

Oldtidskunst digitalt formidlet

Projektet Oldtidskunst digitalt formidlet er udviklet og gennemført af Museet Færggården med økonomisk støtte fra Kulturarvsstyrelsens digitale pulje. Museet har arbejdet sammen med Nationalmuseet, Københavns Universitet og Roskilde Museum omkring fremskaffelse af digitale billeder og for Nationalmuseets vedkommende har museumsinspektør Peter Vang Petersen ladet sig overtale til at optræde i den digitale film med en introduktion til kunstbegrebet i oldtiden.

Filmen har en varighed af godt 11 minutter, den begrænsede varighed er et bevidst valg fordi erfaringen fra tidligere projekter, med forevisning af film i udstillingssammenhæng, tydeligt har vist at "smertegrænsen" for hvor længe man kan fastholde den typiske gennemsnitsbesøgende på museet, foran et digitalt medie, ligger på omkring 15 min. Herefter falder selv de mest ihærdige museumsgæster fra.

Den tekniske side af sagen er løst af firmaet ADAVUR, til museets store tilfredshed, idet firmaet har været en værdifuld sparringspartner når det drejer sig om tekniske og formidlingsmæssige løsninger, samtidigt med at der har været en åbenhed over for alle museets ideer og forslag.

Den sidste del af projektet, hvor den digitale film skal stå sin prøve, nemlig når den inkorporeres i en udstilling, har endnu ikke fundet sted, men der arbejdes på at den vises på flere af museets afdelinger samtidigt (Færggården er siden ansøgningen blev udfærdiget fusioneret med Roskilde Museum så det er oplagt at vise den både i Roskilde og på Færggården), hvilket vil ske i 2012.

Allerede nu kan man imidlertid konkludere at det har været vanskeligt at formidle et så stort et emne som oldtidens kunst på så kort tid som vi af ovennævnte grunde havde valgt at gøre det på. Erfaringerne fra de kommende udstillinger vil blive værdifulde for at kunne evaluere projektet for alvor, når det ikke er museumsfolk der skal bedømme filmen. Det er dog mit klare indtryk at formidlingsformen er virkelig god når man skal formidle vanskelige emner, og at man måske i fremtidige udstillinger burde arbejde med mange små filmsekvenser, knyttet til publikumsbetjente skærme placeret rundt omkring i de permanente udstillinger.

Konklusionen på projektet, med de forbehold der må tages når udstillingsdelen endnu ikke er afviklet, er at mulighederne for en anderledes og mere publikumsindragende formidling helt klart er til stede i denne form for digital formidling. Det er samtidig, som museumsmanden, vigtigt at understrege, at den digitale formidling ikke bør stå alene. Det er i samspillet med museumsobjekterne at den magiske synergi opstår og hvor, i dette tilfælde oldsagerne, tolkes i et samspil med publikum.

Arbejdet med dette projekt har været inspirerende og under processen er nye ideer til fremtidige projekter opstået. Blot for at nævne nogle få af disse ideer til fremtidige digitale projekter skal jeg nævne; en digital formidling af de dele af en arkæologisk udgravning som ikke når med ind i museets udstillinger. Dels selve udgravningssituationen dels de mange huse, der er udgravet de seneste årtier, men som for mange besøgende står som uforståelige sorte prikker på en tegning i montren. At gøre en udgravningsplan digital og levende vil gøre denne del af den arkæologiske tolkningsproces langt mere publikumsvenlig og mindre indforstået. I det hele taget synes man med de ny digitale medier at være nået frem til et punkt hvor museerne er i stand til for overkommelige midler at forbedre formidlingen af emner, der er vanskelige at formidle i mere traditionelle museumsudstillinger.

Det er mit håb at et så vanskeligt emne som oldtidskunst, med den her fremstillede film, bliver lidt mere tilgængelig for den almindelige museumsgæst, og at man i fremtiden vil kunne se mange andre digitale film som en integreret del af museernes permanente udstillinger.

31.08.2010 Søren A. Sørensen