Konferanse: Nodem 06: Nordic Digital Excellence in Museums

TORE SLAATTA*

Title: The NODEM 06 Conference revisited.

Abstract: *The article reports from NODEM 06, the Nordic Digital Excellence in Museums Conference, which was held in Oslo on 7–9 December 2006. The NODEM conference was set up to promote interaction and learning enhanced by technology and digital design in museums. The conference had an impressive, ambitious programme and proved to be a successful meeting involving Nordic and International scholars from a total of 13 countries, museum researchers and curators, hardware and software developers, designers, consultants and students from a wide range of academic fields, institutions and organisations. Keynote speakers from the EPOCH network, and from the field of digital museum design in Ireland and Australia, were invited, and research papers about 30 ongoing projects featuring digital mediation in museums were presented, with a critical focus that provided a thorough presentation and discussion of the main contributions and themes.*

Keywords: Museums, digital media, digital learning, exhibitions, museal objects, art, digital design, cultural heritage, Nordic conference.

I noen særdeles mørke og våte desemberdager ble den tredje NODEM-konferansen arrangert på Universitetet i Oslo. Heldigvis var ikke deltakerne kommet for å teste skiføre i skogene rundt Oslo, men for å diskutere digital formidlingsteknologi og utstillingspedagogikk i de nordiske museumsinstitusjonene. Og dette tema ble behørig belyst og diskutert i de tre dagene konferansen pågikk, uanfektet det regntunge vær og manglende dagslys der ute.

De rundt 120 påmeldte til konferansen hadde på ettermiddag 7. desember innfunnet seg i Auditorium 1 i Universitetets nye biblioteksbygg, Georg Sverdrups Hus, og satt nå forventningsfullt lyttende til de innledende vel-

komstaler. Åpningen ble foretatt av Dagny Stuedahl, i egenskap av å være leder for konferansen og post.doc ved Institutt for medier og kommunikasjon ved UiO, en av vertsinstitusjonene for konferansen. Hun overlot så ordet til Egil Mikkelsen, direktør ved Kulturhistoriske museum i Oslo, som ga de ankomne forskere, konsulenter og profesjonelle museumsformidlere en innledende betraktning over de senere årenes endringer i museumsfeltet; om den digitale teknologiens muligheter og om betydningen av konferansen og det nettverk som er bygget opp rundt NODEM.

Endringene i museumsfeltet er bemerkelsesverdige. For det første har den fastlåste posi-

132 sjonen som museene har hatt overfor historien endret seg, særlig overfor den nasjonale historien, som gjør at de dominerende, nasjonale museenes forteller- og formidlingskraft ikke lenger står og faller med troverdigheten i det nasjonale prosjektets fremtid. Med globaliserings oppmykende effekt på koblingen mellom historien, nasjonen og kulturpolitikens institusjoner, er flere museer kommet til sin rett som formidlere av lokale, regionale eller også mer steds-uavhengige og objekt-uavhengige historier og utstillingsprosjekter. For det andre er den økonomiske situasjonen for museene stort sett forbedret, blant annet som resultat av generell, økonomisk oppgang i Norden siden midten av 90-tallet, med følgende økende privat engasjement, økte forventninger fra besøkende og større interaksjon med private samlere, investorer og sponsorer. Sist men ikke minst har utviklingen i digital kommunikasjonsteknologi gjort museene til sentrale, kreative institusjoner, hvor nye teknikker for arkivering, dokumentasjon og formidling kan utprøves. En ny kompetanse er kommet til i museene som i større grad enn tidligere behersker digitale publiseringsformater og programvarer for design og interaktivitet gjennom bruk av Internett eller lokale nett. Og etterhvert som teknologien blir bedre og bedre, blir også mulighetene for museenes kreative personale mht. å ta teknologiene i bruk, større. Museene, som mange legfolk nok har tenkt og trodd som evige, støvsamlende, ærverdige og hvilende kulturinstitusjoner, er dermed kommet i sentrum av nye begivenheter i det kulturpolitiske feltet.

Det har vært to NODEM konferanser tidligere. Det startet i forbindelse med den årlige musumsuken i Helsingborg i mars 2003 da det ble erkjent at et profesjonelt forum mellom nordiske fagfolk kunne føre til bedre

kunnskaper og bedre utveksling av utstillingserfaringer og teknologiske løsninger. NODEM ble dermed tidlig tenkt som en arena for møter mellom institusjonenes formidlingsfaglige og kuratoransvarlig personer og de mer markedsorienterte og innovasjonsorienterte fagmiljøene (www.tii.se/v4m/nodem). Mange utstillingsprosjekter er i dag ambisiøse og kompetansekrevede samarbeidsprosjekter mellom museumsinstitusjoner og private teknologiutviklere. De sistnevnte kommer både fra hardware-siden og fra softwaresiden, avhengig om prosjektene er knyttet til bestemte formidlingsplattformer (f.eks. skjerminformasjon, tre-dimensjonale iscenesettelser, mobile terminaler, ipod, mp3-spillere, mobiltelefoni e.l.) eller om det mest knytter seg til publisering på ulike medier som Internet, digitale skjermer eller radio. NODEM-konferansene har derfor også stiftet en pris, som deles ut til det beste, nominerte utstillingsprosjektet og en viktig del av konferansen er viet poster- og paperpresentasjoner av prosjekter. Den forrige konferansen ble arrangert på Kiasma (museum for samtidskunst) i Helsinki i 2004, og den neste, den fjerde i rekken, vil foregå i Reykjavik 2008.

Det digitale grensesnittet åpner for helt nye museer. Museet trenger jo hverken være et bygg eller et sted, like lite som det temaet eller motiv som orienterer museets virksomhet trenger å være knyttet til en bestemt befolkningsgruppes identitetsprosjekt og historie. I første keynote session ble både praktiske og mer teoretiske sider av denne digitale formidlingssituasjonen berørt. Franco Niccolucci fra Universitetet i Firenze hadde æren av å begynne, og presenterte tilhørerne for både institusjonelle, sosiale og teknologiske kontekster. Italias spesielle museumsstruktur, med noen få store turistmagneter og en rekke min-

dre museer, ble spesielt tatt opp. Likeledes den store utbredelse og bruk av mobiltelefoni blant de yngre generasjoner. Dette fikk konsekvenser for museenes tenkning omkring formidlingens digitale muligheter. Man måtte vektlegge innhold mer enn gjenstander, og tenke både på digitalisering av arkiver og på "interoperability" mellom ulike data og formidlingsformater. Daniel Pletenickx fra konsulentfirmaet Visual dimensions og prosjektet ENAME 974 gikk videre, og var den første på konferansen som tok for seg begrepet "augmented reality". I dette begrepet ligger et forsøk på å overskride distinksjonene mellom en objektbasert og en informasjonsbasert, semantisk eller virtuell kunnskapsforståelse, og hvor de begge interagerer og skaper "mer", eller "utvidet" kunnskap. Pletinckx så for seg en dynamisk informasjonsutveksling mellom sted, individ og kunnskap som via Internet og mobile personsystemer kunne forbinde mennesker til helt nye kunnskaper om forholdet mellom sted og historie. Her er veggene i museet forsvunnet til fordel for et dynamisk grensesnitt som brukeren selv både kan aktivere og bruke, og legge informasjon til. Slik ville en helt ny informasjonsrelatert og sosial geografi kunne oppstå. Nick Ryans (Universitetet i Kent at Canterbury) utgangspunkt var i større grad den individuelle museumsvandrer: Som utstillings- og formidlingsansvarlige måtte man ikke glemme hvor ulike og forskjellige de sosiale betingelsene for læring er, og heller ikke glemme hvor spesielt teknologiorientert dagens unge er. Samtidig er mulighetene enorme, for man har ennå ikke begynt å ta i bruk de muligheter som ligger i å koordinere og koble de mange intelligente releer og prosessorer ("embedded processors") som finnes rundt oss. Omgivelsene er iferd med å bli digitale, det digitale er våre omgivelser.

Etter disse vide, og løfterike foredragene ble vi ledet over i den første sesjon med prosjektpresentasjoner. I rask rekkefølge fulgte interessante og vellykkede utstillings- og museumsprosjekter; et kunstprosjekt med taktile elementer innen en oldsaksutstilling fra Storbritannia, kobling av samtidskunst og byhistorie (town and again) fra Helsinki, et fortellende teppe i Arkeologimuseet i Stavanger, et dypvannsprosjekt fra Bergen, Museilaboratoriet fra Hembyggsmuseer i Sverige og sist men ikke minst, årets prisvinnende prosjekt; Reykjavik 871 +/- 2, utviklet av Reykjavik bymuseum og multimediaskapet Gagarin fra Island (se nettstedet www.minjasafnreykjaviku.is/english/reykjavik871/heimsokn.en.html).

Fredagens program startet med en ny keynotesesjon. Liam Bannon fra Interaction Design Centre ved University fra Limerick trakk på sine erfaringer fra flere EU prosjekter (SHAPE) og gikk særlig inn på sitt arbeid med Hunt Museum i Limerick. Med utgangspunkt i Mark Weisers begrep om "ubiquitous computing" diskuterte Bannon forholdet mellom teknologi, opplevelse og læring. Den usynlige teknologien var ikke nødvendigvis alltid den beste, mente han: For noen er det nettopp hvordan teknologien virker som trigger nysgjerrigheten. Når teknologien ikke lenger blir synlig, mister publikum dermed en opplevelsesdimensjon. Det gjelder å gi noe i tillegg til det som er der fra før, i form av en utvidet (augmented) opplevelses- og kunnskapsdimensjon, og i følge Bannon handlet det gjerne om å skape rom for meningsdannelse og publikumsaktivitet. Den neste keynote tok forsamlingen på en overveldende visuell reise i ulike multimediaprojekter i Australia, med Vince Dziekan fra Monash University som digitalpilot. Mer enn noen annen viste Dziekan

134 hvordan museumsarkitektur og byutvikling er koblet til de nye museumsinstitusjonenes digitale tenking om overskridelse av etablerte, estetiske og profesjonelle grenser. Spesielt gjelder dette samtidskunstens arenaer, som for tiden utvikles gjennom stjernearkitekters stor-slåtte ideer om sammensmelting av rom, kunst og konsepter. Men allerede i neste innlegg var vi over i en helt annen verden: Dinosaurutgravinger og nettsideutvikling ved det Naturhistoriske museum i Norge. Museet er virkelig et vidt begrep. Og kanskje mistet vi en anledning til å diskutere hva som eventuelt skjer med kunstverket og museumsobjektet i den overskridende, digitale og multimediale museumsarkitekturen. Formidling kan ikke bare komme i veien for opplevelse, men fullstendig endre verkenes estetiske funksjoner og fortolkningsrammer. I museenes kunstner-inkluderende praksis kan kunstnerne lett ende opp som prosessorienterte konsulenter for opplevelsesindustrien. De neste prosjektpresentasjonene hadde alle elementer av mobilteknologi og læring i seg: Bruk av mobiltelefoner i forbindelse med samtidskunst (Astrup Fearnley Museum for Moderne Kunst i Oslo), et sosiokulturelt læringsopplegg for museer og skoler i Norge ("Gidder", Palmyre Pierroux, InterMedia Oslo), et multimedia og telefonbasert museumslandskap på Islands nasjonal-museum og bruk av ipod ved Rogaland Kunstmuseum.

Og man er ennå ikke kommet lenger enn til lunsjtid! Selv under lunsjen skjer det noe: For de som vil lytte til klassisk musikk spilles Brahms i universitetets foyer, vis a vis konferanselokalet. Dessuten er det workshops hvor man kan teste ut ny teknologi. Det varer heller ikke lenge før vi er igang med neste papersedisjon: Endelig er det et innlegg som brettet ut et større teoretisk landskap. Angelina Russo

har et bredere kultursosiologisk perspektiv som knytter an museenees digitale utstillingspraksis og mulighetsområde til en større, kulturpolitisk og kulturindustriell kontekst. Museene opplever at de besøkende, deres publikum er endret fra å være konsumenter, elever og passive publikumsgrupper til å være deltakere. Man får etterspørsel etter interaktive løsninger, og kundene inngår selv i den kreative industrien. Teknologien er begynt å fungere nedenfra og opp: Youtube, Wikis, blogger, hoax og andre "forstyrrende" praksiser: Den digitale kompetansen gjør publikum til kreative og selvstendige kulturprodusenter. Hvordan museene, som institusjoner dermed interagerer, strukturer og inngår i nye, meningsskapende praksisformer må derfor tenkes igjen. Man må nå lytte enda mer til borgere og brukere enn før, og forskerne må komme seg helt ut av sine kontorer, mener Dr. Russo. Men det neste paper ble mer en prosjektpresentasjon, og det teoretiske anslaget fra Dr. Russo forsvant i teknologiske detaljer og strategiske utprøvinger av digitale spill og læringsmuligheter for unge (Dream, Anne-Kahr Højland, Danmark). Det er tidvis en tynn hinne mellom på den ene siden manipulasjon og overvåking og på den andre siden, lek, interaksjon og læring.

I den tredje prosjektpresentasjonen ble vi vist nye bruksområder for ipod ved et museum i Colorado, USA (David Watkins, Kristy Sommerlot), nettsider og arkiv/biblioteksfunksjoner basert på opensource-programmer ved kunstmuseet i Rovaniemi (Kaija Kähkönen), et fascinerende virtuelt museum rettet på etablering av et nytt felles-europeisk kulturminneprosjekt basert på Atlanterhavskystens bunkersruiner fra annen verdenskrig (The Atlantic Wall, Eleonora Lupo), et digitalt, men objektstyrt byggesett for "fiskedesign" og mo-

dellering av fiskers virtuelle/reelle overlevelsesmuligheter i et evolusjonsperspektiv (Christian Dindler, Aarhus), og tilslutt, bruk av radio og interaktiv læring gjennom lyd ved Norsk Telemuseum (Torhild Skåtun). Så bar det avsted på museer i Osloregionen: Vikingskipene, Astrup Fearnley Museet, Nobel Fredsenter og Domus Academica ved Universitetet i Oslo. Kvelden ble tilbrakt i det praktfulle art nouveau-bygget til Historisk museum i Oslo sentrum.

Lørdagen kom med sol og lettere vær. I papesesjonen fikk vi en forelesning om lyd og lyddesign, om et nytt finsk nettprosjekt basert på åpen kode (opendimension.org) og en presentasjon av ARCHIE, et belgisk prosjekt med håndholdte guider i et ennå ubygget museum. Stadig sterkere fikk jeg for meg at museene står i fare for en sosial feilorientering i det digitale feltet, hvor man ønsketenker at alle brukerne er unge, teknologikompetente fjortiser, med ipoden og mobilen klar for læring. Derfor falt det godt inn at det neste innlegget i den siste prosjektsesjonen roste den "gammeldage" håndtelefonen, som kunne rettes mot nummererte punkter og hente opp lydinnspillinger for lytting ved gjenstander og montere. En tryllestav ("wand") ble den kalt av Tone Cecilie Simensen Karlgård fra Kulturhistorisk museum i Oslo, og ofte er det enkle det beste. Helt enkelt er det heller ikke, for det kan gjøres avansert, med lys, lyd, scenografi og iscenesettelse. Fra det samme museum ble vi orientert om et prosjekt om "Åpen Arkeologi" hvor ikke bare gjenstandene, men prosessen og arkeologenes arbeid i feltet, ble gjort tilgjengelig (Ingvild S. Andreassen). Så var turen kommet til Charlotte Hultén og Mölndals museum, med en interaktiv, mobilbasert plattform for fotbasert fortelling og rollespill. Siste presentasjonen gjaldt Eydehavnportalen,

et museumsprosjekt som dokumenterer industriell utvikling, arbeiderkultur og lokalsamfunn langs sørlandskysten i Norge.

Etter en diskusjon omkring finansieringsmuligheter, forskningsmuligheter og samarbeidsmuligheter fikk prosjektet Reykjavik 871 +/-2 sin velfortjente pris, og NODEM 06 var avsluttet. Som man ville forvente når en konferanse arrangeres av mennesker med høy teknologisk kompetanse, fungerte teknologien under konferansen utmerket. Fra den ene slidespresentasjonen til den neste, mellom nettoppkobling og skjermavspilling, og mellom håndholdt og faste mikrofoner gikk skiftene umerkbart for seg. For en gangs skyld kunne man slappe av under en hel konferanse og bare se hvordan teknologien kan brukes. Ingen vesentlige kontinuitetsbrudd oppsto i formidlingen, og talere og presentører hadde avslappet kontroll over den digitale teknologien. Tilsvarende var presentasjonen av prosjektene profesjonelt iscenesatt, uten det plagsomme. Man begynner å bli kvitt barnesykdommer; teknologien er her, fremtiden er her. Vi kan få det til nå.

**Tore Slaatta (1957), Oslo. Professor ved Institutt for medier og kommunikasjon, UiO. Arbeider innenfor medie- og kultursosiologisk forskning i Europa med særlig vekt på globaliseringsprosesser innenfor kulturindustrien og institusjonelle utfordringer knyttet til urbanisering og teknologisk endring. Koordinerte medieforskningen i Makt- og demokratiutredningen (1998 - 2003) og har bl.a. utgitt "Den norske medieorden" (2003) og "Digital makt" (2001) og oversatt Pierre Bourdieus "Science de la science et réflexivité til norsk" ("Viten om viten og refleksivitet", Pax, februar 2007).*

E-mail: tore.slaatta@media.uio.no