

ADLEN

RETTEN

MUSEUM  
WIBERGIS  
BYRUMSFÖRMIDLING

KONGEN

KIRKEN

---

# INDLEDNING

## BYRUMSFORMIDLING I DOMKIRKEKVARTERET

Viborgs byrum emmer af historie. Det er tilmed en vigtig historie om tilblivelsen af vores land og samfund, og byens udtryk og atmosfære bærer tydeligt præg heraf. Det er imidlertid en historie, som ikke bliver formidlet i byens rum. Der, hvor den fandt sted. Der, hvor folk færdes, undres og imponeres.

Udendørs historiefremidling i byrum og landskab er de seneste seks år blevet en særlig disciplin på Viborg Museum. Grundlaget er derfor skabt for at udvikle en samlet plan for byrumsformidling i Viborgs historiske bykerne og dets unikke tyngdepunkt i Domkirkekvartret, som skal få byen til endeligt at træde i karakter som en af Nordeuropas mest spændende historiske købstæder.

---

# VIBORG VAR ET MØDESTED FOR MAGTEN



---

Historien i Viborg er storladet. Den handler om konge, kirke og ret. Om magt, kampen om magten og udøvelsen af magten. Her slog Kong Knud den Store mønt fra 1018, og her blev Kong Erik Klipping kronet, men siden slået ihjel i 1286. Fra Landstinget udmøntedes Jyske Lov, og på tinget blev alle landets konger valgt og hyldet gennem mange århundreder. Her var den katolske kirkes højborg i det jyske, indtil Hans Tausen tændte flammen i Viborg under reformationen og brød med den katolske kirkes magt – og henrettelsen af Skipper Clement slukkede Bondeoprørets ild få år senere i 1536. Magten skiftede siden til adelens fordel. De fyldte byen til Snapsting og rettergang. Og da det moderne Danmark bankede på, lagdes en vange til demokratiets vugge med Stænderforsamlingen i Viborg i 1834, mens landsforrædere blev hånet og dømt og 16 gange "til døden" efter 2. Verdenskrig. Historien er vigtig, og den har præget Viborg gennem 1000 år.

---

# BYENS RUM BRYDER TAVSHEDEN



---

Domkirke kvarteret i Viborg og den omkringliggende historiske bykerne er stedet, hvor Viborgs grundfortælling udspandt sig. Her skrues man tempoet ned, kigger op og funderer. Det er et sted, hvor man bliver nysgerrig og begærlig på viden. De smukke byrum er fulde af udtryk, og lysten til at høre dem fortælle pirrer. Tænk hvis mure og brosten kunne tale.

Viborgs historie har en dyb bundklang og rummer vigtige fortællinger om, hvordan vores land og samfund blev dannet. Megen af den historie fandt sted netop i de byrum, vi kender fra nutidens Viborg. De byrum emmer af fordums tids storladne historie, og den historiske bykerne er sammensat af markante historiske bygningsværker, der står på skuldrene af 1.000 års historie: Domkirke, offentlige institutioner, torve og kulturarvslevn samt markante begivenheder. Byens boliger, gadeforløb og åbne byrum er medfortællere på den historie, og tilsammen udgør Domkirke kvarteret en unik homogen og uspoleret historisk bykerne.

Stedets ånd er derfor helt særlig i Domkirke kvarteret. Den stedbundne kvalitet er tårnhøj og ukrænkelig i de historiske byrum. Men bygningerne, gaderne og pladserne fortæller kun en begrænset del af historien. De er tavse vidner, overflader uden dybder. Gæsterne er derfor overladt til sig selv. Historien bliver ikke formidlet, og stedets ånd forbliver todimensionel.

Formålet med dette projekt er at bryde tavsheden. Forløse stedets ånd i flere dimensioner og lade historien åbne sig. Det vil vi gøre ved at implementere et sammenhængende formidlingsdesign i Viborgs historiske bykerne med Domkirke kvarteret som tyngdepunkt. Tilføje byrummet kontekstbaserede og målgruppeorienterede elementer, der fanger opmærksomheden, pirrer nysgerrigheden og giver en vigtig fortælling.



---

# VI HJÆLPER STEDETS ÅND PÅ VEJ



---

At bevæge sig ind en historisk betinget kontekst rummer helt særlige muligheder. Selvom det selvsagt altid vil foregå i nutiden, så er det muligt at mærke historien som absolut nærværende. Det nutidige øjebliksbillede kan for det afbrudte eller søgende menneske fremmane en helt speciel følelse. Afgørende er stedets ånd.

I Domkirke kvarteret defineres stedets ånd af virkeligheden, som den er med sine historiske bygninger, torve og gadestrøg, men i høj grad også af den erkendelse, der for gæsten ligger i, at byens elementer er der af en årsag, og at de har gennemgået en kompleks og dynamisk udvikling under indvirkning af vigtige begivenheder. Byens rum rummer derfor så meget mere, end hvad øjet umiddelbart ser.

Skal gæsten i byen mærke den følelse, skal den derfor mere end blot nøgternt konstatere byrumselementernes tilstedeværelse. Gæsten skal gå ind i et erkendelsesrum, hvor de bruger deres forestillingsevne og fantasi til at erkende og forstå, hvad byrummets ånd er betinget af. Hvad gik forud og hvorfor?

Erkendelsesrummet er et frirum for den enkelte, men det skal initieres og fodres for at få liv. Gæsten medbringer sin egen erfaring og viden, men formidlende elementer i byrummet forærer erkendelsen nye byggeklodser og skubber forestillingen i en bestemt retning og måske også i en mere historisk korrekt retning.

Uden formidling er de fleste gæster i et byrum fortabte. Deres følelse af nærvær med historien forbliver svag og uforløst, og deres erkendelsesrum har få og måske forkerte klodser at bygge på.

# MENNESKER MED ET FÆLLESSKAB



Målgruppen for dette projekt er de hundredvis af mennesker, der dagligt færdes i Viborgs historiske bykerne. De udgør et bredt udsnit af den danske befolkning krydret med udenlandske turister, og deres motivation for at opholde og bevæge sig gennem byrummet er vidt forskellige. Deres præferencer og vaner ifm. kulturforbrug er følgelig også meget forskelligartede.

Derfor vil vi målrette designet af formidlingen i byrummet efter en funktionel målgruppeanalyse baseret på det motiv, den enkelte person har for sin færden i Viborg. Vi har på den baggrund opdelt målgruppen i fire kategorier.

Lokale borgere i Viborg bruger byens rum som en daglig praktisk færdselsåre mellem deres hjem, arbejdsplads, familie, erhverv og kultur/fritid. Oftest går de i samme baner, og byens rum er velkendte, normale og hjemlige. Disse personer vil som udgangspunkt ikke være opsøgende på formidling i byrummet, da deres tilstedeværelse udelukkende har en praktisk karakter. At opnå deres opmærksomhed med byrumsformidling vil kræve en særlig form for formidlingsdesign.

Andre gæster i byens rum er borgere fra omlandet eller byens periferi, måske tilflyttere, der fra tid til anden søger til byens kerne for at benytte sig af erhverv og kultur. Byens rum er for dem nogenlunde velkendte, men ikke i detaljeret grad. De søger byens muligheder, men er opmærksomme på dens særlige struktur, dens historisk betingede benspænd og dens ynde og status.

Begge grupper kender byen på forskellige niveauer, og under praktikken ligger i en eller anden grad en identitetsbærende følelse af at høre til. I deres færden i byen vil de ikke umiddelbart være aktivt opsøgende på formidlende aktiviteter.

En tredje gruppe er turister. De fleste er kulturforbrugere, der tiltrækkes af Viborgs historie, autenticitet og helt særlige atmosfære. For dem er Viborg måske en lidt hemmelig og usleben diamant, hvor de kan gå på opdagelse og finde unikke stedbundne kvaliteter og opnå en følelse af forbundethed med fortiden. De er måske i byen for første gang og vil se, mærke og opleve. Deres blik er rettet opad, og deres opmærksomhed og sanser er vendt mod det uventede, detaljerne, atmosfæren og byens egne mennesker. De vil være opsøgende på formidlingsaktiviteter.

Fælles for disse tre målgrupper er, at de på hver sin måde afkoder og forholder sig til byens unikke egenskaber. Den kontekst, de indgår i, er fælles, og den er entydig med sin autenticitet og mange kvaliteter. Alle gæster i byens rum indgår således i et fællesskab af associationer og værdier forbundet med byen Viborg.

En fjerde målgruppe for projektet er børn. Børn kan indgå i alle tre ovennævnte målgrupper, men når de også er en selvstændig målgruppe i dette projekt, skyldes det barnets anderledes blik for og tilgang til et byrum. Byens rum kan for børn være et rum med muligheder og aktiviteter for fantasien. Byrummets elementer kan indbyde til leg, aktivitet, bevægelse og fantasi. Formidling i byrummet vil derfor have børnenes opmærksomhed, hvis det også er designet på de præmisser. Inddragelse af autenticitet og stedbundne kvaliteter giver samtidig helt særlige muligheder i en læringsituation, når børn færdes i byrummet som skoleklasse, og en fremtidig fælles skoletjeneste for hele Domkirkevarteret kommer til at udvikle tværgående forløb, hvor både udstillinger, domkirke og byens rum aktiveres.



---

# SEKS ÅRS LABORATORIUM



---

De seneste seks år har Viborg Museum arbejdet med byrumsformidling i Viborgs historiske kerne. Efter det tidligere Viborg Museum på Hjultorvet lukkede i 2017, prioriterede museet at lade byens rum være platform for mange af sine aktiviteter. Byrumsformidlingen har i høj grad fungeret som et laboratorium for formidlingsudvikling, hvor der både er blevet afprøvet helt nye formidlingsformer og produktudviklet på kendte former.

Et helt nyt formidlingsgreb er mordgådejagten "Det sidste Kongemord" i Domkirke kvarteret. I et slags udendørs escape room bliver specifikke detaljer i bygninger og andre byrums-elementer anvendt kreativt i en række gåder, der leder frem til løsningen på, hvem der dræbte Kong Erik Klipping i 1286.

Nyt er også to "animationskikkerter" opstillet på Margretheplassen og i Latinerhaven. I en kikkert-lignende metalkasse kan man se en kort animation af en historisk hændelse på netop dette sted. I samme genre er tre nye lyttebænke i Hans Tausens Minde, på Stænderpladsen og i Skovgaard Museets have, hvor man med et tryk på en knap på levende vis får fortalt en historie om netop dette sted.

Egentlige udstillinger i byens rum er blevet gennemført i fire omgange. På Hjultorvet den debatskabende plancheudstilling "Riv Byen Ned", hvor bevarelse af byens byggede kulturarv blev bragt op. I reformationsåret i 2017 kunne man opleve en byrumsudstilling om dette tema på klassiske plancher, og i samarbejde

med byens handelsstandsforening gennemførtes en udstilling i en lang række butiksvinduer om byens historiske handelsliv. I tilknytning hertil indrettedes et ledigt butikslokale på Nytorv som en historisk købmandsforretning. Og så var julen i fokus i en sneklædt containerudstilling på Hjultorvet med tilhørende børneaktiviteter i byrummet.

Af mere klassisk formidling er guidede ture i disse år blevet et varemærke for Viborg Museum. Som et led heri har museet udviklet nye koncepter med historiske tema-ture og ture inkluderende mad og drikke i samarbejde med byens hoteller og beværtninger.

Også skoletjenesteaktiviteter er blevet udviklet til at foregå i byens rum. Flere centrale temaer fra byens historie er omsat til udendørs læringsforløb, hvor der eksperimenteres med inddragende og aktiverende indhold og forskellige visuelle læringsformer som tegning og film.

Turisters behov for wayfinding til byens highlights er løst med klassisk, fysisk kortmateriale over Domkirke kvarteret med historiske ruter og beskrivelser, som samtidig løser en vigtig opgave med at guide gæsterne rundt til byens highlights og hemmeligheder.

De mange erfaringer er værdifulde for museet i det fortsatte arbejde med byrumsformidling.

---

# FIRE PRINCIPPER FOR FORMIDLING

At åbne stedets ånd i Domkirke kvarteret for borgere og turister fordrer, at formidlingen designes efter nogle faste principper. For at skabe den bedst mulige oplevelse for målgrupperne vil vi derfor udvikle formidlingen på baggrund af følgende principper:



---

# EN SAMLET BYHISTORISK ZONE



---

Når borgere og turister træder ind i den historiske bykerne og ikke mindst Domkirke kvarteret, skal de mærke overgangen fra periferi til kerne. Et diskret og sammenhængende formidlingsgreb skal fremmane en egentlig byhistorisk zone, og en følelse hos gæsterne af en betydningsfuld forandring af byrummets karakter, funktion og værdi skal vækkes. De skal mærke, at her viser byen sig frem for dens gæster. Og så skal de tages i hånden og ledes rundt til byens værdifulde steder på en let og intuitiv måde.

---

# HISTORIEN SKAL FREM I LYSET



---

Det er historien om Viborg som mødested for magten, der udgør Domkirkekvarters DNA, og som skal formidles i byrummet. Grundfortællingen danner derfor baggrund for den overordnede historieformidling og de enkelthistorier, der skal udvælges og formidles på forskellige platforme. Samtidig skal den formidles, der hvor den fandt sted for at skabe den optimale følelse af autenticitet og følelse af forbundethed med fortiden. Det gælder den historie, der er levn af under jorden, den historie man kan se med det blotte øje, og det gælder de mange begivenheder, der har fundet sted.

---

# KONTEKSTBASERET FORMIDLING



---

Kontekstbaseret formidling betyder, at formidlingen skal designes, så den er tro mod visionen og grundfortællingen for Domkirkevarteret og integreres fuldt ud i de mange forandringer, Domkirkevarterets byrum står foran. Den skal desuden passe til målgrupperne, hvor børn skal være i særligt fokus. Formidlingsdesignet skal være sammenhængende, genkendeligt og tilgængeligt for alle, og det skal have en æstetisk kvalitet, der matcher byrummets ditto. Samtidig kan designet de rette steder udformes, så formidlingen udgør et forventningsbrud for den forbipasserende uden at være anmassende.



---

# LEG OG BEVÆGELSE



---

Formidlingen skal indeholde elementer, der er designet efter børn og voksnes intuitive lyst til at lege, udforske og bevæge sig. Det betyder, at formidlingen bliver inviterende, involverende og forventningsbrydende, og at man som familie eller gruppe får mulighed for at indgå i underholdende og socialt orienterede aktiviteter.



---

# FEM FORMIDLINGSGREB

De fire førnævnte formidlingsprincipper vil præge den konkrete måde, hvorpå historien kurateres og formidles. I den konkrete designudvikling vil vi lade os styre af disse fire principper, men vi vil også rette de enkelte formidlingsløsninger ind efter fem overordnede formidlingsgreb, der tager hensyn til, at nogle historier egner sig til at blive formidlet på én måde, andre på en anden måde. De fem formidlingsgreb kan udfolde sig i permanent formidling eller tidsbegrænsede aktiviteter og events.

---

# FEM FORMIDLINGSGREB

## FORMIDLING I BYENS OVERFLADER



---

Især de historier, der findes levn af under byrummets gulv, lader sig formidle gennem ændringer i belægning og overflader. Herved kommer nogle historiske strukturer til syne og udgør forventningsbrud i de ellers normalt så konforme overflader med sten, fliser og asfalt. Bearbejdning af overfladerne aktiverer samtidig gæsternes fantasi og mulighed for at erkende historiens forandrende dynamik, hvor man står.

---

# DE 5 FORMIDLINGSGREB

## ANALOG FORMIDLING MED OPLYSNINGER OG LEG



---

De overordnede fortællinger om byens rum skal indgå i analoge installationer i byrummet, der bringer historien frem i lyset. Det kan være klassiske formidlingsskilte, der formidler historien om de umiddelbare nærværende byrum og bygninger, som tillige kan integreres med både legende elementer og nudging til at lade sig føre rundt i hele den historiske bykerne. Historien skal også inspirere til solitære installationer i byrummet, hvor leg og bevægelse er i fokus.



---

# DE 5 FORMIDLINGSGREB

## DIGITALT FORMIDLINGSLAG



---

Med digital formidling kan man for alvor slippe fantasiens kræfter løs. Alt det, man kan fortælle og skrive, kan man med digital formidling visualisere og levendegøre. Den digitale formidling skal i byrums-sammenhæng bruges som et ekstra lag ovenpå den øvrige formidling, hvor det giver mening at udvide oplevelsen. Hertil kan anvendes film, animation og augmented reality, og også her kan der udvikles indhold, hvor leg, spil og bevægelse er fuldt integreret i aktiviteten.



---

# DE 5 FORMIDLINGSGREB

## EVENT/AKTIVITETSBASERET FORMIDLING



---

Det talte ord er en levende formidlingsform, der åbner byens rum og giver deltageren en intens oplevelse af autenticitet og underholdning. Som et led i byrumsformidlingen skal der arbejdes videre med eksisterende erfaringer med tema-ture og gerne i kombination med smagsoplevelser eller andre aktiviteter. Der skal desuden arbejdes med et digitalt led, f.eks. VR-byvandringer og Pod-Walks.

---

# DE 5 FORMIDLINGSGREB

## KUNST I BYRUMMET

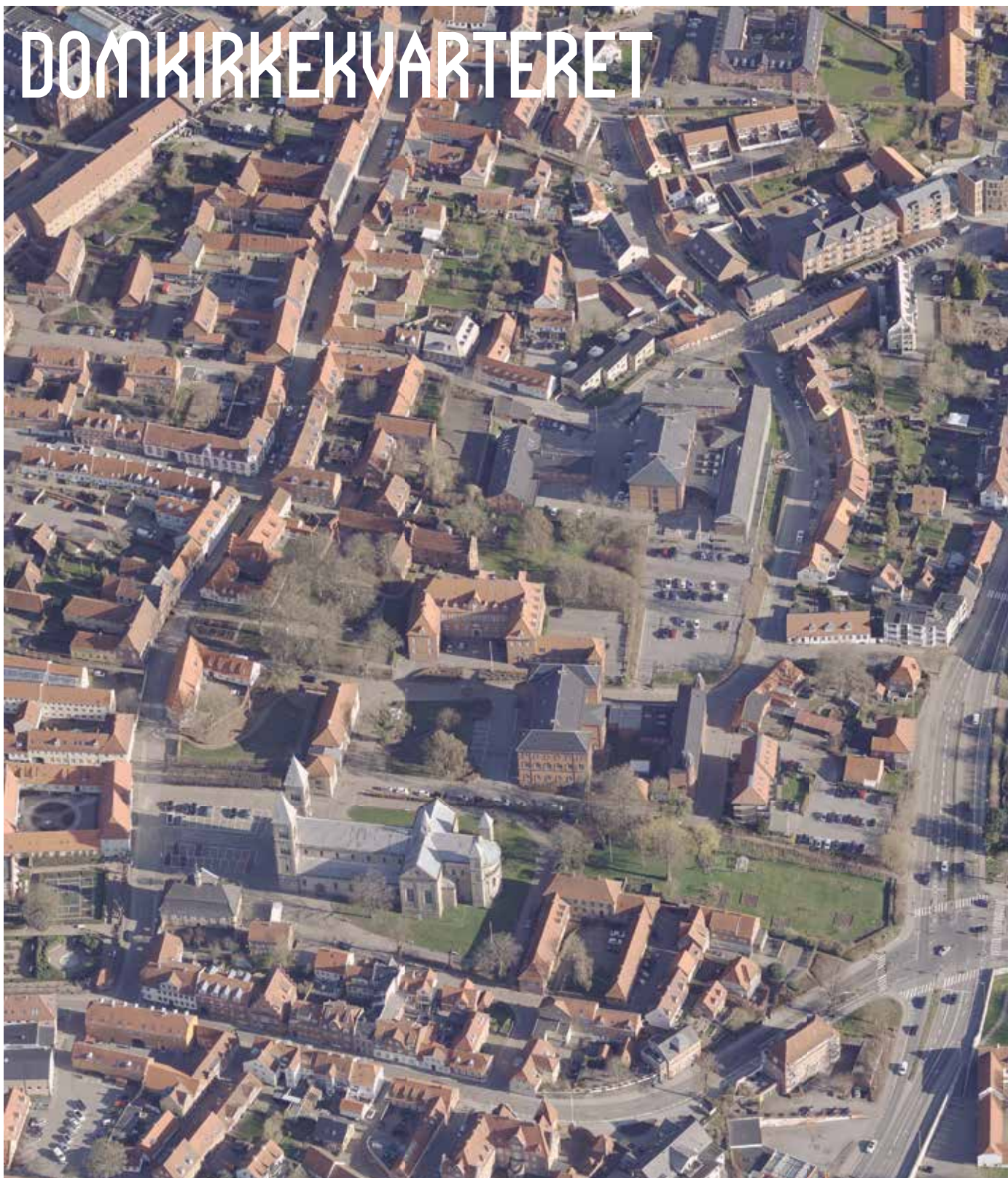


---

Viborgs betydningsfulde historie kalder på kunste dybere symboliserende udtryksformer. Et markant, nyt kunstværk skal virke dragende på folk og skabe et nyt og naturligt samlingssted i byrummet. Den skal desuden være funktionel i sit samspil med omgivelserne, således at den ikke forhindrer fleksibel anvendelse af pladserne. Og så skal den have en nær symbolsk sammenhæng med de helt centrale i Viborgs magthistorie, f.eks. landstinget eller kongemagten.



# DOMKIRKEKVARTERET



Kortene på de følgende sider viser eksempler på steder og historier, vi gerne vil formidle i byrummet. Der er tre kort.

- Det, der er under jorden. Kortet viser eksempler på, hvor der er arkæologiske levn.
- Det, man kan se. Her er eksempler på historisk interessante bygninger mv., som bærer på historier, der kan foldes ud i formidlingen.
- Det der er foregået. Kortet viser eksempler på steder, hvor historien har udspillet sig.



# DOMKIRKEKVARTERET

## DET, DER ER UNDER JORDEN



### Stænderpladsen:

- 1: Mariaklosteret - boliger for domkirkens præster.
- 2: Senmiddelalderlig bispegård.
- 3: Adelsgårde efter reformationen.

### Gammeltorv:

- 4: Gammeltorv - Viborgs ældste torv.
- 5: Domkirkens kirkegårde.

### Margretplønen:

- 6: Rester af adelsgård op til baggården til Sct. Mogens Gade 8.

### Domkirkestræde og arealet ved domkirken:

- 7: Sct. Kjelds Kapel - Gravplads for Viborgs egen helgen.
- 8: Sct. Annas Kapel.
- 9: Vor Frue Kapel.
- 10: Kapitelhuset.
- 11: Domhuset - Landstingets mødested 1577-1871
- 12: Stænderhuset - Nørrejske Stænderforsamling 1834-1848.

13 Kanikkeboliger - boliger for domkirkens præster i middelalderen.

### Hans Tausens Minde:

14: Gråbrødre Kloster.

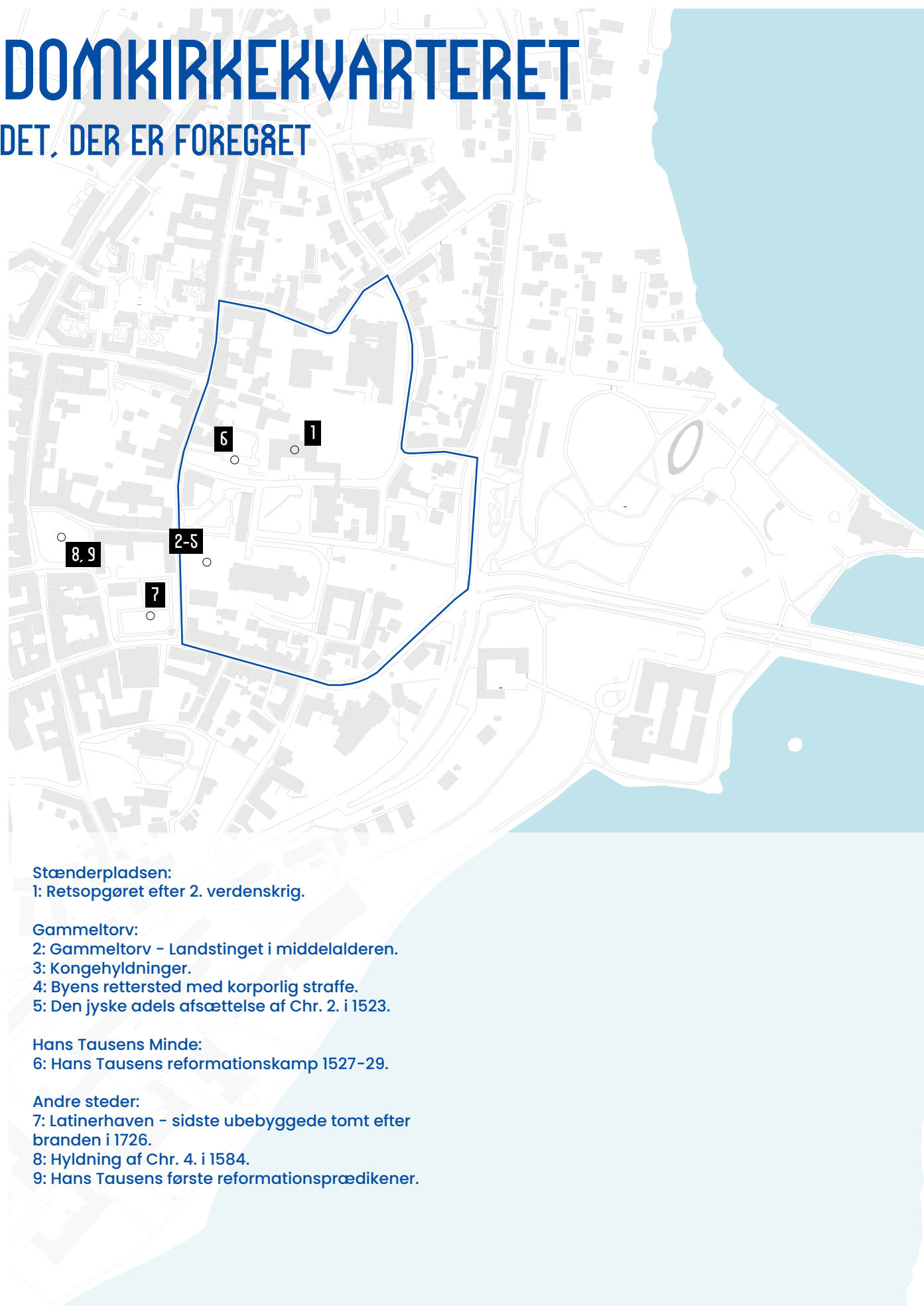
### Andre steder:

- 15: Sct. Mogens Kirke og kirkegård.
- 16: Sct. Villads Kirke og kirkegård.
- 17: Sct. Hans Kirke og kirkegård.



# DOMKIRKEKVARTERET

DET, DER ER FOREGÅET



## Stænderpladsen:

1: Retsopgøret efter 2. verdenskrig.

## Gammeltorv:

2: Gammeltorv - Landstinget i middelalderen.

3: Kongehyldninger.

4: Byens rettersted med korporlig straffe.

5: Den jyske adels afsættelse af Chr. 2. i 1523.

## Hans Tausens Minde:

6: Hans Tausens reformationskamp 1527-29.

## Andre steder:

7: Latinerhaven - sidste ubebyggede tomt efter branden i 1726.

8: Hyldning af Chr. 4. i 1584.

9: Hans Tausens første reformationsprædikener.

# DOMKIRKEKVARTERET

DET, MAN KAN SE



## Stænderpladsen:

- 1: Oprindelig hulvej, Gråbrødre Kirke Stræde.
- 2: Tidl. Vestre Landsret 1919-2014.
- 3: Det gamle råd-, ting-, og arresthus 1874-.

## Gammeltorv:

- 4: Det gamle rådhus 1728-1874.
- 5: Salomon Gerbers gård - værtshuset Paradis.

## Margretplænen:

- 6: Kongehyldningsmonumentet.

## Domkirkestræde og arealet ved domkirken:

- 7: Bispegården - bolig for biskopperne fra 1559.

## Hans Tausens Minde:

- 8: H.E. Friends mindeesten over Hans Tausen.
- 9: Bjørn Nørgaards Hans Tausen-skulptur.
- 10: Kongens Kammer til Chr.3. i 1530'erne.
- 11: Gråbrødre Kloster og kirker.

## Andre steder:

- 12: Borgvold - Erik Menveds borg 1313.
- 13: Klassiske byhuse i Sct. Mogens Gade fra 1500-tallet.