

# Den Digitale Domkirke

**Skovgaard Museets nye formidling af Viborg Domkirke  
– eller hvordan formidler man kirke, kunst og historie til 70.000 mennesker?**

*Af Anne-Mette Villumsen, museumsleder på Skovgaard Museet*

## **Landets første digitale domkirke**

Hvert år besøger over 70.000 gæster Viborg Domkirke med den enestående udsmykning af Joakim Skovgaard. Alle imponeres af Skovgaards billedbibel, der breder sig over vægge og hvælv. Men hvor mange kender egentlig de forskellige bibelske motiver, eller historien bag nedrivningen og genopbygningen af kirken? For slet ikke tale om, hvem der ligger i de gamle kister? Ikke mange. Derfor udviklede Skovgaard Museet en ny, digital formidling af Viborg Domkirke, der fortæller alle de gode historier – historier, der appellerer til alle aldre. Siden februar 2015 har gæster i Viborg Domkirke kunnet låne en iPad i domkirken eller på Skovgaard Museet. Man kan også hente app'en »Den digitale domkirke« til sin egen tablet. Med den i hånden kan man gå på opdagelse i kirkens mange historier.

## **Fleksibel formidling lige ved hånden**

App'en tager det bedste fra den klassiske audioguide og tilføjer den yderligere dimensioner ved at supplere lyd med billeder og skriftligt materiale, der fortæller de gode historier om domkirken og Joakim Skovgaards udsmykning. Guiden benytter både audio, foto og spil. Formidlingen er bygget

op, så det er enkelt og intuitivt at navigere rundt i app'en alt efter, hvad det er for noget indhold, man er interesseret i. Man bestemmer selv, hvor lang tid, man vil bruge på den. Og om man vil bruge den sammen med andre eller på egen hånd.

### **Hvorfor og hvordan?**

Tidligere har Skovgaard Museet udviklet en digital formidling af Viborg Domkirke kaldet »Hvad er meningen?« Formidlingen er målrettet konfirmander og er udformet som to spil, hvor man skal prøve at finde meningen i Joakim Skovgaards bibelske motiver i domkirken. »Hvad er meningen?« har siden lanceringen i 2008 været en stor succes og efterspørges især af præster som et meningsfuldt forløb for konfirmandhold. Konfirmanderne bruger en tablet under besøget i kirken. I små grupper skal de løse en række opgaver om Skovgaards billeder og scorer point for rigtige svar. Skovgaard Museets formidlere oplevede, at flere gæster i kirken troede, at tabletten var en guide til kirken. De ville gerne låne sådan én for at få mere information om alt det, de så i kirken. Således opdagede museet, at der var en efterspørgsel efter en mere generel formidling af domkirken og Skovgaards udsmykning.

Derfor gik Skovgaard Museet i dialog med IT-formidlerne Tripledesign, som museet også havde samarbejdet med om »Hvad er meningen?« Målet var at udvikle en ny formidling af Viborg Domkirke, der kunne bruges af de gæster, der besøger kirken på egen hånd uden guide eller omviser. Den nye guide skulle ikke kun fortælle om Skovgaards kunst, men også om domkirkens historie med en arkæologs kuriøse fortællinger om Kong Erik Glippings grav, tidligere biskop Karsten Nissens fortolkninger af kristendommen, og en konservators afsløring af, hvordan man kan tage et kalkmaleri ned og flytte det til Færøerne.

### **Kirken for konfirmander, skoler og andre**

Det var vigtigt for museet at sikre, at formidlingen appellerede til et bredt publikum, der oplever og lærer på forskellig vis. Derfor er »Den digitale domkirke« bygget op, så der både er indhold, der »serveres på et sølvfad«, og indhold, hvor man har mulighed for at være aktiv ved at spille eller quizze. Der er også et decideret børnespor, hvor man kan gå på jagt efter mærkelige dyr og sjove detaljer i kirken. Brugere i alle aldre har testet »Den digitale domkirke«, mens den blev udviklet, så vi kunne sikre os, at den var brugervenlig og tilgængelig. Siden lanceringen har museet dog oplevet, at det ikke kun er de gæster, der besøger kirken på egen hånd, der har glæde af den nye formidling. Skoler har også i stor stil taget »Den digitale domkirke« til sig og bruger app'en i undervisningsforløb.

Det er Skovgaard Museets oplevelse, at digitale redskaber er en meningsfuld måde at formidle historisk indhold til et mangfoldigt publikum – både ældre og yngre. Det er endnu ikke alle kirkens 70.000 gæster, der bruger app'en, når de besøger domkirken, men det var heller ikke ambitionen. Til gengæld ville vi skabe en formidling, der kunne bruges af høj og lav, af ung og gammel, i fællesskab og individuelt. Med denne formidling, som både findes på dansk og engelsk, er der dog en mulighed for, at ikke blot kirkens gæster, men også kirkeligt og kunstnerisk interesserede verden rundt kan få adgang til Viborg Domkirke og Skovgaards imponerende udsmykning.

**Fakta**

»Den digitale domkirke« er gratis og kan hentes til tablets i App Store og Google Play.

Den er udviklet af Skovgaard Museet i samarbejde med IT-formidlerne Tripledesign. App'en er realiseret med støtte fra Velux Fonden, Kulturstyrelsen, Viborg Stift og Viborg Kommune.