

Navigation og stemning

En nedskrevet version af oplæg holdt til Kulturarvsstyrelsens tematime *Inspiration til digital kulturformidling*, 18. juni 2007

af Martin Brandt Djupdræt, Moesgård Museum

To essentielle parameter i et besøg i det fysiske museum er navigation og stemning.

Skilte, grundplaner og andre måder at vise navigationsmulighederne sikre at den besøgende finder oplysningerne, oplevelserne og servicefaciliteterne på museet og nemt kan overskue og planlægge besøget. Stemningen er det, der er med til at gøre besøget, oplevelsen og informationer særlige. Udstillingen om Danmarks Oldtid på Nationalmuseet er ved at blive opstillet for femte gang. Der er selvsagt nye oplysninger og fund tilgængelig i dag i forhold til første gang opstillingen skete, men min påstand er, at de stemninger der kommer i rummene og de måder hvorved den besøgende kommer til at overskue udstillingen på, bliver vigtige for den besøgendes oplevelse og bedømmelse af udstillingen end informationerne i udstillingen.



Nyopstillingen af Grauballemanden er et andet eksempel på en historie, der for nylig er blevet revitaliseret. Dels pga. de nye oplysninger der er kommet om moselignet gennem undersøgelserne på bl.a. Århus Sygehus, men også fordi at der er blevet truffet nogle klare valg med hensyn til navigation og stemning. Den besøgende går ned til Grauballemanden og er i et uformidlende mindre rum med ham eller går op af rampen/trappen til et lysere rum med AV-, tekst- og billedformidling af de videnskabelige undersøgelser og de mange historier tilknyttet fundet og fundhistorier.

De to parameter er også oplagte at fokusere på i den digitale formidling.

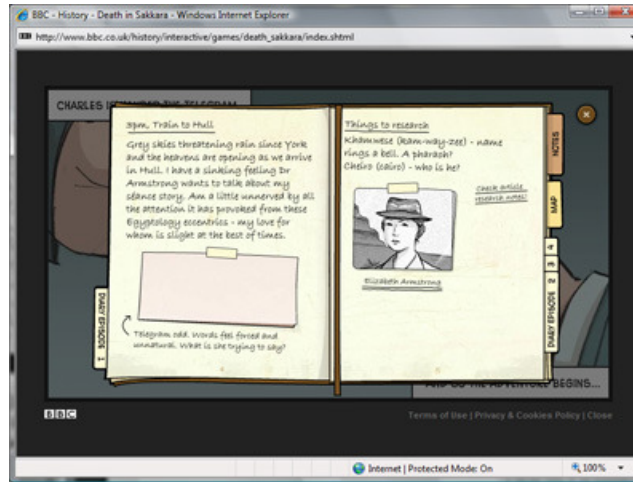
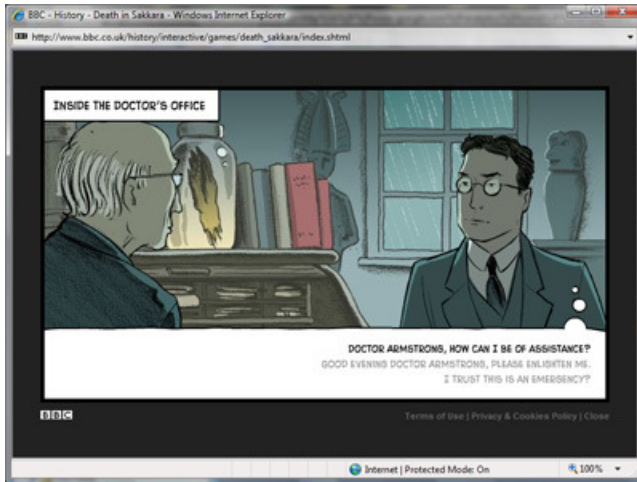
Stemning

Porten til Sarup er et digitalt formidlingsprojekt ved Moesgård Museum. Det tager udgangspunkt i fundene ved den sydfynske lokalitet Sarup, der fortæller en historie om en dødekult. Fundene er dateret til bondestenalderen og består af to faser, Sarup I og Sarup II. Fundene er et fascinerende kompleks, hvor et større landområde af to omgange er blevet afgrænset af vand og af palisader lavet af egestammer. Palisadehegnet til Sarup I var ca. 570 meter langt og anlægget må i alt have bestået af omkring 1300 egestammer. I komplekset var der gange, der også var afgrænset af palisadehegn og særlige områder til kultiske handlinger. Til det store afgrænsede område var der kun en indgang, og det den ledte ind til var et areal tilsyneladende bygget til de døde.

Porten til Sarup er et digitalt formidlings- og undervisningstilbud, der blandt andet indeholder en spildel, hvis handling bygger på Sarup I fundet. Der vil den besøgende skulle løse en række opgaver og gennemgå en række scenarier før porten til Sarup bliver åbnet. Omvendt mange andre spil lavet i læringsmiljøer er det når spillet er gennemført, at den viden spillet bygger på bliver gjort tilgængelig.

Death in Sakkara

En inspirationskilde i opbygningen af Porten til Sarup er sitet Death in Sakkara som BBC står bag. Death in Sakkara er værd at nævne på grund af den stemning spillet arbejder med. Sitetes besøgende følger den engelske journalist Charles Fox's eftersøgning af Elisabeth Armstrong i 1920'ernes Ægypten. Musikken, tegningerne og de simple animationer i spillet er med til at skabe et univers man hurtigt bliver grebet af. Death in Sakkara er et spil som elegant bruger den opdagelsestrang og forskerglæde der er i arkæologi – og mange andre kulturhistoriske videnskaber. Mysteriet om pyramiderne og 1920'ernes Ægypten er taknemmelige emner til at skabe en stemning omkring, men bondestenalderen eller mange andre historiske perioder og problemstillinger kunne formidles godt ved, at der seriøst bliver arbejdet med stemningerne i den digitale formidling.



Skærmdumps fra Death in Sakkara.

Brugeren af sitet kan bl.a. vælge hvilke udsagn vor helt siger, samle spor, gøre notater i sin notesbog og bruge observationerne senere til at løse opgaverne, f.eks. at få adgang til et pengeskab på et hotelværelse i Cairo.

Death in Sakkara kan opleves med lyd, animation og så videre på:
http://www.bbc.co.uk/history/ancient/egyptians/launch_gms_death_sakkara.shtml

Porten til Sarup er støttet af Undervisningsministeriets og Kulturministeriets tilskudspulje til udvikling af digitale undervisningsmidler og vil blive lanceret i 2008. Projektets faglige indhold bygger på 30 års forskning i området forestået af dr. phil. Niels H. Andersen fra Moesgård Museum, der udover at stå som projektleder også er den faglige garant. Illustrationerne til sitet bliver lavet af Jan Solheim. Projektets initiativtagere og centrale medarbejdere er Camilla Bjarnø og Maria Isenbecker og deres arbejde med projektet kan følges på bloggen <http://portentilsarup.blogspot.com/>.

Navigation

Navigation på hjemmesider gennem menuer er praktiske og kan være overskuelige. Det kan også blive en meget uoverskuelig navigationsform, hvis strukturen i menuopbygningen ikke er gennemtænkt eller hvis der bliver valgt menubetegnelser, der ikke tager højde for brugernes kendskab til stoffet eller brugernes konnotationer til ordene.

En navigationsform jeg gerne vil slå lyd for er den menuløse navigation, forstået som en navigation på sitet der ikke er afhængig af en topbar eller den velkendte venstremenu. Inspirationen til denne form for navigation er i al sin banalitet navigationen i den virkelige verden.

En rummelig navigation gennem rum opbygget i 3D og med klikbare er en mulighed. Sitet på skibet Skuldelev 2 i Vikingskibsmuseets formidlingsprojekt www.stigombord.dk benytter sig af det. Det sammen gør Moesgård Museums formidlingsprojekt om storstensgrave ved Mariager Fjord, der bliver lanceret i løbet af sommeren 2007.

Googles produkter Googlemap er et stykke software der forholdsvis nemt gør det muligt at placere hotspot på en geografisk kort og/eller på et satellitfoto og dermed lade navigationen ske gennem det landkortmedie som vi fra den fysiske verden er vant til at navigere os ud fra. Et formidlingsprojekt fra museumsverdenen der vil gøre brug af Googlemap som navigation er www.havhingsten.dk der i juli og august 2007 følger en sejlads fra Roskilde til Dublin med en rekonstruktion af et vikingskib.



Skilte, som det fra ZOO, placeret i kort, billeder og så videre er en måde at integrere en form for menustruktur i en kontekst vi kender fra navigationen i den virkelige verden.

Denne navigation skal bruges i sitet <http://www.stederdervar.dk/da/> der er et site, der var et forprojekt til www.stigombord.dk. Sitet Stedet der var er p.t. (juni 2007) under ombygning, men vil løbende blive udbygget.



Én verden – 1000 historier

I forbindelse med Moesgård Museums nye store etnografiske særudstilling Én verden – 1000 historier vil der blive lavet et eget site. Navigationen i forsiden og i to af de fire underpunkter til forsiden vil ske gennem en oversigtsplan over udstillingen.

Forsiden til sitet kommer ikke helt til at se ud som vist, men navigationsprincippet bliver at der ikke vil være menubarer, men at navigationen vil ske ved at sitets brugere kan klikke på et af de fire rum, Magasinet, Izozog – et sted i verden, Det røde rum og Skatkammeret og dermed komme hen til de historier de rum og genstandene i de rum har med sig.

Kortet der her er brug er det samme som det, den besøgende møder, når de ser udstillingen på Moesgård Museum.

Udstillingen viser mere en 2500 genstande fra Moesgårds etnografiske samlinger og kan ses fra den 9. juni 2007 til den 24. marts 2008.

Sitet til udstillingen vil blive lanceret til juli og får følgende url: http://www.hum.au.dk/moesgaard/en_verden/

Er navigation gennem kort, 3D rum osv. den bedste form for navigation?

Nej ikke altid, men det er menunavigationen nødvendigvis heller ikke. Jeg mener ikke man behøves at være så bange for at eksperimentere med den måde brugeren finder rundt på et site. Vigtigt er der et lave en navigation som er umiddelbar forståelig og som brugeren intuitiv kan forholde sig til. Virkelighedens navigationsformer er noget der er meget gennemprøvet og som jeg mener det er oplagt at eksperimentere med i netformidlingen.

Besøg sitet til *En verden – 1000 historier til juli* og få nogle af de mange historier genstande gemmer og tag bagefter til Moesgård Museum og se udstillingen og genstandene – og den stemning kun den fysiske rum kan skabe.

Yderligere informationer om de digitale projekter Porten til Sarup og storstensgrave ved Mariager Fjord kan fås hos Camilla Bjarnø, e-mail: moescb@hum.au.dk.

Yderligere information om www.stigombord og www.havhingsten.dk kan fås hos henholdsvis Tore Dalsgaard, e-mail: tore@vikingeskibsmuseet.dk og Preben R. Sørensen prs@vikingeskibsmuseet.dk. Yderligere oplysninger om www.stedetdervar.dk kan fås hos Martin Brandt Djupdræt og Tore Dalsgaard.

To link vil jeg afslutningsvis anbefale. Det ene er dette site

<http://www.moesmus.dk/page.asp?sideid=70&zcs=4> under Moesgård Museums hjemmeside

www.moesmus.dk, hvor der er link til alle de udstillings-subsite og udgavnings-subsite Moesgård har lavet. At lave disse emneorienterede subsite er en praksis som Moesgård Museum gerne vil fortsætte med. Det andet er et youtube for webnørder. Brug følgende url: <http://code.google.com> og vælg link til tech talk. Der er der videopræsentationer af foredrag om nettets muligheder og udvikling, blandt andet om brugen af Googlemap og det fysiske rum contra cyberspace.

Martin Brandt Djupdræt

Leder af formidlingsafdelingen

Moesgård Museum

E-mail: moesmbd@hum.au.dk