

Fortællinger i Naturpark Vesterhavet

Digital formidling i landskabet

Af Tine Lorange



De sidste to år har Museet for Varde By og Omegn deltaget i et formidlingsprojekt, der anvender en helt ny disciplin, nemlig digital formidling i landskabet. Den digitale formidling sniger sig ind alle steder, og har efterhånden fundet anvendelse i flere af vores udstillinger, bl.a. i Ølgod og på Nymindegab Museum.

Formidling i landskabet i form af guidede ture er også noget vi har stor erfaring med, så vi stod ikke helt på bar bund, da vi kastede os ud i projektet, der helt konkret handler om udviklingen af en applikation til mobiltelefon, til formidling af naturen og de kulturhistoriske værdier i Naturpark Vesterhavet. Projektet er styret af Varde Kommune, og museet har indgået som aktiv samarbejdspartner, der sammen med naturvejledere fra NaturKulturVarde skulle skabe indhold til app'en.

Hvad er en naturpark?

Danske Naturparker er en mærkningsordning udviklet af Friluftsrådet med støtte fra Nordea Fonden. Naturpark Vesterhavet fik det prestigefyldte kvalitetsstempel i efteråret 2014, og officielt indviet i foråret 2015. Naturpark Vesterhavet er den første naturpark i Jylland.

Friluftsrådet definerer Naturparkerne således:

Danske naturparker er større sammenhængende landskaber af regional betydning. De vil ofte indeholde naturområder af national og international betydning. De er velafgrænsede med

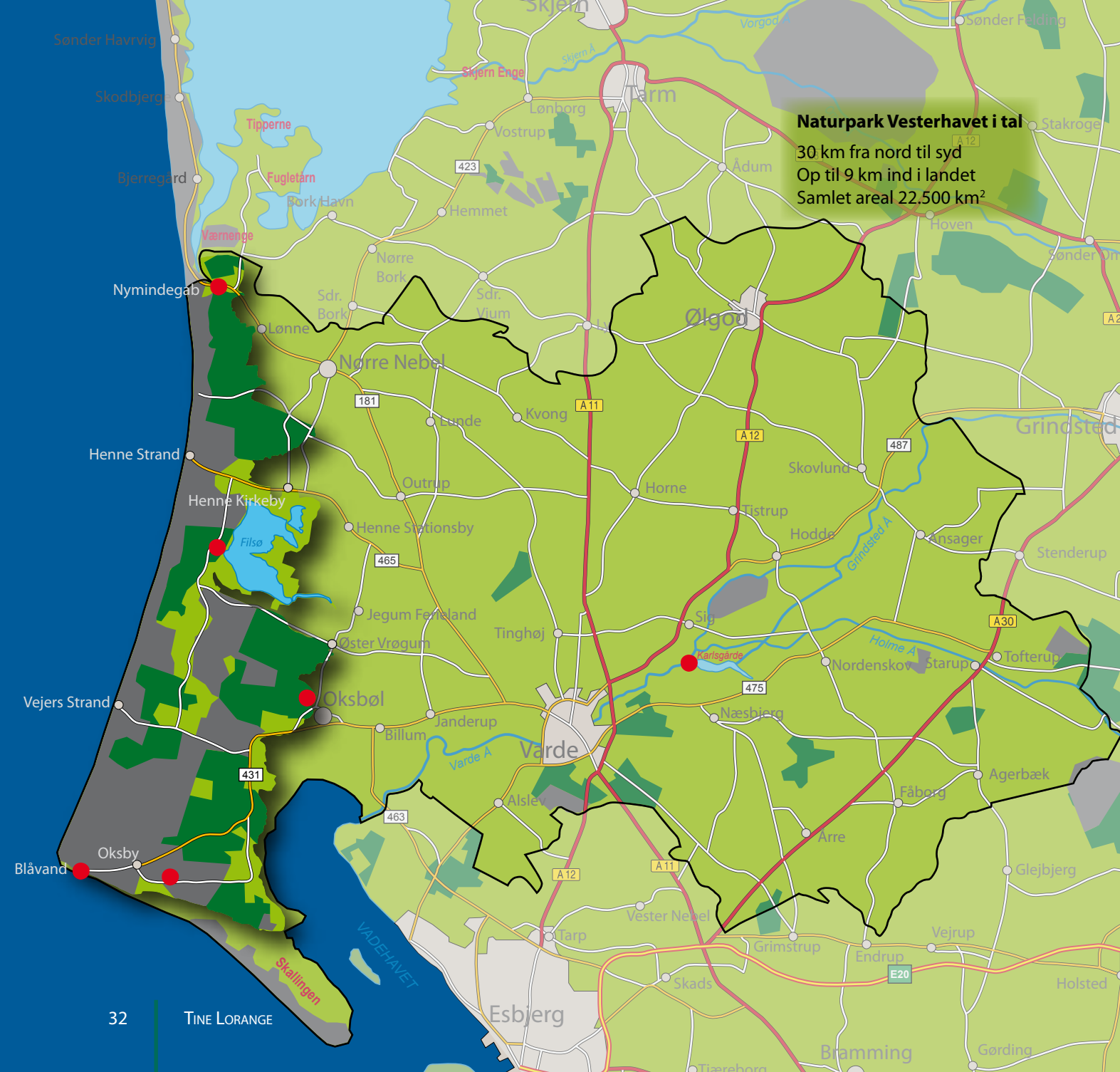
stor landskabelig skønhed, naturrigdom og kulturhistorisk værdi. De repræsenterer landskaber karakteristiske for landets forskellige egne, som bør nyde særlig beskyttelse af hensyn til nuværende og kommende generationer.

Etablering af naturparker i Danmark skal give naturen et løft og give befolkningen bedre muligheder for friluftsoplevelser tæt på, hvor de bor. Naturparkerne skal sætte fokus på kommunernes naturperler og bidrage til en koordineret planlægning og udvikling, der tager hensyn til at forbedre naturkvaliteten og de rekreative behov.¹

Det indgår dermed i Naturparkens definition, at de kulturhistoriske værdier spiller en vigtig rolle i landskabet, og i Varde Kommune arbejder man ud fra disse målsætninger:

Naturpark Vesterhavet vil understøtte formidling, koordinering og udvikling af områdets natur- og kulturværdier. Naturparken tilbyder i samspil med lodsejerne oplevelse og naturlig aktivitet til stor glæde for både lokale og turister.²

I Varde Kommune har man valgt, at der skal være stor fokus på formidling, og ud over lokalbefolkningen inddrager man også turister som en vigtig gruppe af brugere af naturparkens tilbud. For at sikre den lokale opbakning, har man valgt at inddrage en bred vifte af samarbejdspartnere, der ud over museet, blandt andet tæller NaturKulturVarde, Naturstyrelsen, Naturparkrådet, Friluftsrådet, Aage V. Jensen Naturfond og Varde Erhvervs- og Turistråd (nu ProVarde), samt de lokale Udviklingsråd.³



Naturpark Vesterhavet i tal

30 km fra nord til syd
Op til 9 km ind i landet
Samlet areal 22.500 km²

Fortællinger i Naturpark Vesterhavet

Naturparken rummer mange spændende fortællinger, og det allerbedste er når man kan opleve disse ude i landskabet, hvor de hører til. Den oplevelse kan man opnå gennem skiltning på særlige steder, eller på en guidet tur sammen med en naturvejleder eller kulturformidler. Der er fordele og ulemper ved begge dele; skilte skæmmer i nogen grad naturen, og en guidet tur kræver ofte planlægning i god tid.

Det digitale medie er en ny platform, der ligger et sted midt i mellem. Ved at downloade en app på sin mobiltelefon får man mulighed for at blive sin egen guide, og man kan tage på tur præcis, når man selv har lyst til det. App'en har også den fordel, at den ikke plastrer skoven til med skilte. Og så er det jo nyt! Det er en formidlingsform der stadig er i sin begyndelse, og vi har sikkert endnu ikke set, alle de muligheder dette medium kan tilbyde.

Varde Kommune – og de fleste andre Naturparker og Nationalparker – har valgt at satse på den digitale formidling i landskabet. Selve udvikling af det tekniske, er der et firma, der tager sig af. Det er app'ens indhold museet, NaturKulturVarde, og i nogen grad de øvrige nævnte samarbejdspartnere, skal udvikle.⁴ Med app'en Fortællinger i Naturpark Vesterhavet har vi kastet os ud i helt nyt farvand. Fortællingerne kender vi – eller vi har i hvert fald erfaring med at finde dem frem. Men platformen er ny, og det har krævet en del øvelse og disciplin at skulle tilpasse vores viden til app'-formatet.

Vi vil med app'en gerne give brugerne en spændende oplevelse, så de faktisk får lyst til at buge den, når de færdes i naturen eller planlægger en tur. Der er derfor gået forskellige overvejelser ind i kravene til den tekniske del. Man kan kalde det vores fem "benspænd":

- Både natur- og kulturformidling
- Flotte billeder
- Videoklip, animationsfilm, spil, augmentet reality
- GPS-aktiverede fortællinger
- Gratis

Natur- og kulturformidling

En vigtig præmis, var at natur og kultur skulle vægte lige meget. Det kunne vi sagtens blive enige om. Men vi fandt hurtigt ud af, at udfordringen lå i at finde en fælles fortælleform. Vi er rundet af forskellige traditioner, og vi kommer omkring mange vidt forskellige emner. Helt konkret gjaldt det bl.a. om at finde ud af, hvor lang en tekst må være, når man skriver til en app. Først måtte vi prøve os lidt frem, og med hjælp fra en gruppe testpersoner mener vi, at vi har sporet os ind på et format, der passer til de fleste fortællinger.

Flotte billeder

Vores app skulle være lækker at kigge på. Den skulle have flotte billeder, og gerne store billeder, så man kan se det vi fortæller om. For at opnå det bedst mulige resultat på billedsiden indgik projektet samarbejde med en lokal fotograf, der kendte området, så han hurtigt kunne rykke ud, når vejret og lyset var rigtigt. Det var også en fordel at han kunne arbejde selvstændigt, og finde de motiver vi havde brug for.

Udfordringen har været at få de mange naturbilleder i kassen. Det var ikke så svært at fotografere bunkere, kirker, og andre faste lokaliteter, men noget helt andet at fange havørnen, hugormen og de andre dyr vi gerne ville have med. Så vi har været nødt til at købe lidt til.

På den tekniske side har de mange billeder også vist sig at være en udfordring, da de fylder meget, så vi har måttet skære lidt ned på ambitionerne om store, flotte billeder. Resultatet er dog stadig seværdigt.

Videoklip, animationer, spil, augmentet reality

Vi ønskede at udnytte de mange muligheder det digitale medie tilbyder, ikke blot for teknikkenes skyld, men også for at gøre app'en interessant og fastholde brugerens opmærksomhed. Det skulle ikke kun være en samling tekst med billeder. Her fandt vi også ud af, at de forskellige virkemidler egnede sig til forskelligt indhold. Således er vi

endt med, at filmklip med speak egner sig virkelig godt til naturindslagene, mens animationsfilm er gode til at fortælle den abstrakte virkelighed en arkæologisk udgravning repræsenterer.

Indtil videre indeholder app'en to spil, der begge er af kulturhistorisk indhold. Det er såkaldte narrative forløb, som er en slags interaktiv fortælleform, der kræver aktiv deltagelse af brugeren.

Augmentet reality bruger vi især på udkigspunkter, og de har både natur- og kulturhistorisk indhold.

GPS-aktiverede fortællinger

App'en består af nogle ruter med indlagte poster – fortællinger, der passer lige netop til det sted, hvor man møder dem på sin vej. De fleste fortællinger kan man godt se hjemmefra sofaen, ved at tappe sig rundt på kortet. På den måde kan de forhåbentlig skabe interesse for at komme ud og opleve naturen i virkeligheden. De kan bruges til at planlægge en udflugt. Men vi ønskede også, at man skulle belønnes for at gå turen, så der er indlagt mange

fortællinger på alle ruter, som man kun kan opleve ved at gå eller cykle turen, idet de er GPS-aktiverede.

Udfordringen her har været at vælge, hvilke fortællinger der skulle være gemt, og hvilke der skulle være synlige. Rent teknisk er der også en lille risiko for, at man ikke får det hele med. Det har vist sig at variere meget fra telefon til telefon, hvor god GPS-en er til at opfange de skjulte fortællinger. Det er en funktion der stadig udvikles på.

Gratis

En af målsætningerne for Naturparken – og app'en – er at den skal være tilgængelig for alle, både de lokale og turisterne. Derfor er alt indhold lavet på tre sprog; dansk, engelsk og tysk. Tilgængelighed fordrer også at app'en er gratis – gratis at downloade og gratis at køre. Her ligger nok teknisk set den største udfordring for producenten, for vores app er blevet meget stor. Vi har fra starten insisteret på, at app'en skal kunne køre 100 % offline, så der ikke er problemer med dårlig 3G-dækning, når man går ude i klitterne, og vores udenlandske gæster skal ikke



Med app'en Fortællinger i Naturpark Vesterhavet kommer du helt tæt på historien. På flygtningekirkegården i Oksbøl kan du bl.a. opleve et lille videoklip, hvor en af lejrens tidligere beboere fortæller om sine oplevelser.

betale store roaming-afgifter for at køre den. Det betyder, at man downloader al data på én gang. Det betyder også, at den dels fylder meget på telefonen og dels tager lidt tid at downloade. Disse udfordringer arbejdes der også videre med, for det har vist sig, at vi har været mere ambitiøse, end producenten havde forestillet sig. Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er tre gange større end den næststørste app af samme type!

App'en kan downloades gratis fem steder i Naturparken: Blåvand Naturcenter, Tirpitz-stillingen (når det kan lade sig gøre for byggeriet), Petersholm ved Filsø, Flygtningelejren ved Oksbøl og Nymindegab Museum. På disse lokaliteter er der opført formidlingsstationer med gratis Wi-fi hotspots, hvor man kan downloade app'en og søge generel information.

Hvad kan vi så bruge det til?

Først og fremmest er det håbet, at app'en får rigtigt mange brugere, og at den får nogle mennesker ud i naturen. Det har været en spændende opgave for museet at indgå

i, da den har udfordret os på vores viden og på vores værdier. Samtidig ser vi det som en stor gave, at kunne få lov at formidle kulturhistorien ude i landskabet, hvor den hører hjemme. Vi håber også at app'en kan berige et museumsbesøg, hvad enten det er på bunkertur ved Blåvand, i malernes landskab ved Nymindegab eller en tur i Ål Plantage, for at komme helt tæt på flygtningelejren, der engang lå her. Forhåbentlig åbner det også øjnene for menneskets aftryk overalt i naturen. Kulturhistorien i landskabet er mere end kirker og herregårde. Med app'en i hånden kan du blive din egen guide til et hav af fantastiske fortællinger i landskabet.

Tine Lorange kan kontaktes på tbl@vardemuseum.dk

Noter

1. <http://www.friluftsraadet.dk/indhold/friluftsprojekter/naturparker.aspx>
2. <http://www.naturparkvesterhavet.dk/naturpark-vesterhavet/om-os/>
3. Varde Kommune: *Naturparkplan for Naturpark Vesterhavet 2013-2018*. Varde.
4. Projektet er støttet af Nordea-fonden med 5,4 mio. kr., og af det syddanske Grøn Vækst program med 3,1 mio. kr.

Formidlingsstation ved
Nymindegab Museum.

