

«Magne Sandøy digitale museum»

1.0 MÅL OG RAMMER

1.1 Bakgrunn

I 2012 døde kunstneren Magne Sandøy etter en trafikkulykke. Lokalt initiativ ble satt i gang for å hedre kunstneren og hans kunst. Magne Sandøy etterlot seg en mengde kunstverk, CD'er, filmopptak og lydopptak. Harald Fagervold, Helge Rødsjø og andre har sørget for at det meste av innbo/løsøre fra Sandøys heim, er blitt tatt vare på. Stjørnagruppa og Rissa kunstforening arvet halvparten av Magnes malerier og andre ting hver og har mye av dette på lager.

Prosjektet som vi her beskriver skal fremme kunsten til Magne Sandøy og hans multitalent og særegne liv. Hovedfokuset skal ligge på maleriene og hans liv, dernest hans tekster og hans musikk og fotografier. Prosjektet skal skape interesse rundt kunst generelt gjennom interaktivitet.

Magne Sandøy sine bilder gjenspeiler livets ulike faser på en flott måte. Bildene egner seg svært godt både til undervisning og refleksjon. Magne var opptatt av verden rundt seg og flere av hans malerier og sangtekster referere til hendelser i samfunnet på en alvorlig eller humoristisk måte. Magne sitt liv var også preget av opp- og nedturer og dette gjenspeiler seg i kunsten hans. I gode perioder var det lyset som dominerte bildene og i dårlige perioder var det mørke farger som ble benyttet. I flere av de mørke bildene kan man likevel ane «lyset bakom fjellene».

Magne hadde alltid en tanke bak maleriet sitt og hvis folk snakket med han underveis i prosjektet fikk de gjerne høre denne historien. Kom de tilbake noen dager senere kunne kunstverket fullstendig ha skiftet utsende og fokus og Magne fortalte at det bare «ble sånn», og den nye historien til kunstverket ble formidlet. Det er viktig at disse historiene blir tatt vare på for ettertiden og det er derfor ønskelig at de som arbeider med dette prosjektet, intervjuer folk som kjente Magne for å samle fortellingene i en biografi.

Stjørnagruppa og Rissa Kunstforening har ved flere anledninger brukt Magnes kunst som utgangspunkt i undervisningsprosjekter og opplæring av barn og unge, og det ønsker de å fortsette med. En digitalisering og gjennomgang av hans liv og virke vil gjøre dette arbeidet mye enklere og mer / lettere tilgjengelig for dagens nye generasjoner.

En interessegruppe ønsker å bruke dette prosjektet til å opprette et interaktivt, moderne museum etter den store maleren/sangeren/komponisten og predikanten Magne Sandøy i Betania i Råkvåg.

1.2 Prosjektmål

Hovedmål:

- Å skape et interaktivt, moderne og digitalt museum.
- Katalogisere, kategorisere og digitalisere Magnes kunst.

- Lage/skrive en biografi om Magnes liv og virke.

Delmål:

- Fremme kunsten til Magne Sandøy, hans multitalent og særegne liv
- Skape interesse rundt kunst generelt gjennom interaktivitet
- Lage en hjemmeside
- Presentere arbeidet ut i fra en didaktisk vinkling slik at den kan brukes til undervisning og læring

1.3 Beskrivelse

Magne Sandøy digitale museum

Prosjektramme –

Planlegging av prosjektet: høst 2018

Gjennomføring: vår 2019 / vår 2020 – evt. slutt 2022 ved Masterprosjekt.

Kostnadsramme: se budsjett

Prosjektet skal innebefatte følgende arbeidsoppgaver:

- Kategorisere, arkivere og digitalisere samlingen etter Magne Sandøy (malerier, tekster, musikk og foto (lysbilder)).
- Lage forslag til ulike temautstillinger kunsten og historiene bak kan benyttes i.
- Lage en hjemmeside for å fremme kunstneren med et fremtidig mål om å lage en virtuell utstilling tilgjengelig for offentligheten.
- Lage en biografi (digital og/eller i bok/hefte form) om Magnes liv og virke
- Intervjue folk som kjente Magne, for å samle historier og anekdoter som kan være med på å bedre kunne forstå kunstneren og mennesket Magne.
- Det er ønskelig at det legges til rette for muligheter til å lage en link mellom den virtuelle utstillingen og biografien.

2.0 Organisering

Prosjekteier: Rissa kunstforening, Stjørnagrappa og Interessegruppen Sandøy.

Prosjektleder og koordinator: Lena Hasselvold (Rissa kunstforening)

Styringsgruppe: Kari Næstvold og Lena Hasselvold (Rissa kunstforening), Geir Ole Gjølga (Stjørnagrappa), Harald Sommerseth (Interessegruppen), Harald Fagervold (Kommunen).

Prosjektdeltagere: Rissa kunstforening, Stjørnagrappa, Interessegruppen Sandøy.

Det etableres egne arbeidsgrupper (delprosjektgrupper) for de ulike tiltakene ved behov.

3.0 Hovedaktiviteter

Tiltakene skal munne ut i en digital og virtuell framstilling av kunstneren Magne Sandøy som er tilgjengelig for offentligheten.

Hovedaktivitet	Deloppgave
1. Søke ekstern støtte	• Sende søknader til Indre Fosen kommune, Kulturminnefondet og Innovasjon Norge innen gjeldende frister • Undersøker muligheter for å søke også andre steder
2. Opprettelse av lokal styringsgruppe	• Involvere medlemmer fra alle impliserte parter; Interessegruppen Sandøy, Rissa kunstforening, Stjornagruppa og kommunen • Innhenting av aktuelt materiale som skal behandles (info om oppvekst, inspirasjon, malerier, musikk, fotografier Sandøy selv tok i naturen og brukte som inspirasjon tekster, musikkopptak, filmer) • Stille seg til disposisjon for innhenting av opplysninger og forslag til hvem som bør kontaktes for å innhente kunnskap om Sandøy.
3. Styringsgruppa planlegger innholdet og kommer med en bestilling til studentene.	• Digitalisere, katalogisere og arkivere aktuelt materiale som skal behandles • Utvelging av aktuelt materiale som skal behandles (info om oppvekst, inspirasjon, malerier, musikk, fotografier Sandøy selv tok i naturen og brukte som inspirasjon tekster, musikkopptak, filmer)
4. Styringsgruppa gjør avtaler med andre aktører	• Involvere disse tidlig i prosessen og ha kontinuerlig dialog
5. Studentoppgave	• Skrive en biografi om Magne Sandøy / evt. skrive en dokumentasjon av arbeidet med det digitale museum • Behandling av det innhentede materiale som skal brukes (info om oppvekst, inspirasjon, malerier, musikk, fotografier Sandøy selv tok i naturen og brukte som inspirasjon tekster, musikkopptak, filmer) • Arbeide ut i fra en didaktisk vinkling. • Lage et forslag til digital presentasjon om Magnes liv og virke.
6. Prosjektledelse	• Info og rapportering • Involvering av prosjektgruppe • Administrativ sluttrapport
7. Evaluering og kvalitetssikring	• Evaluering med alle involverte

4.0 Fremdriftsplan, oppfølging og milepæler

Prosjektet har en prosjektperiode på inntil 4 år. Igangsetting skjer høst 2018

Det avholdes jevnlig møter i styringsgruppen og prosjektgruppen. I tillegg sikres informasjonsflyt med hovedprosjektet og de andre pilotprosjektene gjennom jevnlig møter.

Milepæler

Juni 2018	• Søknad om støtte fra formannskapet i Indre Fosen kommune
Høst 2018	• Styringsgruppa opprettes og igangsetter arbeidet med bestillingen til studentene
Januar 2019	• Studentene starter arbeidet med å kartlegge tilgjengelig materiale
Vår og høst 2019 / 2022	• Studentene på bachelor evt. master nivå arbeider med prosjektbestillingen.
Høst 2022	• Innvielse av det digitale museet

5.0 Kritiske suksessfaktorer

- Samarbeid og finansiering av prosjektet
- Deltagernes engasjement og medvirkning til tiltak
- Enighet om prioriteringer og utvalg som gjøres i prosjektet, både med tanke på egnet materiale, valg av programvare og omfang
- Muligheter til å overføre utprøvde metoder til langsiktige modeller når det gjelder digitalisering, katalogisering, organisering og finansiering av arbeidet

6.0 Økonomi

Budsjett og finansieringsplan.

Budsjett prosjekt:

Prosjektledelse	20 000
Programvare digitalisering	30 000
Digitalisering og katalogisering	50 000
Materialer	15 000
Utstillingsrekvisita	18 000
Grafisk materiale	5 500
Multimedia	30 000
Totalt	168 500

Finansieringsplan

Indre Fosen kommune	82 500
Kulturminnefondet	30 000
Innovasjon Norge	30 000
Ildsjelenes egenandel (inkl. egeninnsats andre prosjektdeltagere, styringsgruppe, prosjektgruppe etc.)	10 000
Reisemidler til 4 studenter (Trondheimsregionen)	16 000
Totalt	168 500