

Evaluering af Speed Limits

Udarbejdet af Mikkel Toudal
Juni 2010

Indledning

Speed Limits er beskrevet på følgende måde i projektbeskrivelsen fra den 26. juni 2008:

"SPEED limits er et reality-udstillingsprojekt, som blander flere genrer, og som reflekterer over temaerne fart og langsomhed i en moderne kultur.

Det er projektets intention at:

a) introducere en ny interaktiv tilgang til en uformel museumsbaseret læring rettet mod unge og med det sigte at gøre sjældne museumsgæster til kuratorer og aktive indholdsproducenter og b) bidrage til at etablere og lancere en ny virtuel, global platform."

De to hovedformål med projektet var altså:

1. Nye læringsformer og nye målgrupper på kunstmuseet.
2. Etablering af en teknologisk platform som basis for ambitionerne for den virtuelle museumsverden.

Det centrale i Speed Limits er betoningen af samspillet mellem den fysiske og virtuelle udstilling samt gæsternes deltagelse i skabelsen af den virtuelle udstilling. Projektet er baseret på den vigtige antagelse, at det "... er nyskabende i forhold til inddragelse af en række nye brugere og specifikt henvender sig til en for et kunstmuseum atypisk målgruppe, der gennem inddragelsen vil blive involveret i en tovejs indholdsproduktion".

Som det vil fremgå af evalueringen krævede udviklingen af den teknologiske platform så mange ressourcer, at fokus for projektet blev udviklingen af teknologien og i mindre grad målene om læring og nye målgrupper på kunstmuseet. Ændringen i fokus har også betydet ændring i hovedspørgsmålene for evalueringen.

I evalueringen sættes derfor fokus på samarbejdet mellem Bornholms Kunstmuseum og Stanfords Humanities Lab, og de overordnede spørgsmål for evalueringen er følgende:

Hvilke elementer i samarbejdet mellem Bornholms Kunstmuseum og Stanford Humanities Lab har kunstmuseet draget nytte af ved:

- 1) Udstillingen om Jais Nielsen og
- 2) fremtidige udstillinger og formidlingsprojekter?

Den del af Speed Limits, der var direkte relateret til Bornholms Kunstmuseum, var finansieret af en bevilling fra Forsknings- og Innovationsstyrelsen på ca. 2,4 mio. kr. Projektet blev ledet og administreret af Museumsdirektør Lars Kærulf Møller.

Speed Limits var et samarbejde mellem Humanities Lab fra Stanford University, Bornholms Kunstmuseum og Center for Regional og Turisdeforskning.

Evalueringsgrundlag

I det oprindelige oplæg til evaluering fra efteråret 2008 var der lagt op til en virkningsevaluering med fokus på hvordan projektets målsætninger vedrørende læring og ny målgrupper blev opfyldt. Det oplæg til evaluering forudsatte, at teknologien var på et niveau, hvor den i vid udstrækning kunne tilpasse sig de museumsfaglige målsætninger i projekter. Som eksempel på det urealiserede kan nævnes, at den virtuelle Jais Nielsen udstilling skulle have været tilgængelig på nettet, og der i projektet fx tales om, at en avatar (inkarnation af bruger/person) i den virtuelle verden skal uddele spørgeskemaer til brugerne.

Blandt alle deltagere i projektet er der enighed om, at teknologien ikke nåede det oprindeligt planlagte niveau, og det niveau man nåede i den version, der blev præsenteret for publikum var først klar umiddelbart før udstillingen blev åbnet, derfor havde museets folk ikke haft mulighed for at gøre sig fortrolige med teknologien, så de kunne anvende den museumsfagligt.

Derfor er der også enighed om, at projektet aldrig kom i nærheden af at opfylde de oprindelige ambitiøse mål vedrørende nye brugere og læring.

Samtidig fremhæver Stanford og Bornholms Kunstmuseum begge, at den teknologiske platform lover så godt for den fremtidige anvendelse, at det i sig selv har været projektet værd. Som Henrik Bennetsen udtrykker det: "Dette er begyndelsen på en dialog". Derfor er projektet blevet fortsat med nye midler. "Uden fortsættelsen ville projektet have været en fiasko", siger Lars Kærulf.

At vurdere målopfyldelse i projektet nærmere vil altså ikke tilføje noget nyt til den eksisterende viden om projektet. Heller ikke en virkningsevaluering af de enkelte ideer om læring og brugerinddragelse vil give mening, når de teknologiske forudsætninger ikke var til stede.

Da det ikke har været hensigten, at evalueringen skulle evaluere den teknologiske platform i sig selv blev det i efteråret 2009 besluttet, at evaluering skulle se på, hvilke elementer i samarbejdet mellem Bornholms Kunstmuseum og Stanford Humanities Lab, som kunstmuseet har draget nytte af ved:

- 1) Udstillingen om Jais Nielsen og
- 2) fremtidige udstillinger og formidlingsprojekter?

Kriterier

Ud fra det overordnede spørgsmål benyttes følgende kriterier i vurderingen af samarbejdet i Speed Limits:

1. I hvilken grad har Jais Nielsen udstillingen nået en større målgruppe end en traditionel udstillingsform ville give?
2. Hvordan er museets brugere blevet inddraget i indholdsproduktionen i forbindelse med udstillingen om Jais Nielsen?
3. I hvilken grad har Speed Limits styrket Kunstmuseets teknologiske kompetencer og mulighederne for at anvende disse kompetencer?
4. Hvordan vil Bornholms Kunstmuseum bruge resultaterne fra samarbejdet?
5. Hvordan vurderer Stanford projektet – og vil de fortsætte samarbejdet?
6. Hvordan har projektet påvirket museets tilstedeværelse på internettet?

Disse spørgsmål vil derfor også disponere rapporten. Projektets kosteffektivitet vil ikke blive forsøgt vurderet, da det vil være svært – hvis ikke umuligt – at opstille alternative måder for museets at opnå lignende kompetencer og netværk.

Metode

Evalueringen er baseret på tilgængeligt materiale om samarbejdet og interviews med de centrale personer i samarbejdet.

Interviews er valgt som udgangspunkt, da det er samarbejdet, der er i fokus for undersøgelsen, og de endelige resultater i form af øgede besøg på museet og ændring af udstillingspraksis og formidling først vil vise sig på længere sigt. Der er gennemført interviews med følgende personer:

- Museumsdirektør Lars Kærulf Møller (LKM), Bornholms Kunstmuseum
- Kustode Lene Wolfsberg (LW), Bornholms Kunstmuseum
- Projektleder Henrik Bennetsen (HB), Stanford University
- Professor Jeffrey Schnapp (JS), Stanford University

Desuden er inddraget materiale fra konsulent Karin Larsens interviews med brugere af den teknologiske platform, der blev gjort tilgængelig på Bornholms Kunstmuseum. Projektets grundlag og gennemførelse er også blevet drøftet med Karin Larsen, der har været kontaktperson mellem CRT og Bornholms Kunstmuseum.

Analyse

I hvilken grad har Jais Nielsen udstillingen nået en større målgruppe end en traditionel udstillingsform ville give?

Konklusionen på dette spørgsmål er entydigt, at det virtuelle rum ikke har givet kontakt til en større gruppe af potentielle museumsbrugere.

Ingen af de interviewede hævder, at Jais Nielsen udstillingen har nået en større målgruppe ved koblingen til 3D-plattformen end det ellers ville være tilfældet. Kun LW og KL anfører, at computerne på kunstmuseet måske fastholdt nogle unge gæsters opmærksomhed længere end det ellers ville være tilfældet. De unge brugere, som KL har interviewet, vurderer også den virtuelle udstilling som mere interessant end den fysiske udstilling. Generelt angives dog, at det er ideen med en virtuel udstilling, der er tiltalende og det produkt brugerne blev præsenteret for var langt fra imponerende.

Såvel LKM og JS mener, at den manglende repræsentation på internettet var skyld i, at man ikke nåede ud til en bredere målgruppe. En bedre integration med internettet synes at være en forudsætning for en effekt på nye målgrupper, men om det er tilstrækkeligt for at nå målgrupperne, må de fremtidige initiativer vise. Det skal også bemærkes, at der – bortset fra opstillingen af de tre computere på kunstmuseet – ingen kobling var mellem det fysiske og virtuelle rum for udstillingen. Den virtuelle udstilling eller rum er fx ikke nævnt i kataloget, og primo april 2010 ses ingen spor af det virtuelle rum på museets hjemmeside.

Periodiske tekniske problemer på kunstmuseets computere begrænsede udbyttet for nogle de brugere, der besøgte udstillingen, men det havde ingen afgørende betydning for vurderingen af udstillingens mulighed for at nå nye målgrupper.

Museets personale iagttog, at en del af museets "stamgæster" også var interesseret i den virtuelle udstilling, hvilket viser at museets forventning om uddybning af museets rolle kan være lige så vigtig som kontakten til ny målgrupper.

Hvordan er museets brugere blevet inddraget i indholdsproduktionen i forbindelse med udstillingen om Jais Nielsen?

Konklusionen er, at museets brugere ikke i nævneværdigt omfang er blevet inddraget i indholdsproduktionen.

LKM vurderer, at læringsudbyttet var sparsomt, samt at interaktiviteten var begrænset, da der var få værker at vælge mellem, og

brugerne ikke kunne lægge eget materiale ind. Det svarer til reaktionerne fra brugerne, der kun i få tilfælde brugte "curator mode".

LKM fortalte, at problemer med færdiggørelsen af 3D-plattformen på Stanford betød, at Bornholms Kunstmuseum ikke havde mulighed for at gøre sig fortrolig med de tekniske muligheder og dermed kun i begrænset omfang kunne integrere det virtuelle rum i udstillingen. De teknologiske muligheder var således langt fra de muligheder, projektbeskrivelsen baserede sig på.

LW fortalte, at gæsterne faktisk var usikre på, om de måtte røre de opstillede computer i forbindelse med udstillingen. Det afspejler det manglende skiltning ved computerne, men usikkerhed viser også, at den traditionelle rolle som museumsgæst kan være svær at gøre op med: Hvis man er usikker på, om computerne må berøres, så er det en væsentlig barriere for, at gæsterne udnytter de muligheder, der er i den virtuelle udstilling.

LKM nævnte, at enkelte gæster, der arbejdede med "curator mode" ønskede at få resultatet af deres arbejde med hjem i elektronisk form. Det kunne ikke lade sig gøre, men vidner om et potentiale i ideen. Her vil der imidlertid være et rettighedsspørgsmål, som skal løses, inden museerne kan give adgang til kopier af deres værker på internettet.

I hvilken grad har Speed Limits styrket Kunstmuseets teknologiske kompetencer og mulighederne for at anvende disse kompetencer?

Kompetencerne er blevet øget i kraft af museets stigende opmærksomhed og bevidsthed om de teknologiske muligheder, der er til rådighed for et museum. Da det primært er LKM, der har arbejdet med projektet på museet, mener han også, at det primært er hos ham selv, at ændringerne i opmærksomheden på teknologien er sket, men det har smittet af på hele museet.

Konkret har denne kompetence endnu ikke givet så mange udtryk, men LKM forventer, at museet i efteråret 2010 vil lancere en større satsning på en virtuel del af museet baseret på de faste samlinger.

Museet har stort set ikke et IT-beredskab i huset og var under projektet afhængig af Stanford (og til dels CRT), når det galt opsætning mv. af IT-systemerne. LKM bemærker, at det har ført til overvejelser om at knytte de kompetencer tættere til museet ved en ansættelse.

Projektsamarbejdet med Stanford videreføres nu i andet regi, og museet vil derigennem have mulighed for at anvende sine kompetencer.

Hvordan vil Bornholms Kunstmuseum bruge resultaterne fra samarbejdet?

Et hovedargument for at vælge en så potentielt banebrydende løsning på museets udfordringer med brug af ny teknologi, som 3D-plattformen fra Stanford repræsenterer, er, at museet dermed har mulighed for netop at skabe en ny form for museumsoplevelse og læring. LKM vil derfor bruge resultaterne fra projektet til at skabe en helt ny form for museumsoplevelse, hvor interaktivitet står i centrum.

Derfor anfører LKM også, at det var helt afgørende for ham, at projektet blev videreført, så museet også kan høste frugterne af det udviklingsarbejde, der er foregået i Speed Limits. De første konkrete resultater forventer LKM at vise i efteråret 2010, hvor en virtuel del af museet gøres tilgængelig på internettet.

Samarbejdet med Stanford er også et aktiv i forhold til andre samarbejdspartnere, hvor Kunstmuseets relation til Stanford kan give troværdighed og den nyskabende teknologi kan vække interesse.

Hvordan vurderer Stanford projektet – og vil de fortsætte samarbejdet?

Såvel JS og HB fra Stanford vurderer samarbejdet meget positivt og fremfører, at det fortsatte samarbejde vidner om samarbejdets succes.

At samarbejdet oprindeligt kom i stand ved en lidt tilfældig kontakt (LKM kontaktede HB efter at have set ham i et tv-indslag), hvor det viste sig, at Stanfords og Bornholms Kunstmuseums interesser i teknologiudvikling kunne mødes. Stanfords Humanities Lab ønskede at styrke sit teknologiske fokus og manglede en god case, hvor teknologien kunne afprøves. Samtidig søgte museet efter en måde at opfylde kravene fra det såkaldte udvidede museumsbegreb, hvor brugerinddragelse og interaktivitet står i fokus.

En vurdering af udbyttet i forhold til udgifterne er ikke en del af denne evaluering, men det er klart, at et samarbejde med et prestigefuldt universitet som Stanford også kræver, at man kan finde de nødvendige midler til at finansiere samarbejdet.

Efter en "midtvejskrise" for projektet i juni 2009, hvor det viste sig, at den udviklede platform ikke levede op til museets krav om interaktivitet, fortæller HB, at Stanford mobiliserede anseelige res-

sourcer i form af programmører og designere til at færdiggøre platformen – særlige i den afsluttende fase op til udstillingens åbning i september 2009.

Hvordan har projektet påvirket museets tilstedeværelse på internettet?

Ifølge LKM har projektet endnu ingen virkning haft for museets tilstedeværelse på internettet, og der ses heller ikke spor af den virtuelle del af Speed Limits på museets hjemmeside. I en anden sammenhæng siger LKM dog, at den stigende bevidsthed om teknologiens muligheder har givet udslag i, at museet har fået en profil på Facebook, som dog ikke bruges meget.

Som tidligere nævnt planlægges, at en virtuel del af museet gøres tilgængelig på internettet i efteråret 2010.

Øvrige bemærkninger

Følgende tæt forbundne spørgsmål kommenteres kort, inden der konkluderes på evalueringens hovedspørgsmål:

1. Hvordan vurderes kunstmuseets ambitiøse satsning på nyudvikling af teknologi i forhold til anvendelse af eksisterende muligheder?
2. Hvordan vurderes vægtning mellem teknologiske mål og museumsfaglige mål i projektet?
3. Hvordan vurderes (de manglende) umiddelbare resultater i forhold til potentialet i processen?

Ad 1. Kunstmuseet har investeret midler i et udviklingsprojekt, hvor resultatet på ingen måde var klart, da samarbejdet blev indledt, og hvor platformen fortsat mangler at bevise, hvordan museet fuldt ud kan drage nytte af de teknologiske muligheder, selvom der tegner sig et tydeligere billede af mulighederne nu end ved samarbejdets begyndelse.

Hvis kunstmuseet havde ønsket at inddrage ny målgrupper eller engagere de eksisterende gæster ved brug af teknologi, ville der sandsynligvis være mange andre måder både billigere og på kort sigt mere effektive end den ambitiøse løsning, som blev valgt.

Når projektet Speed Limits vurderes må det derfor være klart, at det var et ambitiøst og risikabelt projekt, men på den anden side også et projekt, som det er enestående, at et dansk (for ikke at tale om bornholmsk) museum bliver del af.

Ad 2. De centrale aktører i projektet (LKM, HB og JS) er alle enige om, at udviklingen af teknologien i projektet fik en langt mere

fremtrædende rolle end oprindeligt planlagt. Teknologien var også central i projektbeskrivelsen, men det var forventet, at den langt tidligere i projektet var på et stadium, hvor den kunne anvendes til at angribe de museumsfaglige problemstillinger i projektbeskrivelsen.

HB beskriver et centralt møde i juni 2009, hvor LKM på et møde med Stanford kraftigt understreger, at platformen på det tidspunkt ikke lever op til de krav om interaktivitet, museet som minimum forventer. Det medfører en kraftig omkalfatring af platformen, men ellers viser interviewene, at de centrale aktører har og har haft en fælles forståelse af, at teknologiudviklingen står i første række og den museumsfaglige anvendelse (ind til videre) må være sekundær. Den fælles forståelse udspringer naturligvis af, at projektet uden et resultat i form af en anvendelig teknologi ikke kan komme videre, men den rummer en fare for, at de museumsfaglige mål glider i baggrunden.

Ad 3. Misforholdet mellem projektbeskrivelsens oprindelige målsætninger og de aktuelle resultater er tydelige: Teknologien er ikke færdigudviklet og resultaterne i forhold til museumsfaglige mål er ikke opfyldt.

Samtidig fremfører de centrale aktører i projektet, at den udviklede platform ikke bare er nyskabende, men også fremtidssikret. HB fastslår også, at selvom det mere er en platform, der er udviklet, i modsætning til et færdigt program til brugerne, så mener han, at projektet er nået langt, fordi det er så banebrydende en teknologi, der er udviklet, hvilket også viser sig i form af den interesse, der er fra andre sider. LKM anfører også, at midlerne i projektet i højere grad har været "procespenge" end "resultatpenge".

Projekt afspejler altså i ekstrem grad et misforhold mellem målsætninger og resultater, der ofte ses i udviklingsprojekter, men derfor kan resultaterne sagtens være gode og måske banebrydende, men det kan ikke afgøres ud fra de tilgængelige resultater, uanset hvor lovende de ser ud.

1.1 Konklusion

Hvilke elementer i samarbejdet mellem Bornholms Kunstmuseum og Stanford Humanities Lab har kunstmuseet draget nytte af ved:

1. Udstillingen om Jais Nielsen?
2. Fremtidige udstillinger og formidlingsprojekter?

Når det gælder museets konkrete udbytte i forhold til udstillingen om Jais Nielsen, er konklusionen, at museet kun i ringe grad fik

nytte af samarbejdet, da teknologien ikke blev direkte integreret i udstillingen, blandt andet fordi den teknologiske platform blev sent færdig og ikke havde alle de oprindeligt ønskede faciliteter. Det skal dog bemærkes, at flere besøgende oplevede muligheden for at afprøve teknologien som et interessant supplement til den fysiske udstilling, uanset platformens mangler.

Elementerne i samarbejdet mellem museet og Stanford til fremtidige initiativer, der skal fremhæves på grundlag af undersøgelsen er følgende:

- A. Adgang til nyskabende teknologi.
- B. Grundlæggende udvikling af bevidstheden hos museets ledelse om den nyeste teknologiske muligheder for museet.
- C. Vigtig positionering af museet i internationalt samarbejde.

Den teknologiske platform, der er udviklet i Speed Limits og nu videreudvikles, vil sandsynligvis allerede fra efteråret 2010 kunne bruges af museet, så man herved får mulighed for at skabe en virtuel del af museet med nyskabende teknologi.

Samarbejdet med Stanford har givet museets ledelse en enestående mulighed for følge og deltage i den seneste udvikling inden for anvendelsen af 3D-teknologi på museer. Netop det forpligtende og resultatorienterede samarbejde (uanset at resultaterne ændrede sig i processen) med et førende amerikansk universitet, har betydet en væsentlig ændring i museumsledelsens opfattelse af de muligheder som teknologien tilbyder for fremtidens museumsdrift.

Samarbejdet med Stanford har også gjort Bornholms Kunstmuseum interessant for andre partnere, hvilket i første række gælder teknologiudviklingen, men også ser ud til at smitte af på andre områder.

De to hovedformål med projektet var:

- 1. Nye læringsformer og nye målgrupper på kunstmuseet.
- 2. Etablering af en teknologisk platform som basis for ambitionerne for den virtuelle museumsverden.

Konklusionen er her, at der i projektet ikke blev etableret nye læringsformer, museet fik heller ikke etableret kontakt til nye målgrupper. Arbejdet med projektet har imidlertid givet museet værdifulde erfaringer i forhold til fremtidige teknologiske initiativer, der skal ændre mulighederne for læring og tiltrække nye grupper til museet. Samtidig vil erfaringen kunne danne grundlag for mere realistiske forventninger til nyudviklet teknologisk læringspotentialer.

Målsætningen om etablering af en teknologisk platform må konkluderes at være næsten opfyldt. Platformen mangler fortsat en "overbygning" eller konkrete applikationer, der gør platformen direkte anvendelig i forhold til museumspublikummet. Der er derfor fortsat en vis risiko forbundet med, hvordan platformen nyttiggøres konkret på museet. Til gengæld synes løsningen at være banebrydende i forhold til etablering af virtuelle museumsverdener, og kunstmuseet har derfor en mulighed for at få en førende position på dette område.

Som opsummering på konklusionerne er følgende forhold centrale:

- Projektet blev væsentligt anderledes end projektbeskrivelsen, hvilket indebærer en højere risiko og manglende målopfyldelse.
- Den teknologiske platform tegner mere nyskabende end forventet i projektbeskrivelsen.

Kunstmuseet har placeret sig centralt internationalt ved at indgå i samarbejdet med Stanfords Humanities Lab.

Bilag:

1. Brugernes vurdering af Speed Limits, Karin Topsøe Larsen, januar 2010.
2. Interview med Henrik Bennetsen
3. Interview med Lars Kærulf Møller
4. Interview med Lene Wolfsberg
5. Mail fra Jeffrey Schnapp