

Rapport:

Fortidens ansigter – projiceret levende formidling

Et samarbejdsprojekt mellem

Ringkøbing-Skjern Museum og Museet for Varde By og Omegn.

Kulturstyrelsens j.nr.: 2011-7.42-03-0025

Kontaktperson: Varde Museum: Mette Bjerrum Jensen, mbj@vardemuseum.dk eller Ringkøbing Skjern Museum: Christian Ringskou, cr@levendehistorie.dk

Rapportens konklusioner:

På to udstillingssteder møder museumsgæsten to dukker med projicerede ansigter, som gæsten selv stiller spørgsmål gennem en touchskærm. De interaktive skærme og dukkerne fanger såvel børn som voksne gæster, og virker efter hensigten: at agere erstatning for en museumsguide.

Hvilket genstandsfelt/fagområde bygger projektet på?

Projektet tager udgangspunkt i fire personhistorier fra nyere tid, alle relateret til vestkystlivet før og efter år 1900. To af historierne er opdigtede med udgangspunkt i historisk viden, to historier baserer sig på kendte personer, hvis hjem eller produkter udstillingerne er bygget op om.

Hvem er projektets primære målgruppe?

Målgruppen er især danske og tyske turister, der besøger udstillingsstederne i deres ferie. Målgruppen omfatter både et voksent publikum og børnefamilier.

Hvad er projektets formål?

Ideen med projektet var at skabe en digital museumsvært – en interaktiv fortæller, som kan formidle nogle af de historier, som vi ikke selv kan være til stede og fortælle publikum i alle de to museers åbningstimer.

Hvilke formidlingsformer er projektet baseret på?

Vores formidlingskoncept 'levende formidling' kan være svært at finde ressourcer til på de traditionelle udstillingssteder. Formidlingsformen tiltaler gamle som unge, og såvel det publikum, der tilegner sig viden gennem plancher som det, der springer let hen over den skrevne information.

Hvad er projektets resultater og læringsudbytte?

Den projicerede, levendegjorte formidling er en fin erstatning for den direkte talte formidling, som en museumsguide kan levere. Det har været en fordel at lave projektet på tværs af to nabo-institutioner, da vi har kunnet "genbruge" en fortælling to steder, og gøre fælles erfaringer og indkøb.

Samarbejdspartnere: Teatret OM, 7-kanten, Egvad Radio & TV

Beskrivelse af projektet: Fortidens Ansigter

Ideen med projektet var at skabe en digital museumsvært – en interaktiv fortæller, som kan formidle nogle af de historier, som vi ikke selv kan være til stede og fortælle publikum i døgn drift. I praksis møder gæsten en dukke med projiceret ansigt, som gæsten selv stiller spørgsmål gennem en touchskærm. I alt har vi lavet fire dukker, der er opstillet på to forskellige udstillingssteder.

Målgruppen

Målgruppen er især danske og tyske turister, der besøger vores museer på deres ferier – såvel voksne som børnefamilier.

Den praktiske udførelse af projektet

Første skridt var at skrive manuskript til dukkerne. Manus blev skrevet af to museumsformidlere til i alt tre dukker – en ”esepige” (der skulle kunne fungere på såvel udstillingsstedet Abelines Gård som på Nymindegab Museum), ”Abeline” på sin telefoncentral på sin strandgård samt malerinden ”Maria Thymann”, der malede i Nymindegab. Manus blev tilpasset, så det tog få minutter at læse hvert stykke op. I alt blev der skrevet svar på 5 spørgsmål til hver dukke – og de blev efter en sproglig gennemgang sendt til tysk oversættelse. Oversætteren var i dette tilfælde identisk med den tyske skuespiller, og det var en stor fordel.

Historierne var alle tre kvindehistorier, for at vi skulle høre færrest mulige skuespillere. Skuespillerne blev hyret gennem et lokalt teater, Teatret OM, samt et lokalt amatørteater, 7-kanten. De fik en dag til gennemlæsning og øvelse af manuskriptet, og brugte en halv dag plus transport på optagelserne.

Optagelsen

Optagelsen lavede vi selv. Det foregik på et kontor, der kunne mørklægges, med et almindeligt hd-digital kamera med mikrofon, sat på stativ. Vi optog med kameraet på samme afstand som projektoren senere skulle stå i forhold til dukkens ansigt for at minimere risikoen for forvrængning af billedet. Skuespilleren blev sat på en stol med ansigtet i samme højde som kameraet, og med baghovedet mod en sovseskål, der var boret fast på en lodret plade. Skålen var til for at skuespilleren kunne holde hovedet rimeligt stille og i samme placering, hvilket er vigtigt i forholdt til afspilningen på dukkens ansigt/lærred. Vi optog film og lyd med kameraet, og afprøvede med det samme, om kvaliteten af indspilningen var god nok på en computer med projektor. Var der småfejl i oplæsningen, tog vi filmen om med det samme.



Fra optagelserne på Christians kontor – kamera på stativ, hoved i sovseskål, papir med klippet hul i foran lyskilden, så lyset rammer skuespilleren.

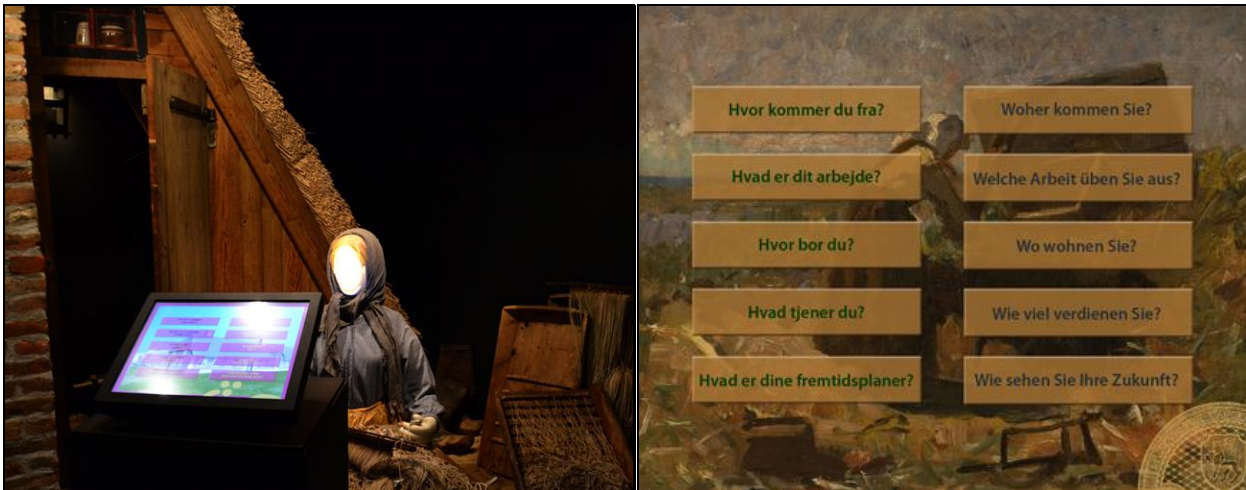
Software og hardware

Filmindspilningerne blev sendt videre til en digital fagmand, der lagde dem på en harddisk i en form, så de kunne afspilles via et tryk på en touchskærm. Af hardware indkøbte vi en projektor, en afvikler og en touchskærm til hver dukke, foruden et sæt højtalere. Projektoren er af almindelig kvalitet.

Opstillingen – og læringsudbyttet

Dukkerne blev lavet af en dukkemager, der er ansat på Ringkøbing-Skjern Museum. Det blev lavet i naturlig størrelse og med næsten helt glat ansigt i hvidt lærred for at undgå forvrængning af filmen. Viborg Museum, som med deres opstilling "Doktor Mangor" inspirerede os til ideen, har brugt en dukke skåret i træ. Dukkerne er opstillet i dertil byggede interiører på de to museer – to dukker hvert sted, da "esepigen" er opstillet på både Abelines Gård og Nymindegab Museum. Efter at dukkerne er placeret i interiøret er projektoren opstillet/bygget ind i en kasse foran dem i samme afstand, som kameraet var fra skuespillerens ansigt ved optagelsen. Touchskærmen er desuden placeret i tæt afstand til dukken.

Vi forventede, at rummet skulle være mørkt, for at man kunne se dukkernes ansigter, når filmen blev afspillet på dem, men det viste sig, at kraftigt lys på dukkerne og omgivelserne faktisk giver det bedste resultat.



Esepigen opstillet på Abelines Gård – projektoren lyser på ansigtet, og på skærmen kan du vælge mellem 5 spørgsmål på dansk eller tysk, jf. skærbilledet fra skærmen på Nymindegab Museum.

Filmene bliver afviklet gennem en computer, der er forbundet til touchskærmen og en projektor. Det er en simpel løsning, der kan installeres af de fleste. Det har dog vist sig ikke at være en så driftsikker metode, hvis systemet *ikke* lukkes ned, som man lukker en computer – ex. har skærmen ikke kunnet håndtere at strømmen blev taget uden at computeren var lukket først på et af udstillingsstederne. Skulle vi gøre projektet om, ville vi nok vælge en anden, mere driftsikker form for afvikling, der kunne styres gennem strømtilslutning og strømafbrydelse, da det er lettere for kustoderne – og bedre i tilfælde af strømsvigt.

Det skal bemærkes, at vi fik ca. det halve tilskud af ansøgte fra formidlingspuljen, og derfor besluttede at skære projektet til, så vi frem for oprindeligt tænkt fire forskellige dukker på fire museer, fik i alt fire dukker – hvoraf den ene forekommer identisk på to museer, og derfor er samme indspilning – på to museer.

At vi direkte har kunnet kopiere en dukke fra et udstillingssted til et andet har været en meget direkte positiv effekt af at være to nabo-museer, der har arbejdet sammen om projektet. Andre lidt mindre effekter har kunnet ses på fælles indkøb af hardware og installation på grejet, samt at vi har kunnet trække på hinandens medarbejdere og netværk – fx at Ringkøbing-Skjern Museum har en dukkemager, og at Museet for Varde By og Omegn har et samarbejde med det lokale amatørteater 7-kanten.

Dukkernes effekt i praksis – projektet virker!

Gæsterne tager godt imod dukkerne. Mange reagerer med overraskelse, og vi fornemmer, at projektets lidt skæve og uformelle form opleves som et positivt indslag i en ellers lidt mere afdæmpet og alvorlig museumsoplevelse.

Fra starten tænkte vi ikke mindst på børn og helt unge som målgruppe for Fortidens ansigter. Vi kan imidlertid konstatere, at ikke mindst børnenes forældre og bedsteforældre tager godt imod dukkerne. Voksne og ældre bliver overraskede, ligefrem imponerede, og mange går touchskærmens fem spørgsmål igennem for at få det hele med. Børn og unge kan også godt lide dukkerne, men hos dem er det digitale tilbud snarere en forventning end en positiv overraskelse. Vores indtryk er, at vi i deres perspektiv ikke har bragt os på forkant men simpelthen leveret en logisk og tiltrængt opdatering.

Dukkerne som digitale museumsværter lever op til vores forventninger: De kan ligesom en rundviser give det levende talte ord tyngde og dermed give plads for viden, baggrund og endda humor i en form, der appellerer til brugergrupper, der helst undgår tekst. Samtidig har projektet den digitale formidlingskendetegn: Interaktivitet, dynamik og leg.

Dukkerne er opstillet på to museer, hvor de supplerer meget traditionelle museumsoplevelser med en ny, digital film- og lydoplevelse. På Abelines Gård går publikum gennem stuer med originalt interiør, men nu er der en "Abeline", der fortæller om sit liv i stuerne. I stedet for en genstandspræget udstilling om fiskeriet på egnen fortælles den nu af en esepige, og genstandene indgår i "deres naturlige miljø". På Nymindegab Museum ser publikum malerier og kulturhistoriske genstande i montrere, og skal selv læse sig til oplysninger på tekstmættede plancher – nu kan de også få historierne og esepigernes liv ved kysten eller malerkolonien i Nymindegab uden at læse sig til det. Dukkerne passer perfekt i vores formidlingsstrategi under den fælles overskrift "Levende Historie".

Trykskærmene er inddelt i to kolonner, en med danske og en med tyske overskrifter, og dukkerne fortæller på begge sprog – et væsentligt element, da halvdelen af museernes gæster er tyske.

De små filmklip vil blive brugt på museernes hjemmesider som appetizers på et museumsbesøg.