie (flow).

Inden der bliver gået i dybden med teorier om historierne vil den sande historie som ønskes formidlet blive præsenteret.

Historien om hungersnøden i Aalborg

Som nævnt i afsnittet om målgruppen er der nogle oplagte historiske perioder som der kan tages fat i når der skal laves historieundervisning, med udgangspunkt i det historiske Aalborg. Renæssancen findes der i dag mange spor af og det giver nogle oplagte lokationer som kan bruges som kulisse for fortællingen.

Den historiske fortælling der skal formidles må nødvendigvis bygge på en sand historie, for derved at sikre at eleverne får noget ud af "undervisningen" i byrummet. I Vejle var det f.eks. meget problematisk at eleverne kunne gennemføre forløbet, uden at have stiftet bekendtskab med den historiske historie. I afsnittet om målgruppe blev det slået fast at et forløb med formidling i byrummet nødvendigvis må kunne passes ind i historieundervisningen og dennes kanonpunkter for at det kan "sælges" til historielærerne.

Når man kigger udover Aalborg i dag og ser på hvilke renæssancebygninger som står tilbage, er der mange lokationer at tage fat på. Der er Jørgen Olufsens gård, Aalborghus Slot, klostrene, Budolfi kirke og så naturligvis Jens Bangs Stenhus. Når man dykker ned i historien om disse bygninger, afsløres en masse spændende fortællinger som hver især kan gøres til grundlag for formidling i byrummet. Der er dog især en fortælling som vil kunne udvikles og gøres til genstand for en fængende og motiverende historie, og som samtidigt kan kobles sammen med kanonpunktet om Christian Den Fjerde. Det er historien om hungersnøden i 1624 (Tvede-Jensen og Poulsen 1988, 293-306).

Den kort version er historien denne; i 1624 var der alvorlig strid i Aalborg, der var hungersnød i landet efter at høsten havde fejlet i både 1622 og 1623. Manglen på korn var særlig slem i Aalborg fordi byens mange købmænd opkøbte korn for at sælge det til udlandet.

Kongen, Christian Den Fjerde, indførte eksportforbud af korn for at holde priserne nede. I foråret 1624 blev der i ly af natten lastet korn på nogle hollandske skibe. Da borgerne i Aalborg opdagede dette opstod der oprørsstemning i byen, 300 borgere anført af skomager Jørgen Pøller opsøgte borgmesteren Jørgen Olufsen. Jørgen Olufsen var udpeget af kongen som byens borgmester og udover dette hverv var han også selv storkøbmand og tjente mange penge på at handle med korn. 13 mænd anført af skomageren trængte ind til borgmesteren og under trusler og tumult afgav de deres klage over at borgmesteren tillod lasten af de hollandske skibe og over at byens tolder, tilsyneladende havde modtaget bestikkelse på 2.000 rigsdaler for at se den anden vej. Sagen fik et retsligt efterspil, hvor Jørgen Pøller blev dømt til døden, samt at han skulle afgive al sin ejendom. De 12 andre som trængte ind til borgmesteren blev hver især idømt en bøde på 40 rigsdaler. Under sin arrest lykkedes det i mellemtiden Jørgen Pøller at flygte og det var selv om han var lænket på både hænder og fødder. Vagten, der hed Peter Skonning, som var sat til at passe på Jørgen Pøller, blev efterfølgende idømt strafarbejde for sin pligtforsømmelse. Borgmesteren Jørgen Olufsen blev bedt om at vidne i retssagen, imod de 12 håndværkere, hvilket han også gjorde, uheldigvis svigtede hans hukommelse og han kunne ikke huske hvad der op og ned i forhold til de ulovlige korntransporter. Som følge af han dårlige hukommelse og stor modstand imod ham blandt byens borgere, måtte han i 1625 bede kongen om sin afsked. Den dramatiske afgang betød at Jørgen Olufsen levede resten af sit liv tilbagetrukket og isoleret på sin købmandsgård - den købmandsgård som den dag i dag ligger i Østerågade.

Sådan kan historien fortælles sandfærdigt, kort og præcist, dog vil man med fordel kunne dele den op og gør den mere rettet imod også at skulle underholde folk. Dette vil der blive set nærmere på i det følgende.

The Hero With A Thousand Faces

Alle historier har en grundlægende struktur som historien om den tapre skomager også vil kunne sættes ind i, dette vil der blive set nærmere på i dette afsnit.

I 1949 udkom "The Hero with a Thousand Faces" hvor mytologen Joseph Campbell beskriver hvilke fællenævner der findes blandt verdens myter. Han når frem til en række elementer som er til stede uanset hvor i verden historien udfolder sig, han beskriver det selv således;

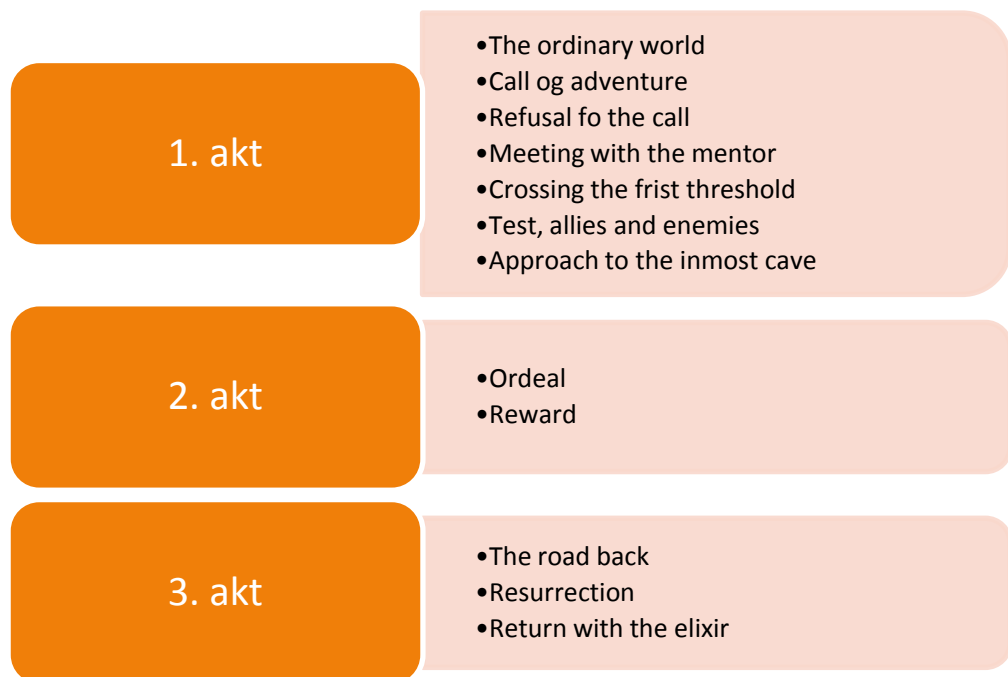
A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man. (Campbell 1949, 28)

Det som er grundlæggende i myterne er ifølge Campbell, en rejse hvor helten rejser ud og bliver stillet overfor forskellige udfordringer som han med kraft og snilde må overvinde. Når helten gået meget igennem vender han hjem som et bedre menneske. Campbell opdeler således myterne i en række stadier, ikke alle stadier er til stede i alle fortællinger men nogle vil altid være til stede. Campbell kalder denne fundamentale struktur for monomyth, altså den grundlæggende myte. Det som Campbell gør, er at beskrive de myter som allerede findes og beskrive hvorledes deres fælles struktur er bygget op. Det som i mellemtiden er mere interessant er at se nærmere på hvordan Campbells viden om myter kan bruges til at fortælle historier i dag.

The Writers Journey

Christopher Vogler har netop taget Campbell arbejde og ført det over på moderne historiefortælling. Gennem sit arbejde som redaktør af filmmanuskripter har Vogler gennemlæst op imod 10.000 manuskripter til små og store film. Vogler har i sit redaktørjob brugt Campbells monomyth og sat historierne ind i den. Hans erfaringer og viden har han udgivet i bogen *The Writers's Journey*, som er en guide til hvordan, man kan bruge Campbell arbejde når der skal skabes historier som fænger.

Den grundlæggende struktur for moderne historiefortælling opstiller Vogler som 12 stadier som igen kan inddeles i tre akter som vist herunder:



Herunder følger en gennemgang af de forskellige stadier som de er beskrevet af Vogler. Endvidere vil det blive beskrevet hvordan historien om hungersnøden kan passes ind i stadierne, for derved at blive præsenteret mere spændene.

Historiens stadier

The ordinary world

De fleste myter og historier start med at præsenter helten i dennes almindelige verden, dvs. heltens dagligdag før han bliver helt. Denne præsentation skal være med til at vise den kontrast der er til den specielle verden som helten senere i historien bliver bedt om at træde ind i. (Vogler 1992, 81-98)

Livet i Aalborg op til hungersnøden i 1624, var egentlig meget godt. På torvet var der brød at købe og sulte døden skete kun for de fattigste. Jørgen Pøller er skomager, laver mest træssko, men indimellem laver han også finere sko til byens købmænd. Jørgen Pøller lever sit liv og passer sine egne sager.

The Call To adventure

Helten bliver præsenteret for et problem eller en udfordring som ofte truer freden i den ordinære verden hvori helten lever sit liv. Det vil typisk være et spørgsmål om ubalance mellem det gode og det onde eller mellem natur og mennesker. Ofte vil "the call to adventure" stille et spørgsmål, der er gennemgående i resten af

historien det kan f.eks. være; hvis helten ikke tager opgaven vil det onde så sejre? (Vogler 1992, 99-106)

Efter at høsten har slået fejl to år i træk er der bragt ubalance i tingene, folk dør af sult og folk er desperate efter mad. Heldigvis har kongen, Christian den Fjerde, netop beordret at man ikke længere må sælge korn til udlandet, der går dog rygter om at nogle storkøbmænd forbryder sig mod kongens ordre og læsser korn på udenlandske skibe om natten.

Jørgen Pøller er god til at tale for sig, han bliver opfordret til at gå til borgmesteren og fortælle at byens borgere ikke vil finde sig i at købmændene er delvis skyld i hungersnøden.

Refusal of the call

Dette punkt handler om heltens frygt for det ukendte. På dette stadie af fortællingen er helten endnu ikke overbevist om at han kan klare opgaven og han overvejer derfor at blive i den tryk og kendte verden. Før helten kommer videre er det nødvendigt at helten selv oplever den uretfærdighed som truer freden eller at helten møder en mentor som kan få helten til at indse at han må gøre noget. (Vogler 1992, 107-116)

Jørgen Pøller afslår i første omgang at tage opgaven på sine skuldre, der må være andre som kan tage sig af denne sag. Jørgen Pøller bliver dog direkte involveret da han en aften er nede ved Østerå. Her ser skomageren med sine egne øjne hvordan hollandske matroser læsser korn ombord på deres skibe. Til sin store forbløffelse opdager Jørgen at byens tolder står og kigger på at dette sker.

Mentor

På dette tidspunkt i historien vil helten møde sin mentor. Denne mentor har stor symbolsk værdi for myterne, båndet mellem helten og mentoren kan sammenlignes med de bånd der mellem forældre og børn eller gud og menneske. Mentorens rolle i historien er at forberede helten på sin rejse og på de udfordringer som helten vil møde undervejs. Oftest vil mentoren ikke selv tage med på rejsen og helten må være klar på at møde det ukendte på egen hånd. (Vogler 1992, 117-126)

Denne opdagelse gør Skomageren sur, men han er stadig i tvivl om hvad han kan gøre ved situationen. Han beslutter sig for at gå til Jens Bang som er storkøbmand, han er kendt for at være meget retskaffen men også noget speciel. Jens Bang er desuden halvbroder

til borgmesteren, men de kan ikke fordrage hinanden. Historien er nemlig den at efter Jørgen Olufsen havde bygget sin store købmandsgård, havde Jens Bang grint af ham og sagt; kalder du det et hus, nu skal jeg vise dig et hus. herefter byggede Jens Bang i løbet af bare to år et kæmpe hus i 5 etager³.

Oppe hos Jens Bang fortæller Jørgen Pøller om hvad der er sket og købmanden lytter. Efter megen snak frem og tilbage overbeviser Jens Bang, Jørgen Pøller om at han skal samle nogle folk som skal gå til borgmesteren og fortælle at byens tolder er involveret i smugleriet.

Crossing the first threshold

Helten vil nu i historien være klar til at træde ind i den specielle verden og fuldt ud forpligte sig til opgaven. Når helten træder ind i den specielle verden vil han samtidigt acceptere opgaven og være villig til at tage konsekvensen af denne beslutning. Det er her at helten fuldt ud forpligter sig og er villig til at ofre livet for at løse opgaven. Fra dette punkt tager historien for alvor tager fart. (Vogler 1992, 127-134)

Jørgen Pøller samler her en række gode folk som enige med ham i, uretfærdigheden ved at storkøbmændene tjener penge på at folk lider nød. De beslutter at de vil gå samlet op til borgmesteren.

Test allies and enemies

Ved indtræden i den specielle verden vil helten møde nye udfordringer. I begyndelsen vil heltens færden i den nye verden være præget af nye indtryk og forvirring. Efter et stykke tid vil helten dog møde forskellige personer og blive stillet over for nogle udfordringer, som hver især vil være med til at introducere den nye verden til helten. De personer som helten møder, kan både være venner og fjender og de udfordringer som findes på vejen kan både være at hjælpe venner eller bekæmpe fjenderne. (Vogler 1992, 135-144)

Inden de når så langt, har byens tolder i mellemtiden hørt om deres planer og han er ikke interesseret i at blive afsløret. Han sender derfor sinde håndlangere ud for at gøre det af med Jørgen Pøller.

³ Jens Bang deltog tilsyneladende ikke i den sande historie men er taget med som mentor af to grunde, for det første er det en sjov historie at manden byggede et af de, på den tid, største huse i Danmark bare for at genere sin bror. For det andet har huset en stor historisk værdi som det vil være synd ikke indgår i historien.

Med snilde og list og med hjælp fra gode folk, lykkedes det Jørgen Pøller at flygte fra tolderens håndlangere og komme i sikkerhed.

Approach to the inmost cave

Det farligste sted i den specielle verden er ofte hovedkvarteret for den største fjende og det er netop her helten når til, i denne del af historien. Når helten træder ind i det farligste sted i den specielle verden, vil han samtidigt blive stillet overfor nogle endnu større udfordringer, ofte må helten uskadeliggøre skurkens vagter før han kan komme ind i "the inmost cave". (Vogler 1992, 145-159)

Næste dag forsamler der sig og op imod 300 mennesker på torvet. Jørgen Pøller og 12 andre gode mænd, går forrest mod Borgmesterens bolig for at klage deres nød. Jørgen Olufsens gård er strengt bevogtet af tolderens håndlangere, men efter en del tumult lykkedes det gruppen at komme ind til Jørgen Olufsen, men kun for at blive overmandet af hans vagter og smidt i fangehullet.

The ordeal

Helten vil i denne del af historien opleve at hans held svigter. I en dødelig kamp med fjenden vil han blive slået tilbage og publikum vil blive holdt hen i spændingen, uden at vide om helten overlever eller dør. Som følge af kampen med det onde vil helten blive genfødt og have opnået en erfaring, som er vigtig i den videre kamp mod det onde. Denne del af historien er vigtig for at få publikum til at føle med helten, den spænding der er ved ikke at vide om helten overlever er nødvendig for at fange publikum. (Vogler 1992, 159-180)

Jørgen Pøller har fejlet i sit forsøg på at få gjort noget ved kornsmugleriet, i stedet er han blevet smidt i fængsel og snart skal han slås ihjel.

Reward

Efter helten næsten var blevet slået ihjel, er han nu klar til at vende tilbage og tage det endelige opgør. Før han endnu engang tager kampen op, må helten dog have noget særligt at kæmpe med, det kan f.eks. være et svær, en amulet eller en ny viden om sin fjende. (Vogler 1992, 181-192)

Vagten som passer på Jørgen Pøller hedder Peter Skonning, han har selv været meget imod storkøbmandenes smugleri og finder det urimeligt at den lille skomager må betale med sit liv. Vagten hjælper derfor skomageren med at flygte. Hermed får Jørgen Pøller sin frihed som belønning.

The Road Back

Denne scene i fortællingen markerer at helten er lige ved at give op og rejse hjem. Men med den nye Reward, erkender helten at der stadig er en udfordring som han må stille op imod. (Vogler 1992, 193-203)

Med sin genvundne frihed, vælger Jørgen Pøller at der må tages et sidste opgør for at hjælpe borgerne i Aalborg.

Resurrection

Helten må genfødes før han kan vende tilbage til den almindelige verden, dette kan kun ske ved at helten tager et sidste opgør med det onde. I denne kamp skal helten bevise at han har lært noget af alle de prøvelser som han har været igennem. Denne sidste og afgørende test beviser at helten virkelig er den helt som kan rede den almindelige verden fra den trussel som helten blev stillet overfor i begyndelsen af historien. Først når dette endelig opgør med det onde er overstået er helten klar til at vende hjem. (Vogler 1992, 203-220)

Det sidste opgør med Jørgen Olufsen, bliver uden direkte hjælp fra helten, i stedet er det i retssagen imod de 12 andre anklagede at den sidste kamp står. Her bliver den grådige købmand og borgmester selv udstillet, da hen ikke kan huske hvad der er sket i forbindelse med kornsmugleriet. Konsekvensen for Jørgen Olufsen er at han må ydmyge sig ved at skrive til kongen og bede om sin afsked som borgmester. Resten af sit liv må han leve tilbagetrukket og skamfuld i sin købmandsgård.

Return with the elixir

Dette sidste afsnit af historien, beskriver heltens tilbagevenden til den almindelige verden. Med sig tilbage til denne verden bringer helten en genstand eller en viden som kan være med til at gøre livet bedre for hele det samfund helten vender hjem til. I nogle historier vender helten hjem med kærlighed, frihed, visdom eller simpelthen en god historie som kan fortælles. (Vogler 1992, 221-235)

Helten vender tilsyneladende ikke hjem til Aalborg, men hans gerning har været med til at sikre at de ulovlige korntransporter blev stoppet. Dermed kan livet blive en lille smule bedre for byens borgere.

Når historien her har taget sin endelige form, som bruges i formidlingen i byrummet, er det nødvendigt at opdigte detaljer og begivenheder for at give historien en tyngde og detaljerighed, som

kan fange tilhørerne. De faktuelle facts som findes om den sande historie, begrænser sig til det som blev beskrevet i gengivelsen som startede dette afsnit, alle detaljer herudover er blevet opdigtet. Det er vigtigt at det opdigtede er tro imod den historiske periode som fortællingen forgår i, det for at give tilhøreren en rigtig forståelse for perioden.

De 12 stadier er hver især en lille historie i sig selv og når de sættes sammen opstår den store fortælling som viser at helten virkeligt er en sand helt.

Udover helten findes der også en række andre personer i historien som der vil blive set nærmere på i det følgende.

Arketyperne

Som det også er tilfældet med stadierne har en hver myte og historie også et persongalleri som går igen. Vogler taler om en række arketyper. Disse Arketyper er udsprunget af Jungs klassiske arketyper som Jung beskriver findes i alle kulturer. Eksempler på arketyper kan være; *Den store moder*, *Den åndelige fader* og *Helten*. Arketyperne er udsprunget af den menneskelige psyke men kommer også konkret til udtryk i f.eks. sagn, myter og fortællinger. Ved at kortlægge dette persongalleri kan der opnås en forståelse for hvad der fanger publikum når de høre en historie. Vogler har følgende figurer som der typisk optræder i historierne;

- Hero – helten
- Mentor – mentoren
- Threshold guardian - vagtposten
- Herald - budbringer
- Shapeshifter – den vægelsindede
- Shadow - skurken
- Trickster - klovnen

Disse syv arketyper er dem som man typisk møder under heltens rejse, der findes flere arketyper men oftest vil man se at de i større eller mindre omfang er formet med udgangspunkt i en af de oprindelige syv (Vogler 1992, 33) hvorfor der her kun vil blive set på de oprindelige syv.

Herunder følger en gennemgang også her der blive relateret til historien om Jørgen Pøller.

Hero

Helten er der den gennemgående figur i historien det er ham som vi følger fra start til slut. Formålet med helten er at give publikum et vindue ind i historien. Det er også helten som publikum skal kunne identificere sig med og det er således nødvendigt tidligt i historien at få beskrevet helten. (Vogler 1992, 37) Det er afgørende for historien at helten har nogle universelle mål som alle kan identificere sig med, det kan f.eks. være heltens jagt på kærlighed og anerkendelse, eller det kan heltens valg mellem rigtigt og forkert. Når publikum kan identificere sig med helten, bliver publikum samtidigt inviteret indenfor i historien og når publikum investere deres psyke i historien kan de føle sig som en del af historien og opleve den spænding og de udfordringer som helten oplever (Vogler 1992, 36).

Heltens mål i historien er at udvikle sig, denne udvikling gennemgår helten ved at gennemgå historiens forskellige stadier og på sin vej løse de udfordringer og tage de kampe som han møder. Endvidere forgår heltens udvikling også gennem de personer han møder, det er både sin mentor, dem som er hans venner og også heltens møde med skurken kan være med til at udvikle ham (Vogler 1992, 35-46).

Helten i denne historie er Jørgen Pøller som går i mod den uretfærdighed der bliver begået imod alle byens borgere. Han vil i løbet af historien rejse sig mod den onde storkøbmand.

Mentor

Mentoren er oftest en positiv person, hvis vigtigste roller er at hjælpe helten. Hjælpen kan både bestå i oplæring eller ved at give helten en særlig genstand som helten skal bruge på sin rejse. Mentoren er ofte en vis gammel mand som selv har været en helt i sin ungdom, men som nu videregiver den viden og erfaring som han har opnået gennem et langt liv. En af mentorens funktioner i mange historier er at motivere helten til at påtage sig det ansvar som han bliver pålagt. Mentoren vil ofte optræde i første akt af historien og vil typisk ikke ledsage helten på dennes rejse, dog kan mentoren godt dukke uventet op og rede helten senere i historien (Vogler 1992, 47-56).

Mentoren i historien om Jørgen Pøller er Jens Bang, i den sande historie indgår Jens Bang ikke men for at fortælle den lille sidehistorie med striden mellem de to brødre, lader vi Jens Bang indtage rollen som mentor. Jens Bang guider Jørgen Pøller til at gå til borgmesteren.

Threshold guardian

Som nævnt møder helten mange udfordringer på sin rejse. En af disse udfordringer er vagter som beskytter den enlige skurk, disse vagter vil helten med list, snilde eller rå muskelkraft kunne forcere. I nogle tilfælde vil helten endog kunne vende vagten til at blive allieret som kan hjælpe helten på rejsen. Det er ikke nødvendigvis en person som "Threshold Guardian" der kan også være tale om fysiske forhindringer som helten må forcere før han kan komme videre på sin rejse (Vogler 1992, 57-60).

Her har vi byens tolder som er Jørgen Olufsens højre hånd, det er ham som tager sig af det praktiske i forhold til uds muglingen af korn. Og det er ham som forsøger at ligge forhindringer i vejen for Jørgens Pøller.

Herald

Her er der tale om endnu en bifigur som møder helten. Denne figurs opgave i historien er at komme med et budskab eller et spor som er med til at få helten på rettet spor. Ofte optræder Herald i første akt hvor det netop er ham som får helten til at gå over i den specielle verden. Herald kan dog også optræde på andre tidspunkter i rejsen når helten har brug for en smule hjælp (Vogler 1992, 61-64).

Faktisk kan man sige kongen er Herald idet, det er ham som udsteder forbuddet imod eksport af korn og dermed understreger det forkerte i at købmændene i Aalborg er ligeglade med borgerne i byen.

Shapeshifter

Denne lidt specielle arketype i historien har det med at være vægelsindet, man er ikke helt sikker på hvilken side "shapeshifteren" er på. Denne figur kan være med til at skabe mere gang i historien. Shapeshifteren kan også blive "spillet" af andre af arketyperne, f.eks. kan helten kortvarigt lade som om han skifter side for at narre fjenden. (Vogler 1992, 65-70)

I rollen som vægelsindede kan indsættes vagten Peter Skonning, for selv om han egentligt er sat til at passe på Jørgen Pøller. Kan den uretfærdighed som han oplever der har ramt hele byen betyde at han vælger at skifte side og derfor lader Pøller gå.

Shadow

Skyggen eller skurken repræsenterer alt det som helten prøver at bekæmpe. Det er denne sidste forhindring som helten må

bekæmpe før han kan vende hjem som et bedre menneske. Historien er kun lige så god som sin skurk. En virkelig udfordrende skurk betyder nemlig at helten omvendt må være virkelig god for at bekæmpe denne udfordring. Helten og skurken er så at sige hinandens modsætninger. Skurken i fortællingerne mener ikke selv han er skurk. Tværtimod vil skurken ofte se sig selv som en helt i sin egen myte og han vil mene at alt er tilladt da målet helligere midlet (Vogler 1992, 71-75).

Jørgen Olufsen er den onde i denne historie, han tjener penge på andres nød ved at lade borgerne, i den by han er borgmester i, sulte. Da han bliver stillet til regnskab for sine ugerninger er han en kujon og kan pludselig ikke huske hvad han har lavet.

Trickster

Denne sidste figur i person galleriet er klovnen. Denne figur er typisk med til at tilføre heltens rejse et mere humoristisk twist. "Tricksteren" kan være en bifigur i historien, men nogle tilfælde kan der også være tale om en Trickster helt, dette ses oftest inden for eventyr og sagn (Vogler 1992, 77-80).

Der er oprindeligt ingen trickster i historien, men ligesom med Jens Bang kunne man finde samtidig historisk person som kunne indtage denne rolle. En sådan person kunne med fordel have tilknytning til en af de renæssancebygninger som ikke indgår i historien, derved kunne man udvide de lokationer som eleverne møder.

Eleverne

Eleverne spiller en særlig rolle i forhold til historien, de drager nemlig med ud på heltens rejse som hjælpere. Eleverne vil i løbet af fortællingen blive bedt om hjælpe med at løse nogle opgaver som betyder at helten kan gennemføre sin "rejse."

Opsummering

Campbell og Voglers arbejde har hver især kastet lys over hvilke elementer der bør være i en god historie. Myter og folkesagn har dannet grundlaget og moderne spillefilm har bevist at opbygningen i disse sagn og myter har haft sin berettigelse. Nu vil der blive set nærmere på hvordan man får den gode historie ind i den digitale verden. Forskellen mellem den gode historie som er beskrevet herover og den i den digitale verden er at de klassiske historier typisk bliver fortalt envejs dvs. med en fortæller og et publikum. De digitale historier har den udfordring at publikum nu skal deltage aktivt og måske endog være med til styre historiens gang.

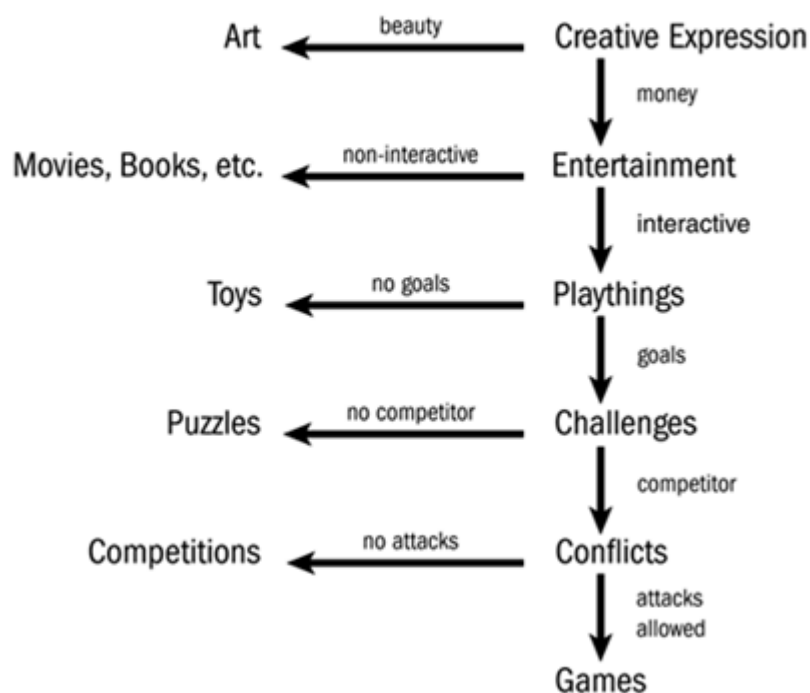
Chris Crawford

Det er nærliggende at kigge mod computerspil, når den digitale fortælling skal skabes, i computerspil bliver der i større eller mindre omfang også brug historier til at bygge et univers op, som spillet kan afvikles i. Netop computerspil er udgangspunktet for Chris Crawford som har givet et bud på hvordan man kan lave den gode og interaktive historiefortælling. Netop det interaktive og definitionen heraf, vil der blive set nærmere på i det følgende, først vil der dog blive set nærmere på Crawfords definition af et computerspil, da dette er baggrunden for den interaktive historiefortælling.

Spil

Crawford definere spil ud fra følgende model;

1.1. Taxonomy of creative expressions.



Meget simpelt kan modellen læses således; man starter man med en kreativ udtryksform, hvis man ønsker at skabe smukke ting uden at tjene penge bliver det kunst, hvorimod hvis der er penge involveret bliver det til underholdning. Hvis underholdningen ikke er interaktiv kommer den i kategorien for de klassiske udtryksformer som bøger og film, hvorimod den går over og bliver "legetøj" hvis udtryksformen er interaktiv. Legetøjet kan igen deles

ud i to retninger, hvis der ikke er et umiddelbart mål med legetøjet er det netop blot legetøj, hvis der til gengæld er et mål opstår der en udfordring. Hvis den udfordringen ikke giver brugeren mulighed for at konkurrere er der tale om et puzzle som brugeren kan sidde med selv. Hvis udfordringen giver anledning til en konkurrence er grundlag for næste punkt er som er konflikt. Hvis konflikten ikke ligger op til at den ene part skal "angribe" kan konflikten løses ved at konkurrere. Hvis konflikten derimod ligger op til at et angreb på modstanderen er tilladt, når vi, ifølge Crawford, netop frem til at der er tale om et spil (Crawford, On game design 2003, 6-9).

Det er således konflikten og måden man løser konflikten på, som adskiller spil fra andre udtryksformer.

Men spil er ikke bare spil, i dag findes der millioner af spil på en lang række forskellige platforme. Der er spillene til konsollerne i stuen som i dag lader brugeren interagere med hele kroppen, dette sås først med Wii konsollen men efterfølgende er både X-box og Playstation kommet med deres bud. Så er der computerspillene som spilles foran skærmen, med mus og tastatur. Og sidst men ikke mindst er der naturligvis stadig de helt gamle og klassiske brætspil. De seneste år har smartphones også vundet indpas som platform for spil. I starten var spillene kopier af de spil som fandtes på de "gamle" platforme, men de seneste år er der for alvor sket et skred imod at gøre brug telefonernes mange muligheder, i form af GPS, kamera, accelerometer osv.

Den konflikt som Crawford beskriver som grundlag for et spil, kan ses som en naturlig forlængelse af teorierne om historier. Helten må også løse konflikter for at gennemføre rejsen. Men som nævnt er det målet at inddrage brugen i historien, men før det kan se dette må der ses nærmere på hvordan man kan gøre historien interaktiv.

Interaktivitet

Interaktiv historiefortælling handler, ifølge Crawford, om at publikum selv skal kunne træffe nogle valg som har betydning i historien. Samspillet mellem computer eller mobiltelefon og publikum er det altafgørende, når den interaktive historie skal fortælles.

A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks and speaks. (Crawford, Chris Crawford On Interactive Storytelling 2005, 29)

Det skal naturligvis ses metaforisk når der står at begge agenter, lytter, tænker og taler. Computere og mobiltelefoner vil ikke kunne dette, men der kan skabes en illusion om at de gør det. Når publikum interagerer med skærmen på touchphonen, "lytter" telefonen. Når telefonen reager på de input den får tænker den. Og når den f.eks. afspiller video eller skriver en besked på skærmen taler den direkte til brugeren. Det er således "samtalen" mellem brugeren og devicen, som er omdrejningspunktet for Crawford's definition af interaktivitet. Før samtalen og dermed interaktionen bliver god mellem publikum og mobiltelefon, er det nødvendigt at de taler samme sprog og forstår hinanden.

The overall quality of interactivity depends on the product, not the sum of individual qualities of the three steps. You must have good listening and good thinking and good speaking to have good interaction. (Crawford, Chris Crawford On Interactive Storrytelling 2005, 30)

Der er tre elementer som, ifølge Crawford, kan sikre at den gode samtale mellem burger og device opstår. Det er fart, dybde og valgmuligheder.

Fart er det mest simple element. Mennesker er utroligt utålmodige og vi forventer at få en reaktion fra den anden part når vi henvender os. Det er lige meget om det er et andet menneske eller en smartphone vi henvender os til. Det er derfor vigtigt at der ikke er lang responstid, fra brugeren har "stillet" et spørgsmål til telefonen og til der kommer et svar (Crawford, Chris Crawford On Interactive Storrytelling 2005, 38).

Dybde, er det andet element. Dette element dækker over hvor dybt og udfordrende en "samtale" med computeren stikke i brugerens bevidsthed. Jo dybere, desto større chance, er der for at brugeren vil finde "samtalen" spændene og dermed fortsætte videre med historien. Et eksempel kan være interaktion mellem en computer og et menneske der spiller skak mod hinanden dette spil kan være udfordrende for både menneske og maskine. Brugeren vil i et spil skak med computeren blive udfordret på forskellige måder alt efter hvilken brik man overvejer at flytte. Hvis spillet derimod skiftets ud med kryds og bolle vil kampen blot blive en udmattelseskamp som sigter imod at brugeren bliver træt og begår en fejl og dermed taber spillet, hvilket brugeren højst sandsynligt ikke vil finde særligt udfordrende (Crawford, Chris Crawford On Interactive Storrytelling 2005, 39).

Det tredje og sidste element er de valg som brugeren må tage for at historien er interaktiv. Den historie som fortælles bliver først rigtig interessant når brugeren bliver inddraget ved at træffe valg. Først når brugeren har truffet og udført sit valg er brugeren for alvor inddraget. Det er således ikke nok at skulle overveje valgene de skal også udføres. Dette kan sammenlignes med daglige og trivielle valg som træffes, f.eks. kan du gå hele dagen og overveje hvad du skal spise til aften, men alle overvejelser er ikke noget værd før du har købt ind og sat stegen i ovnen. Kvaliteten af den interaktive historie afhænger i høj grad af hvilke valg som brugeren har mulighed for at træffe undervejs. Valgmulighederne i historien skal afspejle de valg som det kan forventes at brugeren vil træffe. Man skal f.eks. ikke kun have valget mellem gul og rød når man bliver spurgt om sin livret (Crawford, Chris Crawford On Interactive Storytelling 2005, 41).

Helt overordnet er valgene som træffes, ifølge Crawford, vigtige for at en historie er interaktiv.

Interactivity depends on the choices available to the user.
(Crawford, Chris Crawford On Interactive Storytelling 2005, 41)

Med interaktiviteten på plads er det nærliggende at kigge nærmere på historiefortællingen.

Historiefortælling ifølge Crawford

Crawford ligger stor vægt på hvad interaktiv historiefortælling ikke er. Det er nærliggende at sammenligne historiefortælling med computerspil, teater, litteratur eller film men netop disse medier er, ifølge Crawford, ikke specielt gode at sammenligne med. De klassiske fortællermedier, gør alle brug af en storyline hvor man går fra A til B til C. I stedet bør man, ifølge Crawford, tænke interaktiv historiefortælling som et univers som indeholder dramatiske begivenheder, som har et fælles tema. Brugers udfordring er at udforske dette univers og dets dramatiske begivenheder.

Historieuniverset må nødvendigvis være større end én enkelt historie. Der skal som bekendt være muligt for brugeren at træffe valg som påvirker historien. Når brugeren udforsker universet og træffer valg vil historien skabes for brugeren. Det som sker, er netop at brugers valg skaber en storyline, som det er kendt fra de klassiske medier. Når brugeren er færdig med den interaktive historie kan brugeren genfortælle historien til andre som var det en klassisk historie.

Denne tilgang til historiefortælling giver nogle udfordringer. Det er svært at skabe ét plot for historien, i stedet kan det være formålstjenstlig i højre grad at skabe et metaplot som sammenfatter hele historieuniverset. Denne udfordring kan også imødegås ved skabe flere mindre sidehistorier som har enkelte plot. (Crawford, Chris Crawford On Interactive Storrytelling 2005, 63)

Crawford har en helt ny tilgang til historiefortælling i forhold til Cambell og Vogler men ved at kombinere de to tilgange vil der kunne opstå en spændende historie. Det vil der blive set nærmere på i det følgende.

Flow

Til at beskrive den oplevelse som folk får når de høre en spændende historie er det nærliggende at kigge nærmere på begrebet flow.

Selve ordet flow findes ikke i en direkte dansk oversættelse, det som kommer nærmeste vil være "virkedybelse" som er en sammentrækning af virkelyst og fordybelse. Begrebet forklarer sammenhængen mellem en persons virkelyst og fordybelsen i forhold til en given opgave (Csikszentmihalyi, Flow og engagement i hverdagen 2005, 13). Csikszentmihalyi giver selv følgende definition;

The autotelic experience, or flow lifts the course of life to a different level. Alienation gives way to involvement, enjoyment, replaces boredom, helplessness turns into a feeling of control. [...] It refers to a self-contained activity, one that is done not with the expectation of some future benefit, but simply because the doing itself is a reward. (Csikszentmihalyi, Flow - The Psychology of optimal experience 1991, 68)

Oplevelsen af flow kan f.eks. opstå når man laver noget fysiskkrævende hvor man hundrede procent involvere sig i aktiviteten. Flow kan dog også opstå når man sidder stille og arbejder og glemme tid og sted f.eks. hvis man er ved at afslutte et spændende projekt. Også i fritiden vil man kunne opleve den fuldstændige tilstedeværelse, det kan f.eks. ske når man indgår i en social sammenhæng sammen med gode venner. Fælles for disse eksempler er at bevidstheden stiller helt skarpt på og fyldes af oplevelsen. Når dette sker, vil man opleve at intentioner, følelser og tanker er i harmoni med hinanden. Det er disse specielle øjeblikke som kaldes for "flowoplevelsen" og det er denne tilstand det er

værd at stræbe imod for at opnå glæde (Csikszentmihalyi, Flow og engagement i hverdagen 2005, 42).

Flow opstår typisk når personer stilles overfor et eller flere helt klare og definerede mål. Disse mål skal modsvares af en passende handling eller et sæt af flere handlinger. Dette er f.eks. tilfældet i forbindelse med sport og spil. Når der spilles tennis, skak, computer eller kort, er der nogle helt klare regler og mål med det som der foretages. Under sådanne spil foregår aktiviteterne i et lukket univers hvor alting er sort og hvidt. Under flowaktiviteter er det vigtigt at udøveren kan fokusere helt og holdent på mål som er klare og som ligger på linje med, hvad han eller hun vil.

Et andet kendetegn ved flowaktiviteter er at de som regel indebærer umiddelbar feedback. Udøveren kan følge med i hvordan det går og hvor godt man klarer sig. Der er ikke nødvendigvis tale om at deltageren får en belønning hvis det går godt, hvis flow oplevelsen er god nok vil det at være i flow alene være en belønning i sig selv.

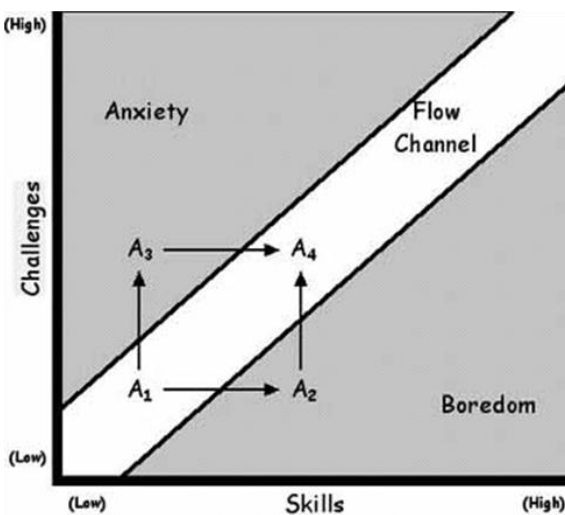
Optimale flowoplevelser vil opstå når aktiviteten eller opgaven kræver alt, hvad vi har. Den optimale oplevelse handler således om at finde en balance mellem forudsætninger og muligheder for at handle. Hvis udfordringerne er for store bliver man frustreret eller måske angst Omvendt hvis udfordringerne er for små i forhold til forudsætningerne, vil man slappe af og opleve kedsomhed (Csikszentmihalyi, Flow og engagement i hverdagen 2005, 45).

Begrebet flow er opstået i psykologiens verden men har efterhånden også vundet indpas i andre sammenhænge, også i arbejdet inde for pædagogik. Ved Danmarks Pædagogiske Universitet har Hans Henrik Knoop beskæftiget sig med læring og flow. Han er kommet frem til at børn helt fra fødslen er spontant motiveret til at bringe sig selv i en tilstand af flow. Dette sker fordi det er nydelsesfuldt men også fordi stor motivation for læring, i fortiden, har været en stor overlevelseshfordel.

"... hele vor organisme forstår i den situation (flow), at den opfylder sit oprindelige formål, nemlig at optimere sin levedygtighed/livsdulighed og reagere med positivt følelsesmæssigt feedback, for at få os til at fortsætte med det.

(Knoop and Lyhne 2005, 111)

Det er derfor ifølge Knoop "et ganske afgørende succeskriterium" (Knoop and Lyhne 2005, 125) for vellykket læring og pædagogik, at man tænker flow ind i undervisningsplanlægningen på skoler og



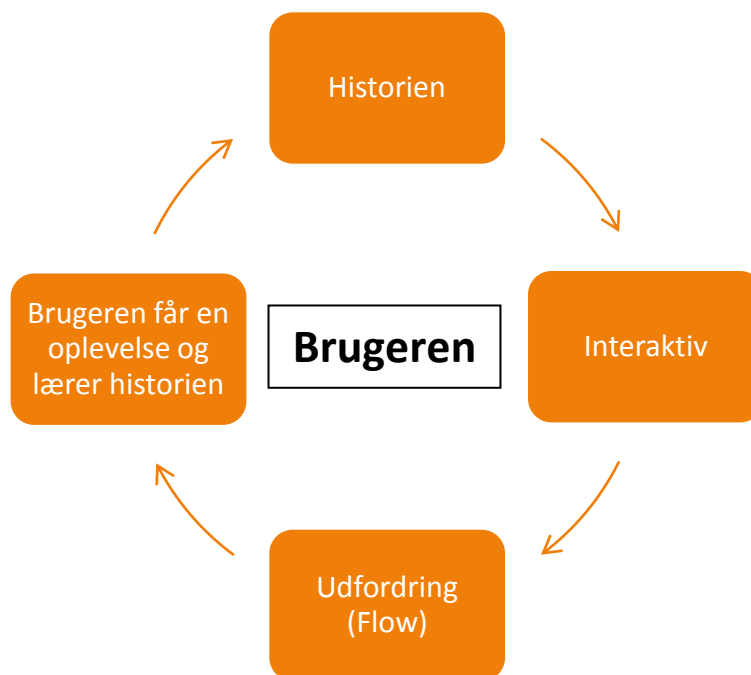
Figur 6 - flow model (Csikszentmihalyi, Flow - The Psychology of optimal experience 1991, 74)

uddannelsessituationer. På samme måde må det være når man flytter undervisningen ud i byens gader.

Det er vigtigt at have for øje at man ikke vil kunne skabe den fuldstændige flowoplevelse for alle hele tiden, det er meget individuelt hvad man der skal til for at opleve flow.

Model

I model herover er forløbet som brugeren skal igennem skitseret. Vi har den sande historie som gøres interaktiv. Hermed skabes grundlaget for at stille brugeren nogle opgaver som igen udfordre brugeren dermed er de grundlæggende elementer i flow teorien tilstede. De interaktive elementer i rummer desuden elementer fra spil. Ved at løse de stillede opgaver lærer brugeren historien at kende og dermed er ringen sluttet.



Figur 7 - Model over teorierne

Produkt

Der er i det foregående blevet givet en række forskellige eksempler på hvordan historieformidling i byrummet kan gribes an. Der var den meget tekniske løsning i vejle som involverede smarte mobiltelefoner og hvor brugeren skulle skrive sin egen historie. I Aalborg blev der set på den mere enkle version hvor brugeren kun skal forholde sig observerende og lytte til historien som bliver fortalt.

Der vil i dette afsnit blive set på hvordan historien konkret kan tages med ud i byrummet.

Historieformidlingen i byrummet henvender sig som bekendt til 5. og 6. klasses elever, dog bør andre aldersgrupper ikke udelukkes. Afviklingen af formidling i byrummet kan naturligvis gøres i forbindelse med historieundervisningen, men da lærerplanerne er meget pressede, som det blev slået fast i målgruppeafsnittet, er det oplagt at kigge på hvordan denne udfordring kan løses. En oplagt mulighed er at lade eleverne selv afvikle spillet ude i byrummet, man kan således forestille sig at eleverne får spillet for som lektier. Hvis dette gøres skal der naturligvis gå noget forud og eleverne skal forberedes på den historiske periode som de skal ud og opleve. Herudover der det nødvendigt at platformen som bliver brugt til at afvikle historien på, kan betjenes af målgruppen.

Valg af platform.

De to løsninger som blev testet indledningsvis, med henholdsvis, mobiltelefon og mp3 afspiller havde som bekendt nogle forskellige styrker og svagheder. Den store styrke ved mobiltelefon var at den kunne afvikle flere medier både video, lyd og billeder, desuden blev brugeren involveret i skabelsen af historien. Mp3 historien havde til gengæld en meget vellykket og godt produceret historie. Det optimale må således være at kombinere de to løsningers styrker for derved at skabe et motiverende, udfordrende, lærerigt og spændende forløb.

Layar

I Vejle gjorde man brug af Augmented Reality dvs. at der ligger et digitalt lag oven på virkeligheden. De seneste par år er udviklingen inden for dette felt gået rigtigt hurtigt og der findes i dag en lang række forskellige applikationer til mobiltelefoner som gør brug af AR. I stedet for at bygge en applikation op fra bunden havde man i Vejle valgt at arbejde med en eksisterende App ved navn Layar. Layar er en såkaldt augmented reality browser, dvs. at app'en mest

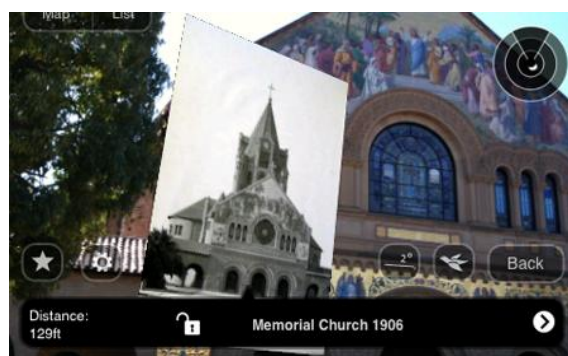


Figur 8 - Eksempel på Layar

kan sammenlignes med en webbrowser som man kender det fra internet explore, firefox eller lignende. Webbrowserne indlæser en masse koder og oversætter det som indhold på en hjemmeside som vi kan forstå. På samme måde fungerer Layar her er der tale om at man ligger alt information ind i en database som Appen så kan oversætte til at blive vist på mobiltelefonens skærm. I stedet for sider operere AR-browseren med såkaldte Layar eller lag, hvert lag kan indeholde en masse forskellige punkter såkaldte point of interest (POI). Disse POI kan være simple mærker på et kort som blot fortæller at her er der en noget interessant at se eller de kan være historiske billeder⁴ som bliver sat ind i en nutidig kontekst.

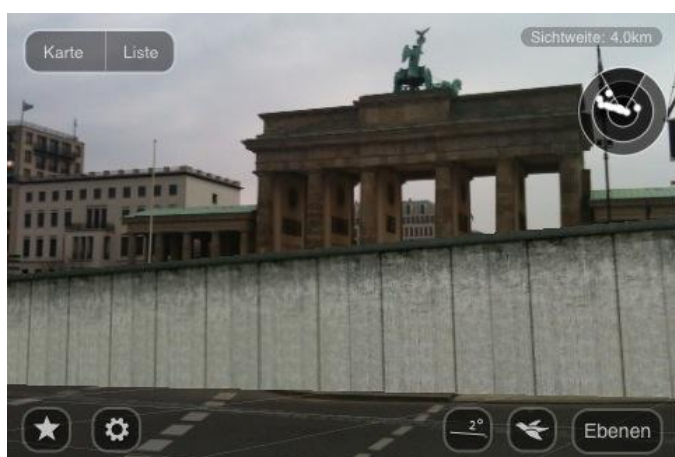


Figur 9 - Eksempel på Kamera view i layar



Figur 10 - Eksempel på billede i Layar

Men POI kan også være langt mere raffineret og gøre brug af avancerede 3D modeller som sættes ind i det virkelige gadebillede. Især et eksempel på dette er værd at fremhæve, i forhold til historiefremføring. Det er den virtuelle genopførelse af Berlinmuren.



Figur 12 - Berlin muren indsat i layar



Figur 11 - Berlin muren indsat i layar

⁴ <http://www.lightninglaboratories.com/tcw/2010/11/experiments-in-historical-augmented-reality/>

Med dette layer er det muligt at følge Berlinmuren gennem byens gader, hermed kan brugen skabe sig et billede af hvordan byen var delt mellem øst og vest.



Figur 14 - Layar fra Vejle løsningen

På de danske museer er der som bekendt en meget begrænset økonomi og det kan således være en god ide at kigges i retning af billige løsninger som f.eks. Layar når der skal udvikles til mobiltelefoner. Måden man havde grebet det an på i Vejle var netop med Layar som medie, men desuden gjorde man brug af Youtube-klip og lydfiler som var knyttet op på de enkelte POI, dermed var det muligt at fortælle en historien om det sted man stod via både lyd og videoklip. Herudover gjorde man også brug af billeder af historiske personer, når brugeren kom tæt på disse personer begyndte de at fortælle om deres liv, via lyd. Udgifter til udviklingen i Vejle bestod hovedsageligt af arbejdstimer fra en af museets ansatte. Udviklingen af sådanne projekter kan således gøres meget billigt, hvis man holder sig til de mere simple POI som ikke involverer meget avanceret 3D grafik ol. Udviklingen af sådanne projekter kræver dog nogle kompetencer som der ikke er tradition for findes på de danske museer.

Til at fortælle historien om Jørgen Pøller, er det oplagt at gøre brug af Layar. Historien vil kunne fortælles præcis hvor den er foregået ude i byrummet og hvordan det sker, vil der blive set nærmere på i det følgende.

Elevernes tur i byrummet.

Historien om Aalborg under hungersnøden, som skal formidles, er bl.a. valgt fordi mange af de oprindelige bygninger som indgår i historien stadig står tilbage i dag og dermed kan bruges som kulisser. Der vil i det følgende tages udgangspunkt i lokationer som indgår i historien om Jørgen Pøller, det er Jens Bangs Stenhus, Østerå, Aalborg Slot og så naturligvis Jørgen Olufsens gård.

Teori og byrummet.

Der er tidligere blevet beskrevet hvordan historien passer ind i teorien om den gode historie, så det vil der ikke kommes nærmere ind på her. I stedet vil vi kort se nærmere på hvordan historien kan gøres interaktiv jf. Crawford og sikre at eleverne bliver udfordret på deres evner jf. teorien om flow.

Eleverne skal under og efter forløbet gerne opnå en forståelse for den uretfærdighed som i perioden fandtes i samfundet. Selvom det er Borgmesteren og Tolderen som er skurkene er det i sidste ende Jørgen Olufsen som bliver dømt til døden.

Den helt store udfordring ligger i at give eleverne mulighed for at føre en samtale med mobiltelefonen jf. Crawfords teori om interaktivitet. Det er ikke sandsynligt at eleverne kan skabe deres helt egen historie ude i byrummet da deres oplevelser er bundet ret hårdt op på den sande historie og den kan der ikke ændres ret meget på. Ved at indføre et ekstra element til turen rundt i byen kan man dog opnå forestillingen om en "samtale" med telefonen. Det ekstra element består af en ekstra opgave som eleverne får før de sendes ud gaderne. Eleverne bliver bedt lave et forsvarsskrift for Jørgen Pøller når historien er færdig, undervejs rundt i byen skal eleverne notere de ting de oplever ned på en blog på telefonen. Ved at lave forsvarsskriftet undervejs rundt i byen sikres det også at eleverne følger med i historien.

Under forløbet ude i byrummet vil eleverne blive stillet nogle forskellige opgaver, til at begynde med drejer det sig for eleverne mest om at lytte til historien, og senere i forløbet vil de blive mere involveret. De mange forskelligartede opgaver skulle gerne ramme forskellige typer af elever, således at alle under forløbet på et tidspunkt oplever at deres evner er blevet udfordret præcist som det er beskrevet i afsnittet om flow. Det vil være umuligt at lave opgaver som udfordrer alle, hele tiden, i stedet er det blevet forsøgt at lave flere mindre og forskellige opgaver, som rammer bredt. Hvis man under dele af forløbet formår at få udfordret eleverne på en måde som de synes er underholdende, kan man håbe at de vil opleve hele forløbet som spændende. Alene det faktum at historien bliver fortalt sammen med deres klassekammerater vil være en afgørende faktor, da sociale aktiviteter netop kan danne grundlaget for flow.

Ude i byrummet

Før eleverne sendes ud i byrummet er det som nævnt oplagt, at de har fået et indblik i den historiske periode som historien foregår i. Dette kan således også tjene som indledning til historien og dermed gøre det ud for beskrivelsen af "the ordinary world". Denne introduktion kan finde sted på skolen som led i historieundervisningen eller den kan finde sted på museet umiddelbart før elever bliver sendt ud i byen. Introduktion bør indeholde en beskrivelse af dagligdagen i renæssancen og beskrive den problematik der er i at storkøbmændene eksporterede korn som eller kunne brødføde en stor del af befolkningen i Aalborg. Eleverne bør også høre om Jørgen Pøller som på dette tidspunkt endnu ikke er helt men blot en simpel skomager som ikke vil blande sig i storkøbmændenes sager.

Turen imellem de forskellige destinationer bliver udført med Layars kortfunktion, som viste sig at virke udmærket i Vejle. Dog virkede det som bekendt godt og mere overskueligt med et almindeligt papirkort i Aalborg, hvorfor det kan overvejs også at udstyrer eleverne med et sådant kort. Bag på dette kort kan der desuden være oplysninger som vil kunne hjælpe dem på deres helterejse, men det vendes der tilbage til.



Billede 5 - Jørgen Olufsen gård i dag, billedet taget ca. samme sted som motivet til højre.

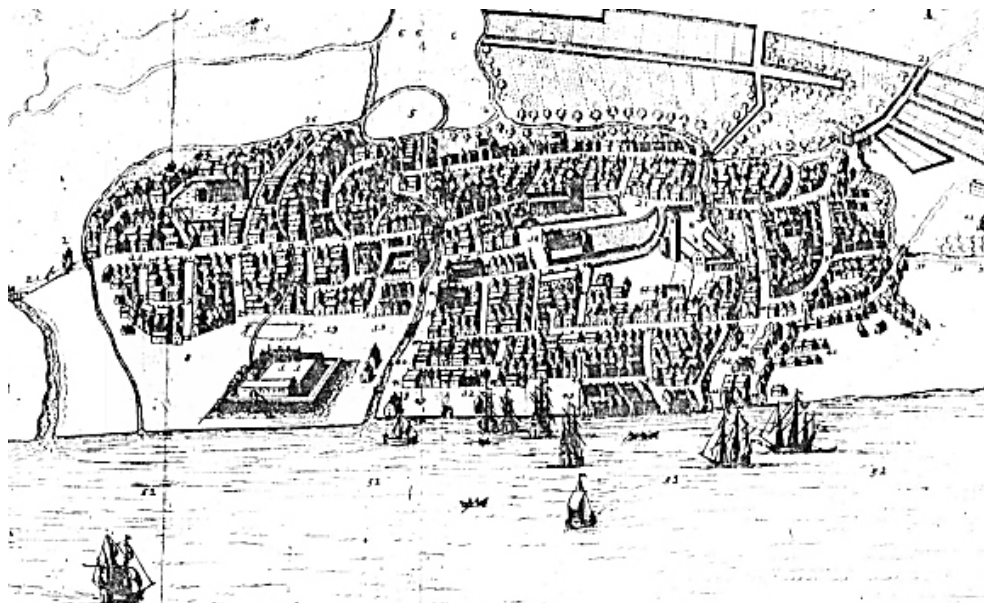


Billede 4 - Jørgen Olufsens gård mens Østerå stadig var blotlagt

Efter introduktionen er eleverne klar til at komme ud i byrummet, deres første destination er Toldbod plads hvor de skal møde Jørgen Pøller. Fra Toldbod plads er der udsigt op ad Østerågade, med Layars mulighed for billede-overlejring kan ovenstående billede sættes ind og vises som et lag oven på virkeligheden, hermed vil eleverne kunne danne sig et billede af hvordan gaden så ud da der stadig var en å. Det er som bekendt netop ved åen at Jørgen Pøller begynder sin "rejse" mod den specielle verden, da det er her, han opdager at skibene bliver læsset ulovligt med korn. Dette hører eleverne om fra Jørgen Pøller som træder frem på skærmen i enten som et videoklip eller som figur som fortæller med lyd. Jørgen Pøller præsenterer sig og beder eleverne følge med op til Jens Bang Stenhus hvor han vil fortælle den eneste ærlige storkøbmand, nemlig Jens Bang, om de ulovligheder som bliver begået.

Ved Jens Bangs Stenhus fortæller Jørgen Pøller om den sære Jens Bang, som byggede det enorme hus, tilsyneladende kun for at drille sin halvbror. Ydermere kan Jørgen Pøller fortælle om hvordan resten af byen så ud og kun bestod af små lave træhuse. Eleverne kan blive opfordret til at gå med indenfor i Stenhuset hvor Aalborg

Historiske Museum har hængt nogle plancher op, der fortæller om huset og om Jens Bang. Historien som fortælles på disse plancher hænger dog ikke sammen med historien om hungersnøden i Aalborg og derfor bør eleverne blot få at vide Jørgen Pøller har



besluttet at samle nogle gode mænd og gå til borgmesteren.

Historien er nu nået til "Test Allies og enemies", her bliver eleverne bedt om at hjælpe Jørgen Pøller med at flygte fra byens tolder. Denne flugt foregår med Layars kortfunktion her er det muligt at indstille POI'er til at blive aktivitet hvis eleverne f.eks. kommer tættere end 10 meter på dem. Hermed er det muligt at udsætte en række POI som gør det ud for tolderens vagtposter elevernes opgave er nu at snige sig gennem byen uden at blive opdaget af vagtposterne, dvs. uden at komme for tæt på dem. illustreret kan det se ud som på kortet, hvis eleverne træder inden for cirklerne på kortet vil vagtposten opdage dem. Denne løsning er forholdsvis simpel at implementere i Layar men den er også simpel at "spille" for eleverne da der kun er tale om statiske punkter som ikke flytter sig. En mere raffineret løsning kunne være at kigge på nogle af de efterhånden mange augmentet reality spil som i dag findes til smartphones. Et eksempel er spillet Zombies Run, hvor man

Figur 16 - Kort over Aalborg 1677

indtaster sin destination, antallet zombier man vil have efter sig, samt hvor hurtigt man løber, herefter gælder det om at nå sin destination uden at blive ædt af en zombie på sin mobiltelefon. Dette spil er udviklet under open source licens og med et meget stort frivilligt udviklings community, som arbejder videre på det. Spillet vil således forholdsvis simpelt kunne laves om så det i stedet



for zombier er toldere som jagter spilleren. Med en jagt gennem byens gader, lever spillet op til Crawford definition af et spil, som netop skulle indeholde en konflikt som kunne indeholde et angreb.

Sikkert gennem byen er eleverne klar til det næste stop på Jørgen Pøllers "rejse" som er hos Jørgen Olufsen. Her opstår en problematik omkring at eleverne ikke må komme ind i huset, da det i dag fungerer som en bar. Dette kan løses ved at lade Jørgen Pøller, bede eleverne om at vente udenfor med de 300 borgere. For at give eleverne en fornemmelse af at de står midt i en folkemængde kan man i Layar indsætte 3D modeller af folk klædt i renæssancedragter. Derved vil eleverne, gennem mobiltelefonen, kunne få et indtryk af de ikke står der alene. Ifølge historien bliver Jørgen Pøller jo anholdt og smidt i fængsel under sit besøg hos borgmesteren, derfor må der nødvendigvis komme en overgang hvor eleverne bliver bedt om at hjælpe med at befri skomageren.

I den sande historie bliver Jørgen Pøller fængslet i fangekælder under rådhuset, men da der er i dag findes en åben fangekælder som alle kan besøge, på Aalborghus slot, er det oplagt at sende eleverne der hen. Endnu engang bliver eleverne ledt af layars kort funktion og sendt hen på slottet.

På slottet mødes eleverne af vagten Peter som fortæller dem at han har hjulpet Jørgen Pøller med at flygte og han lige nu skjuler sig i Slotsparken. Før eleverne går over i parken skal de hjælpe vagten ved at tage et billede af et dokument der ligger nede i fangekælder. Eleverne skal herefter naturligvis ned og opleve i de underjordiske gange. Dette giver dog en udfordring i forhold til mobiltelefonerne. Layar App'en kræver udsyn til åbenhimmel for at kunne lokalisere eleverne og den vil derfor ikke kunne bruges under jorden. Det derfor nødvendigt at stille eleverne en "offline" opgave som de kan løse uden App'en. Opgave lyder derfor på at finde en tekst og affotografere den med mobiltelefonens kamera. Teksten er naturligvis skrevet med gotiske tegn. Teksten som de finder inde i gangene kunne f.eks. være kontrakt mellem de hollandske købmænd og Jørgen Olufsen og dermed har eleverne et bevis som kan bruges imod Jørgen Olufsen. Det er nok ikke sandsynligt at eleverne kan læse den gotiske skrift, men der er dermed lagt op til at eleverne, kan oversætte teksten ved hjælp af en nøgle som nedenstående, denne kunne vær en af de hjælpemidler som var trykt bag på deres papirkort.



Figur 17 - Eksempel på opstanden



Billede 6 - Aalborghus slot

Gotisk skrift - trykte og håndskrevne bogstaver



Figur 18 - Nøgle til oversættelse af gotisk skrift

Nu er der kun et sidste stop inden historien slutter, det er i Slotsparken hvor eleverne en sidste gang møder Jørgen Pøller. Han takker dem for hjælpen og fortæller at han vil rejse til en anden by og være skomager der.

Tilbage på skolen eller på museet, får eleverne opsummeret den sande historie og de får afslutningen på hele historien, som jo var at Jørgen Olufsen måtte træde tilbage som borgmester i skam, over at have snydt borgerne i Aalborg. Købmændenes smugleri måtte herefter stoppe og brødet blev lidt billigere for borgerne i Aalborg.

Historien er her blevet gengivet som den kan afvikles ude i byrummet. Inden der drages nogle konklusioner om formidlingsmetoden er det nærliggende at spørge målgruppen om hvad de synes om formidlingen ude i byrummet.

Test

I Vejle havde man gjort sig en del erfaringer ved at afvikle forløbet ude i byrummet for 6. klasser og her var der kommet mange positive tilsagn tilbage. Flere elever havde givet udtryk for at det var sjovere end den klassiske historieundervisning. Dette må også være målet her i Aalborg.

Historien skal i en endelig version kunne afvikles alene på en mobiltelefon, men da det kræver en del videre udvikling, vil testen blive udført med en simpel prototype på mobilen og god gammeldags menneskelig historiefortæller. Mobilen vil eleverne bruge til at finde frem til de forskellige lokationer og når de så når frem, vil historiefortælleren, fortælle historien, på sigt skal dette naturligvis gøres på mobiltelefonen. Mobiltelefonen vil også blive brugt til at teste jagten hvor eleverne skal snige sig gennem byen uden at blive opdaget.

Mobiltelefonen

Før testen er der blevet lavet to forskellige layars, et som viser børnene rundt til de forskellige destinationer og et som fungerer som den del af historien hvor de skal flygte fra vagterne.

Begge layars er lavet med gratis tjenesten Hoppala som giver mulighed for at lave et layar ved at indsætte sine POI som punkter på et Google Map. Herefter der forskellige muligheder for at udstyrer POI'erne med billeder, lyd eller video. Man kan også indstille i Hoppala hvad der skal aktivere lyd og video, det kan enten gøres ved at brugeren selv trykker play eller det kan aktiveres ved at brugeren træder inden for en valgfri radius af POI. Hoppala er selvstændigt udviklingsværktøj som ikke direkte har noget at gøre med Layar, så for at få de to tjenester til at tale sammen bruges der en API⁵. Denne gør at det er muligt for Layar at hente informationer i Hoppalas database.

Det første layar som skal guide eleverne rundt i byen indeholder punkterne; Toldbod plads hvor eleverne starter, Jens Bangs Stenhus, Jørgen Olufsens Gård, og Aalborg Slot, herudover er der også to bonus punkter, henholdsvis Aalborg Historiske Museum og Vor Frue Kirke.

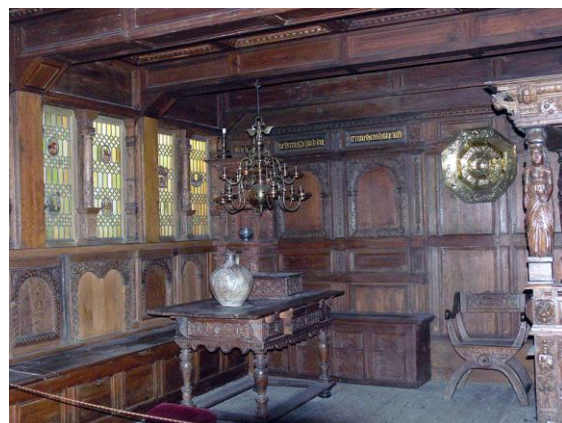


Figur 19 - Layar med punkterne brugt i test.

⁵ Application Programming Interface, forkortet API, er en softwaregrænseflade, der tillader et stykke software at interagere med andet software.

Eleverne skal bevæge sig rundt mellem punkterne som vises på kortet herudover kan det være fint hvis eleverne også prøver at bevæge sig rundt med kamera view slået til således at de får rummeligheden i gade billedet med også.

Når eleverne har fået fortalt historien er der stadig de to bonus punkter, disse punkter bliver ikke brugt i historien, men er punkter hvor eleverne kan lære mere. Det ene punkt er Aalborg Historiske Museum og det andet er Vor Frue Kirke. På museet kan man som noget helt unikt, opleve hvordan storkøbmændene i renæssancen boede her har de en stue fra 1602, som er magen til den som både Jørgen Olufsen og Jens Bang højst sandsynligt har beboet. I kirken kan man se en mindeplade for Jørgen Olufsen.



Billede 7- Aalborgstuen på Aalborg Historiske Museum

Forud for den praktiske gennemførelse var de to testlayar blevet afprøvet. Det første lag som skal vise testpersonerne rundt virkede efter hensigten. Det lag som skulle bruges til at teste jagtdelen hvor eleverne skal undgå vagterne viste sig mere problematisk, idet der var meget stor responstid på telefon, fra man bliver "opdaget" af vagten til den lydfile som vise at man er afsløret bliver afspillet. Dette hænger højst sandsynligt sammen med den telefon som forsøget blev afviklet på, simpelthen ikke havde processorkraft nok til at afvikle lyd billede, kort og GPS på en gang.

Børn i byrummet.

Den praktiske udførelse af testen blev foretaget en formiddag i sommerferien af Andreas på 10 år og Johanne på 11 år som går i henholdsvis 5. og 6. klasse. Før testen blev gennemført fortalte de lidt om hvad de synes om historieundervisningen i skolen. De kunne begge godt lide faget historie men det kom meget an på hvilken lærer man havde. Johanne kunne især godt lide historie når hendes



Billede 9 - Test i byrummet



Billede 8 - Andreas prøver Layar kamera view

far, som er historiker fortalte om historien. De havde svært ved at sætte ord på hvad de godt kunne lide ved historien men Andreas sagde at det er spændene at lære om gamle dage.



Billede 10 – Børnene finder vej med mobiltelefonen

Hverken Johanne eller Andreas havde været på kulturhistoriskmuseum med skolen, de havde dog begge besøgt Kunstmuseet i forbindelse med billedkunst. Sammen med deres familier havde de begge besøgt museer i Aalborg. Johanne havde været på Lindholm Høje museet og kunstmuseet. Andreas havde besøgt Marinemuseet, Garnisonsmuseet og Kunstmuseet. De kan begge godt lide at gå på museum og den ene gang de begge har været på kunstmuseet med deres klassekammerater synes de også det var sjov.

Herefter talte vi lidt om mobiltelefoner, Andreas havde en Nokia Touch telefon og Johanne havde en lidt ældre LG. Ingen af deres telefoner ville være i stand til at afvikle Layar Applikationen, dog fortalte de at nogle i deres klasse havde Android telefoner og enkelte havde også en Iphone. Det er således vigtigt at en klasse deles op i grupper hvor mindst en har en telefon som kan afvikle Layar. På sigt løser dette problem dog nok sig selv idet de begge at deres næste telefon skulle være mere avanceret end den nuværende og da udviklingen går meget stærkt er det sandsynligt at deres næste telefon vil kunne afvikle Layar.

Testen

Selve testen fulgte slavisk historien som beskrevet i historieafsnittet, dvs. at vi de startede med at få en introduktion til den tid vi befandt os i altså 1600 tallets Aalborg. Herefter blev de fulgt hen til startpunktet på Toldbod plads hvor billedet af åen blev vist til dem og de blev stillet opgaven at finde huset på billedet, hvilket de hurtigt gjorde. Herfra skulle de selv finde op til Jens Bangs Stenhus, de fik en hurtig introduktion og fulgte selv kortet på mobiltelefonen op til huset. De skiftedes til at holde telefonen og de fik således begge et indtryk af hvordan telefonen fulgte med i hvor de var. Dog viste testen at zoom funktionen i Layar, blev ved med at zoom ud hvilket gjorde det vanskeligt at se hvor man var, fordi man blev skjult under POI ikonerne. Men på trods af dette fungerede det udmærket.

Børnene kunne udmærket finde rundt med mobiltelefon som eneste guide, det ekstra printede kort som var med som backup kom ikke i brug under testen. De synes det var meget sjovt at gå



Billede 11 - Historiefortælling foran Jens Bangs Stenhus

rundt med telefonen og følge den lille gule mand på det elektroniske kort.

Det blev også forsøgt at afvikle det layar som er grundlaget for jagten, hvor børnene skulle undgå at komme for tæt på vagten. Igen viste telefonen sig at være for sløv til at kunne afvikle laget. Dog fik børnene lov at prøve at lade sig fange også vente på at de kunne høre lydklippet som sagde at de var fanget. Ideen med at skulle flygte kunne de begge godt lide. Selvom laget ikke virkede optimalt, kunne de godt forestille sig, at det kunne være sjovt at få den lille mand, som repræsenterede dem selv på kortet, til at undgå at gå ind i vagterne.

Videre i forløbet, fandt Andreas og Johanne hen på slottet hvor de skulle i fangekælderen. Her blev de præsenteret for opgaven med at oversætte dokumentet fra gotiskskrift til almindeligt skrift. Opgaven var meget kort og bestod kun af en enkel linje med tekst som skulle oversættes. Opgaven synes de var sjov, men den viste sig dog at være for kort til at det fungerede ordentligt. Gangene under slottet havde de begge besøgt, da de gik i børnehaven, men de synes alligevel det var vildt spændene at gå rundt nede i dem.

Efter besøget under jorden gik vi op i slotsparken og fik afsluttet historien. Herefter talte vi lidt om hvad de synes om turen. Grundlæggende synes de det havde været spændene og sjovt. Det var svært at sammenligne med historieundervisning i skolen fordi, sagde Andreas, det er jo ikke i skolen. De kunne godt tænke sig at have historien for som lektie og prøve at lave opgaverne sammen med deres klassekammerater. Historien om Jørgen Pøller synes de havde været spændene og de kunne godt forstå at Jørgen Pøller ikke synes at det var i orden at folk sultede og det var godt at han gik i mod de store købmænd. De havde således fået fat det uretfærdige i historien.

Overordnet gik testen godt den kastede lys over at konceptet godt kan fungere. Før det bliver optimalt må der dog gøres noget ved telefonerne så de får en højere hastighed, så videoklip og lyd kan afvikles optimalt. Især var det ærgerligt at testen af "jagten" ikke kunne afvikles. Til at guide børnene rundt fungerede Layar fint, når først App'en kørte, virkede den efter hensigten. Børnene prøvede både at navigere via kortet, som fungerede bedst, men de prøvede også via kamera view hvilket gav en større forståelse for hvilke huse der blev talt om. Det er derfor at foretrække at man i en videre udvikling arbejder videre med kamera view delen for derved at gøre



Billede 12 - Elverne i kælderen under Aalborghus slot

forståelsen større, men det kræver igen at afvikling sker på meget kraftige telefoner.

Denne lille test giver nogle indikationer på at konceptet kan fungerer. Før en videre udvikling finder sted bør man dog lave nogle flere test som involverer en langt større gruppe af forsøgspersoner. Flere tests vil også kunne bruges til at lade brugerne komme med mere feedback på historien og opgaverne således at disse kan optimeres.

Konklusion

Skolerne har en udfordring i forhold til at vise eleverne de steder hvor historien har fundet sted. Der er ikke tid til at tage eleverne med uden for skolerne, i stedet foregår historieundervisningen bag lukkede vinduer i klasselokalerne. Et tilbud som det der er præsenteret i dette projekt kan løse denne udfordring, idet der er lagt op til at eleverne selv kan få historien fortalt i deres fritid. Historieformidlingen kan således gives for som lektier og eleverne kan så på egen hånd udforske historien i byens gader. Historieformidling i byrummet er også forsøgt andre steder og det var på den baggrund at den første del af problemformuleringen lød;

Hvordan har man skabt historieformidling i byrummet og hvilke erfaringer kan man udlede af disse tiltag og hvilke udfordringer har museerne i dag?

Dette spørgsmål blev besvaret ved at være ude i byrummene i henholdsvis Vejle og i Aalborg og afprøve to af de løsninger som i dag er tilgængelige, herudover blev vejskiltene i Aalborg også kort nævnt. Testen i byrummene gav anledning til en række erfaringer både gode og dårlige. Det overvejende punkt som fik formidlingen til at lykkes viste sig at være den gode historie. At afprøve løsningerne på egen krop gav et godt førstehåndsindtryk og gav en god fornemmelse af at byrummet kan tilføre historierne noget ekstra som bidrager til en særlig oplevelse. Oplevelsen af historien bliver netop forstærket når den bliver fortalt der hvor tingene rent faktisk er sket.

Disse erfaringer gav anledning til en hypotese som lød;

Den gode historie er grundlæggende for at historieformidling i byrummet fungerer. Den gode historie kan virke motiverende og skabe interesse for læring som umiddelbart lyder kedelig og den gode historie kan skabe en oplevelse for folk som normalt ikke interesser sig for historie. De unge, som museerne gerne vil have fat i, opholder sig frivilligt i byrummet og det derfor et godt sted udlægge historieformidlingen.

Og for at efterprøve denne blev der opstillet en endelige problemformulering som lød;

Hvordan kan man højne kvaliteten af den "sande historie" og således gøre den til en lærerig og spændende oplevelse, som motiverer målgruppen til en interesse for historie.

Der er i dette projekt blevet præsenteret et bud på, hvordan man med moderne historiefortælling kan gøre historiske fortællinger lidt mere spændende. Inspiration til den gode historie kommer fra alle de myter og fortællinger som i generationer er gået i arv, det var således disse myter og fortællinger som Campbell tog sit udgangspunkt i da han skrev om heltens rejse. Med Voglers opdatering blev der præsenteret et bud som er mere tidssvarende og som bygger på den fortælleform som er kendt fra spillefilm. Det blev slået fast at en ellers triviell historie fra Aalborg om hungersnød vil kunne sættes ind i den skabelon som Campbell og Vogler har lavet. Ved at flytte historien om Jørgen Pøller ind i skabelonen for en god historie, blev historien mere overskuelig, spændene og forhåbentligt motiverende.

Ude i byrummet blev der lavet en mini test af konceptet sammen med Andreas og Johanne. De synes begge at konceptet var god ide, som kunne være et godt supplement til undervisningen i skolen. At bevæge sig rundt i byrummet synes de var sjovt, også at se de steder hvor historien rent faktisk er foregået var spændene. Før en videreudvikling af konceptet, og før der kan laves de helt store konklusioner, bør målgruppen inddrages endnu mere. Især skal opgaverne som eleverne udsættes for ude i byrummet afprøves på en større gruppe. Målet, med forskeligheden i opgaverne, var netop at ramme en bred gruppe af forskellige elever inden for målgruppen og om det er lykkedes kan afgøres ved at lade mange forskellige børn prøve konceptet af. En ting som testen ude i byrummet understregede var dog at det er uhyre vigtigt at teknologien fungerer.

Med mobiltelefonen som medie er det muligt at lave nogle løsninger som gør historien levende og spændende. Normalt vil man forbinde mobilløsninger med noget der kræver mange ressourcer, men som det blev vist i Vejle kan man lave nogle billige løsninger som virker. Hvis man vælger en løsning hvor man gør brug af udviklingsværktøjer som blev brugt til at lave testen med, vil det være muligt for de fleste at tage formidlingen med ud i byrummet. Det viste sig at mobiltelefonerne skal være hurtige for at give brugeren en god oplevelse, denne problematik vil på sigt løse sig selv, efterhånden som mobiltelefonerne bliver kraftigere. Det er dog noget man skal være opmærksom på hvis man vil lave løsninger her og nu.

Der er uanede mængder af historier, som den om Jørgen Pøller, til rådighed på museer og i arkiver og de venter bare på at blive

fortalt. Umiddelbart kan de historiske historier virke kedelige, men som det er vist her kan de med forholdsvis simple virkemidler gøres mere spændende, ved blot at fortælle dem på den rigtige måde.

Perspektivering

Det er i dette projekt blevet præsenteret hvordan historieundervisningen kan tages med ud i byrummet og hvordan den gode historie kan præsenteres i moderne form. Men konceptet kan naturligvis udvides i mange forskellige retninger.

En oplagt mulighed er at gøre formidlingen i byrummet mere tværfagligt og lade flere af folkeskolens fag indgå i forløbet. Man kunne f.eks. forestille sig at et fag som samfundsfag indgår og historien, om hungersnøden i Aalborg i 1624, relateres til situationen i verdens fattigste lande i dag. I den forbindelse vil det også være oplagt at kigge på hvordan man omfordeler ressourcer mellem rig og fattig. I 1624 var det helt naturligt at de rige købmænd, mere eller mindre, kunne gøre som det passede dem, de eneste to som for alvor kunne true de rige købmænds magt var kongen og kirken. Kirken var på denne tid en vigtig institution som ikke er taget med i dette projekt, mestendels fordi den ikke spillede en særlig rolle i historien om hungersnøden. Kirken har dog på den tid haft en enorm betydning for samfundet og særligt i en by som Aalborg hvor der både var bispesæde og kloster.

Der er herover nævnt samfundsfag men der er ikke nogen begrænsning for hvilke fag der tages med ud i byrummet, f.eks. kunne matematik indgå i forbindelse med gamle mål og omregning af disse eller dansk kunne indgå med ældre tekster. Der er ingen grænser for hvilke fag der tages med i et flerfagligt forløb. Praktisk vil man kunne lade de forskellige fag indgå i de opgaver som eleverne møder undervejs ude i byrummet.

Teknologien udvikler sig hele tiden og på sigt vil det være muligt at lave nogle vildere ting med mobiltelefonerne. Ligesom, i eksemplet med Berlinmuren, kan man opbygge hele 3D miljøer og man vil således kunne lade eleverne kigge ind i fortiden hvor gader med huse, menneske og hestevogne, bliver genskabt. Det dog vigtigt ikke kun at fokusere på at kunne kigge ind i fortiden, som det er set i dette projekt er det vigtigt at der følger en historie med.

Der er her blevet brugt mobiltelefoner, men på sigt vil tablet computere nok være mere velegnede som platform for afviklingen. Hvis forløbet rundt i byen foregår i grupper, vil det være nemmere at være flere om at se med på en større skærm. Tablet computere er dog i dag ikke særligt udbredte og deres tekniske specifikationer er stadig ikke på højde med telefonernes når det kommer til sensorer som GPS og kameraer.

Bibliografi

Buchenau, Marion, and Jane Fulton Suri. "Experience Prototyping."

Campbell, Joseph. *The Hero With a Thousand Faces*. Princeton University Press, 1949.

Christensen, Marie, and Louise Harder Fischer. *Udvikling af Multimedier - En helhedsorienteret metode*. Ingeniøren | Bøger, 2003.

Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2005.

—. *On game design*. New Riders Publishing, 2003.

Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow - The Psychology of optimal experience*. HaperPerennial, 1991.

—. *Flow og engagement i hverdagen*. Psykologisk Forlag, 2005.

Folketinget. *Retsinfo*. 05 19, 2011. <https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=12017>.

—. *Skriftlig fremsættelse af lov L152 (31. januar 2001)*. 2000.

Harder, Henrik. *Det mangfoldige byrum - Byrumsundersøgelse*. Aalborg: Aalborg Universitet, 2008.

Harder, Henrik. "Unges Brug af Byrummet." 2010.

Knoop, Hans Henrik, and Jørgen Lyhne. *Et nyt læringslandskab : flow, intelligens og det gode læringsmiljø*. Dansk psykologisk Forlag, 2005.

Kulturarvstyrelsen. *kulturarv.dk*. 3 30, 2011. http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/museer/dokumenter/Vejledning_til_formidlingspuljerne_2010.pdf.

Kulturministeriet. *Midtvejsrapport – i udredningsarbejdet om fremtidens museumslandskab*. København: Kulturministeriet, 2011.

Medierådet. 2002. <http://www.medieraadet.dk/html/computerspilsrap/html/sub501.html>.

Moos, Thyge. *National brugerundersøgelse på de statslige og statsanerkendte museer i Danmark*. København : Kulturarv styrelsen , 2009.

Nygaard, Anders. *Den Store Danske Encyklopædi*. 05 30, 2011. http://www.denstoredanske.dk/Samfund,_jura_og_politik/Diverse_historie/Historieteori_og_videnskab/historie?highlight=historie.

Skove, Birgitte Vig. *Interaktion mellem menneske byrum og digital teknolog*. Speciale, Aalborg : Det teknisk-naturvidenskabelige fakultet - Arkitektur & Design, 2008.

Tvede-Jensen, Lars, and Gert Poulsen. *Aalborg Historie bind 2 - Aalborg under krise og højkonjunktur fra 1534 til 1680*. Aalborg: Aalborg Kommune, 1988.

Undervisningsministeriet. *Fælles Mål 2009 - Historie*. København: Undervisningsministeriet, 2009.

Vogler, Christopher. *The Writers Journey - Mythic Structure for Storytellers and screenwriters*. Second revised and expanded editon. Pan Books, 1992.

Winograd, Terry, and Fernando Flores. *Understanding Computers and Cognition*. Ablex Publishing Corporation , 1986.

Zeller, Jörg. *Information, medie, kommunikation : en faglig videnskabsteori*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 2007.

Bilag

Videnskabsteori

Dette projekt vil indhente empiri ved at undersøge museernes eksisterende løsninger til formidling i byrummet og se på hvordan en ny løsning kan designes. Der vil således være tale om en undersøgelse af eksisterende fænomener og udgangspunktet for videnskabsteorien vil således være fænomenologi. Målet med undersøgelsen er på sigt at belyse de gode og mindre gode erfaringer som er gjort med brugen af formidling i byrummet. Dette skal være med til sikre at en fremtidig formidling i byrummet, vil kunne optimeres.

Det som undersøgelsen skal kaste lys over drejer sig om en moderne og avanceret teknologi som bliver sat sammen med klassisk historieformidling og fortælling. Som udgangspunkt for at optimere brugen af moderne teknologi i formidlingen er det nødvendigt forstå situation hvor i teknologien bruges;

Forståelse, dvs. erkendelse af eller indsigt i en genstands, situations eller begivenheds mening, forudsætter, at det forstående subjekt formår at genkende genstanden, situationen eller begivenheden som den samme eller en lignende genstand, situation eller begivenhed, han/hun har oplevet før. (Zeller 2007, 395)

For at få en forståelse af hvordan man kan optimere brugen af teknologi til formidling er det således nødvendigt at se på eksisterende løsninger for, som "undersøger", at kunne genkende de situationer hvor teknologien i dag allerede er i brug. Endvidere kræver forståelsen for teknologien en indsigt i den verden hvori teknologien indgår og det er nødvendigt at sortere og kategorisere de informationer som man får i denne verden, for at finde ligheder og forskelligheder;

Erkendelse forudsætter et subjekts evne til at konstatere, at der findes noget i verden og i vores oplevelse af den, der ikke forandrer sig i al forandring. At erkende det ensartede i al forskellighed og mangfoldighed, at erkende det, der gentager sig i al forandring, tilintetgørelse og ny opståen, forudsætter en bevidsthed, der kan trække de ensartede eller uniforme informationer ud af forskelligartede og forskelligformede oplevelser. (Zeller 2007, 396)

Det som finder sted i tid og rum påvirker både, beviste og ubeviste samt levende og livløse dele af virkeligheden. Forskellen på påvirkningerne mellem beviste og ubeviste samt levende og livløse

ting adskiller sig ved at de ubeviste og livløse ting kun lader sig påvirke fysisk, hvorimod de levende og beviste ting også "oplever" påvirkningen. Det er denne påvirkning som danner grundlaget for den information som igen kan give grundlag for en meningsdannelse. Således er det muligt at skabe en indsigt i hvordan teknologien kan bruges.

Fænomenologien undersøger, hvordan vi som subjekter kommer fra bevidsthed, dvs. oplevelse af noget, til forståelse, dvs. indsigt og erkendelse af det oplevedes mening. (Zeller 2007, 396)

Der er således tale om at de fænomener som skal undersøges må opleves for at der kan dannes noget information som igen kan være grundlag for meningsdannelse.

Målet med projektet er at bruge eksisterende erfaringer til at designe et nyt produkt. I forlængelse heraf er det fornuftigt at kigge på hvad der skal være grundvilkårene for designet. Samfundet skaber opfindelser og design og disse ændrer samfundet (Winograd og Flores 1986, 4). Når opfindelser og design ændre samfundet opstår der nye behov og nye problematikker som igen kan løses med nye opfindelser. Sådan er det også tilfældet i dette projekt hvor ny teknologi tages i brug af de eksisterende og traditionsrige institutioner som museerne er. Når disse institutioner tager teknologien til sig er det nødvendigt at kigge på, ikke bare hvordan teknologien betjenes og bruges men også hvordan den ændre hele måden at formidle på. Det som er tilfældet er netop at museerne får en lang række muligheder som de bliver nød til at forholde sig til, hvordan de vil udnytte. Museerne bliver således nød til at se på hvad AR kan udvikles til, for museerne og ikke blot konstatere og bruge det på den måde som det f.eks. bliver brugt kommercielt i dag.

Stories in urban spaces

This project is written as a thesis in Experience Design, and is called Stories in urban spaces. The project describes how the Danish museums have made history dissemination in urban space and how this can be improved.

Through test of existing solutions, that disseminating the history in urban space in Vejle and Aalborg, it has been revealed which elements works well and which don't. In Vejle, there was an advanced solution that made use of smart mobile phone as media. In Aalborg, people were getting the story told with an MP3 Player. Common denominators of the solutions were that there was a great story.

This led to a final research question which reads;

How can we improve the quality of the "true story" and make it an informative and exciting experience, which subjects the target audience for an interest in history.

The true story refers to the historically accurate story. This story should be made more instructive and exciting and give students in elementary school a good experience with history.

As a concrete example of how an accurate historical narrative can be an exciting story story about the famine in Aalborg in 1624 was told in a new way. This was done based on Campbell's theory of monomyth and Vogler update of this. In addition the stories were made interactive with Cris Crawford's theory of interactive storytelling. Finally Csikszentmihalyi's theory on flow was used.

The project ends with a concrete example of how to move the history in to urban spaces; this is done by organizing the story so that it can be told on a mobile phone. Product is aimed at school children in fifth og.6 class. There is in the development of this product used free mobile solutions so as the app Layar ant the development tool Hoppala. The free solutions were chosen so that the project can be realized in museums with their limited budget. The storyline is interactive and is added different tasks, which the students must solve on their way around town. To test the concept two students tried it out in the city.

The two students that tried the solution found it fun, but more tests must be done before further development can be done.