

Afrapportering for projekt Den Virtuelle Udstilling

Vedr. tilskud fra formidlingspulje 1 for 2009 til projektet Den Virtuelle Udstilling.

Journalnummer: J. NR. 2009-7.42.03-0081

Indledning

Projektets mål var - i relation til et traditionelt udstillingsprojekt om kunstneren, forfatteren og lystfiskeren Svend Saabye - at skabe en Virtuel Udstilling, som skulle give målgrupperne (rekreative naturbrugere, især lystfiskere og unge) en autentisk museal udstillingsoplevelse på internettet.

Målet var endvidere at der skulle skabes en generel løsning, som siden med minimale omkostninger kunne genbruges i en række andre udstillingsammenhæng. Det var derfor udgangspunktet, at konceptet byggede på:

1. En generel teknisk struktur, som med minimal inddragelse af eksterne eksperter og ressourcer kan anvendes i nye udstillingsprojekter.
2. At museets eget personale i videst muligt omfang – og med almindeligt digitalt udstyr (pc, scanner, digital kamera, digital video osv.) skulle kunne betjene systemet – herunder producerer og uploade nye mediefiler til Den Virtuelle Udstilling. Konceptet ville dermed få en dynamisk og fleksibel komponent som den traditionelle udstilling ikke har, da der også efter udstillingsåbningen kan bygges videre på Den Virtuelle Udstilling. Via den digitale platform kan man endvidere stille bagkataloget – alt det der ikke fandt vej til den fysiske udstilling – i spil og til rådighed.
3. Endelig skulle den virtuelle udstilling kunne trækkes tilbage ind i det fysiske udstillingsrum og berige dette, både æstetisk og ved at stille de dynamiske og fleksible muligheder til rådighed her. Museumsgæsten får hermed en mulighed for at lege og fordybe sig i materialet både i udstillingsrummet såvel som før og efter hjemme foran egen PC.

I relation til ovenstående blev der formuleret forskellige delmål, som vil blive berørt herunder.

Den tekniske løsning

I nært samarbejde med virksomheden Shift Interactive Communication har medarbejdere fra Odder Museum deltaget i udviklingen af en løsning, som rent teknisk er en hjemmeside programmeret i Flash (et programmeringssprog der er særlig velegnet til at håndterer grafik og mediefiler). Shift havde forud for samarbejdet stor erfaring med den type Flash-løsninger i relation til opgaver for private virksomheder fx Rederiet Thorn og Restaurant Noma. Virksomheden havde dog ikke tidligere samarbejdet med museer, men medarbejderne fra Shift – især de to frontfigurer Ulf Gaardsted og Tommy Kromann – var meget entusiastiske for projektet.

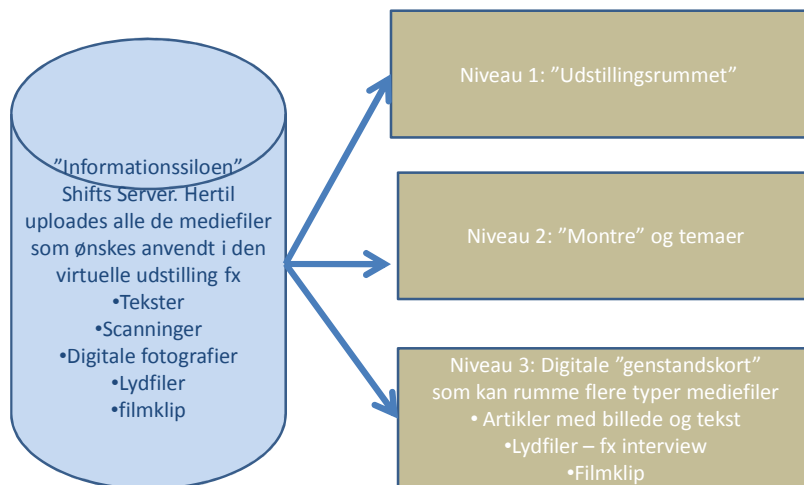
De grundlæggende ønsker til løsningen blev drøftet og vedtaget med Shift op til projektansøgningens formulering i perioden Januar-marts 2009, mens den mere specifikke

udformning og programmering fandt sted i månederne op til åbningen af udstillingen om Svend Saabye i foråret 2010 dvs. fra november 2009 til april 2010.

Rent teknisk er der tale om en løsning der er bygget op i Shifts CMS-modul og som hostes på Shifts server – en løsning der garanterer en høj oppe-tid. Efter flere samtaler blev vi enige om en teknisk løsning som består af en ”informationssilo” dvs. et filarkiv på Shifts server hvortil alle de rå data (tekst, billeder, lyd og film) uploades og gemmes i et fil-arkiv system.

Før de rå data kan bruges i Den Virtuelle Udstilling skal de indsættes i nogle bestemte ”skabeloner” som passer til det sted og den form de skal vises i Den virtuelle Udstilling. ”Skabelonerne” er programmeret af Shift til formålet. De er lavet sådan at de vil kunne genbruges i stort set enhver anden formidlingsammenhæng. Den tekniske løsning kan grafisk kan fremstilles som figur 1.

Figur 1: Grafisk for den tekniske løsning



De fleste filer bliver konkret vis i niveau 3 i en grafisk gengivelse, der har form af et ”genstandskort.” Formen med genstandskort er valgt fordi den efter vores mening vil være anvendelig i en række andre sammenhæng. Alle typer museumsgenstande vil kunne vises på et genstandskort. Der findes en række forskellige typer genstandskort, som hver har sin særlige skabelon.

- Genstandskort til artikler dvs. kombination af længere tekst og billede (2 forskelle skabeloner med vandret eller lodret billede). Kan også være ren tekst.
- Genstandskort kun med billeder, som dog forsynes med hhv. overskrift og evt. kort billedtekst)
- Genstandskort til filmklip (som kan forsynes med hhv. overskrift og kort supplerende tekst)
- Genstandskort med lydfiler (som kan forsynes med hhv. overskrift og kort supplerende tekst)

Konkret arbejdes der med skabelonerne og informationssiloen via det særlige CMS-system, der er udviklet til Den virtuelle Udstilling. Det er ganske let at vedhæfte fx en tekst og et billede i de forskellige skabeloner og derefter at tilknytte dem til det korrekte sted i Den Virtuelle Udstilling

hvor det skal vises. Når det er sket vil materialet automatisk blive præsenteret i den korrekte form og lay out. Museets medarbejdere deltog af to omgange i et kort kursus med en af Shift medarbejdere. Herefter var vi stort set selvkørende i systemet. Der var en del startvanskeligheder i, som betød at systemet blev tilpasset, men ret hurtigt kom det til at fungere tilfredsstillende. Hele systemet med Informationssiloen og de tre niveauer er skabt til genanvendelse i andre sammenhæng. Det vil blot kræve at der lægges et andet et andet "skind" på. Et "skind" er den grafiske overflade brugeren ser på skærmen. I projektet er der fx på niveau 1 anvendt et foto af en arbejdstegning over den fysiske udstillingen og på niveau 2 fotografier af den fysiske udstillings rigtige montre. I et nyt udstillingsprojekt skal disse bare erstattes af anden grafik eller fotos som udfylder det samme formål. Hele grundstrukturen og en stor del af de gennemgående grafiske komponenter med "genstandskort" og "arkivskuffer" vil uden videre kunne genanvendes hvorfor en ny Virtuel Udstilling kan laves for et relativt beskedent beløb (omkring 10-20.000 kr.).

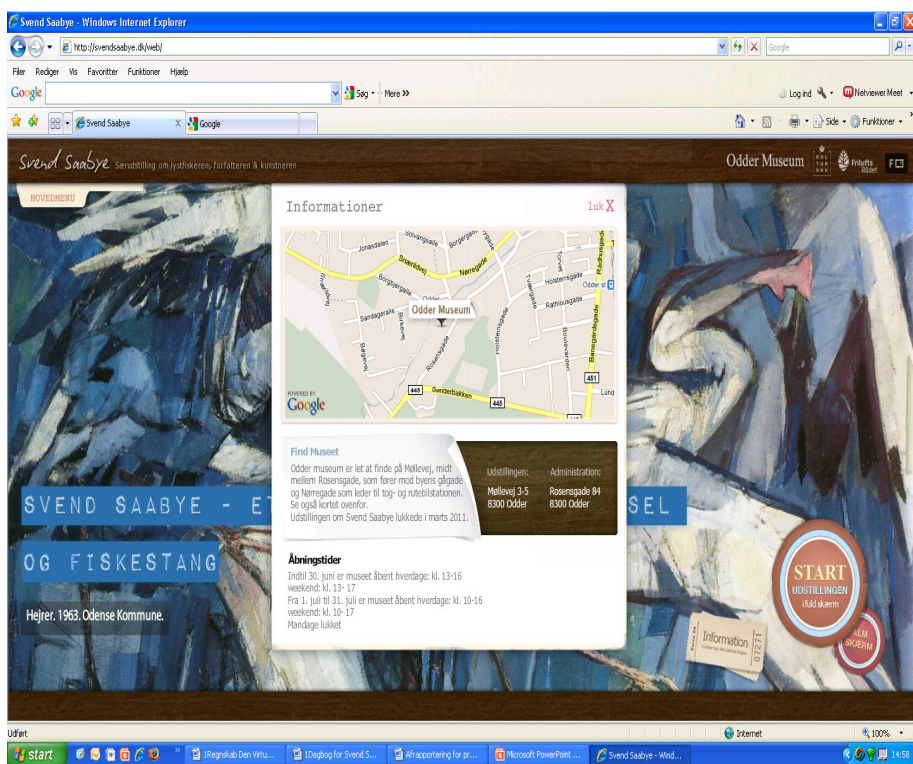
I det følgende præsenteres resultatet af den tekniske løsning

Den Virtuelle Udstilling

Indgangen til Den Virtuelle Udstilling består af et fotografi og udstillingens titel. Der er anvendt en række grafiske komponenter, som alle er relateret til temaet museum. Der er fx anvendt en mørk træsort, som giver associationer til et gammeldags udstillingsmontre; udstillingstitlen en "dymostrimmel"; hovedmenuen (drop down menu) er udformet som et gammeldags "arkivkort," informationsknappen er udformet som en traditionel "museumbillet," startknappen som en gammeldags "trykknap." Disse grafiske elementer er i en vis forstand universielle og gemmende i hele konceptet. De vil derfor kunne anvendes i en række andre sammenhæng.

Lay outet blev udviklet i samarbejde mellem museets medarbejdere og Shifts personale, men det kan let ændres til andre sammenhæng. Fx kan den mørke træsort, som er valgt fordi vi brugte mørke montre i den fysiske udstilling, ændres til en lys træsort ligesom farver og teksttyper (fx dymostrimlen, der er en typografi ligesom Times New Roman) kan ændres til noget andet. Selv inden for de rammer, der er lagt er der altså stor fleksibilitet til at ændre udtryk i en ny sammenhæng.

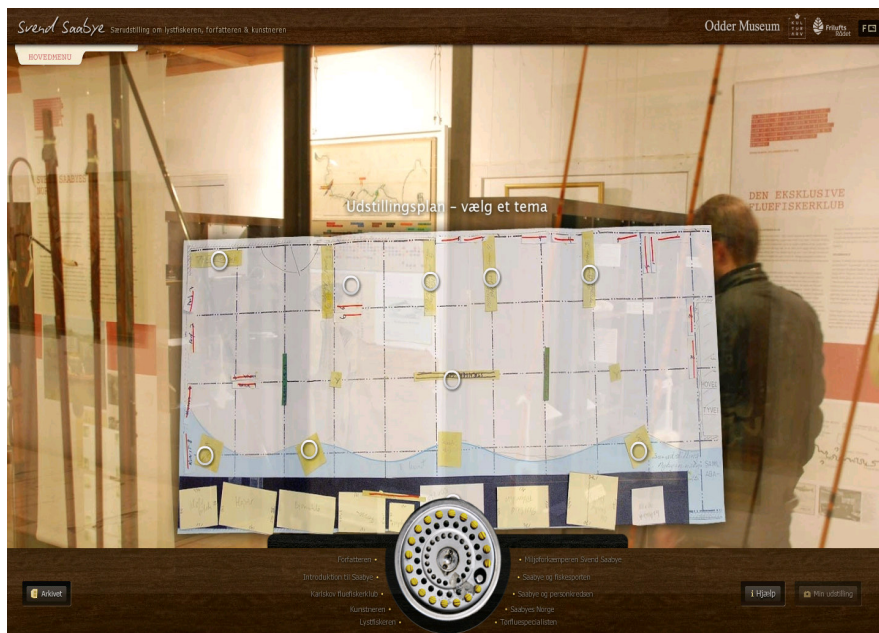
Figur 1: Screen shot af Den Virtuelle Udstillings forside



Forside billedet skifter med få sekunders mellemrum, her er det et af Saabyes malerier. Farven på dymostrimlen skifter ligeledes. På dette screen shot er der trykket på informationsknappen (billetten), så der vises kontaktoplysninger til Odder Museum.

Startknappen giver adgang til selve udstillingen eller til det det i forrige afsnit blev kaldt niveau 1.

Figur 2: Screen shot af niveau 1

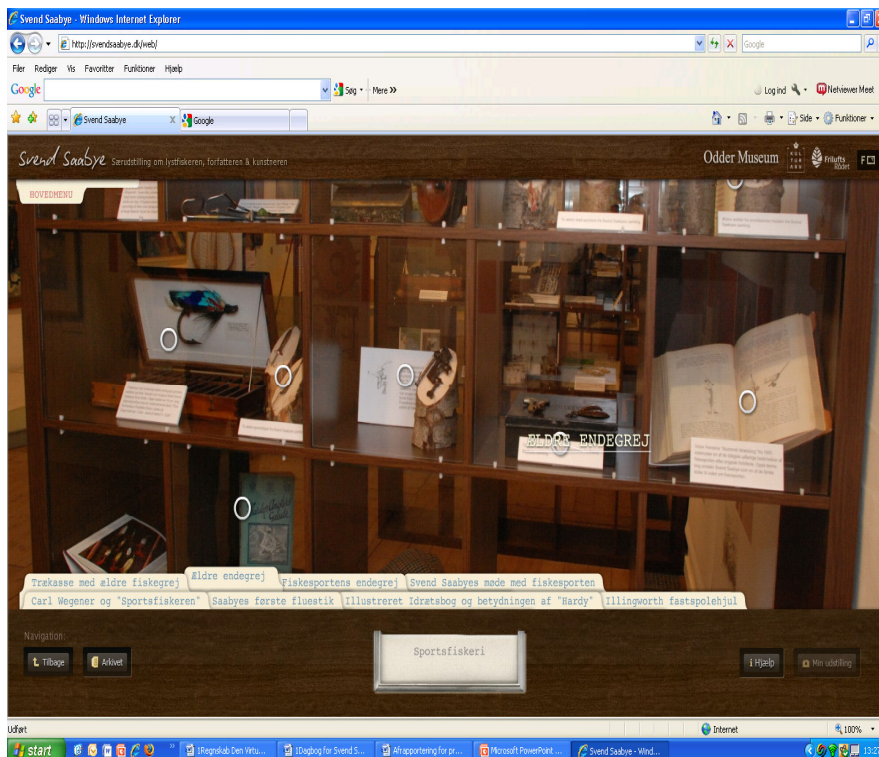


Niveau 1 giver et overblik over udstillingsrummet. Vi valgte konkret at bruge en arbejdstegning på baggrund af et fotografi fra udstillingsrummet. Når musen føres hen over arbejdstegningen kommer en tekst frem med det enkelte montres tema. På "fiskehjulet" forinden kan man vælge et tema, som introduceres kort med en mediefil fx en tekst eller en lydfil.

Fiskehjulet er et af de få eksempler på et grafisk element der er specifikt for Saabye-projektet. I et andet virtuelt udstillingsprojekt ville det skulle fjernes og evt. erstattes af et andet relevant grafisk element. Af samme grund har vi bevidst minimeret brugen af grafiske elementer som er meget specifikke for den konkrete fysiske udstilling.

Rent teknisk består niveau 1 af et digitalt billede, hvorpå museets personale i Shift CMS-modulet kan placere et "link," der her ses som hvide cirkler, der markerer et udstillingstema/montre. Linket er knyttet til en mediefil, som ligger i "informations siloen." Disse tema-præsentationer er lagt ind i en særlig skabelon, som blev udarbejdet og programmeret til formålet. Temaet præsenteres således med et billede, lyd- eller filklip og en kort tekst. Ved at klikke på temaet kommer man videre til niveau 2: udstillingsmontre/ tema.

Figur 3: Screen shot af niveau 2 ”montre” og temaer

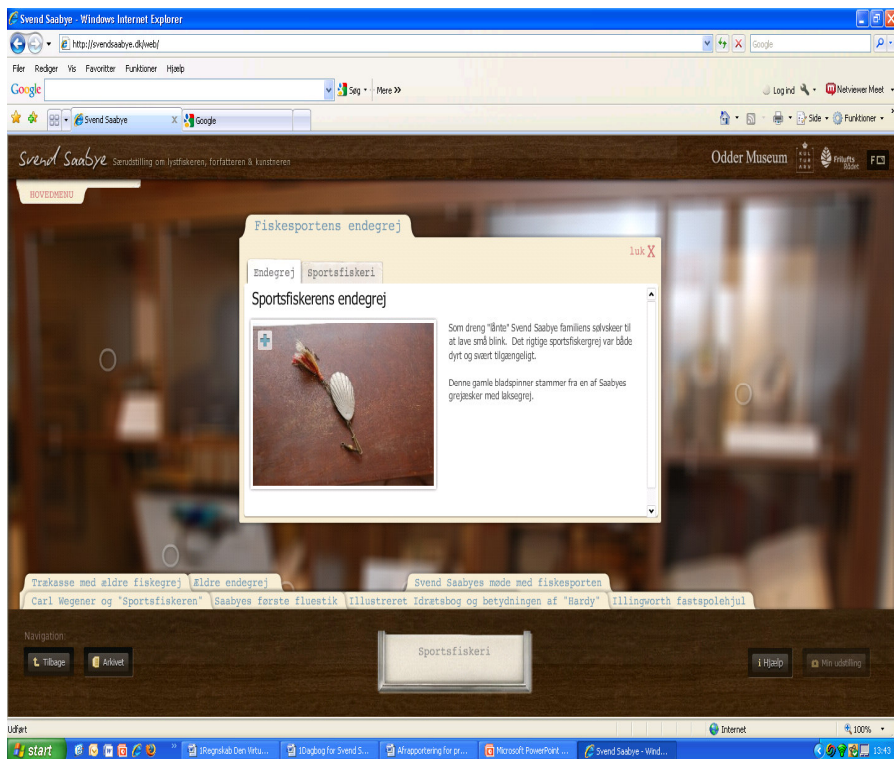


På niveau 2 ses et billede af den enkelte montre. Ligesom på niveau 1 findes her links i form af hvide cirkler, der kobler til informationer om de konkrete museumsgenstande. Når musen føres hen over linket kommer en tekst til syne fx ”ældre endegrej” Når det sker ”løftes” samtidig det pågældende ”genstandskort” i ”arkivet som grafisk er gengivet nederst i billedet.

Ligesom tilfældet er på niveau 1 er indgangen et digitalt fotografi her af en montre i udstillingen. De konkrete links er en markering af et bestemt sted på fotografiet - her i form af konkrete genstande. Stedet markeres let i CMS-modulet med forskellige ”indhegningsværktøjer” nogenlunde som det kendes fra fx photoshop. Når stedet er markeret linker man ligesom på niveau 1 til bestemte artikler og mediefiler, der på forhånd er udarbejdet, uploadet og gemt i ”informationssiloen” på serveren. Efter at have prøvet et par gange er det let at betjene dette system.

Ofte er det svært med et fotografi at gengive hele montren tydeligt nok til at alle genstande kan ses. Derfor er det sådan at hvis musen føres til kanten af skærmen, så drejer billedet i den pågældende retning. Således kan brugeren faktisk komme til at se alle genstande i montren. Når der klikkes på et genstands-link kommer brugeren til niveau 3.

Figur 4: Screen shot af niveau 3, det digitale genstandskort



På niveau 3 ses et digitalt genstandskort. Genstandskortet kan rumme adskillige filer. På det viste billede præsenteres en bestemt genstand med et billede og en billedtekst, men brugeren har samtidig mulighed for at vælge en anden fil, som i dette tilfælde er en uddybende artikel om sportsfiskeriets kulturhistorie. På andre genstandskort er der også lyd og billedfiler.

Brugeren kan endvidere gemme billedet med et klik og siden få det vist sammen med andre favoritter som et dias show i funktionen "Min Udstilling" nederst til højre. Brugeren kan også vælge andre genstandskort fra "arkivskuffen" nederst i billedet eller vælge at gå tilbage til niveau 2 og udpege en anden genstand i det samme eller i et andet montre. På arkiv-skuffens front vises med et skilt hvilken montre/tema man befinder sig i – her "sportsfiskeri." Funktionen "min udstillinger" kan til enhver tid aktiveres og starter diasshowet med alle de billeder, den enkelte bruger har udvalgt under sit besøg. Funktionen "arkivet" åbner det samlede arkivsskab, hvor alle "genstandskort" i hele udstillingen findes under et – det er endnu en måde at gå på opdagelse i materialet.

være i den fysiske udstilling. På den måde giver den Virtuelle Udstilling virkelig mulighed for at sætte "bagkataloget" i spil på en måde som både er sjov og giver mulighed for ekstra fordybelse.

Samarbejdet med Shift Interactive Communication

Shift Interactive Communication (www.shift-interactive.dk) er en lille virksomhed beliggende i Filmbyen på Århus Havn. Virksomheden beskæftiger sig med digital kommunikation for private kunder og har 10 års erfaring. Shift arbejder blandt andet digitale medier i forbindelse med branding og udvikling af digitale kommunikationsstrategier. Virksomheden har stor erfaring med Flash-hjemmesider, hvor levende billeder og krævende grafik er en del af konceptet.

Shift var meget optaget af at skulle samarbejde med et museum og havde stor forståelse for at det var en anden type opgave end den de normalt stilles over for. Shift gav klart udtryk de opfattede opgaven som en spændende og kreativ udfordring og at man som virksomhed så muligheder i at udvikle løsninger for museerne.

Odder Museum har i flere sammenhæng formidlet om projektet og samarbejdet med Shift til andre Museer. Især er dette sket i regi af Kulturring Østjylland, hvor museet har et samarbejde med Grenå og Ebeltoft Museum (nu Museum Djursland sammen med Randers Museum), Herregårds Museet gl. Estrup, Skanderborg Museum og samsø Museum.

Fra Odder Museum har vi således redegjort for projektet i forhold til Herregårdsmuseet Gl. Estrup, hvilket var baggrunden for at Herregårdsmuseet fik kontakt med Shift og valgte virksomheden til udvikling af deres projekt Historiefortælleren. Vi har haft flere drøftelser med Herregårdsmuseet og Historiefortælleren bygger videre på mange af de funktionaliteter og især den grundstruktur, der er udviklet i samarbejde med Odder Museum.

Alle museerne i Kulturring Østjylland samarbejder i skrivende stund om et fælles projekt kaldet "Historiemaskinen" som også udvikles af Shift Interactive Communication. Vores erfaringer med samarbejdet har været gode og har som det fremgår bredt sig til andre museet. samarbejdet beskrives mere detaljeret i "projekt-dagbogen."

Arbejdet med opbygningen af den fysiske og den virtuelle udstilling

En grundtanke i projektet var at museets inspektører med den virtuelle udstilling skulle sikres en mere dynamisk mulighed for at formidle den faglige viden, der opbygges gennem forskning og i forbindelse med udstillingsarbejdet. Hverken den traditionelle fysiske udstilling eller faste digitale løsninger, rummer normalt den type fleksibilitet. Vi ville en løsning hvor vi kunne udfolde det "bagkatalog" af overskudsviden, der ikke er plads til på de traditionelle plancher. Et andet ønske var en løsning hvor vi kunne bygge videre på udstillingen når og hvis ny viden, materialer eller genstande kom til hen af vejen, sådan som det ofte er tilfældet.

Et godt stykke hen af vejen var der tale om en proces, som minder om den almindelige arbejdsgang omkring et udstillingsprojekt. Forskellen var, at når man har ambitioner om også at fortælle om de ting der ikke var plads til at omtale på de traditionelle plancher eller at fremhæve genstande som der ikke er plads til at give megen omtale i den fysiske udstilling, så er der simpelthen flere tekster og mere materiale, der skal produceres, bearbejdes og redigeres. At skabe en virtuel pendant til den fysiske udstilling er et ekstra arbejder.

I perioden fra december 2009 til udstillingsåbning i april 2010 var både museets leder og inspektør Klaus Markmann og inspektør Anna Wovk Vestergård intensivt engageret i arbejdet. I samme periode blev historiestuderende Stig Asbjørn Vestergaard, tilknyttet projektet som praktikant. I tillæg var museets håndværker Poul Erik Marks stærkt involveret i udstillingsopbygningen og afhentning af genstande.

Det var en ambition med projektet at museets egne inspektører i vides mulig udstrækning skulle kunne producere materialer og lægge det ind i den Virtuelle Udstilling uden brug af eksterne eksperter. At vi kan det sikrer den dynamik og fleksibilitet vi gerne ville opnå, ligesom det er med til at gøre fremtidige projekter økonomisk overkommelige. Det fordrede imidlertid udvikling af en række kompetencer hvad angår produktionen og redigeringen af mediefiler. Blandt andet måtte vi lære at os at tage kvalitativt gode genstandsfortografier med brug af lys-lægning og flash i et fotoatelier der blev sat op til formålet.

Et andet problem, som er værd at fremhæve at den synkrone opbygning af en fysisk og en virtuel udstilling gør at man arbejder på to fronter samtidig. Intentionen var jo at de to udstillinger skulle spille sammen som to sider af samme løsning. Derfor er det nødvendigt at grafik, lay out, materialer osv. er tænkt sammen fra begyndelsen. Hertil kommer at, da den virtuelle udstilling bygger på brug af fotografier fra den fysiske udstilling (som derfor skal være færdig), så bliver arbejdet med at placere links i den virtuelle udstilling nødvendigvis noget der sker lige op til deadline. Kvorning Design og Kommunikation leverede jf. projektbeskrivelsen grafiske lay og out og bearbejdning af fotomateriale til udstillingsbannere. Kvorning leverede desuden, uden beregning, ide-udkast til den fysiske udstilling.

Computere og to touch terminaler blev leveret af Shift Interactive Communication da dette var lettere for processen og billigere end at lade Digitalis leverer dem som oprindelig tiltænkt.

Digitalis leverede og opsatte de 2 projektorer og transparente akrylskærme i udstillingslokalet.

On- Line udstillingsrundvisning

En særlig funktion i den virtuelle udstilling var On Line-udstillingsrundvisning, der modsat den øvrige løsning, har vist sig meget problematisk at anvende i praksis. Rent teknisk er der udviklet et værktøj – i Shift Publisher – til opbygning af præsentationer og afvikling af foredrag. Produktet tager afsæt i en række funktioner, der minder om dem der kendes fra præsentationsprogrammer som Power Point. Der kan således opbygges et foredrag med brug af alle typer mediefiler, ligesom der spontant kan hentes filer frem fra ”Informationssiloen” i Shift CMS-systemet. Systemet er velfungerende og ret let at bruge. Det hele afvikles i et Skype-lignende gratis-program kaldet Netwiever, hvor publikum via web kamera og mikrofon kan se og kommunikerer med inspektøren.

Vi har dog haft store tekniske problemer med afviklingen af foredragene. Skærmtilpasningen giver problemer og kvaliteten af lyd og billeder er ikke god nok til at det fungerer i praksis. Det er som om en almindelig internet forbindelse ikke på tilfredsstillende vis håndterer overførelsen af billeder og lyd. Af disse årsager er det, trods flere forsøg og samarbejde med Danmarks Sportsfiskerforbund, ved projektafslutningen ikke lykkedes os at gennemføre præsentationer for sportsfiskerforeninger rundt om i landet. Vi vil igen forsøge at få Shift til at hjælpe os med de tekniske problemer, men alt tyder desværre på at det er selve overførelsen via internettet der er hindringen. Vi har en forventning om at produktet vil have større anvendelighed, når virkelig hurtige internet forbindelser bliver mere almindelige.

Touch-terminaler og projektioner i den fysiske udstilling

En grundtanke i projektet var at det arbejde der er investeret i at skabe Den Virtuelle Udstilling på internettet, skulle trækkes tilbage i udstillingsrummet og tilføre den fysiske udstilling en ekstra dimension og merværdi.

Det skete jf. projektbeskrivelsen ved at opstille touch-terminaler hvis computere er programmeret til at vise hjemmesiden Den Virtuelle Udstilling. Der er således kun én virtuel udstilling, nemlig den der kan findes på internetadressen www.svendsaabye.dk. Det betyder at når museumsinspektørerne ændre på indholdet i Den Virtuelle Udstilling fx ved at etablere et nyt genstandskort, så vil ændringen forekomme uanset om brugeren sidder hjemme foran egen pc eller benytter museets touch screen. Det er en stor fordel, som i dobbelt forstand slår to fluer med et smæk: Dels er der to formidlingsplatforme (egen pc og museets touch screen) og dels skal museets medarbejdere kun forholde sig til at opdatere og vedligeholde én løsning.

I projektet ønskede vi at gøre den virtuelle udstilling til et visuelt markant element i den fysiske udstilling. Det er sket ved at koble de to touch terminaler med hver sin projektor, som belyser særlige foliebeklædte transparente akrylskærme i udstillingslokalet. Skærmenes dimensioner er 120x80 cm, men under 1 cm tykke og så lette at de med tynde kabler kan ophænges i loftet uden særlige beslag. Indholdet af det der vises på de store transparente skærmene kan ses fra begge sider, og som sådan udgør løsningen et visuelt markant og dynamisk, levende indslag i den fysiske udstilling. På grund af skærmenes volumen og synlighed oplever vi at de vækker publikums interesse og udgør en selvstændig opfordring til at gå på opdagelse i Den Virtuelle Udstilling, såvel som i de fysiske montrere. Samarbejdet med Odder Lille Friskole og feedback fra eleverne i 8. og 9. klasse bekræftede at skærmene opleves som et levende og dynamisk indslag i udstilling og som noget der øger den unge målgruppes interesse. Vi konstaterer også at skærmen gør, at det at betjene en touch terminal går fra at være en individuel aktivitet til at blive en social aktivitet hvor snakken går og de omkringstående har mulighed for at kommenterer.

Formidling af projektet

Odder Museum har i flere sammenhæng (som omtalt) formidlet om projektet og den tekniske løsning til andre museer. Især er dette sket i regi af Kulturring Østjylland (Kulturaftale), hvor museet har et samarbejde med Grenå og Ebeltoft Museum (nu Museum Djursland sammen med Randers Museum), Herregårdsmuseet gl. Estrup, Skanderborg Museum og samsø Museum.

Fra Odder Museum har vi formidlet om vores erfaringer med Den Virtuelle Udstilling og om samarbejdet med Shift Interactive Communication, hvilket var en del af baggrunden for at Herregårdsmuseet valgte Shift til udvikling af deres projekt "Historiefortælleren." Vi har haft flere drøftelser med Herregårdsmuseet og Historiefortælleren bygger videre på mange af de funktionaliteter og især basale grundstruktur, der er udviklet i samarbejde med Odder Museum. Op til udstillingsåbningen skrev Anna Vestergård en artikel til Danmarks Sportsfiskerforbunds medlemsblad Sportsfiskeren. Bladet er det mest læste sportsfiskermagasin i Danmark og alle medlemmer af en lokalforening under forbundet (dvs. langt de fleste lokale sportsfiskerforeninger) får tilsendt bladet. Artiklen udkom i Sportsfiskeren maj-nummeret 2010.

En længere artikel af Anna Wovk Vestergård om Svend Saabye og projektet er i skrivende stund i trykken og vil udkomme til efteråret i "Lokalhistorie for Sydøstjylland". Historisk Samfund Sydøstjylland 2011.

En artikel til Danske Museer er under udarbejdelse. Der foreligger et ufærdigt udkast.

Samarbejdet med Johs. Larsen

Det planlagte samarbejde med Johannes Larsen museet kom desværre aldrig til at fungeret tilfredsstillende og som tiltænkt. I sidste ende måtte vi erkende, at den fysiske udstilling ikke ville blive vist i Kerteminde som ellers planlagt.

Undertegnede har svært ved at pege på hvorfor denne del af projektet ikke kom til at forløbe bedre. Det har spillet en rolle at Odder Museum i fra maj til december 2009, var uden museumsinspektør som følge af lederskift og at museet i månederne op til projektåbningen i foråret 2010, kom under voldsomt pres og i lang tid var lukningstruet, som følge af kommunale spareplaner. Forløbet affødte forhandlinger om sammenlægning med andre museer og i skrivende stund er en samdriftsaftale mellem Odder og Århus Kommune til politisk behandling i Odder Byråd. Aftalen sigter på en sammenlægning med Moesgård Museum. Hele processen har fyldt utroligt meget i en stor del af projektperioden.

I ansøgningsfasen havde vi en værdifuld dialog med museumsleder Erland Porsmose og Johannes Larsen Museet/Kerteminde Museum deltog i udstillingsåbningen og gav udtryk for at de var meget tilfredse med resultatet. Det lykkedes imidlertid aldrig at få en konkret aftale om at vise udstillingen i Kerteminde. På den baggrund valgte vi i stedet at forlænge perioden i Odder sådan at udstilling her blev vist helt frem 27. marts 2011.

Out Reach – de unge

Det planlagte InterFace projektsamarbejde, som var aftalt med Odder Gymnasium i ansøgningsfasen faldt til jorden, da rektor Lars Blume med beklagelse måtte meddele at historielærestaben på Odder Gymnasium alligevel ikke bakkede op om deltagelse i InterFace-samarbejdet. Gymnasiets udmelding havde intet med Odder Museum at gøre. Odder Gymnasium var oprindeligt valgt som samarbejdspartner, netop på grund af InterFace-projektet, hvori der var gode betingelser for at inddrage Den Virtuelle Udstilling i et samarbejde med den unge målgruppe i centrum.

På baggrund af gymnasiets afbud, satte vi os for at finde en anden lokal undervisningsinstitution, som kunne levere en gruppe unge til engagement i projektet. Valget faldt på Odder Lille Friskole, hvor 8 og 9 klasse var ivrige for at deltage og hvor det kunne indpasses i skolens undervisningsrammer.

Forløbet involverede de unge af to omgang. En dag mens vi endnu arbejdede med udformningen af Den Virtuelle Udstilling og en dag efter færdiggørelsen, hvor de unge havde lejlighed til at afprøve, udforske og bedømme systemet med konstruktiv feed back.

Forløbet som er nærmere beskrevet i projekt-dagbogen endte med den konklusion at de unge var meget begejstrede for formidlingsformen i Den Virtuelle Udstilling. Ideen om at gøre den traditionelle udstilling virtuel talte umiddelbart til dem og de kunne med stor sikkerhed navigerer og udforske udstillingen og bedømte systemet som et stort fremskridt i forhold til en traditionel udstilling i sig selv. Denne type brug af IT i formidlingen taler til deres erfaringer fra andre formidlingssammenhæng og til deres værdier om spændende formidling og interaktivitet. De unge lagde dog heller ikke skjul på at trods deres rosende bedømmelse af den Virtuelle Udstilling som platform for formidlingen, så ville emnet om Saabye og lystfiskeriets kulturhistorie ikke være deres første valg.

Samarbejde med Odder Lille Friskole er nærmere beskrevet i projektdagbogen.

Konklusion

Herværende projekt har på mange måder været et pionerarbejde, både for de ansatte på Odder Museum, men også i bredere forstand, da der os bekendt ikke fandtes digitale løsninger, der umiddelbart kunne sammenlignes med herværende projekt.

Vi har gjort os vigtige erfaringer og ikke alt er forløbet som vi oprindeligt forestillede os (som det fremgår af ovenstående). Alligevel er det vores opfattelse at Den Virtuelle Udstilling, er et værktøj, der har et utroligt stort potentiale og som vil kunne anvendes i en lang række museale sammenhæng. Især det faktum at museets egne medarbejdere – uden efteruddannelse eller dyrt specialudstyr – kan betjene og videreudvikle den virtuelle udstilling i en række forskellige sammenhæng, gør at dens anvendelighed meget stor og relevant. På den måde er det vores opfattelse at konceptet indløser potentialet i digitalt udstyr og teknologier er blevet alment tilgængelige og anvendelige for almindeligt habile brugere.

Vi konstaterer med tilfredshed at andre museer allerede har fået øje på fordelene og selv har igangsat projekter og udviklet nye koncepter, som bygger videre på den grundstruktur og de grundlæggende ideer vi har været med til at udvikle i herværende projekt. Den feedback vi har fået på projektet fra publikum – både fra de unge og fra lyst- og sportsfiskere – har været utrolig positiv og har været med til at overbevise os om perspektivet i Virtuelle Udstillinger. Internettet bliver i stigende grad det sted hvor museernes publikum orienterer sig. Det gælder ikke kun de unge og særlige interessegrupper som lyst- og sportsfiskere. Det gælder i høj grad også grupper som fx turister og vi er overbeviste om at der er en synergi i at publikum kan gå på udstilling både i det fysiske udstillingsrum og før og efter besøget på museet hjemme foran egen pc.

Slutteligt vil vi tilføje at den udviklede struktur også vil kunne anvendes i andre sammenhæng end egentlige udstillinger fx til en præsentation af museet og dets forskellige bygning (niveau 1: oversigt over bygninger og anlæg; niveau 2: den enkelte bygning og dens funktion/historie/indhold; niveau 3: præsentation af de ting publikum kan se i bygningen.) eller til en præsentation af kommunens kulturmiljøer. Konkret har Odder Museum tanker om at anvende konceptet i forbindelse med Museumsskibet Anna og Odder Vand- og Dampmølle.

Klaus Markmann Jensen