

Historieformidling i en elektronisk tidsalder

Hvad kan vi bruge de nye medier og kanaler til som formidler – og som underviser – fordele og farer

Af Mette Boritz, Mikkel Thelle og Charlotte S H Jensen

© Artiklen citeres med titel, forfatternavne og angivelse af at den er offentliggjort i "Noter" nr. 173.

Museer er ikke kun udstillinger. Museer rummer en uendelige mængde af informationer fra genstandene på magasiner, til arkæologiske udgravningsrapporter, fotoarkiver, spørgeundersøgelser, beretninger og erindringer. En væsentlig udfordring for den elektroniske historieformidling er at bringe genstande sammen med arkivalier, fotos m.m., at udnytte de digitale mødesteder og at skabe samhørighed mellem formidlingens digitale og analoge udtryk.

Selvom meget andet end de udstillede genstande i princippet er offentligt tilgængelige, rummer museet i praksis meget materiale som enhver har let adgang til. Museernes ressourcer muliggør i dag desuden kun sjældent at den enkelte kan serviceres individuelt på samme måde som på fx bibliotek og arkiv. Tilgængeliggørelse i form af digitale kopier og registraturoplysninger er langt fra at være fuld udviklet.

Men internet, pda, nye databaser m.m. vil med tiden hjælpe med at tilgængeliggøre en stor del af dette materiale. For museer og andre kulturinstitutioner er det en dyr og tidsskrævende proces. Men udviklingen understøtter med disse projekter. I en række af offentlige puljer er der afsat midler netop til digitalisering og formidling. Det gælder bl.a. e-museum og så sent som i april 2007 er via Kulturministeriet blevet uddelt 4 mio. kr af Tips- og lottomidlerne bl.a. med formidling og digitalisering for øje.

Det betyder bl.a. at Thorvaldsens Museum går i gang med at lægge nogle af museets fantastiske tegninger ud på nettet. Når projektet er færdigt, vil det betyde, at man fra sin computer kan se billeder af verdenskunstnere som Gianlorenzo Bernini, Albrecht Dürer og selvfølgelig også Bertel Thorvaldsen. På samme vise kan man med tiden forestille sig at det ikke kun vil være malerier, tegninger og skitser, men også utallige erindringer, fotos af genstande, filmstrimler m.m. Mulighederne er uendelige. For læreren, eleverne og for brugerne i almindelighed er det fantastisk, hurtigt at kunne finde disse ting. Et enkelt klik og

mængder af informationer kommer lige ind på skærmen, til brug for netop den kontekst, som den enkelte har defineret. På denne måde kan samlingerne, i bred betydning, gøres tilgængelige for alle, uanset hvor de bor. Noget materiale vil være tilgængeligt i forvejen, hvis man ved hvilken bog man skal kigge i. Ved man, præcis hvad man leder efter, og kan angive præcise søgekriterer går det naturligvis lettere. Men de fleste undervisere ved, at en stor, og tilgængelig mængde af information ikke nødvendigvis gør arbejdet lettere for alle. Især til undervisningsbrug skal informationerne kontekstualiseres og kobles sammen med den resterende undervisning før det giver mening. Det tager tid.

Udfordringen for elektronisk historieformidling er derfor ikke kun at tilgængeliggøre materiale, men også at vejlede – dvs. skabe information, sammenhænge, materialer, kurser eller andet, hvor lærerne bliver bekendt med materialerne – eller at sætte det hele ind i en kontekst, som gør det lettere for lærerne at integrere i undervisningen. Et yderligere aspekt er at inspirere, puste til den nysgerrighed som animerer eleverne til at undersøge materialerne.

Netop e- museum puljen lægger vægt på formidling af det materiale som museer og science-centre ligger inde med. Det handler i høj grad om at gøre udvalgte materialer om konkrete emner brugbare for skoler, med andre ord at sætte dem ind i en undervisningsmæssig kontekst.

En udfordring for de efterhånden mange digitaliseringstiltag som pågår, er at muliggøre en stadig bredere anvendelse af det digitaliserede. En anvendelse som er i samklang med den måde, som unge og yngre udnytter medierne på, såvel i som udenfor læringsituationer. Måske ikke mindst det sidste. Burde fx den rollespilsinteresserede 17-årige fyr i princippet ikke kunne udvælge og integrere museers billeder af vikingesværd i sin profil på MySpace? Eller helt legalt kunne bruge rip- og burn-funktioner til personlig playliste i andre lignende universer?

Der foregår meget læring, som ikke finder sted i de traditionelle læringsrum, og hvor netop digitaliseret materiale kan anvendes af brugere uden for styrede og formelle læringsforløb. Nettet er uden tvivl det største informelle - og ikke mindst - uformelle læringsrum som findes.

Den individuelle læring og oplevelse

De nye medier, som ikke er så nye endda giver brugerne mulighed for at lære og opleve noget forskelligt. At lægge ekstra dimensioner oven i udstillingerne. I øjeblikket arbejder Nationalmuseet på at etablere et nyt museum for industrikultur i Brede Nord for København.

Museet kommer til at bestå af en række af mere traditionelle udstillinger, men også af et arbejdende værksted og et mere science- center inspireret udstillingsrum.

Et væsentligt aspekt ved brug af de "nye" medier er, at dette sætter formidlerens/institutionens rolle i et nyt lys. Den traditionelle formidler har en faglig baggrundsviden, et konkret budskab og vælger en måde at fremføre dette på; bog, rollespil, foredrag, udstilling, m.m. En interessant udvikling på nettet er, at grænsen mellem producent og modtager i stigende grad udviskes, og at institutionernes "monopol" på viden dermed forvitrer. Der er mange, også gode og valide, interesser som bevæger sig ind i det kulturhistoriske område.

Web 2.0, "sociale medier" og hvad fænomenet ellers kaldes, gør den traditionelle afsender-modtager relation stadig mindre attraktiv, ikke mindst for folk under 30. De yngre vokser op med, at websites er meget transparente, tilbyder en platform for deres brugere, og de har måske dét, der kunne kaldes en "wikipedisk" måde at opfatte viden på, frem for en "encyclopedisk". I stedet for, at der er autoritative sandheder om forskellige emner, accepterer og understøtter den wikipediske videndeling en opfattelse af, at viden er organisk, en størrelse der hele tiden er i udvikling, bevægelse og til debat. Kravet om også at kunne være medproducenter, kommentatorer etc. ligger lige for.

Ønsket om at indhold er emnebaseret snarere end institutionsbaseret er også nærliggende – på nettet findes jo netop muligheden for at bringe genstande, oplysninger, billeder etc. sammen til belysning af et givet emne.

Viden får dermed karakter af at være en proces, snarere end et produkt. Heri findes en stor udfordring både for institutioner og bevilgende myndigheder. Institutionernes udfordring ligger i at håndtere den rolle, der ligger i at facilitere selvstyrede og selvdefinerede læringsprocesser snarere end "kun" at formidle viden, som modtageren skal tilegne sig. Væsentligt er bl.a. at både tilgængeliggørelse, vejledning og hjælpefunktioner samt egentlig formidling (dvs. fortolkede fortællinger) må bringes til at spille sammen. Brugeren kan derved nå frem til en situation, hvor han eller hun kan interagere meningsfyldt med stoffet og håndtere det på egne præmisser.

Selv at deltage i skabelsen af eller debatten om historisk indhold sætter på en ny måde spørgsmål om kildekritik i spil. Ligeså intentionen om at anskueliggøre at mennesket både er historieskabt og historieskabende – i den elektroniske verden kan netop "skabelsen", det at deltage selv at genere indhold få en ny placering og skabe nye muligheder for såvel oplevelse som forståelse.

For både institutioner og bevilgende myndigheder ligger en stor udfordring i ikke kun at se den digitale formidling produkter, dvs, opbygning af sites, der på et givet tidspunkt anskues som "færdige", hvorefter de på et tidspunkt bliver "forældede" og fjernes. Den aktivitet der ligger i at skabe fora eller communities, hvor brugere knyttes til et site over længere tid og gennem loyalitetsskabende foranstaltninger kommer til at føle medansvar og nære ønske om at være medudvikler, mangler vi endnu at se. De puljer m.m. som udmeldes til såvel skole- som anden formidling satser fortsat i høj grad på etablering af produkter, snarere end den drift, som skal til for at arbejde med netop det procesuelle aspekt. For fremtidens elektroniske historieformidling kan den største udfordring vel vise sig at være drift af faciliteter, dvs. arbejdet i det langsigtede perspektiv helst med sammenknytning af data fra flere institutioner/sektorer samt brugergeneret indhold - snarere end etableringen flere, stadigt mere teknisk smarte, enkeltstående og "afsluttede" sites.

En anden væsentlig udfordring er netop spørgsmålet om, hvad hele denne udvikling betyder for museets autoritet og stemme. Den traditionelle rolle som vidensformidler er under udvikling, andre institutioner, enkeltpersoner m.m. kan, med de nye lettilgængelige muligheder for at finde og bruge fx digitaliseret materiale, udfordre de traditionelle vidensformidlere.

Den aktive læring Aktiv billet – med flere muligheder for indhold.

Elektronisk formidling er imidlertid ikke blot noget, der findes på internettet. En udstilling eller en bog for den salgs skyld er normalt en allerede skabt fortælling. At forny og customize denne er også et felt, som muliggøres af de nyere elektroniske tilgange.

Disse muligheder vil i stigende grad komme til at sætte sit præg på selve museumsbesøget. Et helt konkret eksempel er Nationalmuseets kommende museum Brede Værk, hvor ideen er at lave en såkaldt "aktiv billet". Hvad den i praksis skal indeholde er endnu ikke fastlagt – men en mulighed kan være at den besøgende uvælger sig en person eller en identitet ved indgangen til museet. Disse valg vil være afgørende for, hvordan den besøgende oplever udstillingen. Denne formidlingsform er afprøvet på andre museer. På udvandrermuseet i Bremerhaven får man et iCard med navn, billede og fødselsdata. Undervejs i udstillingen hører og læser man forskellige udvandrerhistorier, dels knyttet op på forskellige udvandrere, dels på den person man 'var'. I et stort arkivrum over udvandrede med mange forskellige identiteter skal man finde sin egen. Et andet sted viser hvordan rejsen over Atlanten var forløbet for den person man "er". Ved udstillingens slutning er der en montre for hver person, der med nogle fotos og

genstande fortalte om livshistorien og efterslægten i USA. Denne model engagerer museumsgæsten i én bestemt, personlig historie, der giver et synspunkt, hvorfra man kan se resten af formidlingen.

Et andet projekt findes på den belgiske hjemmeside for Første Verdenskrig, "In Flanders Fields Museum". Gennem udstillingen, der forløber kronologisk over perioden 1914-18 kan man læse sin persons historie før, under og efter krigen. Der er et tankevækkende kønsligt aspekt her: mænd er soldater, kvinder er mødre, sygeplejersker eller lignende.

Den aktive billet som koncept kan forskellige ting. For både elever og museer er der en interessant mulighed i legen med identitet og identifikation. Den aktive billet kan forsyne eleven med en historisk identitet, der effektivt overskrider grænsen til de fortidige problemstillinger. Nationalmuseet har tidligere brugt rollespil i en mere lavteknologisk form, i en kombination af rollespil og udstilling, som lod den besøgende agere asylsøgende flygtning. Kvindemuseet i Århus har skabt en interessant børneudstilling som kan opleves fra forskellige "historiske" børns synspunkt.

De aktive billetter dækker over forskellige teknologier. Man kan bruge almindelige stregkoder, som biblioteker og supermarkeder, eller den lidt nyere RFID-teknologi. Det er små radiosendere, der findes i billetterne. De aflæses af læsere i udstillingen, hvilket betyder at udstillingen kan reagere på lidt længere afstand. Og der er andre eksperimenter i gang rundt omkring i Danmark, så inden længe vil der være forskellige erfaringer inden for feltet. Det afgørende bliver at samle og evaluere disse, hvilket kunne være en vigtig opgave, evt. i et samarbejde mellem museer og undervisningsinstitutioner.

Før-under-efter museet

Oplevelsen på udvandrermuseet i Bremerhaven arbejder også med en form for forberedelse og efterbehandling af selve besøget. Et museumsbesøg kan forberedes – og bliver allerede forberedt - på mange måder i gymnasieskolen, og med en aktiv billet kan man f.eks. give oplysninger om sig selv eller sin klasse, som kan bruges i udstillingen. Under selve besøget kan man så "opsamle" information, der kan organiseres, uddybes og bearbejdes, når man har fordøjet sit museumsbesøg.

Det er der arbejdet med på bl.a. Tate i London og på forskellige amerikanske museer, og der forskes også i denne form for digital læring. Nogle resultater peger på at sådanne systemer kræver et tæt samarbejde med lærerne, der her kan blive udsat for et "information overload",

når eleverne samler al tilgængelig viden og forventer at kunne bearbejde det i en undervisning, der også har andre ting på programmet end lige udstillingens emne.

Men der er samtidig spændende perspektiver for en mere målrettet og indholdsrig brug af museerne med denne brug af den aktive billet. Man kan anlægge forskellige synsvinkler eller "spor" i udstillingerne – spor der kan ændres relativt nemt og billigt i forhold til omkostningerne ved en særudstilling. Man kan stille eleven i valgsituationer, der afgør deres videre bevægelse og slutresultat og derved gøre en fortidig virkelighed nærværende.

Med mobilen i hånden

En anden mobil variant er den, hvor eleverne udstyres med et mobilt apparat af en slags, og bruger den som medie i samspil med en udstilling eller et kulturmiljø. Her er efterhånden et væld af tekniske og læringsmæssige strenge at spille på, og det er lige for tiden et større problem overhovedet at overskue udviklingen. Her bruge håndholdte computere (PDA'er), mobiltelefoner og mp3-afspillere (f.eks. iPod, som bl.a. bruges meget af kunstmuseer ude som hjemme) som de mest almindelige medier for formidlingen.

Med en mobil enhed kan eleven få adgang til tekst, billeder og kilder – kort sagt, læringen – uden skærme, skilte eller tavler. Det giver en frihed og mulighed for samspil i grupper. Den mobile enhed har på den anden side den risiko at mediet bliver meddelelsen så at sige, og kommer til at dominere oplevelsen på bekostning af den virkelige bygning, genstand eller dokument.

Triple Design, medarbejdere på Frilandsmuseet og Nationalmuseets IT- afdeling har netop søsat et projekt med titlen: "Mulighedernes land". Hvordan former man sin skæbne i slutningen af 1800-tallet, hvis man er uægte barn fra fattiggården - eller en temperamentsfuld søn af storbonden ?

I Frilandsmuseets banebrydende virtuelle rollespil "Mulighedernes Land ?" påtager eleverne sig rollerne som piger og drenge på kanten af voksenlivet. De er unge mennesker fra forskellige miljøer, som alle skal træffe valg og finde deres egen vej med datidens muligheder og begrænsninger.

Eleverne mærker 1800-tallets forhindringer og muligheder ved hjælp af en teknologi, som de allerede er eksperter i. Eleverne opnår dyb forståelse for vilkår og dagligdag i industrialiseringens første årtier, og forståelse for sociale forskelle og valgmuligheder - dengang som nu.

Frilandsmuseet er dermed blandt de første i Danmark, som til fulde udnytter den mobile lærings muligheder i kombinationen af fysisk landskab og virtuelle roller. Vi tror på, at totaloplevelsen giver et grundigt og nuanceret billede af en historisk periode på en måde, som huskes.

Spillet er et af de første gennemførte forsøg på denne formidlingsform herhjemme og rummer mange interessante læringsaspekter som det vil blive interessant at se afprøvet i praksis.

Også andre steder i Europa inddrages denne form for involverende mobilbaseret formidling. I det belgiske Gallo-Romerske Museum udvikler man – i forbindelse med en omfattende renovation – et mobilt spil, hvor man bruger PDA'ere. Her er den besøgende en jernalderbonde, der skal handle salt og jern med andre bønder for at opnå forskellige resultater. I spillet indgår genstande fra museets udstilling, så man må bevæge sig rundt, mens man kan tale sammen via PDA'ens mikrofon. Muligheden for lydoverførsel udvider det fælles aspekt af oplevelse og læring, og udstillingen bliver vigtig for eleverne, der skal opnå konkrete mål via genstandenes informationer.

Hvordan får vi de unge mennesker i tale.

Unge mennesker er utroligt mediebevidste. Det ved enhver, og unge mennesker stiller krav til brug af medier, hvis deres interesse skal fanges. Om ikke andet så er det den gængse antagelse i den danske museumsverden. Hvis vi vil have nutidens børn og unge i tale må vi med andre ord i højere grad, ikke blot tale deres sprog, men også gøre det ved hjælp af de medier de anvender i det daglige.

Fange dem lige der hvor de er. Men er det nu også sandt? Og er det løsningen på alt. Ind imellem bliver selv museumsfolk så optaget af den nye teknologiske muligheder at det helt kommer til at overdøve nogle af museets øvrige styrker. De nye elektroniske medier og muligheder har klart en funktion. Men det er måske ikke altid det vigtigste. At se de originale museumsgenstande live, at bevæge sig fysisk rundt i udstillingsrum er måske gammeldage, men det virker stadig.

Teknikken er intet værd, hvis vi ikke har en god historie og et formål med at anvende den. Teknikken for teknikkens skyld er ingen løsning. Der skal vær et budskab, et mål eller en fortælling bag valget at teknik, ellers bliver det intetsigende. Det ved unge mennesker også godt. Så før valgte af medie er det vigtigt at have den gode historie man gerne vil fortælle. Det er historien som skal bærer medierne igennem og helst ikke omvendt. (Jeg ville snarere foreslå: Det er syntesen eller symbiosen mellem historien og mediets muligheder der skal

bære produktet igennem. Form uden indhold er lige så tosset som indhold uden en form, der hænger sammen med målgruppe, emne og anvendelse.)

For unge mennesker er ikke dumme. Vi kan have nok så smarte tekniske løsninger. Mobiltelefoner som fanger informationer via, GPS'er, "aktive billetter" og meget andet. Det stiller i første omgang krav til de tekniske løsninger. Der er ikke noget værre, end hvis teknikken svinger. Det springer lige i øjnene og giver negativt bagslag. At anvende KIS-princippet (Keep-It-Simple) kan også bringe et formidlingsinitiativ langt. Det er ikke nødvendigvis de store og dyre løsninger, der har kostet mange millioner at udvikle, som anvendes mest og har flest brugere.

Det er næsten kun fantasien der snart sætter grænser for hvad elektroniske medier og muligheder kan. Spørgsmålet er, hvordan vi får det inddraget i undervisningen, og gjort til en naturlig del også af de elektroniske fritids- og hobby tilbud.