

Liv i runesten

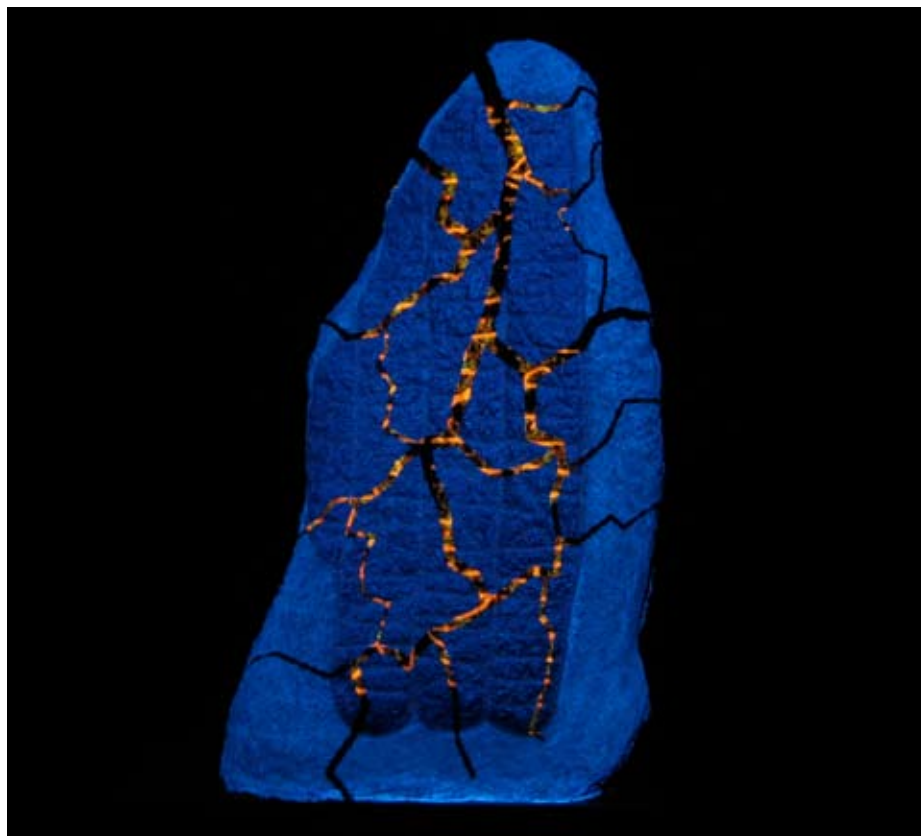
Mejlbystenen revner, når museumsgæster lægger vejen forbi Kulturhistorisk Museum i Randers. TEKNE Produktion, en enhed under CAVI, har bidraget til at **puste højteknologisk viden ind i** den 1000 år gamle sten

Den midtjyske viking Åne rejste til minde om den omkomne søns mod og bedrifter Mejlbystenen. Fortællingen om Åne, der sendte sin søn Eskil ud på en farefuld skibsfærd over Øresund, udtrykkes i disse dage gennem animation, illusion og med aktiv deltagelse fra publikum. Med projektorer, trackingudstyr og interaktiv lyd har Mejlbystenen fået helt nyt liv.

Center for Avanceret Visualisering og Interaktion (CAVI) har sammen med 40 museer i Region Midtjylland og forskellige institutioner dannet netværket *Meaning Making Experiences* (MMex) med henblik på at etablere et videnscenter for digital formidling af kultur- og naturarven.

Fakta

Det er MMex's formål at etablere Danmarks første center for udvikling af nye digitale formidlings- og kommunikationsløsninger for kulturverdenens mange aktører. MMex vil altså være et kulturelt innovationsfyrtårn, og fyrtårnet skal bygges ud af et tværfagligt samarbejde mellem erhverv, forskning og kultur. Netværket består af: Midtjyske Museers Udviklingsråd, CAVI – Center for Avanceret Visualisering og Interaktion ved Aarhus Universitet, The Animation Workshop i Viborg, TEKNE - netværk for digital kunst – ved Aarhus Universitet, Teater Katapult fra Århus, Interface – ressourcer for gymnasier og museer i Horsens, Kulturprinsen, Børnekulturens Udviklingscenter i Viborg.



Moderne teknologi og runesten spiller normalt ikke så godt sammen, men Mejlbystenen har set lyset – i form af interaktiv 3D lys- og lydfortælling.

–Vi har fået 1 mio. kr. i udviklingsstøtte fra Region Midtjylland og har for nogle af de penge udviklet demonstrationsprojektet med Mejlbystenen, fortæller Morten Lervig, der er afdelingsleder på CAVI.

Ny oplevelsesdimension

Der er med demonstrationsprojektet tale om en ny form for museumsformidling, hvor forskningsbaseret digital teknologi tages i anvendelse.

–Det, vi især har bidraget med, er de avancerede projektorer, hvor en projektor kaster lys på 3D-objekter, og der åbnes op for et ekstra virtuelt lag i den fysiske verden, forklarer Morten Lervig, der også forudser, at museumsbesøg fremover vil byde på mange flere interaktive og virtuelle oplevelser. Museer formidler nemlig ikke kun kultur, men producerer

også oplevelser. Og der skal ifølge ham mere til for at formidle en historie i dag, så besøgende i alle aldersgrupper får en god og anderledes oplevelse ud af at aflægge et museum besøg.

I tilfældet med Mejlbystenen foregår formidlingen i tre faser. Første del består af en animeret figurfortælling, der illustrerer historien bag stenen. I den anden del ændrer stenen farve, og der spilles på stens magi. Sidste del består af et interaktivt spil, hvor de enkelte ord på runestenen bogstaveligt talt falder ned på jorden, og publikum skal sætte ordene på deres rette plads igen. Når ordene er på plads, bliver teksten oversat.

Sådan slår runestenen revner foreløbigt indtil udgangen af februar.

Se filmen om den levende runesten på: www.teknenet.dk/index.php?id=1910

ank