

Projektrapport for *Virtuelle Verdensbilleder*

Medarbejdere

Karin Tybjerg, ph.d., Enhedsleder for astronomi, Kroppedal Museum

Jamie Hodge, tidligere projektansat på Kroppedal, nu konsulent i ITMedia, Det Humanistiske Fakultet, Københavns Universitet.

Resumé

I et nyt virtuelt projekt kombinerer Kroppedal Museum informationsflader i sin astronomiske udstilling med en virtuel udstilling på nettet. Målet er at nedbryde udstillingens ”mure”, så nyt materiale til stadighed kommer ind i udstillingen, og så genstande, billeder og film er tilgængelige udefra. Informationer i udstillingen projiceres på væggene, så materialet kan deles af de besøgende og bruges socialt. Projektet er et samarbejde med Max Planck Institut for Videnskabshistorie, som har udviklet en open-source teknologi, til at lave informationsider til udstillinger.

Projektets baggrund

Projektets mål var at lave en ny og fleksibel formidlingsflade i den semi-permanent udstilling om dansk astronomi, *Verdensrummets Mekanik*. Formidlingsfladen skulle nedbryde nogle af de grænser og begrænsninger, der ligger i udstillingsmediet ved at:

- Give adgang til museets viden og samlinger udefra. Udstillingen skal derfor på nettet.
- Gøre det muligt at introducere nyt materiale i udstillingen. Både eget og brugerbidrag.

Museet havde to begrænsninger som projektet søgte at adressere.

- Ingen in-house IT-ekspertise og havde derfor brug for en teknologisk enkel løsning.
- Modstand mod at købe en færdig løsning udefra, som vi ikke selv kan vedligeholde.

Løsningen var et samarbejde med Max Planck Institut for Videnskabshistorie i Berlin, som i forbindelse med en stor Einstein udstilling udviklede et system bygget på open source software. Systemet gør det muligt at opbygge informationsider, som nemt kan ændres af medarbejdere uden web-erfaring på en enkel brugerflade.

Projektet

Systemet benytter samme platform i udstillingen og på nettet, så man producerer en netudstilling og en brugerflade i udstillingen på én gang. Ved at projicere skærbilledet op på væggen kan andre af museets besøgende dele den information, som gæsten ved skærmen kigger på. Det giver en mere social brug af IT, og museumsgæsterne påvirker udstillingsrummet. Ved at have billeder af udstillingsgenstandene i høj opløsning bliver det muligt at se ”nærmere” på de genstande som er i montre. På den måde åbner systemet også mulighed for på sigt at bruge registreringsbilleder og information i formidlingen.

Projektionerne fra computere i udstillingen har efter projektet vist sig at være nyttige til andre former for formidling og foredrag i udstillingsrummet.

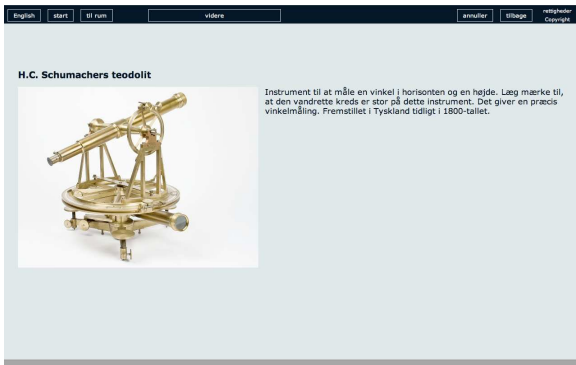


Fig 1. Information om genstandene findes på nettet og i udstillingen.



Fig 2. Skærmebilledet fra udstillingens touch screen projiceres også op på væggen.

Idealet

Da systemet er baseret på open source er det en *billig* løsning. Brugerfladen til at indsætte tekster og billeder er så *enkel* at alle medarbejdere kan bruge den. Det skulle også være muligt for skoletjenesten at indsætte materiale. Systemet skulle *fleksibelt* således at samlingen kan formidles på nye måder i udstillingen og udstillingen derved fornyes. Det giver også et rum for eksperimenter. Systemet burde også give muligheder for at formidle udgravninger eller kulturlandskaber.

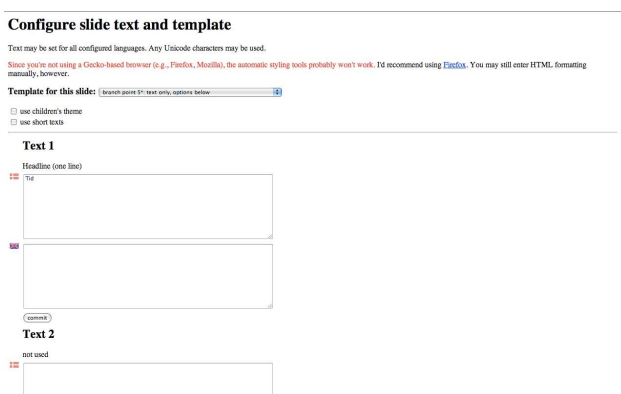


Fig. 4. Den enkle brugerflade, hvor medarbejdere kan lægge tekst og billeder ind i både den faste og virtuelle udstilling. Læg mærke til, at den giver mulighed for to sprog.

Virkeligheden

I praksis viste det sig vanskeligt at administrere en frivillig samarbejdspartner. Der var ikke lavet noget dokumentation på systemet og vi måtte derfor trække på samarbejdspartnerne personligt hver gang vi oplevede problemer med systemet. Systemet var desuden selv præget af bugs, som viste sig, hver gang.

Systemet var på en gang for simpelt og for komplekst. Den overordnede struktur viste sig at være programmeringsmæssigt kompliceret, men samtidig var systemet ufleksibelt i sit lay-out.

Systemet manglede også – groft sagt – teknologisk sex-appeal. Det ser ud som enkle websider og det er ikke muligt at indarbejde podcasts, blogs, mobiltelefonforbindelser eller andre former for elektronisk formidling, som kunne videreudvikle formidlingsfladen.

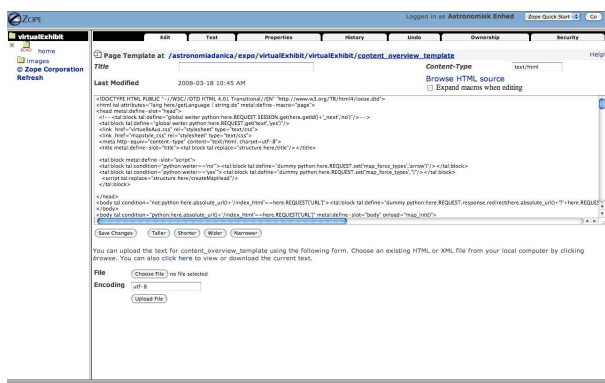


Fig. 5. Programmeringen i open source programmet Zope viste sig at være mere kompliceret end forventet.

Læringsudbytte

Konklusionen på arbejdet med projektet var at kombinationen af udstilling og net fungerer. Det virker godt i udstillingen at billeder af genstande projiceres op på væggen og kan deles af andre besøgende.

Systemet var dog for kompliceret til at nå vores overordnede mål nemlig at opbygge et system, som er gratis og så enkelt at det gør små museer uafhængige af eksterne udbydere.

Projektet blev fremlagt på ODM's formidlingsmøde i 2008. Her hørte vi at KUAS er i gang med at udvikle et brugervenligt system til netformidling. Hvis Kroppedals erfaringer kan bruges i denne sammenhæng, deltager vi gerne i arbejdet.

Adresser

Max Planck Institut für Wissenschaftsgeschichte, Berlin

<http://www.mpiwg-berlin.mpg.de/de/index.html>

Kontakt: Prof. Peter Damerow; Malcolm Hyman ph.d; Matteo Valleriani, ph.d.

Kroppedal Museum

Kroppedals Allé 3

2630 Høje Taastrup

<http://www.kroppedal.dk>

<http://astronomiadanica.mpiwg-berlin.mpg.de/astronomiadanica>