



Ærøskøbing, den 12. december 2017

### **Museet i byen og byen i museet/Det lille museum i det store museum**

Ærø Museums afdeling i Brogade er grundlæggende det lille museum i det store museum forstået som det omgivende byrum. Museer findes i de fleste købstæder, men museet i Ærøskøbing har sin styrke ved at ligge i en meget lille købstad med en unik helstøbt bygningskultur helt overvejende skabt i sidste halvdel af 1800-tallet og begyndelsen af 1900-tallet. Med sin kombination af pudsede huse i pyntelig senklassicisme, bindingsværkshuse og 1700-tals karnaphuse forbindes og markedsføres byen som en gammel pittoresk eventyrby.

Byens størrelse gør det muligt for besøgende at nå hele byen rundt på ganske kort tid. Museet har derfor en enestående mulighed for at inddrage hele bykernen og de omliggende områder, f.eks. Sygehusvej, havnen og Vesterstrand i sin formidling, som på forskellig vis fortæller om byens udvikling i det 20. århundrede. Spørgsmålet er, hvordan museet gennem sin formidling kan kvalificere og synliggøre Ærøskøbings historie og derigennem give "Eventyrbyen" dybde og dimension.

### **Ærøskøbings historie kort fortalt**

Ærøskøbing blev formentlig grundlagt i perioden fra slutningen af 1300-tallet og frem til reformationen, hvor mange mindre købstæder så dagens lys. Fra grundlæggelsen og frem til de første årtier af 1900-tallet var søfart centralt for Ærøskøbing, så byens historie i udpræget grad var præget af økonomiske konjunkturer og andre rammebetingelser for søfarten. Det er også en by, der fra senmiddelalderen har været præget af mindre sociale forskelle end man ser i andre kongerigske og sønderjyske byer.

På nær en periode under Brandenburgerne i 1200-tallet var Ærøskøbing som resten af Ærø en del af hertugdømmet Slesvig frem til 1867, hvor Ærø kom under Kongeriget. Byen er derfor præget af sit kulturelle tilhørsforhold til grænseområdet, mest synligt med de to slesvigske gavlhuse (Søndergade 32 og 36).

Oprindeligt var byen domineret af bindingsværkshuse, men i perioden 1840-1910 undergik byen en radikal forandring, så den fra begyndelsen af 1900-tallet overvejende fremstår som pudsede lænehuse i pyntelig senklassicisme suppleret med enkelte bindingsværkshuse og 1700-tallets karnaphuse.

Det var altså ikke en gammel by, som Gunnar Hammerich og andre kunstnere kom til og som de opfattede som pittoresk omkring 1920. Det var i høj grad en levende by, men med en kultur, der var væsentlig anderledes end den de kendte.

Byen er helt overvejende præget af en byggeskik udført af lokale bygmestre og håndværkere for byens borgere med få eksempler på arkitektur skabt af arkitekter. I mellemkrigsårene og især fra 1960'erne er byen vokset med nye boligområder ud langs Nyvej, Sygehusvej og Statene.

Selv om søfarten mistede sin afgørende betydning for byens økonomi i de første årtier af det 20. århundrede, så prægede den erhvervsmæssige søfart stadig byen op til slutningen af 1900-tallet. Mens søfarten forsvandt, kom fritidssejls og livet på vandet til at spille en betydelig rolle for byen, hvor mange borgere har egen båd. Samtidig besøges byen hvert år af en stor gruppe fritidssejlere.

Fra mellemkrigsårene og især efter fritidsloven fra 1938 er turismen kommet til at spille en afgørende økonomisk rolle for Ærøskøbing, der – næsten - er gået hånd i hånd med en voksende opmærksomhed på bygningskulturen og bevaring af denne. Juridisk er dette senest kommet til udtryk i lokalplan 9-9B fra 2016, der lægger de juridiske og forvaltningsmæssige rammer for bygningskulturen.

Med søfartens aftagende betydning har turismen og tilflyttere i stigende grad sat deres præg på Ærøskøbing. Det gælder ikke blot det fysiske miljø, men også det forholdsvist store antal restauranter og ønsket om at fastholde "Eventyrbyen" ned i mindste detalje. Generelt er ejendomspriserne pr. m<sup>2</sup> i Ærøskøbing de højeste på Ærø. Befolkningssammensætningen har ændret karakter. Fra at være en by med en stor andel af søens folk, har Ærøskøbing i dag en stor andel af fritidshuse, der ejes af personer uden for øen. Samtidig har byen fået en betydelig andel af pensionister, hvoraf mange er flyttet til byen efter de har forladt arbejdsmarkedet. Endelig har Ærøskøbing en relativ stor andel af erhvervsaktive funktionærer.

Ærøskøbing er ikke længere som i starten af 1900-tallet den relativ homogene søfartsby domineret af søens folk og deres familier, hvilket betyder, at Ærøskøbing op gennem det tyvende århundrede har været præget af forskellige idealer om det gode liv.

#### **Målsætninger:**

- Et besøg på museet i Brogade skal have høj prioritet for turister, som besøger Ærø.
- Museets formidling skal skabe en oplevelsesmæssig merværdi for det videre besøg i Ærøskøbing. Formidlingen skal give et ekstra eller et andet lag af oplevelser, når man som turist bevæger sig rundt i byen.
- Museets formidling skal bredt dække Ærøskøbings historie og kulturhistorie helt frem til i dag.
- Museet skal skabe en formidlingsmæssig sammenhæng mellem udstillingen i Brogade og byen med vægt på oplevelser, så det store og lille museum gensidigt supplerer hinanden.
- Formidlingen skal samlet set henvende sig til alle brugergrupper.
- Formidlingen skal være præget af såvel viden som leg.

## Strategi

- Museet skal udforme materiale, der kan anvendes før, under og efter et besøg i Ærøskøbing. Materialet skal udformes, så det i vides muligt omfang spiller sammen til et sammenhængende forløb.
- Museet skal så vidt muligt koble udstillingsgenstandene fra Ærøskøbing sammen med konkrete steder i byen. På udstillingen skal museets gæster f.eks. opleve genstande og billeder fra et bestemt hjem og efterfølgende kunne besøge huset, der dannede rammerne for familielivet.
- Til brug før besøget i Ærøskøbing skal museet udvikle kortfattede informationer, faktabokse på museets hjemmeside, der kan forberede og berige besøget i Ærøskøbing og på museet. Der bliver tale om informationer og digitale tiltag, der har et museumsfagligt udgangspunkt og relevans.
- Under besøget i Ærøskøbing står oplevelser i bykernen eller umiddelbart uden for centralt i formidlingen, der kan opleves med materiale og vejledning fra museumsbutikken, brug af digital teknologi, leg, spil etc.
- Til brug efter besøget skal museet udvikle materiale, bøger, hæfter, spil m.m., der kan uddybe den indhentede viden, bearbejde oplevelsen i Ærøskøbing, men også gerne leg og fornøjelser med relation til Ærøskøbing i ledige stunder.
- Museet skal skabe samarbejder med relevante erhvervsdrivende i Ærøskøbing, hvor man i fællesskab udvikler nye tiltag, som har et museumsfagligt og formidlingsmæssigt udgangspunkt plus et forretningsmæssigt potentiale for museet og de pågældende erhvervsdrivende.