

## **Projektrapport til ”Rundtur i industrihistorien med RFID-tags” og ”Rundtur i industrihistorien med 2D-stregkoder”**

Projekterne har strukket sig over et to-årigt forløb. KUAS formidlingspulje 1 har givet støtte hertil. Hvordan skaber man en differentieret formidling, der tilgodeser den moderne individorienterede museumsgæsts specifikke præferencer og interesser, men samtidig er diskret i udstillingerne? Det har været den bærende udfordring i vores afsøgning af den digitale formidlings potentialer.

Projektet har været præget af, at udviklingen inden for digital formidling går meget hurtigt. Derfor er midlerne til at nå målet blevet justeret undervejs. Da vi gik i gang i september 2009 var tanken, at vi ville skabe den digitale platform gennem RFID-tags, som kunne tilgås via udleverede PDA'er. RFID-tags kan indstilles til at have en vis rækkevidde, for eksempel to meter. Indenfor denne radius, vil de oplysninger, som vi har indtastet, blive sendt til PDA'en. Når en PDA læser en tag på en genstand, sender PDA'en en anmodning tilbage til serveren om at få leveret information om præcis denne genstand. Serveren ser på genstandens ID, men også på hvem, der bærer PDA'en og andre relevante kontekstinformationer som f.eks. tidspunktet på dagen eller, hvad den pågældende gæst tidligere har foretaget sig på museet – og udvælger på grundlag af disse kriterier en passende information til at præsentere på PDA'en. Således ville det være muligt, at lave individuelt tilpassede rundture ud fra specifikke temaer for gæsterne, så de kan få noget at vide om, hvad de interesserer sig særligt for.

På studietur til Manchester og London så vi to projekter på henholdsvis Tate Modern og Museum of Science & Industry med brug af PDA'er, der imidlertid fik os på andre tanker. De primære årsager hertil var (se også vedhæftede evaluering af studieturen):

1. Dels er der mange praktiske problemer med vedligehold og udlevering af PDA'er: Den skal lades op, personalet skal sætte gæsten ind i, hvordan teknikken fungerer, gæsten skal aflevere et kreditkort eller kørekort for at sikre, at museet får sin PDA retur, og gæsten skal vænne sig til at have ny teknik mellem hænderne.
2. Mobilteknologien har udviklet sig voldsomt. Vores projekt skal have en løbetid på mindst 5-6 år. Derfor indregner vi, at alle har en mobil opkobling på deres telefon om 2 år, således at det store flertal vil kunne få adgang til vores system. Samtidig integreres flere og flere funktioner i mobilen: kamera, video, lydoptagelser, iPodfunktionen osv. Denne tendens til at samle funktioner vil formodentlig fortsætte over de næste år, hvorfor det vil blive mere naturligt, at mobilen skal bruges til mange forskellige ting.
3. Forældelsesproblematikken: Teknisk udstyr som var moderne for 3 år siden er håbløst forældet i dag. En PDA fra 2007 er i sig selv næsten museal ved siden af en smartphone fra 2012. Ved at bruge 2D-stregkoder eliminerer man forældelsesproblematikken på udstyrssiden, da gæsten selv medbringer sin mobiltelefon. Det er så op til museet at sørge for at udvikle indholdet, så det hele tiden tilpasses de nye muligheder, som mobilteknologien åbner op for.

Her er 2D-stregkoder og gæsternes egne smartphones oplagte som alternativ. Dels er stregkoderne diskrete i udstillingerne. Dels er der ikke problemer med udlevering af PDA, iPod eller andet udstyr, der altid er i fare for at blive forældet. Teknologien bag 2D-koderne bygger på, at indhold er placeret på en central server, som den enkelte

stregkode henviser til. Når telefonens kamera aflæser stregkoden, kommunikerer den med serveren. Herfra bliver en URL pushet ud i telefonens browser. Disse overvejelser resulterede i et pilotprojekt i vores seks arbejderboliger med 2D-stregkoder.

### **Pilotprojektet**

Når gæsten med sin egen medbragte telefon scannede koderne fik man adgang til en mobiloptimeret hjemmeside, altså en web-app. I denne var en valgfrihed, hvor gæsten kunne vælge rundture efter egen interesse: En rundtur med fokus på teknik og opfindelser, en rundtur med fokus på dagligliv, en generel rundvisning samt et spil for børn, hvor de skal træffe de rigtige valg på vegne af børnene i lejlighederne. Altså en individuelt tilpasset formidling, der skulle tilgodese en hel families forskellige præferencer. På den måde formidles 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 af gå på Industrimuseet.

### **Evaluerings**

Vi udleverede evalueringsskemaer, hvor det fremgik, at det største flertal fandt det let at komme i gang. De gæster, der kom i grupper eller to af gangen, brugte ofte én telefon, selvom de egentlig havde flere. Dvs. de benyttede sig ikke af den differentierede formidling på den måde, som vi havde tænkt det, men de gjorde stadig guiden til en del af en social oplevelse.

### **Projektets begrænsninger**

Vores egen konklusion var, at pilotprojektet endte med at være for meget på museets, og ikke mediets, præmisser. Indholdsmæssigt var mulighederne differentierede, men ikke differentierede nok.

Teknisk havde de mobiloptimerede samtidig websites en begrænsning, da man hoppede frem og tilbage mellem forskellige programmer: Når man scannede koden med f.eks. scanlife, sendtes man til browseren, men når man skulle scanne næste kode, ledtes man ikke automatisk tilbage til scanlife. Brugen af mobiloptimerede websites tillod ikke brug af de native features, en smartphone har, som kamera, GPS og kompas.

### **Fra mobiloptimerede websites til app**

Her begyndte overvejelserne om i projektets andet år at lave en egentlig dedikeret app, "Danmarks Industrimuseum" og brede koderne ud til alle museets udstillinger. En app gav os mulighed for at gøre flowet bedre samt at gøre brug af telefonens native features. Det åbnede op for at integrere funktioner, der ikke som vores videoer nødvendigvis holder sig inden for en informativ ramme, men kan suppleres af en mere individuel fortolkning og iscenesættelse af kulturarven. Her var vi inspireret af apps som hipstamatic, oldbooth og fatbooth. Fælles for dem er, at de lægger et lag ind over det billede, man tager. Hipstamatic giver fotos patina, så de ligner fotos taget med ældre kameraer. Old- og fatbooth viser, hvordan du ville se ud som overvægtig eller med frisurer fra 1950'erne og 60'erne. Det var naturligvis ikke meningen, at vi vil gøre vores gæster voldsomt overvægtige, men selve funktionaliteten var, og er, oplagt at gøre brug af. I vores boliger fra 1880, 1920, 1950 og 1970 skal man kunne scanne en 2D-kode og tage et fotografi af sig selv, vennerne eller familien med det mest populære kamera fra den tid, man er i. I vores værksteder skulle man kunne se,

hvordan man selv ville se ud som typograf, maskinarbejder eller telefonistinde og dele det via de sociale medier for at skabe en mere emotionel indgang til kulturarven: Dette ud fra en formodning om, at det sociale kommer i fokus på en anden måde, når man selv er medskabende og medtolkende i præsentationen af de bearbejdede historiske billeder, når de deles via de sociale medier. Derfor integrerede vi funktionen ”Historybooth” i vores app, hvor man i dag kan tage billeder af sig selv eller hinanden og se, hvordan man ville se ud som industriarbejder, hjemmegående husmoder mv. Denne funktion er stadig suppleret af guide- og quiz-funktionerne. Her har vi endvidere mulighed for gennem et administrationssystem, en CMS, at lave nye quizzer og rundture. Således er der nu to quizzer samt rundturene:

- Arbejde og hverdag
- Teknik og opfindelser
- På sporet af lyden
- Historiske madopskrifter
- Priser, løn og arbejdstid

App'en blev lanceret i starten af 2012 og kan hentes i både app store og google play. Dvs. den rammer det store flertal af smartphones.

Vi har villet skabe en platform, hvorfra vi kunne 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.

På den måde er formålet med projekterne om at skabe en differentieret formidling i udstillingerne opfyldt. Samtidig foregår formidlingen på en diskret måde, da koderne er integreret i nye udstillingsskilte hele vejen rundt på museet. Fremadrettet giver det os endvidere mulighed for at lave digital formidling til særudstillinger samt inddrage brugergrupper, særligt skoleklasser, til at producere brugergenereret indhold til vores app. Det er således målet, at der hele tiden skal ske noget nyt på vores app. Samtidig har vi fået en del erfaringer med, hvordan gæster bruger deres smartphones i en udstilling og hvilke praktiske udfordringer, der er hermed. Disse erfaringer indhentes stadig, men for mere herom kan læses vedhæftede artikel ”Den digitale udfordring”, som trykkes i næste nummer af *Danske Museer*.

### **Formidling af vores erfaringer**

Der har løbende været en stor interesse fra andre museer i vores projekt. Således har vi haft besøg af kollegaer fra Horsens Museum, Glud Museum, den Gamle By, Museum Østjylland, Energimuseet, Skovgaardmuseet, Naturhistorisk Museum, Herning Museum og Steno Museet.

Ligeledes har Museumsleder Ole Puggaard og formidlingsinspektør David Holt Olsen holdt foredrag for kredsen af danske verdensarvssteder på Kronborg den 8. februar 2011. David Holt Olsen holdt oplæg på Vartov til Museumsformidlere i Danmarks temadag om apps d. 5. September 2011. Ole Puggaard holdt oplæg i Herning til seminaret ”Kom ind i industrien og ud i undervisningen” d. 14.-15. Marts 2012. Herudover er skrevet vedhæftede tre artikler til *MID Magasin* og *Danske Museer*:

Olsen, David Holt: Den digitale udfordring – en kommentar til kommentaren, in: *Danske Museer*, årgang 25, nr. 3, Museumstjenesten, 2012

Olsen, David Holt: Oplevelse/oplysning – overvejelser fra et formidlingsprojekt, in: *Danske Museer*, årgang 24, nr. 2, Museumstjenesten, 2011

Olsen, David Holt: På mediets eller museets præmisser?, in: *MID Magasin*, nr 25, Museumsformidlere i Danmark, 2011

David Holt Olsen, Danmarks Industrimuseum, Maj 2012