



# Audioguides som historiefortællere



Opdag  
den *nye*  
Vestkyst





*"We are not the visitors"*

*"museer er kedelige"*



Opdag  
den



*" bøger på væggen"*

TIRPITZ : GÆSTERNE : PÅ FERIE : AFLAPNING : SOCIALE AKTIVITETER



Meget få tekster









## Det er ikke ligegyldig hvordan man fortæller!

- Lang proces at udvikle historierne til at blive skarpe, korte og gode. Historierne er i gennemsnit 40 sekunder lange.
- I Tirpitz tog processen 2,5 år, omfattede 6 mennesker og 33 skuespillere (11 på hvert sprog).



# ”Ekskluderende tekster”

- Flere undersøgelser, blandt andet PIAAC- undersøgelsen (OECD’s undersøgelse af voksnes kompetencer) fra 2013, viser, at 16 % af danskere over 15 år læser så dårligt, at de har svært ved at deltage i samfundet på lige fod med andre (kilde: Nota.dk). Det svarer til ca. 700.000 danskere



Lønne Hede 1989 i Lønnegravningen.  
Lønne Hede 1989. Foto fra det udgravningsarbejde.  
Lønne Hede 1989. Photograph of the dig.



Oversigtsplan over gravens indhold (illustration SKALK). Kvinden havde fået to bronze- og en sølvbroche med sig, samt et lille halssmykke bestående af en snor om halsen med en S-formet hægte og et par perler af sølvblek. Ved nederdelens linning fremkom; et forstenet søpindsvin, en raslesten af flint og en stor ravperle. I fodenden påvistes en bordopdækning bestående af fire lerkar og en kniv.

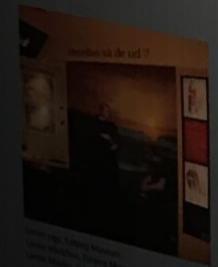
Übersichtsplan über den Inhalt des Grabs (Illustration SKALK). Die Frau trug zwei Bronze- und eine Silberbroche sowie ein kleines Halsschmuckstück, das eine Schnur um den Hals und einen S-förmigen Anhängler sowie zwei Perlen aus Silberblech umfasste. Am Rockbund fand man einen versteinerten Seeigel, eine Rassel aus Feuerstein und eine große Bernsteinperle. Am Fußende befand sich Tischgeschirr in Form von vier Tongefäßen und einem Messer.

Plan showing the contents of the grave (illustration from the SKALK magazine). The girl had been buried with one silver and two bronze brooches, a small necklace consisting of a thong around her neck with an S-shaped clasp and a couple of silver foil beads. At the band of her skirt were found: a fossilised sea urchin, an eaglestone and a large amber bead. At her feet could be observed a place setting consisting of four clay pots and a knife.

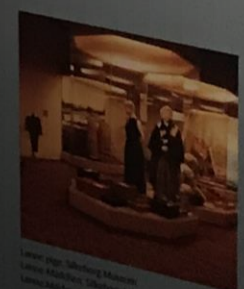
**Rekonstruktioner af Lønnepigens dragt**  
Det mest oplysningsrige fund ved Lønne Hede graves var de bevarede tekstiler, der fandtes som en sammenhængende klump i kisten med halsbånd. Rekonstruktionen af klumpen viser, som var ventet at røde, sorte og blå og en bluse i blå stof med røde borter. Lønne Hede af papir i blå - den såkaldte Lønne piges - har siden da været brugt for mange af de rekonstruerede præstetøjstykke, som i dag vises rundt omkring på de danske museer.

**Rekonstruktionen des Gewands des Lønne-Mädchens**  
Die größte Sensation des Grabs von Lønne Hede waren die gut erhaltenen Textilien, die als zusammenhängender Stoffklumpen in der einen Hälfte des Sarges lagen. Die Rekonstruktion des Gewandes, das aus Wolle aus blauem Stoff mit roten Borten. Dieses Bild des Mädchens in Blau - das sogenannte Lønne-Mädchen - diente seitdem als Vorlage für viele in den dänischen Museen zu sehen sind.

**Reconstructions of the Lønne Maiden's Dress**  
The most exciting find in the Lønne Hede grave was the preserved textiles, which were found gathered in a heap at one side of the coffin. A reconstruction of her dress, which was of wool, revealed a skirt and blouse of blue cloth with red trimmings. This picture of the girl in blue - known as the 'Lønne Maiden' has since been the model for many of the reconstructed women's costumes from the Iron Age which may be seen today in museums throughout Denmark.



Lønne 1989, Sønderborg Museum.  
Lønne 1989, Sønderborg Museum.  
Lønne 1989, Sønderborg Museum.



Lønne 1989, Sønderborg Museum.  
Lønne 1989, Sønderborg Museum.  
Lønne 1989, Sønderborg Museum.



Lønne 1989, Sønderborg Museum.  
Lønne 1989, Sønderborg Museum.  
Lønne 1989, Sønderborg Museum.





De fleste gæster hører  
mere end 50 historier når  
de besøger Tirpitz

2/3 lytter i  
45 min – 1h45







# Flugt – Refugee Museum of Denmark

En lyd-baseret oplevelse











Flygtninge til alle tider









Hierarki i fortællingerne



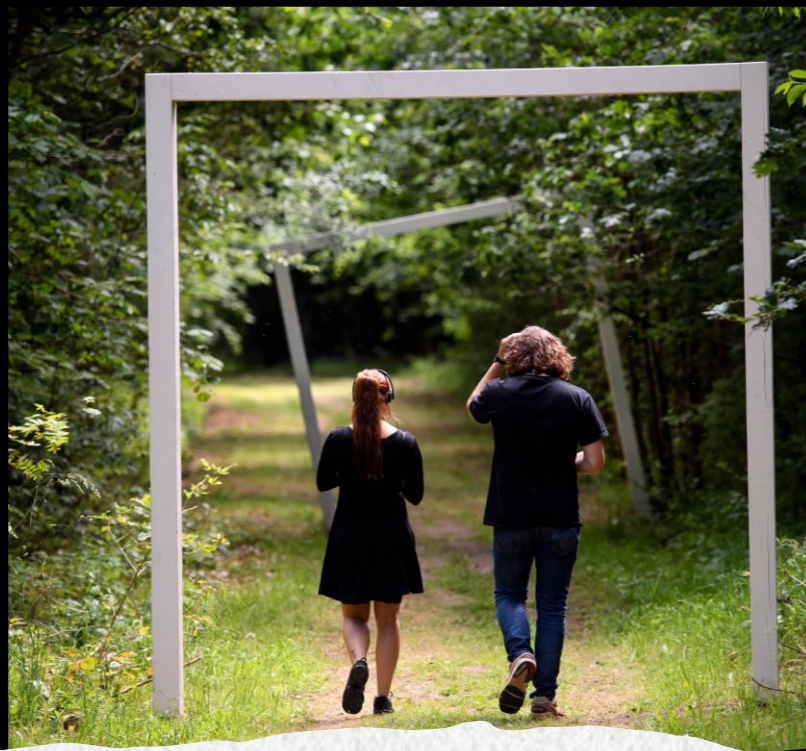




Flygtningelejr  
Oksbøl  
Flüchtlingslager Oksbøl  
Refugee camp Oksbøl







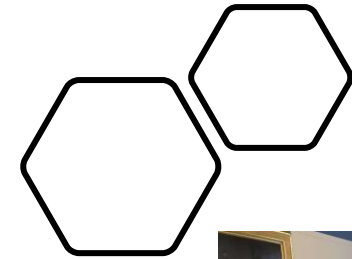
3D Lydvandring i den tidligere  
flygtningelejr



# Design og produktion: Tinker Imagineers

## 1. Design phase

- Research (in-house museum)
- Content development
- Content management (in-house museum)
- Development storyline
- Text writing (draft versions)
- Soundscape design (draft)
- Graphic design (sticker) audioguide + receivers





## Principper for den lydaserede historiefortælling i Flugt

	hospital	total museum	total outside area	total forest	total amount of stories	total minutes audio	Minutes audio with 3 languages DK/G/ENG
introduction (1 min)		10	4		14	14	
context stories (1 min)		43			43	43	
personal stories (1,5 min)		71	16		87	130,5	
2 forest guide (approx min)				28	28	28	
forest people (approx min)				24	24	24	
1 ambient sound (approx min)							
storyline with film (approx min)		2			2	11	
<b>total amount stories</b>		<b>126</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>198</b>		
2 <b>total minutes audio voices</b>		<b>170,5</b>	<b>28</b>	<b>52</b>		<b>250,5</b>	<b>751,5</b>
1 <b>total minutes ambient audio</b>				<b>20</b>		<b>20</b>	



# Vigtigt med alsidig historiefortælling!

**Total length Museum storytelling audio: 170 min**

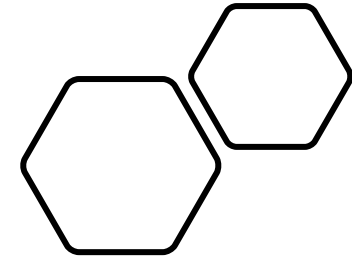
**Divided in:**

- 1. introduction stories** = all-knowing narrator. One voice for each language
- 2. context stories** = all-knowing narrator
- 3. personal stories** = different voices. A suitable voice for the story, so women, men, children
- 4. storytelling AV experience – Room 2** = all-knowing narrator.
- 5. Storytelling Room 7** – reflection = own voices
- 6. Storytelling room 9 – theatre history of Oksbøl** = all-knowing narrator. One voice for each language
- 7. Ambient soundscape** - room 2, 4, 9



## 2. Content + installation

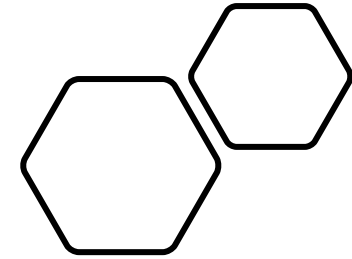
- Text writing (final version)
- Test recordings (for alignment AV/MM)
- Translation different languages
- Recordings multiple languages
- Voice actors (often several per language)
- Soundscape or soundeffects behind VO
- Editing VO + soundscape
- Project management
- Alignment AV hardware exhibition (screens/projection etc.)
- Implementation in software
- Implementation & testing on site
- Adjustments after testing
- Graphic production (sticker) audioguide + receivers
- Depending on which device is chosen, images may also have to be created for the device's screen





### **3. production hardware**

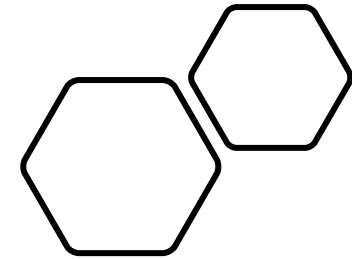
- **Server racks**
- **Buy or rental of devices, charger, headset, lanyard, storage racks etc.**
- **Spare parts**





## 4. Service Level Agreement

- Training guides/museum staff
- Software Maintenance







## Hvad er ulemperne?

- Man kan ikke fortælle alt? Mange mister koncentrationen efter 45 sek. Korte fortællinger!
- Dyr løsning?
- Kan være svært at bruge for hørehæmmede
- Irritationsmoment hvis ikke de virker
- Meget håndtering for museumsværterne (Rengøring, udlevering, indsamling, tekniske problemer)



# Produktionsomkostninger:

**Tirpitz:** Her har hver lydfortælling kostet ca. 35.000 – 40.000 kr. at producere

**Nymindegab:** Egen produktion + indtaling til 1500 pr. lydfil (x 3 sprog) Her fik vi også den lokale amatørteaterforening til at lægge stemmer til

**Flugt:** Ca. 168 historier/fortællinger - Ca. 35.000 pr. fortælling





## Hvad er fordelene ved lydbaseerede fortællinger:

- Inkluderende – (Både for små børn, men også voksne med læsevanskeligheder)
- En helhedsoplevelse
- Lyd kan skabe følelser
- Man sætter øjnene fri – så de kan gå på opdagelse.