

# Slutrapport för projektet Skärgårdshistoria med många sinnen



## Innehållsförteckning

1. Namnet på den som genomförde verksamheten
2. Projektets namn och projektsignum
3. En sammanfattning av projektet
4. Rapport
  - 4.1. Projektets mål
    - a. De mål på en högre nivå som projektet ingår i
    - b. Målen för projektet
  - 4.2. Genomförande
    - a. Åtgärder
    - b. Tidtabell
    - c. Resurser
    - d. Organiseringen av genomförandet
    - e. Kostnader och finansiering
    - f. Rapportering och uppföljning
    - g. hypoteser om genomförandet och risker
  - 4.3. Samarbetspartner
  - 4.4. Resultat och verkningar
5. Förslag till fortsatta åtgärder
6. Undertecknare och datum

## 1. Namnet på den som genomförde verksamheten

Syd kustens landskapsförbund r.f.

## 2. Projektets namn och projektsignum

Skärgårdshistoria med många sinnen, 56427

## 3. En sammanfattning av projektet

Det finns ett stort behov av att dokumentera och på olika sätt synliggöra den åboländska skärgårdens historia. Det finns ännu personer som kommer ihåg och kan berätta om egna upplevelser av ett traditionellt skärgårdsliv och som kan demonstrera hur man använt gamla, icke industriellt framställda, föremål. Gruppen minskar dock hela tiden så det är viktigt att ta vara på denna kunskap nu. För att föra kulturarvet vidare till nya generationer är det också viktigt att hitta nya sätt att lyfta fram och presentera områdets historia.

1.3.2018 påbörjades projektet "Skärgårdshistoria med många sinnen". Projektet har haft som mål att lyfta fram områdets historia genom att använda mångsidiga och moderna presentationsmetoder i de åboländska museerna. Med hjälp av ljudmiljöer, audiomaterial och filmsnuttar aktiveras olika sinnen hos museibesökaren och besöket blir intressantare och mera levande.

Vanliga frågor i museerna är t.ex. hur ett psalmodikon låter, hur det går till att kärna smör eller hur en kastmaskin fungerar. Museerna har inte resurser att demonstrera detta för alla besökare, dessutom är det många föremål som inte tål ett slitage som en kontinuerlig användning skulle innebära. Däremot kan en kort film och ljudinspelningar visa detta för besökarna. Ett museiföremål blir levande när man får se hur det används eller höra hur det låter.

I projektet har ett fyrtiotal ca en minut långa filmer gjorts. Filmerna belyser olika aspekter på livet i skärgården förr och visar helt konkret hur olika föremål har använts. Filmerna finns tillgängliga på webbplatsen *historiarum.fi*. Via en QR-kod som finns intill föremålen i museerna kan besökaren själv se filmen i sin telefon eller surfplatta. Vissa QR-koder är placerade utomhus så att även besökare som kommer till museiområdet när museet är stängt kan ta del av materialet. Till exempel finns det flera väderkvarnar runt om i Åboland, intill dem finns det nu en QR-kod som leder till en animation som visar hur väderkvarnar fungerar.

Inom projektet har även gjorts ett flertal ljudmiljöer till museerna. Bland annat har miniatyrmodellen över masugnsområdet i Dalsbruks bruksmuseum fått en ljudmiljö. När man står bredvid modellen får man höra hur det skulle ha låtit om man stod där i början av 1900-talet. Även Pargas industrimuseum, Houtskärs skärgårdsmuseum, Pargas hembygds museum och Sagalunds museum har fått ljudmiljöer. Till Skärgårdscentret i Korpoström gjordes ett s.k. ljudbibliotek med gamla skärgårdsljud. Till exempel finns där ljud

av skärgårdsfåglar och berättelser om hur vårfågeljakt gick till. Man kan nu även höra nyhetssändningar från 1940-, 1950- och 1960-talen i gamla radioapparater i de åboländska museerna. En sensor aktiverar uppspelningen när en besökare kommer i närheten.

I samarbete med Pargas hembygdsförening och Sydkustens ordkonstskola har vi inom projektet gjort frågelekar för barn till Pargas industrimuseum och Nagu sjöfartshus. I industrimuseet får barnen följa i gruvråets fotspår, på olika ställen i museet får de svara på frågor, teckna, rimma m.m. och i Nagu sjöfartshus får de leta efter ett skeppsrå.

I projektets regi har också ordnats gemensamma träffar för idéutbyte och diskussion om samarbete och synlighet. I början av maj 2018 åkte en grupp museianställda och hembygdsföreningsaktiva på en studieresa till Uppsala och i oktober 2018 arrangerades en resa till Stockholm. Resorna gjordes både i fortbildnings syfte och som planeringsresor. Grupperna besökte museer som använder sig av innovativa och intressanta tekniska lösningar som stimulerar besökarnas sinnen på olika sätt. Bland annat besöktes museet Gamla Uppsala, Tekniska museet och Medeltidsmuseet under resorna. Under resan utbyttes idéer och man diskuterade gemensamma frågor som synlighet och samarbete.

Projektet förverkligades i nära samarbete med hembygdsföreningar och museer i Åboland.



#### **4. Rapport**

I projektet har vi lyft fram gamla arbetssätt, hantverk och föremål från den åboländska skärgården och visar dem med moderna presentationsmetoder, genom filmer, ljud och ljudmiljöer.

Detaljplanering för de enskilda museerna har gjorts utgående från museets eller föreningens behov och förslag. Vid val av föremål som ska lyftas fram har besökarnas tidigare

intresseområden beaktats. Vi prioriterade saker som finns i flera av museerna så att samma bild- eller ljudmaterial kan användas i olika museer.

Vi började med att sammankalla till ett möte med de museirepresentanter och hembygdsaktiva som medverkade i att förverkliga projektet. Mötet ägde rum i Sagalunds museum i Kimito 13.3.2018. Under det första mötet diskuterade vi vad vi vill och kan göra under projektiden och vilka behoven i museerna är. I flera museer guidas besökaren runt av en guide. Materialet vi producerat fungerar som komplement till det som guiden visar eller berättar om. Under mötet bestämdes att vissa punkter (QR-koder) ska vara placerade utomhus så att besökare som kommer till museiområdet när museet är stängt också kan ta del av materialet och på så sätt få ut något av besöket. (T.ex. vid masugnen i Dalsbruk eller vid Tappo kvarn i Kimito.)

Till en början gjorde vi en kartläggning av de enskilda museernas behov och deras möjligheter att medverka i projektet. Vi gjorde skriftliga avtal med alla medverkande museer där vi kom överens om vad som ska förverkligas och om arbetsfördelningen. Alla museer eller föreningar som deltog förband sig att aktivt delta i planeringen och bidra med bland annat expertiskunskap, material och rekvisita.

Museerna som har deltagit i projektet är: Pargas hembygdsmuseum, Pargas industrimuseum, Sjöfartshuset i Nagu, Korpo hembygdsmuseum, Skärgårdscentret i Korpoström, Houtskärs skärgårdsmuseum, Sagalunds museum i Kimito, Björkboda låsmuseum, Dalsbruks bruksmuseum och Jungfrusunds museum på Högsåra.



*Inspelning hur en spinnrock fungerar i Korpo hembygdsmuseum.*

## **Inspelningar och filmer**

Den första inspelningen gjordes 15.6.2018 i Sagalunds museum i Kimito. Då filmade vi hur man förr sågade bräder med hjälp av en sågbock, klippte sockertoppar i en sockerlåda, hur ett positivet används, hur man vägde fisk med ett besman, hur man gjorde glass med en



glassmaskin, kastmaskinen i användning, en speldosa som spelar och hur man malde säd med handkvarn. Råklipp av dessa filmer gjordes under sommaren 2018 av projektledaren. Vi fortsatte sedan med inspelningar under hela året, den sista inspelningen som gjordes var på Kurala bybacke i Åbo 5.4.2019, då vi filmade in hur man tillredde memma.



*Inspelning på Kurala bybacke i Åbo om hur man gör memma.*

Användning av dessa föremål har filmats in:

Sågbock, kastmaskin, handkvarn, besman, positiv, glassmaskin, smörkärna, psalmodikon, eldstål, spinrock, rullstol, slända, slynggaffel, stenmangel, speldosa och sockerlåda.



*Inspelning hur ett psalmodikon används i Pargas hembygdsmuseum.*

Därtill har vi filmat hur man:

Slår rep, binder med nål, rostar kaffe, binder band på traditionellt sätt, fiskar med stöt, bygger nät, tar upp sockerbetar med en sockerbetsgrepp, tillverkade lås på låsfabriken i Björkboda, alarmerade för brand med ett brandhorn, stoppar korv, gör efterrätten kalvdans,

gör memma, gör en traditionell näverriva, samt en intervju med landskapsmuseiförskare John Björkman om memma och memmans historia i vårt land.



*Korvstoppning i Sagalunds museum i Kimito.*

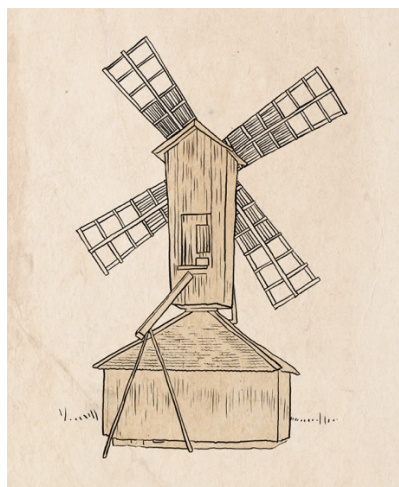
Totalt har vi filmat och klippt ihop 30 korta filmer under projektiden.

### **Animationer**

Vissa föremål eller företeelser har inte varit möjliga att filma in. T.ex. hittade vi trots mycket letande inte någon fungerande väderkvarn i Åboland som vi skulle ha kunnat filma i användning. En fungerande mjölkseparator var också svår att få tag i. Därför beslöt vi att låta göra animationer, totalt blev det fem animationer som konstnären Jenny Wiik illustrerade och som produktionsbolaget ReThink sedan fogade ihop.

Ämnena för animationerna var:

Hur en väderkvarn fungerar, hur man selar en häst, hur man fångar fisk med ett ljuster, hur en mjölkseparator används och hur det såg ut vid masugnen i Dalsbruk i början av 1900-talet.



*Bild ur animationen om hur en väderkvarn fungerar.*

## Arkivmaterial

På vårt första gemensamma möte i Sagalund 13.3.2018 beslöt vi att i mån av möjlighet använda befintligt arkivmaterial i projektet. Vi har under projekttiden letat fram olika inbandningar, både filmer och ljud som kunde användas i det här projektet. Vi har bl.a. hittat material i Svenska litteratursällskapets arkiv, i Yles arkiv och vi har också varit i kontakt med KAVI (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Vi har letat efter material som finns tillgängligt på webben och gjort förfrågningar till privatpersoner för att hitta material som vi kan använda. En del av materialet som använts kommer från gamla arkiv, t.ex. från Svenska litteratursällskapets arkiv, Yles arkiv samt licensfritt material från webben.

För några av filmerna har vi alltså använt material som vi har hittat i arkiv, men vi har klippt om och bearbetat materialet för att kunna använda det.

Dessa filmer är baserade på arkivmaterial:

Kobböle vattenkvarn, skomakare, ölbrygging, hur man skär med en skära, korgtillverkning och dragning av abbornot.

Totalt har 41 filmer producerats inom projektet.

## Ljud och ljudmiljöer

Inom projektet har vi gjort flera ljudmiljöer till museerna och vi har även samlat in många olika ljud och berättelser som har en koppling till livet i skärgården förr.

Pargas industrimuseum fick en ljudmiljö där man hör hur det lät i gruvområdet i början av 1900-talet. I museet finns nu även en knapp man kan trycka på för att höra varningssignalen för sprängning.



*Industrimuseets ljudutrustning.*

Houtskärs skärgårdsmuseum fick en ljudmiljö där man kan höra hur en gammal motorbåt lät. När man trycker på en knapp i museet får man höra en båt komma och sedan åka vidare. Ljudet spelas upp med hjälp av två högtalare.

Pargas hembygdsmuseum, Sagalunds museum och Dalsbruks bruksmuseum har fått ljudmiljöer till sina skomakarstugor.



När man står bredvid miniatyrmodellen över masugnsmrådet i Dalsbruks bruksmuseum kan man nu höra hur det skulle ha låtit om man stod där i början av 1900-talet.



*Knapparna till ljudmiljön i Dalsbruk.*

Till Skärgårdscentret i Korpoström har vi gjort ett s.k. ljudbibliotek med gamla skärgårdsljud. I biblioteket ingår 26 olika ljud. Till exempel finns där ljud av skärgårdsfåglar och berättelser om hur vårfågeljakt gick till. Ljuden finns även samlade på webbplatsen [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi), under rubrikerna Skärgårdsljud och Vårfågeljakt.



*Ljudbiblioteket i Korpoström.*

I Sagalunds museum, Pargas hembygdsmuseum, Dalsbruks bruksmuseum och Korpo hembygdsmuseum kan man nu höra nyhetssändningar från 1940-, 1950- och 1960-talen i gamla radioapparater. En sensor aktiverar uppspelningen när en besökare kommer i närheten. Totalt 10 st radioapparater har fått denna utrustning.



### **Frågelek för barn till Pargas industrimuseum**

Redan i mars 2018 började vi planera en frågelek för barn till Pargas industrimuseum. Frågeleken gjordes i samarbete med Sydkustens ordkonstskola. Vi skapade en ramberättelse med ett gruvrå som har placerat ut uppgifter för barn på olika ställen i museet. Den interaktiva frågeleken lanserades på ordkonstskolans avslutningsfest 21.4.2018 i industrimuseet. Under sommarsäsongen 2018 fanns frågeleken tillgänglig i industrimuseet på svenska för alla barn som besökte museet. I augusti gjorde vi en översättning av frågeleken till finska. Tanken var att vi skulle testa frågeleken en säsong och sedan se om vi behövde göra ändringar eller anpassningar. Det visade sig att frågeleken fungerade bra, så vi gjorde en version även på finska. Denna frågelek som nu finns på två språk kan användas av museet i många år framöver. På olika ställen i museet får barnen svara på frågor, teckna, sortera stenar, gissa, rimma m.m. Barnen får använda flera olika sinnen när de ska utföra uppgifterna.

### **Frågelek för barn till Nagu Sjöfartshus**

Eftersom frågeleken till Pargas industrimuseum upplevdes som lyckad gjorde vi en till. Nagu sjöfartshus var ett lämpligt ställe för detta. Det är ett ställe som besöks av många barnfamiljer under somrarna, men där har saknats material som direkt riktar sig till barn. I november 2018 påbörjade vi planeringen i sjöfartshuset. Vi beslöt att anlita ordkonstlärare Paola Fraboni för att göra upp en ramberättelse och planera interaktiva uppgifter för barn till frågeleken. I frågeleken letar barnen efter ett skeppsrå som de sedan helt konkret hittar när de har löst uppgifterna och en kod. Vi anlidade en hantverkare för att göra en liten docka som föreställer skeppsrået som sitter på en båt.



*Dockan och båten finns nu gömda på museet och kan hittas av barnen som löser uppgifterna.*

Frågeleken finns på både svenska och finska. Den testades av två skolgrupper i maj 2019, responsen var att den fungerar bra och att den var rolig att utföra.



*En skolgrupp testar frågeleken i Nagu Sjöfartshus.*

## **Studieresor och träffar**

Vi har under projektiden ordnat flera gemensamma träffar för idéutbyte och diskussion om samarbete och synlighet med medverkande i projektet.

Det första mötet hölls i Sagalund 13.3.2018, och ett andra gemensamt planeringsmöte hölls i Korpo hembygdsmuseum 18.6.2018. I maj 2018 anordnade vi en specialvisning till ljudinstallationen "Röster ur dödens väntrum" på Sveaborg för alla som var involverade i att förverkliga projektet. Härutöver har projektledaren kontinuerlig träffat och hållit kontakt med alla museirepresentanter och involverade hembygdsaktiva. Tillsammans har vi planerat och kommit fram till vad vi kan göra inom projektet.

6-9 maj 2018 ordnades en studieresa till Sverige där vi bl.a. besökte Sala bruksmuseum och silvergruva och Gamla Uppsala för att samla idéer och tankar om hur vi kan utveckla



museerna här i Åboland. Det finns två bruksmuseer i regionen, vilket gjorde besöket till Sala bruksmuseum värdefullt för deltagarna på resan. Under resan samlade vi på oss många nya tankar, idéer och inspiration för vad vi kunde göra inom vårt projekt. Totalt deltog 6 personer i resan, inklusive projektledaren.

26.10-27.10 2018 ordnades en annan studieresa till Stockholm. Resan var både en fortbildnings- och planeringsresa för museianställda, föreningsaktiva och personer som jobbar med guidningar för museerna i Åboland. Vi besökte museer som förverkligat innovativa och intressanta tekniska lösningar som stimulerar besökarnas sinnen på olika sätt. Under resan passade vi dessutom på att utbyta idéer och diskutera gemensamma frågor som synlighet och samarbete mellan de olika museerna. I resan deltog totalt 11 personer, inklusive projektledaren. Utförliga reserapporter över båda resorna har skrivits.



*Gruppen utanför Historiska museet i Stockholm.*

Utöver detta har vi diskuterat samarbetsmöjligheter med andra projekt som har liknande målsättningar som vårt projekt. Bland annat har vi fört diskussioner med de ansvariga för projekten: "Museilotsen – skärgårdsmuseer i samarbete" som är KulturÖsterbottens Leaderprojekt, "Vandring genom medeltidens österbotten" även detta KulturÖsterbottens Leaderprojekt, "Ekenäs Storywalk" som var Leadergruppen Pomovästs projekt, S:t Olav Waterway -INTERREG Central Baltic programme och Närpes hembygdsförenings projekt "Det lekande museet".

### **Inspirationsbesök**

Projektledaren har besökt ett flertal museer runt om i Finland för att hämta inspiration och för att se vad andra museer har för lösningar. Vi har särskilt satsat på att besöka museer som har använt sig av olika metoder för att aktivera flera sinnen hos besökarna, t.ex. ljudmiljöer, dofter, eller digitala lösningar som applikationer eller QR-koder. Bl.a. har vi testat Ekenäs storywalks med appen Izi-travels, Korpoströms app Costal Past, audioguidar på



Apoteksmuseet i Åbo och på Själo, samt de tekniska lösningarna på vetenskapscentret Heureka i Helsingfors.

12-13 juni 2018 deltog projektledaren i ett ljudseminarium i Tammerfors. Seminariet arrangerades av det europeiska projektet "Sounds of Changes". I vårt projekt utvecklade vi även auditivt material till de medverkande museerna och därför var det viktigt att delta i det här seminariet. Seminariet handlade bland annat om hur man kan använda sig mer av ljudmiljöer i våra museer.

### **Dofter i museerna**

Vi har utrett om det finns möjlighet att använda dofter i museerna. Dofter kan användas på olika sätt, man kan t.ex. sätta dofter eller lukter i "provrör", som besökaren får lukta på, eller man kan ha föremål i ett rum som sprider en speciell lukt. Vi har varit i kontakt med ett företag i Sverige som specialiserat sig på doftdesign för bl.a. museer. Efter att ha fått doftprover från företaget kunde vi konstatera att de inte är ett lämpligt alternativ för våra museer i skärgården. I många av museerna finns det redan autentiska dofter av t.ex. trä och hav. De dofter företagen kunde leverera var för konstgjorda för att passa in i våra museer.

### **Teknisk lösning för visning av materialet**

Under projekttiden har vi gjort många efterforskningar i hurdana tekniska lösningar vi skulle kunna ha för att kunna förevisa materialet i museerna. Vi behövde hitta en lösning som passar i de små skärgårdsmuseerna och som är hållbar på längre sikt eftersom tekniken utvecklas och förändras mycket fort. Önskemålet från museerna var att tekniken skulle vara lätt att använda och att den skulle fungera problemfritt. De ville även ha så lite teknisk utrustning som möjligt i museerna för att interiörerna ska hållas intakta och inte förstöras genom att moderna apparater installeras. Museerna har inte resurser att ha teknisk stödpersonal på plats och därför måste tekniken vara lätt att använda.

Vi testade flera olika applikationer under våra studieresor till Sverige och till andra ställen, och på många museer fungerade inte applikationerna tillfredsställande. För oss som var besökare från ett annat land var det ibland problem med att få ett fungerande nätverk, och ibland fungerade inte applikationen överhuvudtaget. Responsen från resedeltagarna var att de ville ha ett system som var enkelt och pålitligt att använda, i motsats till några av de system vi testade.

Ett annat önskemål var att materialet skulle kunna lagras digitalt, inte lokalt på museerna.

9.8.2018 skickades en anbudsfrågan till fyra företag gällande utvecklande av tekniska lösningar för projektet. Tre företag skickade in anbud inom utsatt tid. Alla anbud överskred vår budget. Två av företagen, Startle och Gambit Group föreslog att vi utvecklar en s.k. webbaserad app, vilket i praktiken betyder att vi utvecklar en webbsida som är specialanpassad för smarttelefoner och surfplattor där vi laddar upp filmerna och ljuden.

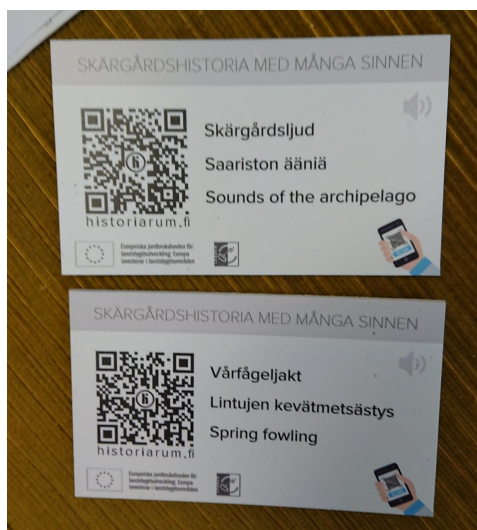
Materialet nås sedan lätt med hjälp av QR-koder. CTRL Realitys förslag på tekniska lösning skiljde sig från de andra två. De föreslog att vi utvecklar en s.k. Augmented Reality app. Alla anbud vi fick in överskred rejält vår budget.

Enligt museernas egna önskemål måste tekniken vara lätt att använda och fungera problemfritt. Efter konsultation med tekniskt kunniga personer och genom egna efterforskningar bland fungerande tekniska lösningar valde vi att förkasta alla dessa anbud och i stället utveckla den befintliga webbplatsen [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi) som ägs och upprätthålls av Pargas stad. Vi gick in för att samla allt material på den sajten och låta göra QR-koder som genast leder en museibesökare till rätt film eller ljud som finns uppladdat på sajten.

QR-koder är väldigt lätta att använda, de fungerar nästan alltid problemfritt och många personer har redan en QR-kodläsare installerad i sin egen telefon. Materialet finns på webben och nås enkelt genom QR-koderna. Eftersom allt material finns sparat på webben kan man tänka sig att i framtiden förevisa materialet på ett annat sätt.

### Grafisk layout och tryckmaterial

Eftersom vi gick in för att använda oss av QR-koder behövde vi skapa skyltar med QR-koder som leder besökaren till film- eller ljudmaterialet. Vi anlät en grafiker som tillsammans med projektledaren utformade skyltar och stolpar för detta ändamål. Totalt blev det 119 små skyltar i pvc-plast, två aluminiumstolpar för utomhusbruk (väderkvarnen i Skyttala och väderkvarnen på Pargas hembygdsmuseum), två aluminiumskyltar som är fastsatta på varsin trästolpe, samt två separata aluminiumskyltar för trästolpar.



*Exempel på de små skyltarna i pvc-plast.*

Vi behövde även anlita en layoutare för att utforma en broschyr med information om projektet. Broschyren som gjordes på tre språk lät vi trycka upp i 1000 exemplar. Broschyren finns tillgängliga på alla medverkande museer, på turistinformationsställen i Åboland samt på Sydkustens landskapsförbunds kontor både i Pargas och Helsingfors.



Därtill har vi anlitat en layoutare för att göra frågeleken till Nagu sjöfartshus, både på finska och svenska. Frågeleken till industrimuseet layoutades av projektledaren.



## Översättningar

Allt informationsmaterial som har producerats inom projektet finns på svenska, finska och engelska. Vi har också översatt de två frågelekarna från svenska till finska. För dessa översättningstjänster har vi anlitat översättare.

## Lansering

Materialet som producerades inom projektet var klart att förevisas i museerna inför sommarsäsongen 2019. Vi höll två lanseringstillfällen som var riktade till allmänheten och till pressen, det första hölls i Pargas hembygdsmuseum 17.6.2019 och det andra hölls i Dalsbruks buksmuseum 18.6.2019. Från och med sommaren 2019 kan besökare ta del av materialet som har producerats i projektet i alla de tio medverkande museerna, eller genom att besöka webbsidan [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi).



*Museiamanuens Hans Ginlund förevisar ljudmiljön i Dalsbruk under lanseringen 16.6.2019.*

#### 4.1 Projektets mål

- a. De mål på en högre nivå som projektet ingår i:

Det övergripande målet inom projektet **Skärgårdshistoria med många sinnen** är att dokumentera, lyfta fram och levandegöra historia och kulturarv samt att öka tillgängligheten till skärgårdens kulturskatt. Kunskaper om livsvillkoren förr ökar förståelsen för nuet. Att lyfta fram historien på nya sätt ökar områdets attraktionskraft. Att dela berättelser och livsvillkor ökar gemenskap och intresset för hemorten.

- a. Målen för projektet

Målen har varit att levandegöra historia och öka tillgänglighet, stärka museernas attraktionskraft samt allmänhetens och museibesökarnas kunskaper om historia och kulturarv genom att använda mångsidiga och moderna presentationsmetoder i de åboländska museerna.

Målen har också varit att stärka samarbetet mellan museer och mellan museisektorn och andra sektorer i kommunerna, öka gemenskap utgående från kulturarv, bevara och föra kulturarvet vidare till kommande generationer samt öka förståelsen för livsvillkoren i skärgården.

Ett annat mål har varit att skapa hållbara lösningar. Materialet som producerats kan användas även om de tekniska hjälpmedlen uppdateras eller förändras eftersom allt material finns samlat på webbplatsen [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi). Vi har strävat till att så lite som möjligt förändra interiörer med moderna apparater. Därför har vi utgått från QR-koder som besökarna kan använda i sina egna telefoner eller surfplattor för att tillgodogöra sig informationen.



## 4.2 Genomförande

### a. Åtgärder

Dessa åtgärder har gjorts under projektet:

- En kartläggning av de enskilda museernas behov och deras möjligheter att medverka i projektet. Detaljplanering för de enskilda museerna gjordes sedan utgående från museets eller föreningens behov och förslag. Vid val av föremål som ska presenteras beaktades besökarnas tidigare intresseområden.
- Skriftliga avtal med medverkande museer och föreningar gällande förverkligande och arbetsfördelning har uppgjorts.
- En frågelek för barn till Pargas industrimuseum. Den interaktiva frågeleken lanserades på ordkonstskolans avslutningsfest i industrimuseet 21.4.2018. Under sommarsäsongen 2018 fanns frågeleken tillgänglig i industrimuseet på svenska för alla barn som besökte museet. I augusti 2018 gjordes en översättning av frågeleken till finska. Frågeleken som nu finns på två språk kan användas av museet i många år framöver.
- Gemensamma träffar och studieresor för idéutbyte och diskussion om samarbete och synlighet har ordnats. Ett flertal gånger under projekttiden har museianställda och hembygdsaktiva samlats till träffar och möten där man tillsammans har diskuterat samarbete och utveckling av museerna i trakten. I början av maj 2018 åkte en grupp museianställda och hembygdsföreningsaktiva på en studieresa till Uppsala och Sala, och i oktober arrangerades en resa till Stockholm. Resorna gjordes både i fortbildningssyfte och fungerade samtidigt som planeringsresor. Under resan utbyttes idéer och man diskuterade gemensamma frågor som synlighet och samarbete. Utförliga reserapporter om de två studieresorna har skrivits.
- Vi har gjort anbudsfrågor och utrett kostnaders skälighet för de köptjänster som har anlåtats i projektet som överskrider 2500 €.
- Vi har kontinuerligt informerat om projektet i olika sammanhang, i tidningar, radio, sociala medier och på webben. Vi har även presenterat projektet för olika grupper, bl.a. på Sydkustens landskapsförbunds årsmöten, för guidegrupper och för museianställda i Egentliga Finland.
- I projektet har gjorts ett fyrtiotal korta filmer som belyser olika aspekter på livet i skärgården förr och helt konkret visar hur olika föremål har använts. Fem av filmerna är animationer.
- Ett flertal ljudmiljöer har skapats till museerna:

Miniatyrmodellen i Dalsbruks bruksmuseum har fått en ljudmiljö där man får höra hur det lät i bruksområdet i början av 1900-talet.

Pargas industrimuseum har fått en ljudmiljö där man hör hur det lät i gruvområdet i början av 1900-talet. I museet finns nu även en knapp man kan trycka på för att höra varningssignalen för sprängning.

Houtskärs skärgårdsmuseum har fått en ljudmiljö där man kan höra hur en gammal motorbåt lät. När man trycker på en knapp i museet får man höra en båt komma och sedan åka vidare. Ljudet spelas upp med hjälp av två högtalare.

Pargas hembygdsmuseum, Sagalunds museum och Dalsbruks bruksmuseum har fått ljudmiljöer till sina skomakarstugor.

Till Skärgårdscentret i Korpoström har vi gjort ett s.k. ljudbibliotek med gamla skärgårdsljud. I biblioteket ingår 26 olika ljud. Till exempel finns där ljud av skärgårdsfåglar och berättelser om hur vårfågeljakt gick till.

I Sagalunds museum, Pargas hembygdsmuseum, Dalsbruks bruksmuseum och Korpo hembygdsmuseum kan man nu höra nyhetssändningar från 1940-, 1950- och 1960-talen i gamla radioapparater. En sensor aktiverar uppspelningen när en besökare kommer i närheten. Totalt 10 st radioapparater har fått denna utrustning.

- En frågelek för barn har gjorts till Nagu sjöfartshus. I frågeleken får besökarna leta efter ett skeppsrå.

- Vi har dokumenterat och gjort filmer om hur man tillredde traditionella åboländska maträtter. Filmer har gjorts om hur man tillverkade memma, hur man stoppade korb och hur efterrätten kalvdans gjordes. Utöver detta gjordes även en film om hur man gjorde de traditionella näverrivorna till bl.a. memma, samt en längre intervju med landskapsmuseiforskare John Björkman.

- Webbplatsen [historiarum.fi](http://historiarum.fi) har utvecklats för att kunna användas som en plattform där allt material finns samlat.

- Grafiskt material har utformats. Vi har låtit göra totalt över 100 mindre skyltar med QR-koder, samt 6 skyltar med stolpar för utomhusbruk. En broschyr där information om projektet samt hur man använder QR-koderna har utformats och tryckts upp. Broschyren är gjord på finska, svenska och engelska. Layout för frågelekarna till Pargas industrimuseum samt Nagu sjöfartshus har gjorts på finska och svenska. Det grafiska materialet har tryckts upp och förts ut till alla 10 museer som har medverkat i projektet.

- Allt material är översatt till finska och svenska. Webbplatsen [historiarum.fi](http://historiarum.fi) har information på svenska, finska och engelska.

- Teknisk utrustning för att spela upp filmerna och ljuden har skaffats; högtalare, sensorer, utrustning för ljudbibliotek samt pekplattor till museerna.

- Informationstillfällen för allmänheten och pressen har ordnats. 17.6. i Pargas hembygdsmuseum och 18.6. i Dalsbruks bruksmuseum.
- Ett handledningstillfälle för museianställda har ordnats där de har fått lära sig hur de uppdaterar och utvecklar webbplatsen [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi) på egen hand.
- Vi har kontinuerligt samarbetat med övriga projekt. Bl.a. har vi samarbetat med KulturÖsterbotten som har fler projekt som utvecklar museisektorn. Vi har utbytt både idéer och material.
- Ett avtal med Pargas stad har uppgjorts. I avtalet förbinder sig Pargas stad att upprätthålla webbplatsen [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi) i minst fem år efter att projektet har avslutats.

#### b. Tidtabell

Projektet har genomförts under tiden 1.3.2018 – 31.8.2019.

#### c. Resurser

En projektledare har varit heltidsanställd för att leda projektet. Därtill har vi köpt in vissa tjänster från olika företag; inspelningstjänster, postproduktionstjänster, ljud- och musikproduktion, utvecklande av och produktion av QR-koder och webbsida, översättningstjänster, animeringar, bokföringstjänster och grafiska uppdrag. Vissa tjänster har vi anställt personer för att utföra; utformning av frågelekar för barn samt materialtillverkning för frågelekarna.

Projektledaren Marina Saanila har fått stöd och hjälp i sitt jobb av Sydkustens landskapsförbunds övriga personal: platschef Lena Långbacka, direktör Agneta Eriksson, förbundssekreterare Ulrica Palmroos-Siltala och utvecklingschef Monica Martens-Seppelin. Vi har aktivt samarbetat med museipersonal och hembygdsaktiva, de har bollat idéer med oss, erbjudit oss sakkunskap, hjälp under inspelningarna samt hjälp med anskaffning av rekvisita.

#### d. Organiseringen av genomförandet

Projektledaren Marina Saanila har haft ansvaret över att projektet har genomförts enligt projektplanen och skött om rapportering och administrativa uppgifter. Hon har under projektets gång haft regelbunden kontakt med museipersonal och hembygdsaktiva och tillsammans med dem planerat projektinnehållet. Saanila har bl.a. gjort research, producerat material, råklippt filmerna, anlitat och skött kontakten med de företag som har levererat köptjänster samt organiserat gemensamma träffar och studieresor.

Projektet har utvärderats kontinuerligt under arbetsprocessen av projektledaren, museipersonal, hembygdsaktiva och Sydkustens personal. Allt det producerade materialet har granskats av museianställda och hembygdsaktiva.

Projektledaren har också ordnat informationstillfällen för olika personer som hör till målgrupperna och skött om informationen till press och övriga intressenter. Förbundssekreteraren Ulrica Palmroos-Siltala har haft hand om bokföringen.

#### e. Kostnader och finansiering

Projektet finansierades via programmet för utveckling av landsbygden i Fastlandsfinland 2014-2020. 70 % av finansieringen beviljas av Leader-gruppen I samma båt- samassa veneessä och projektet förverkligas inom området för Egentliga Finlands NTM-central. Övriga finansörer är Svenska Kulturfonden, Pargas Lokal-TV r.f., Stiftelsen Martha och Albin Löfgren, Åbolands Skärgårdsstiftelse och sparbanksstiftelsen i Nagu.

Projektets totalbudget har varit 120 000€.

#### f. Rapportering och uppföljning

Projektet har utvärderats kontinuerligt under arbetsprocessen tillsammans med samarbetsparterna. Materialet har granskats av museianställda och hembygdsaktiva. Under projektet har materialet testvisats för olika personer som hör till målgrupperna. Allt material finns nu tillgängligt på museerna för museibesökarna och på webben.

Information om projektet finns även på Sydkustens och museernas webbsidor samt på webbplatsen [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi). Materialet finns dessutom på YouTube kanalen Skärgårdshistoria med många sinnen. En broschyr med information om projektet och om hur man använder QR-koderna finns upptryckt i 1000 exemplar. Broschyren har information på svenska, finska och engelska. Därutöver sprids information med hjälp av sociala medier, genom lokalpress och med hjälp av turismavdelningarnas information om kulturella besöksmål.

#### g. Hypoteser om genomförandet och risker

Den grundläggande idén har varit att göra skärgårdens kulturarv och historia mera tillgängliga och intressanta för besökare. Genom att lyfta fram berättelser och genom att stimulera flera sinnen samt genom att använda olika presentationsmetoder kan besökarna lättare ta till sig den information som förmedlas.

Att välja en teknisk lösning som fungerar för detta har varit en utmaning. Vi behövde hitta en lösning som passar i de små skärgårdsmuseerna och som är hållbar på längre sikt eftersom tekniken utvecklas och förändras mycket fort. Önskemålet från museerna var att tekniken skulle vara lätt att använda och att den skulle fungera problemfritt. Museerna har inte resurser att ha teknisk stödpersonal på plats och därför måste tekniken vara lätt att använda. Ett annat önskemål var att materialet skulle kunna lagras digitalt, inte lokalt på museerna.

Vi skickade anbudsfrågan till fyra företag gällande utvecklande av tekniska lösningar för projektet. Alla anbud vi fick in överskred rejält vår budget. Efter konsultation med tekniskt kunniga personer och genom egna efterforskningar bland fungerande tekniska lösningar



valde vi att använda QR-koder som kopplas till den redan befintliga webbplatsen *historiarum.fi* som upprätthålls av Pargas stad. Eftersom allt material finns sparat på webben kan man tänka sig att i framtiden förevisa materialet på ett annat sätt.

En annan utmaning inom projektet har varit att aktörerna i de små museerna har svårt att hinna delta i projektplanering och förverkligande. Många av museerna är mycket små och bygger helt på frivilligas engagemang. Museerna finns även geografiskt på ett splittrat område och de aktiva kan ha svårt att hinna delta i olika möten. Detta har vi löst genom att projektledaren har åkt mycket runt till museerna och gjort projektplaneringen på plats och ställe med de museianställda och hembygdsaktiva. Vi har upplevt att samarbetet mellan museerna har varit gott och att vi har fått den hjälp och sakkunskap vi har behövt från samtliga deltagande museer.

Några gånger har det uppstått problem med ett par av de företag som vi har anlitat för att göra vissa uppdrag. Eftersom projektets budget har varit begränsad har vi för vissa tjänster behövt anlita företag som har givit en billig offert, men som sedan tyvärr inte har levererat material inom utsatt tid eller enligt överenskommelse. Vid val av företag för köptjänster borde man därför lägga mera vikt på hurdana referenser företaget har än vad de uppger att arbetet kommer att kosta. Enligt vår erfarenhet är det billigaste alternativet nödvändigtvis inte det bästa.

### **4.3 Samarbetspartner**

Samarbetspartners har varit:

Pargas hembygdsförening  
Nagu sjöfartshus  
Korpo hembygdsförening  
Skärgårdscentrum Korpoström – Åbolands skärgårdsstiftelse  
Houtskärs kulturgille  
Jungfrusunds museum, Högsåra  
Dalsbruks bruksmuseum  
Björkboda låsmuseum  
Sagalunds museum  
Pargas stad  
Kimitoöns kommun  
Sydkustens ordkonstskola

### **4.4. Resultat och verkningar**

Inom projektet har ett mångsidigt och omfattande material producerats. Målet att levandegöra historia och öka tillgänglighet till det material som finns samt att öka museibesökarnas kunskaper om lokalhistoria och kulturarv har genom detta projekt uppnåtts. Enligt museernas statistik besöktes de åboländska museerna av ca 15.000

personer under sommaren 2018. Det innebär att väldigt många kommer att ha tillgång till och glädje av det producerade materialet under många år framöver.

Inom projektet har vi dokumenterat gamla arbetsätt, hantverk, ljud och kunskap som annars hade riskerat att falla i glömska. Det finns ännu personer som kan berätta om egna minnen och upplevelser från början av det förra sekelskiftet, men de personerna blir färre hela tiden och därför har det varit mycket viktigt att vi har kunnat ta tillvara dessa minnen, berättelser och traditioner nu. Det finns ett kontinuerligt behov av att samla in och dokumentera berättelser om livet förr. Dokumentation har gjorts både i form av ljud och bild.

Det är också viktigt att hitta nya sätt att lyfta fram och presentera kustområdets historia för att nya generationer ska kunna ta del av kulturarvet och gamla traditioner. Vi har valt att använda oss av filmer och ljud för att det är medier som tilltalar många av dagens unga. Informationen finns tillgänglig på webben, och den nås enkelt med QR-koder så att besökaren kan se och höra den i sin egen mobiltelefon eller surfplatta. Detta underlättar även en guides arbete, och det ger liv åt föremål eller händelser som annars kan vara svåra att ta till sig. Materialet finns nu även tillgängligt när museerna inte är öppna.

Museerna i Åboland är små och drivs till stor del på frivilligbasis. De har inte resurser att driva stora projekt utan behöver en organisation med administrativt kunnande som kan koordinera ett större utvecklingsprojekt. För museerna har detta projekt därför tagits emot med tacksamhet och responsen från museerna har varit positiv. Museianställda och föreningsaktiva har även uppskattat att få möjlighet att åka på gemensamma studiebesök till andra museer och instanser som använder sig av ny teknik eller som på andra sätt har satsat på att presentera historia på ett inspirerande sätt. Dessa besök har lett till många nya, goda idéer om hur den egna verksamhet kan utvecklas. Kontaktnäten till museerna stärktes och deltagarna utbytte under resorna idéer och och diskuterade gemensamma frågor som synlighet och samarbete mellan de olika museerna. Att ha ett gemensamt projekt har stärkt banden mellan museerna och projektet har bidragit till att synligheten för hela områdets museer har ökat, bl.a. genom gemensamma broschyrer om projektet samt gemensamt grafiskt material som har utvecklats, både på webben och tryckt material.

Genom projektet har vi kunnat stöda museerna i deras viktiga arbete att dokumentera och bevara tidigare livsvillkor och levnadssätt i skärgården, samt att förmedla lokalhistoria till lokalbefolkning och till besökare. Med modern teknik demonstreras företeelser och hantverk samt hur olika föremål fungerar eller låter. På detta sätt kan både kunskapen om och intresset för hembygd och historia stärkas hos lokalbefolkningen samtidigt som hela regionens attraktionskraft stärks.

Vi har ansett det vara viktigt att under projektets gång skapa strukturer och informationsmaterial som kan användas när projektet är slut. Allt material som har producerats finns förutom på museerna tillgängligt på webben för allmänheten att se och höra i många år framöver.

Museipersonal har utbildats i att uppdatera webbsidan, vilket betyder att materialet där kommer att förnyas och hållas aktuellt. Pargas stad som äger sidan [www.historiarum.fi](http://www.historiarum.fi) har förbundit sig att upprätthålla den i minst fem år efter att projektet har avslutats.



## 5. Förslag till fortsatta åtgärder

Under arbetet med projektet har det framkommit att det finns ett kontinuerligt behov av dokumentera och lyfta fram lokalhistoria och gamla traditioner. Feedbacken från museerna och museibesökarna har varit positiv. Materialet som har producerats har uppskattats och tekniken har fungerat bra.

Det har visat sig att det både är mera kostnadseffektivt och man åstadkommer mera när man samarbetar. Projekt där museer samarbetar ger därför stor utdelning, det engagerar folk och stöder det kontinuerliga behovet av att dokumentera och synliggöra tidigare livsvillkor och levnadssätt.

Det finns ett fortsatt behov av och en önskan om att ytterligare öka museernas synlighet genom att stärka deras attraktionskraft och kulturella och museala profil. Ett nytt utvecklingsprojekt som stöder den museala sektorn skulle därför vara väldigt välkommet.

## 6. Undertecknare och datum

Marina Saanila  
Projektledare

Agneta Eriksson  
Direktör

30.8.2019