

Vil bli museenes "game changer"

GaiaVesterålen vil forandre museumsverdenen. I tillegg til å skape en lokal opptur og bidra til bærekraftig samfunnsendring, vil de gjøre sin grønne og banebrytende museumsmodell til eksportvare. Da må det forskning til.

Museet skal bygges av gamle containere og kunne sendes på utlån rundt i verden. Illustrasjon: Deadline Media

– Det er masse å vinne og lite å tape på å være ambisiøs. Når du driver med innovasjon er det viktig å være uredd, sier prosjektleder Ane Høyem ved Sortland Museum, avdeling Lofotr Næringsdrift.

Det som med rette kan kalles et gjenbruksmuseum skal lages av utrangerte containere fra fiskerinæringen og romme seksten engasjerende historier presentert med avansert teknologi. En 3D-modell av Vesterålen skal visualisere miljøpåvirkning over tid. SINTEF Digital og stjernearkitekter fra LundHagem bidrar med kompetanse på øverste hylle. Slik skal de skape en museumsopplevelse utenom det vanlige.

– Forskning viser at miljøbevissthet og grønne produkter er viktig for stadig nye grupper turister. Vi vil også bort fra en basisutstilling som støver ned og heller utvikle innholdet hele tiden. Nå er vi så vidt i gang, erklærer Høyem.

Forskning for suksess

GaiaVesterålen vil være en *game changer* og et av de mest spennende innovasjonsprosjektene innen kulturfeltet i dag. I tillegg til "hjemmehavnen" på Sortland skal det utvikles et opplevelsesbasert eksportprodukt. Sentralt i prosjektet står også en miljøkontrakt for hele lokalsamfunnet. Samskaping er et nøkkelord. For å lykkes med museumsinnovasjonen skal Nordlandsforskning og SINTEF Digital finne svar på følgende spørsmål:

- 1) Hvordan kan samproduksjon av kunnskap engasjere og involvere både lokalsamfunn og besøkende til økt miljøengasjement og i utviklingen av kulturelle opplevelser som tilbys av museer?
- 2) Hvordan effektivt utvikle opplevelser som er engasjerende ved hjelp av 3D-presentasjoner, og
- 3) Hvordan enkelt og effektiv knytte data fra ulike kilder sammen for å generere kunnskap om fortiden, nåtiden og fremtiden?

Prosjektleder Ane Høyem sammen med noen av samarbeidspartnerne: Anna Green-Hultgren (Egga Utvikling), Stein Inge Pedersen (Deadline media) og Raymond Løveng (Vesterålen IKT). Foto: Deadline media

Tema som berører

Et av verdens viktigste fiskeriområder danner altså bakteppe for museet som ikke bare vil bevare fortiden, men bidra til samfunnsendring her og nå, og samtidig se inn i framtiden. I 2024 skal containermuseet stå klart, i tillegg til 1 – 5 omreisende containerenheter.

Prosjektet skal smelte sammen historie, teknologi og kunnskap som løsning på miljø- og bærekraftsutfordringene. Det er koblingen, vekselvirkningene og samhandlingen mellom private husholdninger, organisasjonsliv, det offentlige og næringslivet for å løse klima- og miljøproblemene - i møte med teknologiutvikling og innovasjon - som er kjernen i prosjektet.



Vi ser allerede at interessen er kjempestor. Vi har en original idé og har truffet på timing. Vårt mål er at prosjektet skal gi både lokale, regionale, nasjonale og internasjonale effekter

Ane Høyem

– Vi har sett med tidligere utstillinger hvordan havet og miljøproblemer berører barn og unge. Plast i havet og dyr vekker stort engasjement. Vi spurte oss selv hvordan vi kan ta det videre og svare på noen av spørsmålene deres? I utstillingen vil vi vise ulike scenarier knyttet til utviklingen av havnivå, temperaturforandringer, bosettingsmønster, infrastruktur og søppel og avfallshåndtering. Vi vil vise utviklingen slik det var for flere tusen år siden, slik det ser ut i dag og slik det kan komme til å bli i framtida, sier Høyem.

Fremtidens turisme

Da Regjeringen nylig la fram sin nye kyststrategi ble nettopp GaiaVesterålen løftet frem som et godt eksempel på satsing på teknologiutvikling i distriktene.

– Vi ser allerede at interessen er kjempestor. Vi har en original idé og har truffet på timing. Vårt mål er at prosjektet skal gi både lokale, regionale, nasjonale og internasjonale effekter i form av flere arbeidsplasser, økt omsetning, økt eksport, økt attraktivitet og økt miljøfokus.

Med blant annet FNs bærekraftsmål og Paris-avtalen som veiviser for konseptutviklingen og en miljøkontrakt for lokale aktører, ønsker de med dette prosjektet å både øke forståelsen, interessen og engasjementet for miljøspørsmål og samtidig øke interessen for museene. Høyem og partnerne hennes tør å tenke stort:

– Vi har et lokalt hjemmemarked, men målsetningen er å lage et internasjonalt eksportprodukt og skape arbeidsplasser. Ellers har vi mislyktes.

Ane Høyems innovasjonstips

- Bruk tid på idéutvikling. Sørg for at ideen er der, hvis du ikke klarer å formulere ideen godt, har du neppe et godt prosjekt
- Det tar mer tid enn du tror å få søknaden god
- Bruk tid tidlig på å finne partnerbedrifter/ konsortie. Ikke let etter samarbeidspartnere siste uka... Husk dere skal jobbe sammen i flere år
- Bygg kultur som gir rom for kreativitet

Grønt er lønnsomt

Museet har allerede opplevd flerdobling av besøkstallene etter bruk av enkle grep og fokus på bærekraftig utvikling.

– Grønne produkter etterspørres også i museumsverden. Noe av det vi vil vise i prosjektet er at det lønner seg for bedrifter å være miljøvennlige. Det gir samfunnsøkonomisk nytteverdi å tenke grønt også i kulturnæringen, mener Høyem.

Forskningsrådet har investert 13,2 millioner kroner i museumsprosjektet.

– Det har betydd enormt mye med støtten fra Forskningsrådet, vi hadde ikke hatt en sjanse uten. Vi er også del av en næring som mildt sagt har vært i knestående den siste tiden, likevel har vi klart å stable på beina nye og spennende planer. Vi har også fått veldig god drahjelp og støtte fra Innovasjon Norge Nordland i starten. I tillegg har det betydd svært mye at vi over tid har kunne jobbe sammen med SINTEF Digital om utviklingen av prosjektet. Dette vil virkelig gi et løft for Vesterålen.

Fakta GaiaVesterålen

Les mer i prosjektbanken: [GaiaVesterålen – Vi bygger lokalsamfunnets økosystem](#)

Støtte: 13, 2 mill kr

Partnere: Bedriftspartnere er Deadline Media og Vesterålen IKT. Forskningspartnere er Nordlandsforskning og SINTEF Digital

Prosjektperiode: 2021 - 2024

Av Solveig Thiis-Evensen | Publisert 29. jun. 2021 | Oppdatert 29. okt. 2024

Last ned  | Del 

Meldinger ved utskriftstidspunkt 7. mai 2025, kl. 06.48 CEST

Det ble ikke vist noen globale meldinger eller andre viktige meldinger da dette dokumentet ble skrevet ut.