

Oplevelse/Oplysning

– overvejelser fra et formidlingsprojekt

Af formidlingsinspektør David Holt Olsen,
Danmarks Industrimuseum

Hvordan balancerer man mellem forventninger fra nye brugergrupper om at kunne vælge til og fra, om at kunne tilpasse museumsoplevelsen egne præferencer over for samme brugergruppers behov for konkret viden om industrisamfundets kulturarv? Danmarks Industrimuseum eksperimenterer med 2D-stregkoder i formidlingen.

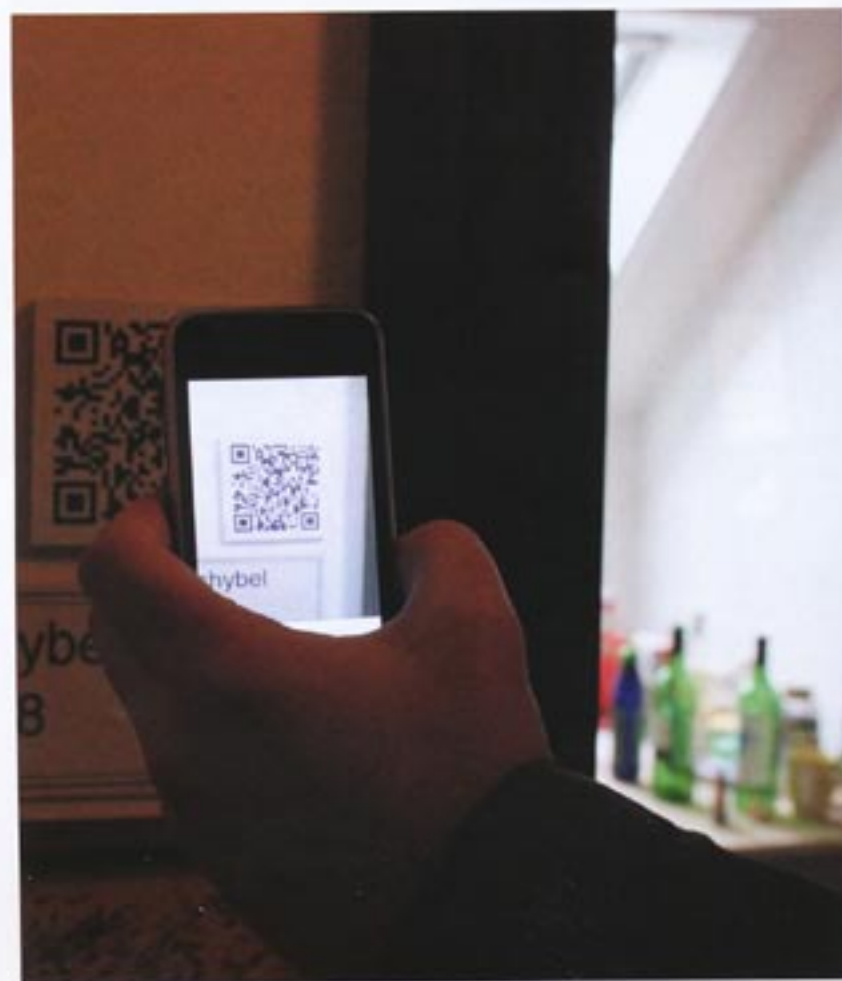
Industrimuseets udstillinger hviler på tanken om at vise autentiske miljøer uden særlig brug af skiltning. Her er vi i vores bolig fra 1950, hvor "mostrene" laver pandehages.





Foto af 2D-stregkode: 2D-stregkoder bygges på en simpel udvidelse af den almindelige stregkode. Koden kan aflæses med kameraet i en mobiltelefon og giver adgang til en hjemmeside. Har du en iPhone eller Android kan du hente scanlife i din app store eller sende en sms med ordet "scan" til 1220. Scan koden ovenover og besøg vores 1950-beretning.

Første gang gæsten scanner en kode vælger hun rejsetur ud fra interesse. Næste gang vil guiden automatisk gå ind på en video om det valgte tema. Vil man vælge en anden rejsetur trykker man blot "afslut spor" og kommer tilbage til hovedmenuen.



Der har været megen debat om, hvordan museernes formidling skulle udvikle sig i 00'erne – museerne er udfordret af forventninger om at tilpasse sig oplevelsesøkonomien. Men hvordan balancere mellem dominerende succesparametre som besøgstal, underholdning og omsætning på den ene side og en traditionel rolle som oplysnings- og dannelseinstitution på den anden? Samtidig afspejler problemstillingen et dannelsesbegreb i opbrud, og at fokus rettes mod det selvstyrende, aktive og engagerede menneske for hvem, livslang læring er en livsform. Den traditionelle formidling oppefra og ned mister legitimitet, fordi museumsinstitutionens stemme bare er én blandt flere og i intens konkurrence med google og wikipedia, ligesom sociale medier som facebook,

youtube, flickr og twitter skaber en ny generation, der mediemæssigt er vant til selv at vælge til og fra. Der vil ske et skred i museets rolle fra almen oplysnings- og dannelseinstitution til, at museet er et sted, hvor individet kan spejle sig selv eller som minimum forventer at kunne indgå i en dialog.

Industrisamfundet – en usynlig verden

Det er imidlertid en smule skævt i forhold til Industrimuseets formidlingsstrategier. Siden museet åbnede i 1977 har tanken været at lave udstillinger, som det ikke kræver en lang uddannelse for at forstå. Det skulle ikke være et museum, hvor genstande var gemt væk i montere og bag reb, glas og lange tekster. Museet står på skuldrene af fritlandsmuseumstraditionen, blot omsat til bymiljø, og udstillingerne hviler på tanken om at vise autentiske, historiske miljøer, ligesom museet har en stor gruppe af frivillige, der viser deres fag og formidler i øjenhøjde til museets gæster. Formidlingen er ikke foregået oppefra og ned, og strategien har været frugtbar i mange år og har skabt grobund for, at gæsterne, som for en stor dels vedkommende selv har rødder i industriarbejdet, har kunnet identificere sig med og afkode vores udstillinger.

I takt med at industrisamfundets produktionsformer og levevilkår bliver stadig fjernere for mange mennesker, særligt de yngre, vækker miljøerne dog ikke længere samme umiddelbare genkendelse. Jeg plejer at bruge mig selv som eksempel: Født i 1980 i et parcelhuskvarter i Aalborg af to forældre, der ikke arbejdede i industrien. De fleste af mine kammerater havde forældre, der var skole- og gymnasielærere, socialrådgivere og pædagoger. I skolen fik vi at vide, at vi skulle ud og arbejde, ikke i et industrisamfund, men i et informationsamfund. Ud over lastbiler, der kørte til og fra nogle store lagerhaller og ud til motorvejsafkørslen, så var industrisamfundet for os 'en usynlig verden', et udtryk, sociologen Henrik Dahl har brugt om fænomener, der falder uden for den kognitive geografi.

2D-stregkoder – for alle?

Den udvikling medfører et behov for en stærkere formidlingsindsats for at aktualisere industrisamfundets kulturarv over for min og efterfølgende generationer, men hvordan? Overvejelserne har dannet baggrund for Industrimuseets projekt med 2D-stregkoder, støttet af Kulturarvsstyrelsens formidlingspulje. I første omgang har det ført til et pilotprojekt i museets seks arbejderboliger, og i projektets andet år skal



Indgangen til vores 1998-ungdomshybel. Telefonen holdes hen foran koden og guiden aktiveres.

erfaringerne fra 2011/12 bredes ud til alle museets udstillinger.

Vi har benyttet os af, at stadig flere har en ret kraftig computer med internetopkobling i deres lomme – en smartphone. Ulempen ved at bruge den som medium er klar: Ikke alle har en. Fordelen, i forhold til Leks, at bruge en Personal Digital Assistent (en minicomputer der udleveres til gæsten), er, at vi eksporterer risikoen for, at det udleverede udstyr kommer til at se forældet ud til gæsten, der selv medbringer udstyr og vedligeholder det. Ligeledes er gæsten vant til at bruge sin egen telefon, så instruktionen kan holdes til et minimum. Samtidig så vi projektet som havende en løbetid på mindst 5-6 år. I 2010 steg salget af smartphones eksplosivt og den udvikling forventes at fortsætte. Vores forventning er således, at problemet løser sig selv.

Det frie ord (det levende ord??) – på ny

Formen på formidlingen er mestendels båret af det, vi ved virker: Nemlig det frie

ord /det levende ord i grundvisk forstand. Derfor har vi produceret videoer af museets inspektører, som inden for forskellige temaer fortæller om deres yndlingsgenstande i udstillingerne. Formen er ligeledes valgt for ikke at gøre produktionen af videoer så professionel, at museets ansatte ikke selv kan producere dem. På den måde kan vi selv løbende tilpasse indholdet uden konsulenthjælp. Samtidig er der en valgfrihed i systemet, hvor man kan vælge rundture efter interesse: én med fokus på teknik og opfindelser, én om dagligliv, en generel rundvisning samt et spil for børn, hvor de skal træffe de rigtige valg på vegne af børnene i lejlighederne: Hvor hentede man vand i 1880? Hvad arbejdede raske drenge som i 1950? Hvad så man i fjernsynet i 1970? Det er altså en individuelt tilpasset formidling, der skal tilgodesee forskellige præferencer. De forskellige historier kan supplere hinanden og er delvist overlappende, således at gæsten opfordres til at dele historierne med resten af gruppen. På den måde for-

midles kontekstviden om udstillingerne og genstandene, men på en måde der ikke (som audioguiden) lukker af for menneskelig kontakt. Det skal stadig være en fælles oplevelse at gå på Industrimuseet.

Dobbelt udfordring

Vi har villet skabe en platform, hvorfra vi kan aktualisere og informere om industrisamfundets kulturarv for de generationer, som ikke selv er en del af denne. Vel at mærke uden at kompromittere de virkemidler med de rene, autentiske miljøer, som altid har været Industrimuseets styrke. Derfor har vores udfordring været dobbelt: At højne oplysningsniveauet samtidig med, at vi tager individuelle hensyn. At oplevelsen bliver et middel til oplysning. Den balancegang fortsætter i projektets andet år.

For yderligere oplysninger er man velkommen til at kontakte mig på david.oben@industrimuseet.dk