

På mediets eller museets præmisser?

Af formidlingsinspektør David Holt Olsen, david.olsen@industrimuseet.dk

”Ideen er god, men der mangler *et eller andet*, før I er i mål. Måske apps bare ikke egner sig til et historisk museum?”

Ovenstående er en kommentar i en række af ellers positive evalueringer af vores pilotprojekt med 2D-stregkoder, som vi har fået støtte til at gennemføre fra Kulturarvsstyrelsens formidlingspulje. Jeg er uenig i, at apps ikke egner sig til museer, men jeg er enig i, at en del museum-apps mangler *et eller andet*. Den erkendelse gælder også for vores eget pilotprojekt med 2D-stregkoder i vores arbejderboliger og maskinhal, som lige nu er ved at blive lavet om til en app og udbredt til hele museet.

Potentialet er enormt: Formidlingen kan komme ud til gæsten og tilpasses det behov, gæsten har in situ. Onsite og online flyder sammen. Både den tekniske udformning og indhold kan dog stadig diskuteres. Skal indholdet bestå af tekst, video, billeder eller spil? Sker det bedst med en egentlig app eller mobiloptimerede websites, der tilgås via en 2D-stregkodescanner som scanlife eller neoreader? På Industrimuseet valgte vi i vores pilotprojekt sidstnævnte løsning, da vi mente, at den passede bedst til vores formidlingsbehov.

Industrimuseet

Industrimuseet blev grundlagt i 1977 som Danmarks første arbejder-, håndværker- og industrimuseum. Tænkt som folkets museum: Her skulle genstande ikke gemmes væk i montrere eller bag reb, glas og lange tekster. Flertallet af museets udstillinger er derfor miljøudstillinger uden særlig brug af tekst eller andre traditionelle formidlingsformer. Fordelen ved denne formidlingsstrategi har været, at museet, bl.a. i følge Kulturarvsstyrelsens store brugerundersøgelse, har godt fat i de besøgsgrupper, der normalt ikke kommer på museerne. Vores udfordring er de yngre gæster, der ikke er rundet af industrisamfundet, og derfor finder det vanskeligt at aflæse vores miljøer. Der er behov for en formidling, der ikke skæmmer de eksisterende miljøudstillinger, som en stor del af vores ældre besøgsgrupper er glade for.

2D-stregkoder

Her er 2D-stregkoder og gæsternes egne smartphones oplagte. Dels er stregkoderne diskrete i udstillingerne. Dels er der ikke problemer med udlevering af PDA, iPod eller andet udstyr, der altid er i fare for at blive forældet. Teknologien bag 2D-koderne bygger på, at indhold er placeret på en central server, som den enkelte stregkode henviser til. Når telefonens kamera aflæser stregkoden, kommunikerer den med serveren. Herfra bliver en URL pushet ud i telefonens browser.

Differentieret formidling

Indholdsmæssigt har balancen været mellem at skabe en differentieret formidling tilpasset individuelle interesser samt en vægtning af, at det stadig skal være en social oplevelse at gå på museum. Gæsten kan vælge en rundtur med fokus på teknik og opfindelser, der repræsenterer en teknologihistorisk vinkel på udstillingerne; en rundtur med fokus på dagligliv, der repræsenterer en kulturhistorisk vinkel på

udstillingerne, og en generel rundvisning. Derudover er der en spildimension, hvor gæsten skal træffe de rigtige valg på vegne af børnene i lejlighederne.

Indholdet består dels af videoklip med museets inspektører, der fortæller om udstillingerne, dels af historiske fotos med en fortællerstemme. De forskellige historier er delvist overlappende, således at gæsten opfordres til at dele historierne med resten af gruppen.

Evaluering

Vi har udleveret evalueringsskemaer, hvor vi kan se, at det største flertal finder det let at komme i gang. De gæster, der kommer i grupper eller to af gangen, bruger ofte én telefon, selvom de egentlig har flere. Dvs. de benytter sig ikke af den differentierede formidling på den måde, som vi havde tænkt det, men de gør stadig guiden til en del af en social oplevelse.

Projektets begrænsninger

Vores egen konklusion er, at pilotprojektet er endt med at være for meget på museets, og ikke mediets, præmisser. Indholdsmæssigt er mulighederne differentierede, men ikke differentierede nok.

Teknisk har de mobiloptimerede websites en begrænsning, da man hopper frem og tilbage mellem forskellige programmer: Når man scanner koden med f.eks. scanlife, sendes man til browseren, men når man skal scanne næste kode, ledes man ikke automatisk tilbage til scanlife. Brugen af mobiloptimerede websites tillader ikke brug af de native features, en smartphone har, som kamera, GPS og kompas.

Fra mobiloptimerede websites til app

En app giver os mulighed for at gøre flowet bedre samt at gøre brug af telefonens native features. Det åbner op for at integrere funktioner, der ikke som vores videoer nødvendigvis holder sig inden for en informativ ramme, men kan suppleres af en mere individuel fortolkning og iscenesættelse af kulturarven. Her er vi inspireret af apps som hipstamatic, oldbooth og fatbooth. Fælles for dem er, at de lægger et lag ind over det billede, man tager. Hipstamatic giver fotos patina, så de ligner fotos taget med ældre kameraer. Old- og fatbooth viser, hvordan du ville se ud som overvægtig eller med frisurer fra 1950'erne og 60'erne. Det er naturligvis ikke meningen, at vi vil gøre vores gæster voldsomt overvægtige, men selve funktionaliteten er oplagt at gøre brug af. I vores boliger fra 1880, 1920, 1950 og 1970 skal man kunne scanne en 2D-kode og tage et fotografi af sig selv, vennerne eller familien med det mest populære kamera fra den tid, man er i. I vores værksteder skal man kunne se, hvordan man selv ville se ud som typograf, maskinarbejder eller telefonistinde og dele det via de sociale medier for at skabe en mere emotionel indgang til kulturarven: Det sociale kommer i fokus på en anden måde, når man selv er medskabende og medtolkende i præsentationen af de bearbejdede historiske billeder, når de deles via de sociale medier.

Samtidig integrerer vi bl.a. vores "Velfærdsspil", der indtil nu har fungeret på almindelige præmisser med 7 instruktører. Her trækker hver gæst en rolle, og gruppen skal rundt på museet og løse opgaver, hvor sværhedsgraden afhænger af, hvornår ens rolle er født. Jo ældre, jo hårdere opgave. Tanken er, at instruktionen overføres til app'en, hvorfor spillet kan gennemføres med et mere begrænset antal ansatte. Det

spændende spørgsmål for os er, om spillet virker ordentlig på en app, eller om den menneskelige kontakt er bærende for, at spillet bliver en god oplevelse.

Augmented reality

Desuden er der, siden vi startede vores projekt for snart 2 år siden, kommet nye muligheder til for at kombinere onsite og online. Det helt store er augmented reality, hvor der sker en hybridisering af de to dimensioner. Et af de mest overbevisende projekter, jeg har set, er "Streetmuseum" af Museum of London, hvor man gør brug af kompas og GPS til at placere historiske fotos fra London på de steder, hvor de er taget, som kan ses, når man holder sin smartphone op. Da vores udstillinger ligger i Horsens' gamle elektricitets- og gasværk, er det oplagt at iscenesætte de historiske billeder herfra på denne måde og give gæsten en mulighed for at udforske de historiske bygninger.

Apps er ikke hjemmesider

En del udenlandske museum-apps ligner i høj grad museernes normale hjemmesider. Det minder mere om en traditionel præsentation af museet, hvor der mangler *et eller andet*. En app bør efter min mening i højere grad være et værktøj, der åbner museet op på nye måder. Vores mål med at omdanne pilotprojektet fra mobiloptimerede websites til app er således at lave en formidling, der i højere grad tager udgangspunkt i mediets egne præmisser med en valgfrihed mellem flere vidt forskellige typer formidling fra det informative til det mere emotionelle. Men stadig med det dybereliggende formidlingsmæssige formål at åbne industrihistorien op for vores gæster.