

Projektrapport til Kulturstyrelsen

Vedrørende journalnummer 2011-7.42.03-0031

Museet som mødested

PROJEKTETS FORMÅL OG BAGGRUND

Projektets overordnede formål har været at inddrage og engagere borgere i Norddjurs og Randers kommuner for at gøre dem til en ressource i udviklingen af fremtidens udstillinger på Museum Østjylland. I projektet vil museet etablere en løbende dialog med lokalbefolkningen frem mod åbning af nye basisudstillinger i Randers og Grenaa. Ikke blot skal projektet invitere brugere og potentielle brugere indenfor på museet, men museets udstillingsfolk rykker også ud lokalt. Gennem workshops, fokusgrupper, interviews, fortælleværksteder, interaktive skærme og gennem indretning af to fysiske mødesteder på museets afdelinger i Randers og Grenaa har projektet været rettet mod at inddrage lokalbefolkningens viden, ressourcer og kreativitet.

Projektet har sin baggrund i Museum Østjyllands nyudviklede vision, hvor det hedder, at museet nytænker lokalmuseets rolle i samfundet. Det vil vi gøre gennem at inddrage og engagere borgere og ved at skabe mødesteder for dem. Ambitionen er at revitalisere museets forhold til lokalbefolkningen ved, at brugere involveres i at skabe indhold til museets udstillinger og formidling.

Museum Østjylland er en fusion fra 2011, og af museets udviklingsaftaler fremgår det, at der skal etableres nye og nyskabende udstillinger overalt i museets område. Det betyder en ny oldtidsudstilling i museets afdeling i Randers og en nyopstilling af museets basisudstillinger i Grenaa.

Projektet udspringer tillige af museets tidligere succes med at inddrage brugerne i indsamling og formidling på kulturhistoriske steder i landskab og byrum samt positive erfaringer med at inddrage unge i medskabende forløb i en prisbelønnet særudstilling. Med "Museet som mødested" kunne museet få helt ny mulighed for allerede i idé- og konceptfase at bringe brugere meget tættere ind i den museale proces med udvikling af nye basisudstillinger.

ÆNDRINGER I PROJEKTETS RAMME

Oprindeligt skulle projektet i følge ansøgningen til Kulturstyrelsen afvikles i perioden februar 2012-juni 2013, et forløb på godt halvandet år. Projektet er imidlertid – på grund af den samlede finansiering - afviklet over en kortere periode fra 16. april 2012 til maj 2013.

Foruden støtte fra Kulturstyrelsen har projektet modtaget støtte fra LAG Randers og fra Randers Kommune.

PROJEKTFORLØB

Dette afsnit beskriver, hvad vi ville, hvad der skete, hvad der var muligt og hvad vi lærte undervejs.

Hvilke brugergrupper skulle inddrages?

I projektets indledende fase arbejdede udstillingsgrupperne med at definere og afklare målgruppen for aktiviteterne i "Museet som mødested". Vejen ind i vores afklaringsproces var at spørge, hvem vi ønsker, at de nye udstillinger skal være noget for?

Den oprindelige projektbeskrivelse lægger op til, at målgruppen er alle borgere, hvilket er en meget bred kategori. Med afsæt i viden fra nyere brugerundersøgelser, læringsteori og forskning om brugeroplevelser, besluttede vi derfor at nuancere, hvem vi gerne vil have, at museets formidling i nye udstillinger er til for. Vi brugte værktøjet ”brugerblomsten” med museets ledergruppe og de respektive udstillingsgrupper i Grenaa og Randers. Værktøjet er hentet fra konsulentvirksomheden Gesamtkunstwerk’s arbejde med brugerreven innovation, hvor der fra starten af brugerinddragende udviklingsprojekter arbejdes målrettet med at identificere og inddrage de parter – internt og eksternt – der er relevante for at kunne realisere innovation. I vores kontekst i forhold til udvikling af nye udstillinger som del af at nytænke museets rolle i samfundet. Udstillingsgrupperne identificerede fire særligt vigtige grupper at få i tale.

Grenaa: Seniorgrupper, herunder tidligere medarbejdere i byens industri og med fiskeri
Unge
Børnefamilier
Mænd, f.eks. landmænd og unge mænd fra produktionsskolerne.

Randers: Museets kernebrugere
Biblioteksbrugere
Unge børnefamilier
Unge, særligt de kreative unge

Selv om vi har brugt ”brugerblomsten” i en tilpasset form, har vi oplevet det som et meget anvendeligt ”kompass” og styringsredskab til at identificere, hvilke målgrupper, vi ønskede input fra til udstillingsprocessen. Videre har det bidraget til at nuancere og kvalificere vores interne opfattelse af begreberne ’borger’ og ’bruger’, så vi fremover er mere præcise i forhold til, hvem vi henvender os til, hvor, hvornår og med hvad.

To fysiske mødesteder i Grenaa og Randers

Ambitionen var at etablere to mødesteder på museet i Randers og Grenaa. To fysiske og midlertidige rum, der skulle fungere som uformelle dialogrum og mødesteder, hvor brugerne kunne slå sig ned i en særlig scenografi med komfortable møbler og afslappede omgivelser for at give deres bud på, hvad kommende udstillinger skal indeholde, og hvordan de skal udformes.

I Grenaa er indrettet et midlertidigt ”mødested”, der dog ikke hænger fysisk sammen med museets præsentation af historier og temaer, der tænkes at indgå i de nye basisudstillinger. Workshops i ”Museet som mødested” har med stor succes været afviklet i rummet, men ellers benyttes det mest flittigt af børnefamilier, når skoletjenesten har aktivitetstilbud. Rummets midlertidige indretning med borde og stole har vist sig at appellere til denne gruppe og andre af museets besøgende, der opfatter det som et pauserum og fristed.

I Randers har der ikke været ét fysisk rum eller areal særligt dedikeret til ’Museet som mødested’ med mødestedsfaciliteter, hvor brugerne trygt og afslappet slår sig ned – og hvor inddragelsen af brugerne frem mod nye udstillinger definerer rummet. Mødestedets digitale skærmformidling har dog fundet sin plads i museets butik og receptionsområde, hvor der er cafeborde og stole foran skærmen. Og projektets workshops har været afviklet direkte i oldtidsudstillingen og museets tilstødende biograf, hvilket har betydet et mere dynamisk mødestedsrum.

Mødestedets fysiske rum er f.eks. en iscenesættelse direkte i oldtidsudstillingen i foråret 2013 under titlen ”Ung Oldtid – Oltiden iscenesat”. Her har unge været involveret i en skabende proces, som er mundet ud deres eget kreative bud på en formidling.

Perspektivet er, at museet fortsat arbejder med at definere, hvad museet som mødested er og hvordan det f.eks. ser ud som fysisk mødested i samspil med museets øvrige formidling.

Personlige møder og dialog

I "Museet som mødested" har de personlige møder og dialogen mellem museets udstillingsmedarbejdere, brugere og potentielle brugere været tilrettelagt meget forskelligt. Alt efter målgruppe, deltagernes rolle og inddragelsens formål har vi skræddersyet og designet forskellige deltagende og skabende processer.

Fra etnografien har vi trukket på undersøgende metoder. Fra kunsten og den æstetiske oplevelsesforståelse har vi hentet inspirationen til de kreative workshops og arbejdet med dogmer. Vi har således ikke blot spurgt brugerne og undersøgt deres verden, men også iværksat kreative forløb.

En meget vigtig del af arbejdet har været den løbende opsamling og dokumentation – en empiri, der gennem analyse kunne give ny indsigt og ny viden. I alt, hvad vi har lavet, har vi lyttet efter "koblingspunkterne" mellem deltagernes meningshorisont og museets viden. Ideen med koblingspunkter bygger på Luhmanns systemteori. Når vi lytter til dialogen mellem brugere og museets medarbejdere, lytter vi efter, hvad det er i kommunikationen, brugerne vælger at koble sig på. Det betyder, at helt nye emner, som hverken vi eller brugerne på forhånd har tænkt på, kan opstå. Pointen er, at der i samtalen – i dialogen – kan skabes et koblingspunkt mellem brugere og medarbejder. Hvor brugerne kobler på forskeren er det med afsæt i egen nysgerrighed som drivkraft, hvilket igen giver adgang til genstandens fantastiske historier. For brugerne er der her en 'kile', et relevanspunkt. Koblingspunkter er med andre ord de steder i samtalen, hvor både medarbejdere og brugere bliver optaget af det, de taler om. Eller sagt på en anden måde: de steder, hvor museets interesser krydser slutbrugernes interesser, så der opstår fælles interesse. Vi har samlet en oversigt over brugernes 'kiler' (bilag a) i forhold til nye udstillinger.

"Museet som mødested" i tal

Mere end 420 personer indgik i direkte dialog og i en bred vifte af deltagende eller skabende processer med museet. I skrivende stund flest i Grenaa. Blandt deltagerne findes 6 landmænd, mere end 50 unge, over 100 tidligere medarbejdere fra industrien, 10 børnefamilier og omkring 30 biblioteksbrugere, der samlet repræsenterer forskellige slags befolkningssegmenter. Antallet af slutbrugere er betydeligt højere. Uden vi har endeligt overblik over alle, ligger antallet på noget mere end det dobbelte. Slutbrugere omfatter blandt andet besøgende i "Ung oldtid" og "Grenaa by ear", installationer på museet i hhv. Randers og Grenaa, samt brugerne af projektets touchwalls.

Der gennemført flest aktiviteter i Grenaa. Samlet er der i Grenaa og Randers afviklet to fortællerværksteder, et stort antal observationer (f.eks. ved museets 20 minutters fortællinger, ved åbne udgravninger, ved testforløb med skoleklasser), to workshops (rør ved fortiden/mød arkæologen), seks skabende processer/kreative workshops, to fokusgrupper, mere end 40 interviews, og 54 personer har deltaget i 'moving workshop' med kamera og spørgeguides i udstillingerne. Museets forhalpersonale har endelig ført tre logbøger, de steder, hvor projektets touchwalls har været placeret.

Det er i alle disse møder og aktiviteter, at projektets afgørende læring har fundet sted. Det er i processen, brugerne har fået nye perspektiver og en særlig oplevelse med museet. Det er i processen, at museets medarbejdere har fået redskaber til at se sig selv, vores formidling, samling og genstande med brugernes øjne.

Der har vist sig at være stor forskel på, hvad der har været muligt at gennemføre i 'Museet som mødested' i hhv. Grenaa og Randers, hvor medarbejderne de to steder valgte meget forskellige tilgange. Det betyder, at der er mere fyldige resultater fra processen i Grenaa, ligesom de positive resultater og erkendelser fra brugerinddragelsen i Grenaa står stærkest.

En vifte af projektets metoder er samlet op skematisk (bilag b). I det følgende præsenteres tre udvalgte eksempler, da de viser, hvordan vi med forskellige mål og metoder har etableret dialog med forskellige brugere.

Workshops

Workshops kan skrues sammen på uendeligt mange måder. Den form, vi udviklede, viste sig at være meget vellykket i forhold til de to målgrupper vi ønskede at henvende os til. Deltagerne var hhv. børnefamilier og unge. Metoden gav deltagerne mulighed for at forholde sig til udstillingerne og med afsæt i egen nysgerrighed og kreative processer give deres eget bud på en formidling.

Undervejs var deltagerne på opdagelse med kamera og spørgsmålsguide i udstillingen, hvor de blandt andet valgte deres bedste sted og lavede forslag til konkrete forbedringer. I miniforskerrollen valgte deltagerne en historisk eller forhistorisk genstand og stillede derefter spørgsmål til museets historiker og arkæolog. Museets indholdsfolk var til stede som eksperter på deres felt, men svarede kun på det de blev spurgt om. Sidst byggede deltagerne en formidling i form af en udstillingsmodel. I alle faserne søgte vi, jf. Sokrates' maieutik, fra museets side at være "fødselshjælpere" for deltageres interesse, undren, nysgerrighed og erkendelse. Og ved hjælp af kreative metoder arbejdede vi ikke blot med ord og hovedet, men fik legen og deltageres sanser aktiveret. På den måde gik vi omveje til viden.



tv: at sende brugerne på opdagelse i udstillingen med kamera og spørgsmålsguide var meget afslørende. Th.: første gang med en 2600 år gammel "bæltedåse" mellem hænderne, hvilket sætter gang i undren og en række spørgsmål.



tv: der bygges udstillingsmodeller. th: en formidling af Grenaa Dampvæveri, hvor brugerne kan sætte sig ved de store væve, foran, og se korte film om arbejdslivet i fabrikken. Bagerst, til højre, frokoststuen, hvor besøgende på aktivitetsdage kan smøre madpakker.

Forløbene varede tre timer, og responsen fra alle deltagerne har været, at de bestemt kunne have brugt meget

længere tid på workshoppens forskellige dele. Workshops med børnefamilier blev afviklet lørdag formiddage fra kl. 10-13, og med de unge foregik forløbet en hverdagsaften fra 16-19. Tidspunktet passede godt for de unge, der er i uddannelse. Men allerede i den første rekrutteringsfase gik det op for os, at tidspunktet udelukker deltagelse fra de unge, der har fritidsjobs eller arbejder fuldtid i servicefag.

En stor udfordring har været selve rekrutteringsfasen med at finde deltagere. Særlig svært var det at samle de travle børnefamilier og unge. Der kan gå meget tid i denne fase, men vi havde held med at opsøge deltagere, bruge en vifte af kanaler via institutioner og personlige kontakter i et stort forgrenet netværk. "Snebold-metoden" fra den antropologiske praksis var i brug, hvor én peger videre til den næste, og hvor vi også fandt frem til deltagere, vi ikke selv havde tænkt på. Og, da først jungletrommerne gik, ringede nogle af deltagerne selv rundt til andre, de mente, det kunne være relevant for. I rekrutteringsarbejdet virkede det godt med den personlige kontakt fulgt op af en skriftlig invitation, hvor det var tydeligt for deltagerne, hvad de også selv kunne få ud af deltagelsen. I forhold til begge målgrupper fandt vi ud af, at FB og sms-kontakt fungerede bedst som supplement til mails.

Foruden glade deltagere, der erklærede, at de havde fået et nyt overraskende og positivt blik på museet, er nogle af de vigtige resultater fra disse workshops den grundige dokumentation af brugernes input samt de nye relationer, der er etableret mellem medarbejdere, brugere og potentielle brugere. Resultaterne er vigtig ny viden om brugernes "kiler" og konkrete bud hvilke udstillingsgreb, der appellerer til forskellige brugere (jf. bilag a).

Selvom resultaterne er samlet op, er en vigtig erfaring, at den nye viden sluses bedst ind i organisationen og ny formidling gennem praktiske processer. Et godt eksempel findes fra projektforløbet i Grenaa, hvor museets medarbejdere har inddraget ny viden om brugerne fra workshops direkte i nye udstillinger og formidling. Tillige er der skubbet gang i en intern refleksion om, hvorvidt arbejdsgrupper fremover skal sammensættes på en ny måde. For eksempel med inddragelse af eksterne parter og brugere tidligt i nye udstillingsforløb.

Fra fortælleværksted til særudstilling

Vi valgte at afholde fortælleværksteder for at få ny viden og nye historier om specifikke historiske steder, emner og arbejdspladser. I det ene værksted fokuserede vi på Grenaa Dampvæveri, byens altdominerende industrivirksomhed, mens vi i det andet rykkede ud lokalt og inviterede til et fortælleværksted om 100 års liv og arbejdsliv i mosebrug og tørvegravning på Djursland. I samarbejde med Stenvad Mosebrugscenter, et besøgscenter ved mosen, inviterede vi indenfor en lun aften i forsommeren. Omkring 50 mødte op trods sommerferiens start. Flere kom kørende til langvejs fra, fra Vejle, Fyn og Århus, mens vi i ugerne efter fik afbud fra forskellige steder i landet. Der er identitet og tilhørsforhold, der trækker på tværs af geografi.



tv: i første del af fortælleværkstedet vælger deltagerne selv, om de vil vise egne og se andre deltagers medbragte billedsamlinger, eller om de vil på fotoopdagelse i udstillingen.

th.: Alle samlet, i anden del af programmet, omkring tematiserede billeder fra 100 år. En intens stemning, hvor mange kom på banen med historier. Her er en af mændene trådt op foran og fortæller om at vokse op i mosebruget, det beskidte arbejde i tørven og maskinerne i hallen. En fortælling fuld af lugt og larm.

Der var to meget vigtige ting, der gjorde, at vi kunne få deltagerne til at bidrage i fortællerværkstederne. For det første skulle vi skabe en tryk ramme, hvor deltagerne turde komme på banen. Især i Stenvad oplevede vi en intens stemning, hvor den enes historie aktiverede andres erindringer. Undervejs var vi fra museets side mere faciliterende end formidlende og løbende på banen med en perspektivering og opsamling i forhold til deltageres beretninger. Det understreger det andet vigtige punkt, som er, at vi som museum skal være til stede med en klar ramme og et indhold, der giver deltagerne de nødvendige "kroge" til at aktivere deres egne historier og erindringsmateriale. Så selvom vores rolle er faciliterende, og vi skal være klar til at gribe det, deltagerne kommer med, går der et stort forberedelsesarbejde forud.

Fortællerværkstedsformen var glimrende til at spotte temaer, gode historier og fortællere. Begge værksteder udvidede museets kontaktflade, og de personlige relationer mellem museum og lokalsamfund blev udbygget. Arrangementets form aktiverede også en flerstemmig historiefortælling. I samspil med museets tematisering og udvalg af indhold, bød deltagerne ind med deres historier, viden, tematisering og emner, de selv fandt væsentlige.

Med et fortællerværksted skaber vi også en lokal forventning. I Stenvad var der et stærkt ønske om, at museet fortsætter denne slags aktivitet, f.eks. som tematiserede cafeaftner. Noget vi ikke har kunnet følge op endnu. Men i Grenaa har vi med afsæt i værkstedet om Grenaa Dampværveri (GD) erfaret, hvor stor betydning den tidlige inddragelse efterfølgende har haft for den lokale interesse i forhold til en nyåbnet særudstilling på museet om netop GD. Mere end 400 mødte frem til åbningen, hvilket er rekordmange for museet, og mange af de besøgende, hvoraf en del ikke tidligere har sat sine ben på museet, bliver ved med at komme igen.

I fortællerværkstedet spottede vi temaer og historier brugerne selv lagde vægt på, og værkstedet skabte en stor kontaktflade i lokalsamfundet. Kontakter og ressourcer museet efterfølgende har kunnet involvere i udstillingsprocessen, f.eks. gennem indsamlingsdage og interviews til tekster, identiteter og skoletjenesteaktiviteter i udstillingen. Vurderingen er, at fortællerværkstedet har spillet en væsentlig rolle for den positive modtagelse af museets efterfølgende indsamlingsinitiativ, hvor mange har vovet sig ud af busken og kommet med genstande. I dag betyder det, at der står en særudstilling, hvor der er stolthed og et direkte ejerskab blandt de mange bidragydere, der har været i processen.

Kreative skabende processer

Flere af projektets brugerinvolverede forløb har placeret sig metodisk i et kryds mellem det Nina Simon kalder de 'contributory', 'kollaborative' og 'co-creative' metoder.

I det ene forløb "Grenaa by ear" har museets huskomponist, Søren Bendixen, skabt et lydværk - et lydtrum i et udstillingsrum på museet i Grenaa. Konceptet har kort fortalt et dokumentarisk udgangspunkt i to former for lydmateriale. Dels interview med Grenaa-borgere, altså optagelser med forskellige stemmer. Dels reallidsindsamling tre forskellige steder i Grenaa. Målet var at indfange stemningen af Grenaa, et øjebliksbillede. Grenaa's 'identitet' – en slags samtidsdokumentation og samtidshistorie. Og resultatet skulle være en abstrakt bearbejdning, af konkrete steder og stemmer, i et lydtrum.

Selve processen og lydværkets råmateriale er skabt med afsæt i museets brugerinddragelse. 30 unge fra Grenaa har idéudviklet og peget på, hvilke 10 spørgsmål vi skulle stille. Hvad var de f.eks. selv nysgerrige på? Hvem skulle vi stille de 10 spørgsmål? Og, afsluttende, hvilke steder er særlige i Grenaa? De unges input samlede vi med museets egne spørgsmål, og i kvalitative dybdeinterview stillede vi de samme 10 spørgsmål til 12 forskellige borgere. Der er blandt andre stemmer fra en lokal erhvervsmand, en harmonikaspiller, en skoleleder og andre, der fortæller om deres eget Grenaa.

Midt i april åbner den 13 minutter lange lydrejse om byen – den giver en sanselig oplevelse af, hvordan det var og er at bo, leve og arbejde i Grenaa. En stemningsfuld rejse, der muligvis vækker minder og stemninger, hos dem, der lytter med. Deltagerne fra udviklingsprocessen såvel som værkets slutbrugere.

Et andet forløb under titlen 'Oltiden Iscenesat – Ung Oldtid' har inddraget 12 unge i alderen 15 og 23 år i en kreativ skabende proces på museet i Randers. Formålet har været at udvikle museets formidling til unge som målgruppe. Og hensigten har været at finde frem til, hvilke ønsker deltagerne har til fremtidens udstillinger, samt hvilke greb brugergruppen selv gør brug af og italesætter.

I et forløb over tre workshopaftner, har de unge deltagere sammen med Christian Djurhuus fra Aarhus litteraturcenter og dramaturgen Lene Skovhus skabt forunderlige historier, der knytter sig til fortidens gemte genstande. Processen blev skudt i gang ved, at de unge gik på opdagelse i oldtidsudstillingen med spørgsmålsguide og kameraer. Efterfølgende dykkede de ned i fund efter eget valg og kunne stille spørgsmål til museets arkæolog ud fra egen nysgerrighed. Igen har vi set efter, hvor de unge kobler på forskerens viden, og der opstår en fælles interesse i samtalen.

I denne indledede fase søgte vi at bevæge os væk fra en traditionel organisering, hvor vi som museum søger at skovle kundskab på de unge, og i stedet for arbejdede os hen mod en metode, hvor vi stiller indhold til skue og undren. Her placerer vi os som museum i en faciliterende rolle et sted mellem det vidensformidlende og – faciliterende, hvor de unge bliver medproducenter. De indgår i relationer og er vidensproducerende i samarbejde med museet.

Med dette afsæt arbejdede de unge i et skrive- og fortællerværksted, og de unges historier blev efterfølgende installeret i oldtidsudstillingen i samarbejde med indretningsdesigner Mitten Ferrar. Iscenesat som fortællinger i lyd og som kreative finurlige tekster.



Øverst tv: de unge valgte ting, der undrede og fascinerede, og undersøgte dem nærmere – efter at have fået de hvide handsker på

Øverst th.: flest piger valgte at deltage. Flere kom fra en kreativ musikefterskole, mens andre deltagere var i gang med et sabbatår inden studiestart.

Nederst: kreativt mundtligt fortællerværksted, on location, i oldtidsudstillingen.

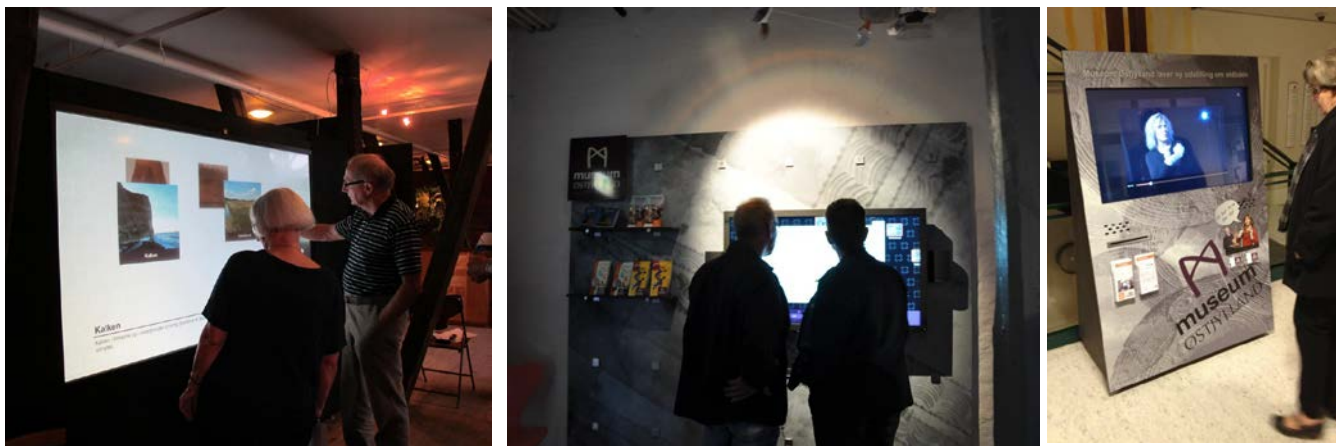
Gennem en kunstnerisk-kreativ tankegang var målet at tilbyde de unge en ramme, hvor de ud fra eget univers kunne knytte sig til et stofområde. Det synes som om, noget af visionen lykkedes, idet forløbet har styrket de unges veje ind i fortidens gemte sager, ligesom det har skabt stor interesse og engagement samt personlige kontakter mellem unge og museets medarbejdere. Udstillingen 'Ung oldtid' kan opleves på museet i Randers fra midten af april 2013.

Touchwalls – interaktive trykskærme

I den oprindelige projektbeskrivelse til "Museet som mødested" var museets ambition at etablere webstudier til brugerinput i de to mødesteder. Denne plan gik museet imidlertid bort fra, og der blev i stedet satset på en digital trykskærmløsning.

Formålet med den digitale trykskærm var at give udstillingsgrupperne mulighed for at præsentere indhold og ideer til nye udstillinger samt åbne for, at brugernes eget indhold og egne historier kunne indgå som en del af formidlingen i mødestedet, hvor brugerens input kunne aktivere nye bidrag og skabe dialog mellem besøgende.

I løbet af projektperioden er der søsat fire trykskærme. En hænger i Grenaa og en i Randers. Begge steder i museets butik- og receptionsområde. Og en tredje mobil skærm er på rejse mellem forskellige lokaliteter uden for Randers, hvor museet rykker ud af de vante rammer. En fjerde befinder sig i Stenvad Mosebrugcenter, der hvor vi afviklede et af fortællerværkstederne.



Touchwall'en er en interaktiv trykskærm fuld af historier, dvs. museumstekster, billeder af fortidsminder og genstande samt i mindre omfang film. På skærmen kan brugere på egen hånd dykke ned i emner, der på forhånd er valgt af museets medarbejdere. På skærmen kan brugere således gå på opdagelse i temaer som: 'Hvad er min ting?', 'På rejse i oldtiden', 'Havet', 'Kalken', 'Den lette jord', 'Moselig', 'Oldtidsbarnet' og 'Kolindsund'. På skærmene afprøver museet en mere personlig formidlingsform. Alle artikler, dvs. tekster, har f.eks. afsender med navn og foto.

En række udfordringer viste sig dog ret hurtigt i forhold til slutbrugernes modtagelse og trykskærmernes plads i 'Museet som mødested'.

I: Brugere bruger ikke skærmen

Efter ganske kort tid i drift viste det sig, at brugere ikke anvender skærmene i særlig høj grad. Observationer, fra museets forhalpersonale og løbende dokumentation i en logbog, viste, at brugere var tøvende. Via et

samarbejde med forskningskonsortiet DREAM og leverandøren Cordura kunne vi indkredse en række faktorer, der peger på, at skærmenes placering ikke er hensigtsmæssig i et brugerperspektiv. Besøgende skal f.eks. ikke føle, at de står i vejen, når de står ved skærmen. Og de må ikke føle, at de står til offentligt skue, men de skal på den anden side heller ikke være placeret for afsides. Samtidig kunne vi se, at der var problemer med skærmens interface, som "lukkede sig om sig selv", og derfor ikke blev aflæst af brugerne som en interaktiv trykskærm.

Problemet med skærmenes placering, særligt i Grenaa og Randers, er ikke løst endnu.

Løsningen på interfaceproblemet blev i første omgang at lave et finger-ikon, der indikerer, at besøgende skal trykke på skærmen. Det skabte dog et nyt dilemma. Intuitive børn trykker uden videre på skærmen, da ikonet fungerer som en "fingermagnet" på den aldersgruppe, mens de mere selektive og tøvende voksne ikke nødvendigvis trykker på skærmen. Altså et paradoks mellem at trykskærmen tiltrækker børn uden at der er noget indhold til dem.

En anden løsning blev at udvikle et nyt og mere brugervenligt interface, hvor også skærmenes videoindhold, der scorer højt i popularitet, men før var gemt godt væk, nu ligger tilgængeligt fra forsiden via etablering af en særlig indgang. Ofte kommer besøgende på museum i grupper, og det er nemmere at se film sammen end at læse en tekst.

Museet har produceret 14 små film "Hvad er min ting?", som giver brugerne mulighed for at se et bredt udsnit af museets medarbejdere præsentere en ting, der fascinerer, undrer eller vækker nysgerrighed. En personlig fortælling, der også giver input til nye udstillinger. Et lille dyk ned i den – lidt sparsomme - statistik, der efterhånden er opsamlet for skærmenes brug viser, at filmmaterialet er det mest populære, ligesom brugerne bruger længst tid på at se film. Meget få artikler med tekst har en visningstid over 20 sekunder. Observationer fra museets forhalpersonale bekræfter filmmaterialets popularitet over tekst i touchwall-mediet, og at der efter ændringerne er øget brug af skærmene.

II: Hvordan inkluderer og formidler vi brugernes input på trykskærmene?

I forhold til denne trykskærmsformidling er museet "mellemlæg" i forhold til at inkludere brugerbidrag. Brugere kan ikke selv uploade, kommentere og dele, hvilket ellers er praksis i en yngre web 2.0 generation, der er vokset op med deltagelsesarkitektur. Selv nogle af vores ældre brugere har beklaget at de ikke kan videresende nogle af skærmens historiske billeder til bekendte.

Det er altså en skærm, der overvejende er monologisk i sin formidlingsform. Et paradoks i et brugerinddragende projekt, der er dialogbaseret og rettet mod at facilitere og opsamle brugernes input. Det har været intentionen, at skærmene skulle formidle deltagernes input. Et middel til et mål. En digital løsning som et middel til at få brugernes input til nye udstillinger og formidle brugernes bidrag. Men det viste sig ikke at være muligt.

For det første viste der sig at være nogle modsætninger mellem procesorientering og en produktorientering i forhold til formidling af brugernes input på skærmene. Brugere vil "oplevelse" på et museum. Så det skal være oplevelsen af at producere noget og ikke selve produktet, der er vigtigt. Altså var der stor sandsynlighed for at de produkter, der blev skabt i en proces i "Museet som mødested", ikke var interessante for andre slutbrugere på en trykskærm i forhallen. For mange af brugerne har værdien i "Museet som mødested" ligget i selve deltagelsen og det at producere – i den sociale oplevelse. Ikke i selve produktet.

For det andet har det vist sig at være en stor udfordring for museets ansvarlige at omsætte indsamlede historier til formidling på trykskærmene.

For at gøre skærmene lidt mere dialogorienterede og for at generere input, har vi udviklet social interaktion, f.eks i form af "likes" og dilemmaspørgsmål, der knytter sig direkte til udviklingen af nye udstillinger.

Et perspektiv er tillige at producere og uploade film med brugere i stil med "hvad er min ting?"-filmene, som vi

har lavet på tværs af medarbejdergrupper i museet.

For at styrke den direkte dialog med vores brugere etablerede vi ret hurtigt en projektblog, hvor vi postede om proces og produkter. Her har deltagere f.eks. kunne se deres egne udstillingsmodeller og opsamling fra workshops.

Videre har vi med henblik på at facilitere en digitale dialog søsat et initiativ på museets Facebook-profil, hvor vi afprøver dialog og brugerrespons på en social medieplatform, som trykskærmsmediet ikke åbner for. Ganske kort handler konceptet om, at vi i løbet af seks uger lancerede et nyt fund hver uge med et ægte spørgsmål til brugerne. Erfaringerne herfra er endnu ikke samlet op.

De positive erfaringer fra touchwallforløbet er, at filmmaterialet er populært. Flere af museets medarbejdere fra udstillingsgruppen i Grenaa har også tilkendegivet, at de med afsæt i deres erfaring med brugerworkshops, læser deres genstands- og potentielle udstillingstekster med et helt nyt blik. Således har tekstarbejdet til trykskærmene fået en værdi i forhold til at få brugerperspektivet introduceret i processen med at skrive gode museumstekster. Tekster, der med indhold, vinkel og titel, vinder større genklang hos brugere og styrer uden om indforstået fagformidling. En af vores største aha-oplevelser fra afviklingen af brugerworkshops i Grenaa var netop for arkæologerne og historikerne, at de skal starte deres historie et helt andet sted, end de med deres faglige udgangspunkt naturligt ville gøre. Netop dét, de selv synes er banalt, skal fortælles. Og de skal turde fokusere på få ting og ikke være bange for at folde historierne ud i scenografi og billedrigdom.

PERSPEKTIVER

Som led i at forankre læringen fra 'Museet som mødested' og styrke erfaringsudvekslingen med andre museer, søgte vi og modtog i 2012 midler fra Kulturstyrelsen til projektet "Brugerundersøgelse i Museet som mødested". Brugerundersøgelsen er sat i værk og vil gøre det muligt at tage læringen fra brugerinddragelsen et spadestik dybere i egen organisation, nuancere vores brugerforståelse og styrke brugerperspektivet i nytænkningen af museet som mødested i lokalsamfundet.

'Museet som mødested' er empiri til brugerundersøgelsen, hvor målet er udarbejdelse af et praktisk tool kit – en form for "køgebog" til brugerinddragelse og et metodekatalog som er meget anvendelsesorienteret. Dette vil kunne bidrage til national erfaringsudveksling.

SAMARBEJDSPARTNERE

I projektet har vi samarbejdet med mange brugere og partnere uden for museet. En bred vifte af frivillige og professionelle, institutioner og enkeltpersoner. Projektet har rykket museet uden for byskiltene og involveret en lang række parter i landdistrikterne, hvor der har været afholdt aktiviteter i lokale rammer i tilknytning til lokale foreninger, biblioteksfilialer, centre, skoler, kulturhuse, gymnasier og lokalarkiver.

Samtidig har projektet samarbejdet med kunstnere, designere, forskere og interaktionsdesignere. I forbindelse med touchwalls har projekts koordinator deltaget i et samarbejde mellem Cordura og forskningskonsortiet DREAM omkring undersøgelsesmetoder til at vurdere effekten af den digitale formidling. Et samarbejde, der positivt har bidraget til Corduras videreudvikling af touchwall-fundamentet. Andre partnere for videndeling har i denne proces været Holstebro Museum og Struer Museum.

FORMIDLING AF PROJEKTET

Gennem hele perioden har projektets koordinator været opmærksom på at videreformidle projektet til andre, ligesom projektet har været flittigt omtalt i den lokale presse.

I forhold til metoder har vigtig videndeling fundet sted i forhold til pd.h.-forsker Line Knudsen på RUC/DREAM, museumskolleger på Arken og udviklingsmedarbejder Jannik Mulvad ved Aarhus kommunes Hovedbibliotek. Biblioteket har siden 2008 arbejdet målrettet med at bruge brugerne i udvikling af biblioteket. At kigge 'over hegnet' til en anden kulturinstitution har været lærerigt og perspektiverende for den udvikling museet står i.

På projektets blog: moedstedet.wordpress.com findes en del af deltagernes modeller samt opsamlinger fra processen. Og på museets Facebook-profil kan den digitale dialog med afsæt i 'ugens fund' følges.

24. juni 2013

Suzan Tugcu/ Jørgen Smidt-Jensen

Projektkoordinator/museumschef