

Afrapportering vedrørende **"Mediemuseet 3.0 – et formidlingslaboratorium for den digitale mediehistorie"** (AMF.2013-0031)

af museumsinspektør Lise Kapper, Mediemuseet/Odense Bys Museer

Formål

Projektet **"Mediemuseet 3.0 – et formidlingslaboratorium for den digitale mediehistorie"** havde og har forsat et overordnet fokus på at udvikle det store potentiale, som Mediemuseet har som socialt læringsrum. Projektet skal således udvikle museets rolle som facilitator og stille skarpt på, hvordan vi bedst kan skabe gode rammer for vores brugere og os selv OG samtidig samle viden sammen, så alle involverede parter er i en kontinuerlig lærings- og udviklingsproces. Derfor er det også vigtigt for os at indgå i partnerskaber med både andre lærings- og vidensinstitutioner og mere uformelle vidensgrupper.

Udstillings- og eventprojektet "Space Invaders over Brandts" er således en del af den brugerinddragende proces, som kendetegner "Mediemuseet 3.0". I dette tilfælde er projektet brugerinitieret, da gruppen "Space Invaders" kontaktede museet med et ønske om at formidle 80'ernes digitale kultur og sætte den i perspektiv for nutidens unge brugere.

Samarbejdspartnere

Samarbejdspartnerne udgjorde først og fremmest "Space Invaders" ved Ras Bolding, Jannick Juhl og Helene Esbech. Dernæst Chassis Arcade – et initiativ med fokus på klassiske arkade og flippermaskiner i København, www.chassisarcade.dk, Claus Nellemose, samler og Commodore 64 entusiast og Martin Lilliendal Hansen, interaktionsdesigner.

Endelig samarbejdede Mediemuseet/Odense Bys Museer med publikumsafdelingen på Brandts ved publikumschef Leslie Ann Schmidt.

Målgruppe

Målgruppen var primært de 14-29-årige, både de unge, der kommer i deres fritid, og de unge, der kommer via deres uddannelsesinstitutioner. Projektet var dog også rettet mod et lidt ældre segment, nemlig de, der var unge i firserne og tog del i datidens digitale kultur på forskellig vis. Det var især de 35-45-årige mænd, der oplevede genkendelsens glæde ved et besøg i udstillingen.

Metode

Hele projektet Mediemuseet 3.0 er som nævnt tænkt som en "co-creative" proces, et samarbejde med det nuværende og fremtidige publikum og kulturaktører og er desuden en undersøgelse af museets rolle som facilitator i forhold til disse brugeres behov og motivation for at bruge museet.

Projektet henter inspiration fra Nina Simons idéer om det brugerinvolverende museum, som hun beskriver i sin bog "The Participatory Museum". Her er defineret fire kategorier for brugerinddragelse: deltagende, samarbejdende, medskabende og beværtet. Tanken med projektet "Space Invaders over Brandts" er, at det skulle være en medskabelsesproces mellem museet og de brugere, der var kommet med idéen til udstillingen.

Gruppen "Space Invaders" består af musikere fra den elektroniske undergrund i Odense. Denne gruppe ønskede at viderefordre et perspektiv på nutidens digitale kultur, der i høj grad trækker vækser på 1980'ernes digitale kultur og æstetik og har i tæt samarbejde med museet udviklet projektet. Det er også denne gruppe og deres netværk, der i samarbejde med Mediemuseet og publikumsafdelingen på Brandts stod for de events, der fandt sted i løbet af udstillingsperioden. "Space Invaders" har en stor faglig viden omkring computerspils- og hackerkulturen, og det er netop denne subkulturelle indsigt, der blev sat "i spil" i museale rammer.

Resultater

Resultatet af dette projekt var en udstilling om den tidlige digitale kultur i 1980'erne med særlig fokus på computerspil koblet sammen med en række events som koncerter med elektronisk 8-bits musik, workshops og filmforvisninger i og omkring udstillingslokalet i perioden, hvor udstillingen var åben for publikum – 4/10-2013 til 2/3-2014.

fotograf Hans-Kristian Hannibal Bach



Udstillingen bestod af bl.a. af klassiske museumselementer som montrér med genstande, men også arkademaskiner og opstillinger, hvor det var muligt at spille Commodore 64-spil og se klassiske demoer. Samt et autentisk 1980er-teenageværelse, komplet med Star Wars-figurer, professorterning, vinylplader og Depeche Mode-plakater på væggene, hvor publikum også havde mulighed for at sætte sig ned og lade

spil fra kassettebånd (hvis man havde tålmodighed til det) eller floppy disks.

Der blev lavet følgende events:

Åbningsevent på Kulturnatten i Odense den 4. oktober 2013



fotograf Hans-Kristian Hannibal Bach

Selve åbningen af udstillingen foregik i udstillingslokalet på Mediemuseet, 3. sal på Brandts kl. 19 med taler af "Space Invaders" samt Jeroen Tel, efterfølgende var der gratis koncerter kl. 20-23 i Brandts' auditorium i stueplan. Der blev præsenteret en line-up med først OKTRONIUM (kunstnerkollektiv med fokus på elektronisk musik og grafiske udtryk), dernæst Ras Bolding (håndspillet Commodore 64 og masser af lasere) og afslutningsvis aftenens hovednavn, Commodore 64-legenden Jeroen Tel, en hollandsk 8-bit musiker og komponist, der begyndte sin karriere med som teenager at komponere nogle af de mest kendte soundtracks til C64 spil som Cybernoid, Turbo Outrun, Hawkeye, 2400 AD, Alloydun og mange flere.

Til selve åbningen var der omkring 70-100 besøgende (der var ikke plads til flere i særudstillingslokalet), og i løbet af koncerterne var der i alt omkring 700 besøgende. Flertallet af disse var besøgende var mænd mellem 25 og 45 år, men der var også familiebesøgende, unge og ældre. Nogle kikkede blot forbi for en kort bemærkning, men flere blev hængende til alle tre koncerter.

Op til det havde Mediemuseet og "Space Invaders" markedsført arrangementet på Facebook, hvor vi delte begivenheden og inviterede over 2000 mennesker, mens vi i løbet af en måned postede opdateringer, fotos, video og lign. Vi endte med at få 214 tilmeldinger samt 134 "måske'er". En anden del af vores markedsføringsstrategi bestod af synlighed i gadebilledet i form af 3 citybannere placeret i gågaden og i nærheden af Brandts samt masser af plakater og flyers, placeret i gadebilledet, på kultur- og uddannelsesinstitutioner og i musik- og computerspils-butikker. En tredje del bestod i at få redaktionel omtale i den lokale presse. Her fik vi omtale i Fyens Stiftstidende (henvisning

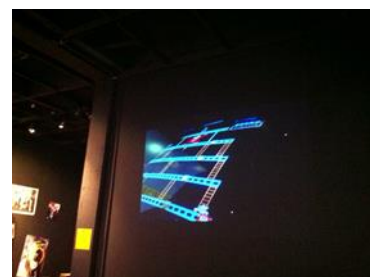
29/9 samt artikel 4/10), Ugeavisen(henvisning, note samt artikel 2/10) og på TV2Fyn (klippet indslag 4/10). Desuden blev vi omtalt på blogs som f.eks. videobloggen Spilministeriet samt kulturbloggen thisisodense.dk. Udover dette annoncerede Brandts med en oversigt over Kulturnattens tilbud på Brandts i både Ugeavisen og i Fyens Stiftstidende, og arrangementet var omtalt i Kulturnattens trykte program og på oplev.odense.dk.

Til selve åbningen var der omkring 70-100 besøgende (der var ikke plads til flere i særudstillingslokalet), og i løbet af koncerterne var der omkring 700 besøgende . Flertallet af disse var besøgende var mænd mellem 25 og 45 år, men der var også familiebesøgende, unge og ældre. Nogle kikkede blot forbi for en kort bemærkning, men flere blev hængende til alle tre koncerter.

Donkey Kong Kill Screen Event den 30. november



Mediemuseet og "Space Invaders" præsenterede en dag i arkadens tegn og inviterede den rutinerede Donkey Kong-spiller Svavar Gunnarsson til at forsøge at opnå den klassiske 'kill screen' på Donkey Kong-maskinen i udstillingen (hvis man når langt nok i spillet, kan man få det til at bryde sammen – deraf



'killscreen`).

Vi varmede op samt sluttede af med en visning af Seth Gordons dokumentarfilm *King of Kong - a Fistful of Quarters* (2007) for at sætte den rette stemning. *King of Kong - a Fistful of Quarters* er en klassisk historie om Davids kamp mod Goliath, udspillet ved arkademaskinernes neonlys. Den stille familiefar og skolelærer Steve Wiebe beslutter sig for at udfordre sin rival, sovsekongen Billy Mitchell, for at slå hans Donkey Kong-rekord. Filmen følger Wiebes bestræbelser for at opnå highscore - og Mitchells mere eller mindre fine metoder til at forblive the King of Kong.

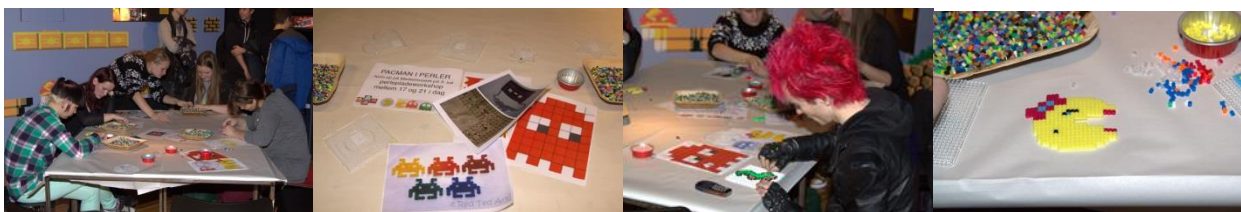
Entré denne dag samt selve arrangementet var gratis. Vi markedsførte arrangementet med flyers og via Facebook, hvor begivenheden fik 33 tilmeldte og 42 muligvis'er. Vi havde dog et skuffende fremmøde, ca. 25 besøgende – og Svavar nåede desværre ikke at få en 'kill screen'.



Pacman i perler event torsdag den 12. december



- Mediemuseet og "Space Invaders" dykkede ned i retrodyrkelsen af Hama-perler og inviterede til perlepladeworkshop inspireret af 80'ernes computerspil, hvor de besøgende i løbet af en aften kunne lave Pacman, Space Invaders eller Donkey Kong i perler. Workshop og entré var gratis, og igen blev arrangementet markedsført via Facebook, hvor vi endte med 48 tilmeldte og 34 måske'er. Reelt kom der omkring 35 besøgende, hvoraf langt de fleste var meget vedholdende og fik produceret en del festlige perleplader.



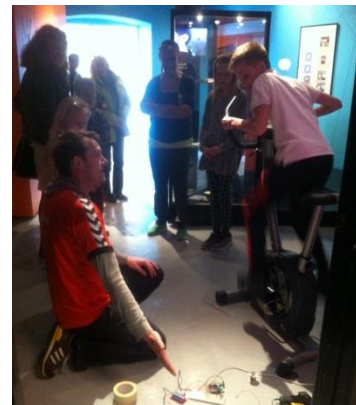
Game Controller Workshop i vinterferien

I forbindelse med vinterferien, der falder i uge 8 på Fyn, arrangerede Mediemuseet en workshop, hvor man kunne hacke og designe sin egen Commodore 64 game controller. Den blev primært markedsført gennem skoler og ungdomsuddannelser med de 14-18-årige som målgruppe, men alle var naturligvis velkomne.

Vi hyrede installationsdesigner Martin Liliendal Hansen/MLH1407 som workshopansvarlig, og han underviste i og hjalp de besøgende med at ombygge joysticks, skille dem ad og teste, hvordan de virker samt meget andet, bl.a.. De besøgende kunne også spille en

masse spil på alle de gamle computere og konsoller som er udstillet. Workshoppen var gratis.

Vi havde pænt med besøgende over 5 dage, i snit ca. 35 om dagen med flest torsdag og fredag. Antallet skal se i lyset af, at de besøgende børn og unge og i nogle tilfælde også voksne blev hængende i lang tid, og der var ca. 15 pladser til rådighed. Vi markedsførte som nævnt workshoppen gennem skolerne, som facebookevent (hvor vi dog kun fik 9 tilmeldte) og via word-of-mouth, og vi fik omtale på kulturbloggen thisisodense.dk.



Afslutningsevent



Torsdag den 20. februar afholdt Space Invaders-gruppen og Mediemuseet en afslutningsevent for projektet, der bød på koncerter, konkurrencer og god stemning. Koncerterne blev afholdt i selve udstillingen, koncerten med OKTRONIUM fandt sted i udstillingens firser-teenageværelse og kombinerede visuel installation med improviseret elektronisk musik. Derefter blev der afholdt Pac Man High Score-konkurrence på den klassiske arkademaskine, og afslutningsvis var der Ras Bolding-koncert med udstillingens Giana Sisters-væg som baggrund.



Udover det serverede vi Pac Man-lagkager, computerspilsslik og drikkevarer til de mange deltagere, ca. 200, der kom forbi i løbet af de 4 timer, som arrangementet varede. Igen var vi noget begrænsede af udstillingsrummets størrelse, men de besøgende spredte sig ud over hele museet på 3. sal på Brandts.

Op til det havde Mediemuseet og "Space Invaders" igen markedsført arrangementet på Facebook, hvor vi delte begivenheden og inviterede 1600 mennesker, mens vi i løbet 3 uger postede opdateringer, fotos, video og lign. Vi endte med at få 145 tilmeldinger samt 72 "måske'er".



Som ved vores åbningsevent bestod anden del af vores markedsføringsstrategi af synlighed i gadebilledet i form af masser af plakater og flyers, placeret i gadebilledet og på kultur- og uddannelsesinstitutioner. Vi fik desuden anbefalinger fra byens kulturbloggere, Sommerglæde.dk og thisisodense.dk.



Evaluering og læringsudbytte

Der er blevet gennemført evalueringsinterviews med projektdeltagerne samt fokusgruppeinterviews med besøgende på udstillingen for at få en kvalitativ evaluering af både proces og resultat. I forhold til processen har det været et langstrakt samarbejde mellem brugergruppen og museet, der har haft et positivt udkomme, men som også har båret præg af, at det har været et projekt med mange involverede og mange forskellige former for "stakeholders".

Museet evaluerer fortsat på den læring, som er blevet oparbejdet gennem projektet. Overordnet kan vi konstatere, at vi har fået kontakt med en gruppe, der er vant til at arbejde med events. Det har gjort, at vi har lært mere omkring events – især markedsføringsmæssigt, hvor vi har oplevet effekten af dels netværk, dels synlighed samt hyppighed. Til de events, hvor brugergruppen også har prioriteret at være meget involveret i markedsføringen, har vi haft mange besøgende. Her vurderer vi, at især den meget aktive brug af Facebook og word-of-mouth i forbindelse med events har været effektivt.

Omvendt kan vi også konstatere i forbindelse med selve udstillingen, at selvom brugergruppe Space Invaders også har prioriteret at skabe deltagelsesmuligheder for de besøgende, har de i nogen grad importeret en museal meningsøkonomi i forhold til udstillingsdesignet og den læringstilgang, som det repræsenterer. De besøgende er dog langt overvejende positive og giver udtryk for, at det var meget spændende at komme tilbage til den tid, hvor spilentusiasmen boomed. For manges vedkommende – særligt dem, der også havde været med på C64-bølgen i 80'erne – opstod der i form for reflekteret nostalgi over den hastige og voldsomme udvikling, som spilmediet og hele den digitale teknologi havde været igennem over en meget kort tidshorisont, ca. 30 år. Typisk gav de interviewede besøgende også udtryk for, at de lærte mest ved at erfare gennem interaktion med de opstillede spilstationer.

Overordnet vil vi dele de erfaringer og den læring, vi har opnået igennem projektet, med museumsverdenen både nationalt og internationalt. Internationalt deltager Lise Kapper og Henrik Lübker, begge museumsinspektører ved Odense Bys Museer, i konferencen The Inclusive Museum i Los Angeles den 4-6. august 2014, hvor de præsenterer henh. en processuel og metodisk gennemgang af hele projektet og en udstillingsanalyse. Lise Kapper og Christian Hviid Mortensen, ph.d. stipendiat ved Medievidenskab/SDU, deltager i konferencen Media Archeologies i Bradford, UK den 3-5. september 2014, hvor de præsenterer det nostalgisk-refleksive perspektiv omkring Commodore 64, som udstillingen gestaltede for de besøgende. Disse præsentationer vil blive omarbejdet til engelsksprogede artikler, der publiceres i relevante museumsfaglige tidsskrifter. Der vil desuden blive skrevet artikler på dansk rettet mod den danske museumsverden.