

SHARING IS CARING

Åbenhed og deling i kulturarvssektoren

Redaktion
Merete Sanderhoff

SMK 



Statens Museum for Kunst
National Gallery of Denmark



Sharing is Caring

SHARING IS CARING

Åbenhed og deling i kulturarvssektoren

Redaktion

Merete Sanderhoff

Bidragydere

Michael Peter Edson · Merete Sanderhoff · Jill Cousins
Martin von Haller Grønbæk · Henrik Jarl Hansen
Christian Ertmann-Christiansen · Tobias Golodnoff
Miriam Lerkenfeld · Lars Lundqvist · Jacob R. Wang
Shelley Bernstein · Sarah Giersing · Lise Sattrup
Nana Bernhardt · Jasper Visser · Nanna Holdgaard
Bjarki Valtysson · Ditte Laursen · Lars Ulrich Tarp Hansen
Theis Vallø Madsen · Lene Krogh Jeppesen · Peter Leth

Statens Museum for Kunst

Sharing is Caring 2014
Åbenhed og deling i kulturarvssektoren

Faglig redaktion og tilrettelæggelse: Merete Sanderhoff

Forlagsredaktion: Sven Bjerkhof

Grafisk design: Narayana Press

Oversættelser fra engelsk til dansk: Néné la Beet

Oversættelser fra dansk til engelsk: René Lauritsen

Korrektur: Kirsten Nauja Andersen

Billeder: Alle billeder bærer Creative Commons licenser. Den specifikke licens er angivet ved hvert enkelt billede.

Repro, tryk og indbinding: Narayana Press, Odder

Typografi: ITC Slimbach og Source Sans Pro

Papir: Arctic matt 90 g (materie) og Invercote 270 g (omslag)

CC BY 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) – Forfatterne og Merete Sanderhoff



ISBN 978-87-92023-61-2

Udvendigt omslag: Foyerscenen, DR Koncerthuset, venue for *Sharing is Caring* 2012. Foto CC BY 2.0 Merete Sanderhoff.

Indvendigt omslag: Studie 4, DR Koncerthuset, venue for *Sharing is Caring* 2011. Foto CC BY-SA 2.0 Lars Lundqvist.

sharingiscaring.smk.dk

Udgivet af Statens Museum for Kunst, København

Støttet af Kulturstyrelsen



Indhold

Forord 9

Boom 12

Michael Peter Edson

Det er dit 20

Om åbenhed og deling på Statens Museum for Kunst

Merete Sanderhoff

1. At opfinde det digitale hjul 20
2. Et væld af muligheder 31
3. Billeder og tilgængelighed 38
4. SMK digital 1.0 41
5. Kunsthistorie på nettets præmisser 44
6. Fri billeddeling nu! 53
7. Sharing is Caring opstår 62
8. Det er din kulturarv. Brug den 68
9. Mulighederne åbner sig 90
10. Et 100 % digitalt museum? 103
11. Noter 114
12. Litteratur og kilder 126

En digital kulturarvsvædd 132

Jill Cousins

GLAMourøs remix 141

Åbenhed og deling for kulturinstitutioner

Martin von Haller Grønbæk

**Mod en fælles dansk infrastruktur for
samlingshåndtering og formidling 154**

Henrik Jarl Hansen og Christian Ertmann-Christiansen

Digitalisering og formidling af DR's arkiver 161

– et innovationsprojekt

Tobias Golodnoff og Miriam Lerkenfeld

Åbne data i det svenske Riksantikvarieämbetet 169

Lars Lundqvist

Digital kulturarv 178

Det lange perspektiv og bæredygtighed

Jacob R. Wang

GO 186

Kuratering i samarbejde med Brooklyns borgere

Shelley Bernstein

At dele autoriteten 199

Brugernes billeder som fremtidens kulturarv?

Sarah Giersing

**Museer og kulturinstitutioner som rum
for kulturelt medborgerskab 207**

Nana Bernhardt og Lise Sattrup

**Museernes fremtid handler om
holdning, ikke teknologi 212**

Jasper Visser

Perspektiver på deltagelse i sociale medier 221

Nanna Holdgaard og Bjarki Valtysson

Mødet med museumsgæsten 226

Uddeling af mobile guider i museets billetsalg

Ditte Laursen

Hvordan vi rider på den digitale bølge 232

Lars Ulrich Tarp Hansen

Deling er avantgarde 239

Theis Vallø Madsen

@skattefar 244

På vej mod en myndighed i øjenhøjde

Lene Krogh Jeppesen

Åbne licenser åbner undervisningen 251

Peter Leth

Om forfatterne 256

Billedlicenser 264

Forord

“Seid umschlungen Millionen! Diesen Kuß der ganzen Welt!”

Friedrich von Schiller, 1785

Oplysningstiden fostrede drømme om en forenet menneskehed, der byggede på oplysning, uddannelse og lige adgang til at deltage i samfund og kultur. Med digitale teknologier har vi fået nye muligheder for at opfylde denne drøm. Millioner, ja milliarder, af mennesker verden over er i dag forbundne via internettet, hvor de har adgang til at kommunikere, lære, udveksle, udvikle, skabe og dele med hinanden. Oplysningstanken udgør fortsat en vigtig kerne i den moderne kulturarvssektor. Hvordan griber vi denne unikke chance for, at vores institutioner og virke kan understøtte en forbunden verden? Antologien her er et bud på dette omfattende og komplekse spørgsmål.

Begrebet ‘Sharing is Caring’ går igen i mangfoldige sammenhænge, fra velgørenhedsprojekter til fildelingstjenester. Hvilken betydning har det i en kulturarvskontekst? Kulturarven tilhører os alle. Den er skabt af – og for – alle slags mennesker. Digitaliseringen af den fysiske kulturarv betyder, at den kan komme ud af magasiner og museumsale, bibliotekshylder og arkivskuffer, og lande i hænderne på verdens borgere. Når kulturarven er digital, kan den deles og bruges uden hindring. Den kan samples, remixes, embeddes, illustrere nye fortællinger og bevæge sig i nye medier, pryde bøger, plakater og offentlige rum, fremme forskningen og få idéerne og kreativiteten til at blomstre. Når kulturarven er digital, åben og delbar bliver den fælleseje, noget der er lige ved hånden til hverdag. Den bliver en del af os.

BAGGRUNDEN FOR ANTOLOGIEN

- Denne antologi udspringer af Sharing is Caring seminarerne 2011 og 2012. Talerne har omsat deres indlæg til artikler, som afspejler seminarrets forskellige formater – fra keynotes til ignite talks. Og jeg har som arrangør kunnet bidrage med en mere dybdegående artikel om de internationale tendenser, der har ansporet seminarerne, og som har drevet udviklingen i min egen institution.*
- Antologien spænder vidt i temaer og indfaldsvinkler. Der er bl.a. bidrag fra museumsfolk, universitetsforskere, offentlige forvaltere, en advokat og en skolelærer. Den røde tråd er at undersøge de nye muligheder for at åbne op og dele viden og ressourcer, som digitaliseringen medfører.
- Et par af talerne har desværre ikke haft mulighed for at bidrage til antologien. Men samtlige bidrag fra Sharing is Caring seminarerne er dokumenteret på video og kan ses på nettet (<http://vimeo.com/channels/sharingiscaring>)
- Antologien bærer Creative Commons licensen CC BY 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) Det betyder, at alt indhold må deles, samples, og genbruges i nye kontekster – blot du krediterer kilden.**

* Min artikel har en forholdsvis lang indledning, der redegør for min faglige baggrund og særlige tilgang til digital museumspraksis (s. 23-31). De læsere, der ønsker at gå direkte til artiklens case studie om udviklingen af digital museumspraksis på Statens Museum for Kunst, kan begynde læsningen på s. 31.

** Enkelte illustrationer bærer en anden Creative Commons licens, som er angivet ud for det givne billede. Læs mere om de anvendte billedlicenser bagest i antologien.

Tak

Min varmeste tak til alle, der har bidraget til at gøre Sharing is Caring til et vigtigt knudepunkt for videndeling og udvikling i den danske kulturarvssektor. Tak til alle talerne: Michael Edson, Shelley Bernstein, Jasper Visser, Jill Cousins, Martin von Haller Grønbæk, Lars Lundqvist, Bo Weymann, Jacob R. Wang, Tobias Golodnoff, Miriam Lerkenfeld, Henrik Jarl Hansen, Christian Ertmann-Christiansen, Lars Ulrich Tarp Hansen, Sarah Giersing, Ellen Pettersson, Lene Krogh Jeppesen, Ditte Laursen, Peter Leth, Theis Vallø Madsen, Lise Sattrup, Nana Bernhardt, Bjarki Valtysson og Nanna Holdgaard for at oplyse og inspirere os. Tak til Charlotte S. H. Jensen, Axel Harms, Ditte Maria Bergstrøm, Jonas Heide Smith og Mikkel Thelle for idéer og sparring til koncept og program. Ikke

mindst tak til medarrangørerne fra ODM: Hans Henrik Appel, Sofie Paisley, Nils M. Jensen og Lotte Hviid Dhyrbye, fra DR: Tobias Golodnoff, Miriam Lerkenfeld og Birte Lykke Rabjerg, og fra MMEx: Pernille Lyngsø, Mie Ellekilde og Lone Hedegaard Kristensen, for at omsætte de mange gode idéer til virkelighed.

Tak til rådgivere og inspirationskilder Allegra Burnette, Lizzy Jongma, Jesse Ringham, James Davis, Shelley Bernstein, Nina Simon, Michael Edson, Hein Wils, Loïc Tallon, Lars Lundqvist, Martin von Haller Grønbæk, Peter Leth, Jacob Wang og Charlotte S.H. Jensen for jeres altid beredvillige og generøse råd, vejledning og venskab.

Tak til alle mine fantastiske kolleger på Statens Museum for Kunst for aldrig svigtende hjælpsomhed og tillid: Sarah Søgaard Grøn, Mette Houlberg Rung, Pernille Feldt, Sven Bjerkhof, Mathilde Schytz Marvit, Annette Rosenvold Hvidt, Henrik Holm, Anne Skovbo, Jakob Skou-Hansen, Axel Kellermann, Christopher Pott, Sebastien Brossard, Thorbjørn Wulf, Kim Brasen, Frederik Henrik Knap, Nikolaj Recke og alle kunstpiloterne, og ikke mindst vores lydhøre, modige og fremsynede chefgruppe.

Tak til gode kolleger fra andre institutioner for lærerige samarbejder og inspirerende dialog: Lisbeth Lund, Birgitte Kirkhoff Eriksen, Nina Damsgaard, Jonna Nielsen, Trine Grøne, Dagmar Warming, Marie Laulund, Gertrud Hvidberg-Hansen, Tina Anette Madsen, Lene Bøgh Rønberg, Stig Miss, Bettina Weiland, Jan Gorm Madsen, Anna Scram Vejlbj, Rolf Källmann, Johanna Berg, Nick Poole, Joris Pekel, Harry Verwayen og Sam Leon.

Tak til fremragende samarbejdspartnere Morten Schjødt, Mattias Bodlund, Morten Westermann og Lone Jacoby fra Oncotype, Mimi Larsson fra Metroselskabet og Christine Sørensen fra Google Danmark for alt det vi har bygget sammen. Tak til #Twitterhjernen og hjælpsomme, kloge brugere – især Rikke Mosberg, Peter Soemers og Rikke Baggesen.

Tak til Mai Misfeldt og Morten Nybo for at stille vigtigt materiale og billeder til rådighed for denne publikation.

En varm tak til Kulturstyrelsen og Nordeafonden for generøs støtte og stor tillid til vores arbejde.

En ganske særlig tak til Michael Edson for uvurderlig opbakning, rådgivning og feedback i hele processen med denne udgivelse.

Først som sidst; tak til Jens for at være kernen, hvorfra alting vokser. <3

Merete Sanderhoff
København, januar 2014



Franz Helm (ca. 1500-1567), Traktat om artilleri og krudt fra det sydøstlige Tyskland, det sene 16. århundrede, manuskript på papir, blæk og farve, fol. 125v, LJS 254, Lawrence J. Schoenberg Collection, Kislak Center for Special Collections, Rare Books and Manuscripts, University of Pennsylvania, CC BY 4.0

Boom

MICHAEL PETER EDSON, DIRECTOR OF WEB AND NEW MEDIA STRATEGY, SMITHSONIAN INSTITUTION

Michael indleder denne antologi med at slå fast, hvorfor det er bydende nødvendigt, at kulturarvssektoren griber de potentialer, som internettet og digitaliseringen åbner, for at nå ud til verdens befolkninger og gøre en reel forskel i folks liv. Hans mangeårige pionerindsats indenfor digitale teknologier, og hans generøsitet med sin ekspertise og rådgivning, har inspireret institutioner verden over til at turde arbejde mere åbent og inkluderende i forhold til brugernes viden og kreativitet.

Regn ikke med takt eller charme i dette essay. Min opgave her er at sejle en kanonbåd ind i din havn og affyre et varselsskud hen over din by.

Boom.

Fremtiden er her. Hvad vil du gøre ved det?

Jeg holdt min tale om at “gå modigt ind i nutiden” og det påtrængende behov for forandring ved den første Sharing is Caring konference i november 2011, for mere end 700 dage siden. I løbet af de 700 dage er der ikke indtruffet nogen nævneværdig forandring hos størstedelen af museerne, bibliotekerne, arkiverne og de kulturelle institutioner: Hvis du besøgte en af dem i 2011 og mødtes med personalet og så kom tilbage i dag, ville du sandsynligvis have meget svært ved at få øje på nogen større forandring. Mange af de største og bedste organisationer arbejdede på nye strategier i 2011, hvor de omhyggeligt udtænkte deres næste skridt ind i den digitale tidsalder, og mange af disse planer er endnu ikke blevet færdiggjort eller implementeret. Andre har brugt de forgangne 700 dage på små digitale eksperimenter uden at løbe

nogen videre risici, uden at forvente sig noget særligt og uden nævneværdige ambitioner. Og mens vi sad i møder og udstak vores langsomme, omhyggelige kurs, ændrede fremtiden sig – accelererede og brasede ind i os – og den verden, hvori vi skal lykkes, blev en anden.

I de 700 dage siden min tale er verdens befolkning vokset med 140 millioner mennesker – det er 200.000 mennesker om dagen – hver eneste med ret til uddannelse; hver eneste med ret til at få adgang til og forme deres kultur. 476 millioner mennesker kom på internettet i de forgangne 700 dage, og 872 millioner mennesker – mere end det samlede befolkningstal i EU, Canada og USA tilsammen – fik en mobiltelefon. Facebook fik sin bruger nummer én milliard sidste år. Facebook er kun 10 år gammel, men var det et land, ville det nu være det tredjestørste på kloden. Wikipedia, der nu nærmer sig redigering nummer to milliarder, er knap nok blevet teenager.

Prisen på en computerchip – måske det mest banebrydende stykke teknologi, der nogensinde er opfundet – faldt til det *halve* på de 700 dage. Prisen på computerchips er faldet til det halve (eller er blevet dobbelt så kraftige) for hver 700 dage i de seneste 50 år, og den udvikling forventes at fortsætte til mindst midten af dette århundrede, hvor de vil være så billige og kraftige, at hvis jeg forsøgte at beskrive de samfundsmæssige implikationer her, ville du formentlig holde inde med læsningen i ren vantro.

Dette eksponentielle fald i pris og øgning af kraft har også den kortsigtede konsekvens, at flere mennesker vil få råd til adgang til internettet og teknologi i det hele taget. 2,4 milliarder mennesker, 34 % af menneskeheden, er nu online og forbundet. Selv i verdens fattigste egne er det ikke et usædvanligt syn at se gadehandlere, rickshaw-førere og sågar tiggere med mobiltelefoner.

Indien, verdens største demokrati, har en ny “virtuel middelklasse” på 300 millioner mennesker, som er dybt fattige, men som nu, for første gang, kan kræve deres ret som borgere, fordi de er forbundet til internettet og kan interagere med staten og deres medborgere lige så nemt som deres rigere, mere veluddannede naboer.

40.000 mennesker fra 113 lande har netop taget det gratis kursus *Introduction to Sociology* online, udbudt af Princeton University. 830.000 mennesker fra over 180 lande har bidraget med tid og kræfter til populærvidenskabelige projekter via Adler Planetariets *Zooniverse* hjemmeside. Islands indbyggere er i gang med at crowdsource en ny forfatning. Brugere har oversat Wikipedia-siden om Mona Lisa til 89 sprog. På Statens Museum for Kunsts hjemmeside ses kommentarer fra Tyskland, Rusland, Spanien, New Zealand, Indien, Sydafrika, Filippinerne, Egypten, Libyen, Tyrkiet, Nigeria, Indonesien og Storbritannien: På en af undersiderne, der omhandler mesterværker fra museets samlinger, er der 35 gange flere kommentarer fra brugere uden for Danmark end der er fra danskere.

Hvor end jeg kaster mit blik hen, ser jeg de gamle regler om, hvem der har noget at skulle have sagt, hvem der udfører arbejdet, og hvem der nyder godt af det, blive omskrevet på en global skala. Det er ubegribeligt, men det, der overrasker mig mest, er netop, at vi bliver overraskede. Vi har jo ønsket dette lige siden Oplysningstiden.

Vore institutioner er grundlagt på principperne om, at viden og kultur tilhører alle: At vi vil være et stærkere, klogere og mere modstandsdygtigt samfund, hvis borgerne forstår deres historie, har indsigt i videnskab – hvis de deltager, stiller spørgsmål, diskuterer, lærer, udfordrer, skaber og handler. Vi tror på, at kultur ikke er noget, der er indkapslet i rav: Kultur er kun meningsfuldt, når den lever i vore hoveder, bliver bearbejdet af vore hænder og elsket i vore hjerter.

Mens vi sad i udvalg i de seneste 700 dage og arbejdede i et tempo, der burde høre fortiden til, begyndte de næste 700 dage. Fremtiden er klar til os nu, sulten efter vores ressourcer, med behov for vores ekspertise, med ørerne slået ud efter det, vi har at sige. Det er vores forpligtelse – vores ansvar – at reagere og tjene. Nogle få modige institutioner går i front, men selv de må løbe for at følge med.

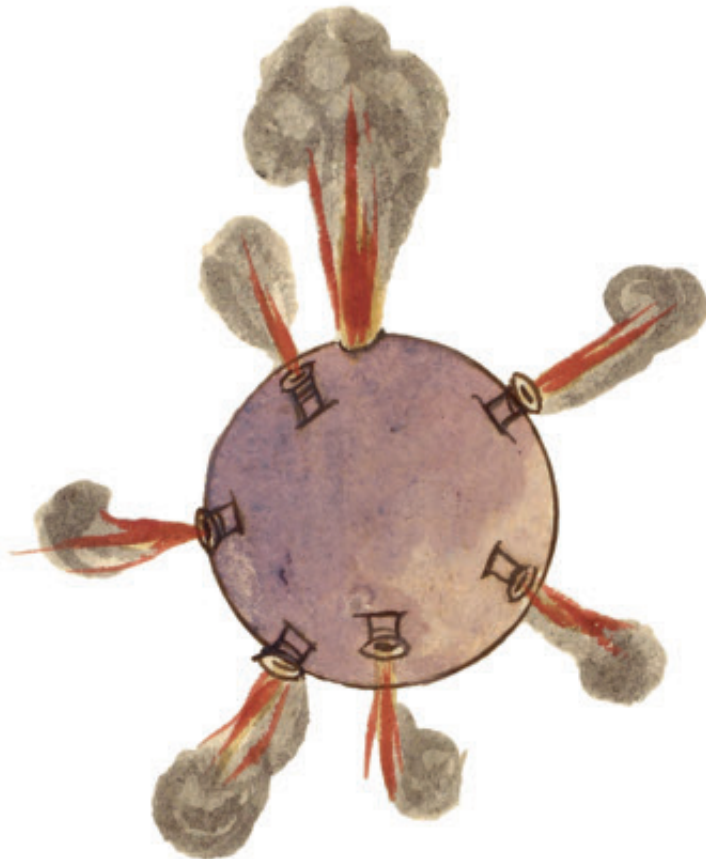
Og lige uden for mødelokalet, uden for museerne, på den anden side af bibliotekshylderne, klasseværelserne, laboratorierne og arkiverne

lurer et andet spørgsmål: Det handler måske ikke så meget om, hvad vi skal gøre nu, hvor vi er 2,4 milliarder online, men hvad der sker, når de næste 5 milliarder slutter sig til.

Boom.

Lad os komme i gang med arbejdet.

Michael Edson, tilpasning af Franz Helm's "Traktat om artilleri og krudt" (Rare Book & Manuscript Library University of Pennsylvania LJS 254), 2013, CC BY 4.0



“Jeg holdt min tale”: Powerpoint og en transkription af talen findes på <http://www.slideshare.net/edsonm/michael-edson-let-us-go-boldly-into-the-present-text-version>, og videoen på <https://vimeo.com/43240962>

“verdens befolkning vokset med 140 millioner mennesker”: 140 millioner er nettostigningen i verdens befolkning, ikke at forveksle med fødsler. Befolkningsdata fra (midt på året, 2013) US Census Bureau International Data Base, <http://www.census.gov/population/international/data/idb/informationGateway.php>. Udtalelser om de uddannelsesmæssige forventninger og retten til at få adgang til og skabe kultur refererer direkte til FN's universelle menneskerettigheder fra 1948, <http://www.un.org/en/documents/udhr/index.shtml>, besøgt 9. maj 2013.

“hver eneste med ret til uddannelse”: Formuleringerne omkring uddannelsesmæssige forventninger og retten til at tilgå og forme kulturen er med direkte reference til FN's Verdenserklæring om Menneskerettigheder, der blev vedtaget i 1948, <http://www.un.org/en/documents/udhr/index.shtml>, besøgt 9. maj 2013.

Nye internet- og mobilbrugere: Samlede internet og mobildata fra den Internationale Telekommunikationsunion “2006-2013 ITC data for the world”. Excel ark på <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>

“Facebook fik sin bruger nummer én milliard”: “Revealed: The third largest ‘country’ in the world – Facebook hits one billion users” af Rob Williams, 4. oktober 2012, <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/revealed-the-third-largest-country-in-the-world--facebook-hits-one-billion-users-8197597.html>, besøgt 1. maj 2013.

“Wikipedia, der nu nærmer sig redigering nummer to milliarder”: Totalt antal redigeringer i Wikimedia-projekter: <http://toolserver.org/~emijrp/wikimedia-counter/>, besøgt 1. maj 2013.

“Prisen på en computerchip”: Tænk på en computer på størrelse med en bakterie. I midten af dette århundrede er det sandsynligt, at en computer til 5000 kr. vil have en processor, der er en milliard gange kraftigere end alle hjerner på jorden. Kaku, Michio, *The Physics of the Future: How Science Will Shape Human Destiny and Our Daily Lives by the Year 2100*, 2010, Doubleday, New York, s. 117. At antallet af transistorer, der kan presses ind i én enkelt computerchip,

fordobles for hver 18-24 måneder kaldes Moores lov: Jeg bruger 700 dage som fordoblingsperiode (ca. 23 måneder), så det giver mening i min tekst.

2,4 milliarder mennesker online: Samlede internet og mobildata fra den Internationale Telekommunikations Unions "2006-2013 ITC data for the world". Excel ark på <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>, besøgt 1. maj 2013.

"gadehandlere, rickshaw-førere og sågar tiggere med mobiltelefoner" er hentet fra en kommentar af professor i journalistik dr. Jack Zibluk, 3. februar 2013, til artiklen *The Virtual Middle Class Rises*, af Thomas L. Friedman, 2. februar 2013, New York Times, <http://www.nytimes.com/2013/02/03/opinion/sunday/friedman-the-virtual-middle-class-rises.html?smid=pl-share>, besøgt 1. maj 2013. Selvom der er seks milliarder mobiltelefonbrugere i verden, så er de fleste telefoner stadig uden internetadgang. De faldende priser på computerchips forventes snart at bringe prisen på internetopkoblede smartphones med kamera, video, GPS, wifi, etc. så langt ned, at næsten alle kan få råd. En generel diskussion om dette emne kan læses i Eric Schmidt og Jared Cohens bog *The New Digital Age: Reshaping the Future of People, Nations and Business* (Alfred A. Knopf, 2013), særligt i indledningen, s. 4-8.

Indiens virtuelle middelklasse: *The Virtual Middle Class Rises*, af Thomas L. Friedman, 2. februar 2013, New York Times, <http://www.nytimes.com/2013/02/03/opinion/sunday/friedman-the-virtual-middle-class-rises.html?smid=pl-share>.

Introduction to Sociology: Mitchell Duneier, professoren der afholdt dette kursus, skrev: "When I give this lecture on the Princeton campus, I usually receive a few penetrating questions. In this case, however, within a few hours of posting the online version, the course forums came alive with hundreds of comments and questions. Several days later there were thousands. ... Within three weeks I had received more feedback on my sociological ideas than I had in a career of teaching, which significantly influenced each of my subsequent lectures and seminars." *Teaching to the World From Central New Jersey* af Mitchell Duneier, Chronicle of Higher Education, 3. september 2012 <http://chronicle.com/article/Teaching-to-the-World-From/134068/> besøgt 6. maj 2013.

Zooniverse: [Http://zooniverse.org](http://zooniverse.org). "Over 180 lande" er fra korrespondance den 8. maj 2013 med Arfon Smith, Director of Citizen Science, Adler Planetarium.

Island crowdsourcer sin nye forfatning: Se "Iceland is Crowdsourcing Its New Constitution", 10. juni 2011, http://www.good.is/posts/iceland-is-crowdsourcing-its-new-constitution/?utm_content=image&utm_medium=hp_carousel&utm_source=slide_4, besøgt 6. maj 2013.

Mona Lisas Wikipedia-side: http://en.wikipedia.org/waiki/Mona_Lisa, besøgt 9. maj 2013.

"På Statens Museum for Kunsts hjemmeside": Kandidater til Google Gigapixel, Statens Museum for Kunst, 20. november 2012, <https://plus.google.com/photos/+StatensMuseumforKunst/albums/5812929202671334753> besøgt 7. maj 2013. Bemærk, at disse sider befinder sig på museets Google+ side, ikke under museets hoveddomæne smk.dk, men de er under museets fulde redaktionelle kontrol, og jeg skildrer dem derfor som del af Statens Museum for Kunsts "hjemmeside". Af de 56 kommentarer på disse hjemmesider var de tre skrevet af to personer, der opgav, at de var danskere og bosiddende i Danmark; den ene er ansat på museet.

Det er dit

Om åbenhed og deling på Statens Museum for Kunst

MERETE SANDERHOFF, MUSEUMSINSPEKTØR
FOR DIGITAL MUSEUMSPRAKSIS,
STATENS MUSEUM FOR KUNST

Antologiens fyldigste artikel fortæller om seks års grundforskning i digital museumspraksis på Statens Museum for Kunst. I denne periode har museet haft unikke betingelser for at eksperimentere med digitale medier og udforske nye måder at aktivere samlingerne og inddrage brugerne i arbejdet. I processen er fri og åben adgang til den digitaliserede kulturarv kommet til at stå øverst på dagsordenen. Dette er historien om tilblivelsen af Sharing is Caring.

1. AT OPFINDE DET DIGITALE HJUL

“Uanset hvor langt den moderne videnskab og teknik ofte har været fra virkelig at udfolde deres iboende potentialer, har de i hvert fald lært menneskeheden én ting: Intet er umuligt.”

Lewis Mumford, *Technics and Civilization*, 1934

Kan du huske din første mobiltelefon?

Hvor tung var den? Havde den trykknapper? Synlig antenne?
Kunne den tage billeder? Var den online?

Min far, der er oliefyrsmonter, havde i 1980'erne en Ericsson mobiltelefon i sin servicevogn. Det var før nettet blev digitaliseret. Telefonen bestod af en stor sort kasse, en såkaldt relæstation, der var monteret på bilens frontpanel, hvorfra en snoet ledning var forbundet med telefonrøret. I dag ville vi knap nok kalde den en mobil. Men den muliggjorde, at kunder kunne få fat på min far med det samme, også når han var ude at køre. Mobiltelefonen kom senere til at gøre tjeneste i Golfkrigen 1990-91. De amerikanske tropper efterspurgte aflagte mobiltelefoner med relæstationer og betalte endda for at overtage dem, så min fars telefon blev udskiftet med en ny Ericsson HotLine-model til en værdi af 24.000 kr., som faktisk var trådløs og vejede under et kilo. [1]

De fleste af os har en anekdote i bagagen, som ligner denne. Når jeg tænker på min fars første mobiltelefon og så kaster et blik på min nuværende smartphone, ser jeg et eksempel på en ufattelig teknologisk udvikling. Digitale teknologier får stadig større indflydelse på tilværelsen i alle dens aspekter – fra NemID til cykelbilletten, jeg købte på mobilen i toget i morges. Vil jeg vide noget om mobiltelefonens historie, eller

CC BY-SA 4.0 Ericsson's Historical Archives/Centre for Business History, Stockholm



[1] Et udvalg af mobiltelefoner fra Ericsson i 1990, fremvist af forskningschef Nils Rydbeck og kampagneleder Flemming Örnehalm. Den nye Hotline model, min far fik i bytte for sin gamle mobiltelefon, er den som Rydbeck holder i hånden.

har glemt om det var i 1737 eller 1739, Vivaldi skrev sin sidste opera, googler jeg det straks på min smartphone og har i løbet af få sekunder hele internettets akkumulerede viden i min hule hånd.

Det er jeg vant til nu. Men det var jeg ikke for få år siden. Ligesom jeg ikke var vant til at lave statusopdateringer, at tage billeder med min telefon og dele dem øjeblikkeligt med mine netværk, at holde Skype-møder med samarbejdspartnere, jeg aldrig har mødt i virkeligheden, at dele fælles arbejdsdokumenter i "skyen", at deltage aktivt i konferencer på den anden side af jordkloden via Twitter, at kunne se præcis dén obskure musikvideo, jeg kommer i tanker om mens jeg pendler på arbejde, at forsikre mig om rigtigheden af en fast vending på engelsk ved at tjekke, hvor mange hits den får på Google, eller at finde ny inspiration til aftensmaden på mobilen frem for i en kogebog. [2]

[2] Den amerikanske internetekspert Clay Shirky beskriver dette fænomen som 'the basic truth about technology': "... hvis et værktøj er brugbart, anvender folk det (*surprise*). De vil benytte et redskab, også selvom det er væsensforskelligt fra noget, de har brugt før, hvis det gør det muligt for dem at foretage sig noget, de har lyst til." (Shirky, 2010, s. 100)

[3] "Det ville være fjollet at betragte museer som uforanderlige, men hele deres eksistens indikerer en vis stase. Museer blev skabt for at fastholde og konkretisere fremskridt – til at opsamle ting, efterhånden som de bliver kendte og værdsatte, og fastholde dem i uforanderlighed. Ved at gemme fysiske genstande understøtter museerne den viden, vi har om dem, og på den måde er de et allestedsnærværende teknologinetsværk, som samler al denne viden og forsikrer den besøgende om dens sandfærdighed. Vi kan godt spørge: "Hvis sandhed?" og stille spørgsmålstegn til denne praksis på hundrede måder, men ikke desto mindre er denne empiriske attitude grundlaget for museet som institution." (Knell, MacLeod and Watson, 2007, s. xix)

Jeg kan konstatere, at mine personlige vaner og forventninger konstant ændrer sig i takt med den teknologiske udvikling. Og jeg aner ikke, hvilke vaner jeg vil adoptere i fremtiden. Det er en erkendelse, jeg tager med mig på arbejde hver dag på Statens Museum for Kunst, det danske hovedmuseum for billedkunst. Umiddelbart er museer måske ikke det første, man forbinder med konstant og rastløs forandring; snarere med traditioner og varighed. [3] Vi er kulturarvsinstitutioner, der som en af vores centrale opgaver har at fastholde erindringer om og betydninger af fortidens genstande, og bevare dem intakte for eftertiden. Men måderne, vi gør det på, må nødvendigvis foregå i takt med virkeligheden uden for museernes mure. Når vi forsøger at forestille os, hvilke ting vi kan opleve og foretage os på et museum i fremtiden, er fantasien naturligt begrænset af vores erfaringshorisont. Hvis nogen havde sagt for 25 år siden, at vi med et strøg på en mobiltelefon kunne få adgang til MoMA's samlinger, ville vi have rystet på hovedet i vantro. Hvad mon vi kan om 25 år? Det er vanskeligt at forudsige, men klogt at følge

udviklingen nysgerrigt og fordomsfrit, og præge den aktivt så vi sikrer, at nye teknologier underbygger og styrker vores mission og samfundsrolle. Teknologierne skal ikke styre museernes arbejde. Men for at lære og forstå, hvordan vi kan bruge nye teknologier og drage fordel af de muligheder, de åbner, må vi udforske og indoptage ikke blot teknologierne, men også de ændrede adfærdsmønstre og de forventninger, som de medfører hos brugerne. Tænke *som brugere*.

Katalysatorer for brugernes kreativitet

GLAM. Det er et af den slags akronymer, man husker. GLAM står for Galleries, Libraries, Archives, Museums og udgør således en anelig del af kulturarvssektoren.¹ GLAM er i løbet af få år blevet udbredt som samlende begreb for det, der på engelsk benævnes Memory Organisations. Gennem initiativer som Europeana, EU-kommissionens fælles indgang til europæiske digitaliserede biblioteker, arkiver og museer, The Digital Public Library of America, en amerikansk ækvi-valent udsprunget af Harvard University, og GLAM-Wiki, der samarbejder med verdens kulturarvsinstitutioner om at dele digitaliserede ressourcer på Wikipedia, er akronymet GLAM blevet konsolideret.

I disse år forholder den internationale GLAM-sektor sig til en hastig og omkalfatrende udvikling inden for de medier og kanaler, som vi og vores brugere benytter. Internettet og sociale medier har i løbet af få årtier vendt op og ned på dybt forankrede praksisser og rollefordelinger. Publikum er blevet til brugere, der er vant til ikke blot at modtage formidling og indhold passivt, men deltage aktivt og sætte deres egen viden, holdninger og kreativitet i spil. Det har dannet grobund for OpenGLAM, en international græsrodsbevægelse der arbejder for at gøre åbenhed til en standard for GLAM-sektoren og udarbejde fælles principper for en ny OpenGLAM-praksis, der bygger på det sociale internets delingskultur. [4]



O P E N
G L A M

[4] OpenGLAM udspringer af den globale non-profit organisation The Open Knowledge Foundation, der arbejder for at sikre fri adgang til og bevægelighed af viden. OpenGLAM har etableret et sæt universelt gældende principper for, hvad der kendetegner en åben GLAM institution: "Museer, biblioteker og arkiver spiller en vigtig rolle i at understøtte udviklingen i menneskehedens samlede viden. De passer på vores kulturelle arv, og i deres samlinger har de menneskehedens samlede optegnelser. Internettet giver kulturarvsinstitutioner en radikalt ny mulighed for at engagere et globalt publikum og gøre deres samlinger lettere at gå på opdagelse i og forbinde end nogensinde før, og giver brugerne mulighed for ikke blot at glædes over righoldigheden i verdens hukkommelsesinstitutioner, men også for at bidrage, deltage og dele." <http://openglam.org/principles/>

Åbenhed skal her forstås på to måder:

- En åben indstilling til brugernes synsvinkler på og aktive bidrag til GLAM-institutionernes arbejde (det, der kaldes brugerinddragelse og omfatter betegnelser som *crowdsourcing*, *crowdcuration*, *citizen science*, *citizen exploration* m.m.).
- Åben adgang til museernes digitaliserede aktiver i form af billeder, data m.m.

Det er især det andet aspekt – der imidlertid kan ses som en forudsætning for det første – som denne artikel cirkler om.

GLAM-sektoren udgør den overordnede kontekst for denne artikel. M for museer er fokusområdet. Statens Museum for Kunst (SMK) er casen, og det emne, der zoomes ind på, er den langsomme indoptagelse af OpenGLAM-principper i SMK's DNA. Det centrale ledemotiv – som kan spores fra artiklens indledende overflyvning af de udfordringer og potentialer, GLAM-sektoren står overfor i dag, til udfoldelsen af dens specifikke case – er, at vi må påtage os en ny rolle som katalysator for brugernes viden og kreativitet. For at kunne gøre det behøver vi et nyt fundament at arbejde ud fra, som består af lige dele digital infrastruktur og digital bevidsthed. Artiklen handler om, hvordan dette fundament er i gang med at blive bygget, sten for sten, bit for bit, på SMK.

Den litteratur, artiklen baserer sig på, afspejler en GLAM-sektor i kraftigt sidelys fra eksterne kilder. Der refereres til Lawrence Lessig, Clay Shirky, Chris Anderson, Tim O'Reilly, Don Tapscott og Anthony Williams – nogle af de mest vel-etablerede tænkere inden for internettets kultur og økonomi, hvis analyser af et nyt scenarie for udvikling og vækst, videns- og kulturproduktion er blevet bærende for, hvordan internettet og digitale medier beskrives og opfattes. Forfatterne kommer ofte fra en amerikansk baggrund, men deres analyser har vundet global udbredelse: The Long Tail, Social

Media, Crowdsourcing, Cognitive Surplus og Wikinomics er i dag fast etablerede begreber, som anvendes verden over om internettet, digitale medier og de måder, som de griber ind i vores kultur, samfundsøkonomi og selvopfattelse.

På udebane

Min artikel præsenterer seks års studier i og udvikling af digital museumspraksis på SMK. 'Digital museumspraksis' omfatter musealt arbejde, der benytter digitale værktøjer eller realiseres på digitale platforme – det vil sige alt fra registrering af værker i samlingsdatabaser, digitalisering af værker, opbygning af hjemmesider, udvikling af digital formidling i museets sale, til nettransmission af arrangementer på museet og brug af sociale medier. I løbet af denne periode har jeg arbejdet som projektforsker på SMK, med fokus på digital formidling af museets samlinger. I samme periode har åbenhed og deling opnået stadig større bevågenhed som strategiske muligheder for kulturarvssektoren. Dette er blevet fokusområde for mine studier og omsat i en række initiativer, som har haft til formål at demonstrere potentialerne i at forandre SMK til en OpenGLAM-institution.

Helt ærligt; jeg er på udebane her. Min faglige baggrund er en uddannelse i Kunsthistorie, og jeg har ingen digital skoling – hverken praktisk eller teoretisk – i bagagen. Mit speciale beskrev, hvordan en kunsthistorisk kanon etableres og forandres over tid, og mundede ud i en kritisk analyse af de magtmekanismer, kanon lægger ned over kunstscenen, og ikke mindst den reduktion af samtidskunstens mangfoldighed, som er resultatet.² Umiddelbart kan det synes milevidt fra det, der er blevet mit professionelle fokusområde på SMK. Alligevel løber der en rød tråd fra min baggrund i kanonkritikken og den kritiske granskning af de magtstrukturer, som bestemmer, hvad der inkluderes og ekskluderes af kunsthistorien, til digitaliseringens og internettets muliggørelse af fri adgang for alle.

[5] Clay Shirky siger om de muligheder, som det netværksbaserede samfund skaber: "Den chance vi står overfor er enorm; hvad vi foretager os med den vil i store træk blive afgjort af, hvor gode vi er til at forestille os – og belønne – offentlighedens kreativitet, deltagelse, og deling." (Shirky, 2010, s. 212)

Min grundholdning er, at museer til enhver tid skal bestræbe sig på at præsentere kunsten i alle dens mangfoldige udtryk og indgå i åben dialog med omverdenen om, hvilke snit der skal lægges i indsamling og kuratering, hvad der skal vises frem og hvad der kan gemmes bort, og hvorfor. Gennem mit arbejde på SMK har jeg langsomt opdaget potentialerne i digitale medier. Stykke for stykke har jeg erfaret, at det mangfoldighedsparadigme, jeg beskrev i mit speciale, længe før digitale medier blev en central del af min profession, har noget nær perfekte omstændigheder for at folde sig ud og realiseres i digital form på internettet. Derfor har jeg set det som en kerneopgave at udforske og udvikle en digital museumspraksis, der kan løfte mit fag – kunsthistorien – styrket ind i det 21. århundredes digitale mediekultur. "Sharing is Caring" er blevet mit professionelle ståsted, fordi jeg ser enorme potentialer i, at GLAM-sektoren deler digitaliserede samlinger uden restriktioner, samarbejder på tværs af institutioner i stedet for at konkurrere, og har tillid til brugerne og viser respekt for deres viden og kreativitet. Og ikke mindst at vi indser, at det, der ikke regenererer, degenererer. [5]

I min tid på SMK har jeg registreret en voksende politisk forventning om, at statsstøttede museer samarbejder, deler ud af deres digitaliserede aktiver og inddrager brugernes perspektiv i samklang med en ny social internetkultur. Det er ofte en forudsætning for at få adgang til statslige puljer og midler. Og for hovedmuseet er der en særlig forpligtelse til, at vi påtager os en koordinerende og vejledende rolle i forhold til de øvrige danske kunstmuseer.³ Med andre ord har jeg en pragmatisk tilgang til den teknologiske udvikling, og hvordan den griber ind i min profession. Når det er sagt, har min faglige baggrund i kunsthistorien også til tider været en udfordring. I Platons *Symposion* fortæller Aristofanes, hvordan mennesket søger efter sin komplementære halvdel. Ligeså er jeg som kunsthistoriker i en digital museumsstilling yderst bevidst om, at min faglighed kun møder en del af de krav, opgaven reelt rejser. Ind i mellem har jeg haft en

oplevelse af, at jeg med min begrænsede teknologiske indsigt har forsøgt at genopfinde et hjul, der for længst var udviklet og sat i produktion af andre. Samtidig har min baggrund som kunsthistoriker betydet, at jeg har udfyldt en vigtig rolle på SMK som brobygger mellem traditionelle og nye måder at arbejde musealt på.

Mit arbejde med at undersøge og udvikle digital museumspraksis har ikke hvilet på nogen formel teoretisk baggrund. Digital museumspraksis har ikke været defineret som et egentligt fagfelt på SMK, men snarere som et eksperiment og en tilføjelse til museets kernevirkksomhed. Klassiske forskningsparametre som valg af metode og afgrænsning af undersøgelsesfelt har ikke været formuleret fra starten, men er langsomt dukket op til overfladen undervejs i processen. Mit opdrag har snarere været at løse en praktisk opgave – at skabe en levende formidling af SMK's samlinger på nettet. Som artiklen vil redegøre for, skulle denne opgave vise sig at tage på i vægt og ændre form undervejs. Det har skabt uforudsete udfordringer. Strategien på SMK har været at prøve digitale medier og platforme af i praksis for at høste vores egne konkrete erfaringer. Jeg er hverken ekspert i digital infrastruktur, copyright eller forretningsmodeller. Alligevel har jeg i løbet af de seneste seks år bevæget mig ind på disse domæner, fordi de skaber nye, lovende muligheder for varetagelsen af det museale arbejde.

Flydende praksisser

Processen på SMK er på ingen måde unik. GLAM-institutioner verden over prøver sig i disse år frem med digitale teknologier, platforme og arbejdsgange; eksperimenterer, deler viden og forsøger at tilpasse sig brugernes skiftende behov og forventninger. Der findes ingen fasttømrede retningslinjer for digital museumspraksis af den enkle grund, at feltet er ungt og i rivende udvikling. Viden om det vildtvoksende felt af digitale medier og teknologier, og hvordan de anvendes i museale

[6] DIY er en almindeligt anvendt engelsk forkortelse for "Do It Yourself". Betegnelsen anvendes bredt om alt fra anlægning af rosenbed til uddannelser på universitetsniveau. I internetkulturen anvendes den om folk, der tilegner sig et fag eller et håndværk på egen hånd ved hjælp af frit tilgængelige online ressourcer (Open Educational Resources, eller OER) – for eksempel unge, der ønsker en universitetsuddannelse, men ikke har råd, og folk i alle aldre, der ønsker at dygtiggøre sig inden for nye vidensområder eller praktiske discipliner. Læs mere om DIY-fænomenet i Anya Kamenetz' udgivelser DIY U <http://diyubook.com/> og The Edupunk's Guide <http://edupunksguide.org/>

[7] I en paneldebat ved seminaret The Commons and Digital Humanities in Museums siger Michael Edson: "*Vi er en hel generation, der var i gang med andre ting – nogle af dem endda med betydelig ekspertise – da internettet for alvor blev interessant. Der var ingen formel uddannelse. Jobbet eksisterede ikke ti år tidligere, slet ikke tyve år tidligere.*" <http://www.youtube.com/watch?v=WiyRO7t8EFE>
Mere om dette emne i "What is a museum technologist anyway?", Museums and the Web 2013 <http://rjstein.com/what-is-a-museum-technologist-anyway/>

sammenhænge, dannes i vid udstrækning gennem 'DIY learning'. [6] Overraskende mange af de folk, der arbejder med digitale medier i kulturarvssektoren, er 'DIY learners'. Vi er alt muligt fra billedkunstnere til antropologer og specialister i engelsk litteratur – men sjældent med egentlige IT-akkrediter på eksamensbeviset. [7] Det er først og fremmest et pragmatisk fagfelt, men selv hvis det havde været mere akademisk fokuseret, ville traditionelle publiceringskanaler have svært ved at holde trit med tempoet i udviklingen. Derfor er størstedelen af kilderne til mine studier ikke fundet i traditionelle trykte publikationer, men i wiki'er, blogindlæg, tweets, e-mails, præsentationer delt via Slideshare, online videoer og interviews m.m. Det er et flydende, ekspansivt korpus af viden.

Digitale museumsstudier er en frembrydende akademisk disciplin, med Digital Heritage på Leicester University som det mest etablerede eksempel, og Digital Humanities som et bredere, tværdisciplinært fagfelt, der tegner til at vinde indpas i GLAM-sektoren i de kommende år.⁴ Men indtil nu er det digitale langt fra en etableret faglighed i det praktiske museumsarbejde – og da slet ikke i en dansk kontekst – hvilket betyder, at arbejdet som regel foregår projektbaseret og kun langsomt finder vej til driftsbudgetterne. Pionerer inden for feltet har banet vejen for 'best practices' ved at være de første til at adoptere nye teknologier, medier, metoder, platforme og værktøjer i deres museale praksis, demonstrere værdierne og ulemperne, og dele deres erfaringer med et internationalt fagfællesskab. SMK har forsøgt at lære af og arbejde videre med idéer fra nogle af disse pionerindsatser, men eksemplerne er indtil nu spredte, og institutionernes størrelser, samlinger og brugergrundlag varierer så meget, at det kan være vanskeligt at overføre praksisser 1:1 fra et museum til et andet. De cases, jeg benytter til at belyse udviklingen på SMK, er hentet fra den internationale GLAM-sektor og repræsenterer samlet set en noget spredt udvikling. Tyngdepunktet findes blandt amerikanske kulturarvsinstitutioner, samt i visse markante eksempler fra især Holland, England og Australien. Samtidig

kan vi konstatere, at internettet og digitale teknologier kun er ved at nå en modenhed, hvor deres potentialer virkelig kan udfolde sig bæredygtigt og med substantielt udbytte. Først nu er de allestedsnærværende i vores hverdag, ved hånden og ganske uomgængelige.

At etablere digital museumspraksis på SMK har i sig selv været en DIY proces. Der har været begrænset faglig styring af processen, idet vi ikke har haft en egentlig digital ledelse på samme måde som vi fx har en forskningschef og en formidlingschef. Vores arbejde har derimod haft karakter af praktiske feltstudier og konkret udvikling drevet af lyst til at udforske og udnytte digitale teknologier og medier i museets arbejdsgange, formidling og interaktion med omverdenen. Vores metode har været "Think Big, Start Small, Move Fast" ud fra devisen: "Fail forward".⁵ Vi har gjort en dyd ud af at eksperimentere med de nye teknologier og platforme, vi fandt interessante, uden altid at vide præcist, hvor det ville føre os hen. Det har været helt afgørende for os selv at få de digitale teknologier og medier under huden for at lære hvad de kan – og ikke kan – og på den baggrund præge udviklingen i retninger, der understøtter vores målsætninger.

At arbejde sådan har været lærerigt, men undertiden også en dyr måde at blive klogere på. Det har givet os erfaringer, som kan bidrage til den kollektive GLAM-vidensbank, vi selv har haft så stor gavn af at kunne trække på i vores udviklingsproces. Vi har været drevet af lyst, og samtidig en følelse af presserende nødvendighed. I takt med arbejdet er en erkendelse vokset frem af, at åbenhed, deling og koordinerede indsatser på tværs af kulturarvssektoren er det, der giver vores institutioner robusthed og relevans i den digitale tidsalder.⁶ Det kan gøre os til ressourcestærke platforme – fysiske som virtuelle – der har betydning og værdi for brugerne; de mennesker, vi er sat i verden for at servicere. Hvis vi ikke sørger for at udvikle os i takt med de teknologier, som i dén grad former brugernes adfærd i disse år, bliver de institutioner vi

[8] Mens jeg skrev denne artikel, genlæste jeg J. L. Borges' novelle "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius". En formulering i novellen ramte mig som en universel, poetisk formulering af det samme problem "[Tingene har] en tendens til at udslette sig selv og miste detaljerne, når folk glemmer dem. Klassisk er eksemplet med en dørtærskel, der blev ved med at eksistere, mens en tigger besøgte den, og som forsvandt af syne, da han døde. Det er hændt at nogle fugle, en hest, har frelst ruinerne af et amfiteater." (Jorge Luis Borges, *Fiktioner*, 1941-42)

har ansvar for i bedste fald til relikvier fra en overstået epoke, i værste fald bortgemte kulturarkiver. [8]

Omdrejningspunkt, format og sigte

Artiklen er et case studie, der beskriver hvordan SMK, med inspiration fra en voksende international OpenGLAM-tendens, er nået til en bevidsthed om, at vi kan opfylde vores rolle som statslig kulturarvsinstitution bedre ved at åbne og dele vores digitaliserede samlinger – især hvis vi koordinerer det med kolleger på tværs af institutionelle grænser. Den fortæller, hvordan vi i praksis har gjort forsøg med at åbne op og dele ud, har høstet vores første erfaringer og lært, hvad det kræver af omlægning og tilbygning at skrue op for volumen og omvende pilotprojekter til gældende praksis. Endelig skitserer artiklen, hvordan SMK fremadrettet planlægger at arbejde med digital museumspraksis. Artiklen løber i to parallelle spor. Hovedsporet består af et kronologisk fremadskridende case studie, med fokus på SMK's initiativer til åbenhed og deling af digitale ressourcer. Sidesporet består af billeder, referencer til litteratur og inspirationskilder, der blev afgørende på givne tidspunkter i processen. Hovedsporet kan godt læses uafhængigt af sidesporet, men sidesporet giver case studiet en tilsigtet flerstemmighed, der understreger, at SMK's udvikling bygger ovenpå et stort forarbejde, som kolleger i den internationale GLAM-sektor har gjort.

Artiklen – og antologien i sin helhed – retter sig mod danske og internationale GLAM-folk, der arbejder med forskning, fagligt indhold og formidling på museer, biblioteker og arkiver, samt embedsfolk i fagorganisationer, styrelser og ministerier, der medvirker til at tegne vilkårene for GLAM-sektoren, herhjemme som i udlandet. Fordi artiklen er baseret på praksis inden for rammerne af én bestemt institution, hævder den ikke at tilbyde generelle analyser af digital museumspraksis som fagfelt. Men case studiets berøring af emner som det of-

fentlige domæne, copyright, billedlicensering, Creative Commons og brugerinvolvering vil være genkendelige og have relevans på tværs af GLAM-sektoren.

Allermest er min artikel tilegnet museernes brugere. Det er dem, vi er her for, og tankerne i denne artikel er tænkt, og omsat til handling, for at møde deres behov bedst muligt.

2. ET VÆLD AF MULIGHEDER

“Det er en etik, der definerer hvad det nye internet er ved at blive til: en enorm legeplads af informationsenheder, der frit bliver delt og remixet til et flydende, deltagelsesbåret væv.”

Tapscott & Williams, *Wikinomics*, 2008

Der er kommet en ny etage på alle kulturarvsinstitutioner i hele verden: Internettet. På denne etage har vi adgang til alting, altid, alle vegne. Vi behøver ikke bekymre os om åbningstider, adgangsforhold, eller om museet befinder sig tusindvis af kilometer væk. Har vi forbindelse, har vi adgang.

Kulturarvssektorens samfundsrolle, bredt formuleret, er at gøre kulturarven tilgængelig for alle, for at støtte befolkningens kulturelle dannelse og læring, inspirere til kreativitet og personlig udvikling, og bidrage til opbygningen og bevaringen af en mangfoldig kultur. Internettet har åbnet helt nye muligheder for, at museer, biblioteker og arkiver kan nå langt bredere ud og være relevante for mennesker, når og hvor de har behov. Men det kræver også en gevaldig omstilling til en ny situation, der forandrer brugernes forventninger til os, og som kræver at vi tilpasser os, aflægger gamle vaner og tilegner os nye strategier og kompetencer for at opfylde vores mission. Der er tendens til *hype* omkring digitale teknologier, og udviklingen kan undertiden næsten tage pusten fra os. Men

[9] Denne forhåndenværende, demokratiske adgang til alverdens viden og ressourcer er ikke en selvfølge, men resultatet af en principiel beslutning, som CERN, det europæiske forskningscenter der opfandt internettet, foretog i 1993. CERN besluttede dengang at give afkald på ophavsretten til internettets kildekode og placere den i det offentlige domæne. Herefter stod det enhver frit for at bruge, modificere og distribuere den.

<http://www.npr.org/blogs/money/2013/05/01/180255276/the-single-most-valuable-document-in-the-history-of-the-world-wide-web>. Internettet som vi kender det er altså realiseret som en *commons* – en fælles ressource, som alle bidrager til og frit kan bruge (Hess & Ostrom, 2007, s. 3-26). Commons-begrebet uddybes på s. 62 ff

[10] I *Cognitive Surplus*. (2010) analyserer Shirky talrige cases, der demonstrerer de muligheder, som internettet og sociale medier har lagt i hænderne på den globale befolkning – fra verdens største kollaborativt producerede encyklopædi Wikipedia <http://www.wikipedia.org/> over PickupPal, et globalt community af folk, der giver hinanden et lift for at spare benzin <http://www.pickupal.com/pup/intro.html> og det kenyanske initiativ Ushahidi, der faciliterer mobil indrapportering af krigsforbrydelser uden om statsligt styrede medier <http://www.ushahidi.com/> til YouTube og Vimeo, hvor millioner af verdensborgere dagligt filmer, producerer, remixer og de-

jeg ser den – sammen med mange andre – som en enestående chance for at opfylde denne mission i det 21. århundrede.⁷

Selvom den teknologiske udvikling kan virke overvældende at følge med i, vænner mennesker sig hurtigt til de nye vaner og bekvemmeligheder, den medfører. Først rykkede pc'erne ind i dagligdagen og gjorde det nemt at skabe overblik og arbejde struktureret med data og viden, hvad enten man var læge, kunsthistoriker eller revisor. Internettet, der i 2013 kunne fejre 20 års fødselsdag, var fra begyndelsen konciperet som et åbent domæne, hvor enhver frit kunne udnytte dets potentialer [9]. Endelig blev pc'en og internettet virkelig integrerede, da smartphones og tablets gjorde den digitale adgang mobil og allestedsnærværende, placeret i vores hule hånd.

Det er ikke kun produktiviteten og effektiviteten, der har taget et kvantespring hjulpet af internettets radikale åbenhed og den knopskydende udvikling af digitale teknologier. Som Clay Shirky beskriver det i sin bog *Cognitive Surplus. Creativity and Generosity in a Connected Age*, har internettets opkomst og udbredelse kloden over frigivet et enormt overskud af viden og kreativitet. Et overskud, som har mulighed for at flyde frit takket være nye sociale teknologier, der gør fjernsynsseere til multimedieproducenter, avislæsere til reportere, og sætter mennesker verden over i forbindelse med hinanden i dedikerede netværk, der har kraftfulde, gratis redskaber lige ved hånden. [10] Vi bevæger os hastigt ud af "broadcast-æraen", hvor vi har været vant til passivt at konsumere, hvad autoriserede eksperter udvalgte og fortalte, ind i internet-æraen, hvor vi er i færd med at vænne os til, at medier også er sociale – et sted, hvor vi selvorganiserer, videregiver vores egen viden og holdninger, og er med til at skabe og præge fremstillingen af vores fælles virkelighed. Vi har fået direkte adgang til "publicér-knappen", og flere og flere af os udnytter muligheden og trykker den i bund. Jay Rosen fra New York University kalder ganske enkelt internettets brugere "The People Formerly Known as the Audience".⁸

En generel tendens tegner sig, at mange virksomheder og institutioner, der har succes på nettet, er gode til at understøtte brugernes "kognitive overskud". I stedet for at se tv som deltidsarbejde, som Shirky tankevækkende formulerer det, har vi nu mulighed for at bruge tiden på aktivt at bidrage med vores viden, hjælp og kunnen i sammenhænge, som betyder noget for os, og hvor vi kan gøre en reel forskel. Det mest kendte eksempel er Wikipedia – en encyklopædi, der vil samle alverdens viden, på alverdens sprog, skabt i en fælles indsats af tusindvis af frivillige verden over. Før internettet en utænkelig tanke. Efter internettet en håndgribelig realitet, som de fleste af os efterhånden bruger dagligt, og som mennesker kloden over frivilligt lægger millioner af timers arbejde i.⁹ [11]

Hvor får de tiden fra, har mange *Cognitive Surplus*-læsere undrende spurgt? Shirky vender imidlertid regnestykket på hovedet og spørger: Hvor mange timers kognitivt overskud ville der frigives, hvis verdens befolkning blot brugte 1 % af de timer, vi ser tv om året, på at bidrage til en fælles sag? Bare denne ene procent ville svare til produktionen af mere end 100 Wikipediaer om året. Hvis folk har midler, motiv og muligheder, så finder de også tiden.¹⁰ Folks entusiasme akkumuleres og får retning og reel gennemslagskraft ved hjælp af internettet og sociale teknologier. Generøsitet og kreativitet står centralt i denne kultur (som titlen på Shirkys bog peger på); ikke fordi vi lever i en tidsalder, hvor folk er mere generøse og opfindsomme end tidligere. Men fordi, argumenterer Shirky, at udviklingen af det sociale internet har lagt redskaber i hænderne på jordens befolkning til at udfolde nogle potentialer, der altid har ligget i mennesket, nu blot i en hidtil uset global skala. [12]

En ny museumskultur

Den kultur for samarbejde, generøsitet og deltagelse, som kendetegner internetkulturen, har afstedkommet et nyt øko-

ler deres egne og hinandens videoer. Lawrence Lessig forudså denne udvikling i *The Future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected World* (2001).

[11] "Jimmy Wales' [grundlægger af Wikipedia] elegante vision om at "forestille sig en verden, hvor hvert eneste menneske på Jorden har fri adgang til summen af al menneskelig viden" lyder måske som en utopi, for hvordan skulle vi kunne dele viden med hinanden? Svaret er enkelt: Det kan vi, fordi viden i dag er digital, og fordi vi kommunikerer digitalt. For Jimmy Wales er der ikke tale om en utopi, men om en virkelighed, der er ved at være så tydelig, at vi alle må forholde os til den, nemlig at internettet giver os alle mulighed for at bidrage med en viden, og selv med en minimal indsats fra den enkelte kan resultatet blive enormt, når først vi er mange nok." (Leth, 2011, s. 11)

[12] Det lyder jo næsten utroligt med al denne viden og kreativitet, der pludselig er i frit omløb. Det syntes jeg også, indtil min mand begyndte at komponere musik for godt et år siden. Han har ingen formel musikalsk uddannelse, har ikke gået på konservatoriet, kommer ikke engang fra et hjem med klaver. Men han har altid haft en stærk intuitiv musikalitet. Ved hjælp af det gratis open source program MuseScore (<http://musescore.com/>) har han, under sit kunstnernavn Tage Aille Borges, til dato komponeret over 50 opusnumre, heriblandt 16 symfonier, to klaverkoncerter, en violinkoncert, fire

orkestersuiter, en fløjtesonate, ni præludier for orgel og en blæserkvintet (Borges' værker på Musescore: <http://musescore.com/user/28402>). Gennem Musescore's community har hans musik fået et følgeskab af begejstrede lyttere fra hele verden, der kommenterer og giver feedback på hans arbejde. Tage Aille Borges er det oplagte eksempel i min virkelighed på den digitale revolution, som beskrives i *Cognitive Surplus*.

nomisk paradigme, som har fået det slående navn *wikinomics*, opfundet af Don Tapscott og Anthony D. Williams i deres bog af samme navn fra 2006.¹¹ Wikinomics står på fire bærende søjler, som fundamentalt forandrer, hvordan virksomheder og vidensinstitutioner kan agere:

- Åbenhed (*openness*) – transparens og åbne standarder erstatter hemmeligholdelse og lukkede licenser
- Fagfælleudvikling- og bedømmelse (*peering*) – fagfæller og brugere mobiliseres aktivt for at hjælpe med at udvikle og forbedre data, produkter og tjenester
- Deling (*sharing*) – viden og aktiver deles frit for at tillade, at alle kan bidrage til videreudviklingen og dermed sætte hastigheden af nye opdagelser og løsninger i vejret
- Global handling (*acting globally*) – den globale netværkskultur gør det muligt at opskalere initiativer og nå ud til langt større markeder og brugergrupper

Bogen *Wikinomics* bugner af eksempler på, at dette nye økonomiske paradigme genererer værdi, både i form af holdbare løsninger og cool cash. Wikinomics breder sig fra forretningsverdenen langt ind i videns- og kulturindustrien. En perlerække af non-profit organisationer og græsrodsinitiativer har i de senere år formået at generere store mængder værdifuld viden og indhold ved at åbne op for brugernes bidrag, samle og kombinere dem til brugbare, digitale ressourcer.¹²

Ud over det indlysende eksempel Wikipedia kan nævnes OpenStreetMap, der siden sin spæde start i 2004 er vokset til en værdig konkurrent til Google Maps (over 300.000 aktive bidragsydere, mere end 12 mio. opdateringer per juni 2012), Librarything, hvor læsere kan katalogisere deres bøger og gøre dem søgbare for andre, dele anbefalinger og komme i kontakt med ligesindede (over 1,6 mio. brugere, mere end 80 mio. bøger katalogiseret per april 2013) og DigitalKoot, hvor mere end 100.000 brugere i løbet af små to år hjalp det finske nationalbibliotek med at rette mere end 8 mio. ord i

digitaliserede avisartikler, blot ved at spille et enkelt og sjovt online spil. Herhjemme tager DR Kunstklub Clay Shirky på ordet og omvender traditionelt passive seere til aktive medskabere af kultur. Kunstklubben har succes med at lokke en sprudlende kreativitet frem i borgerne ved at stille mere eller mindre bundne opgaver, som et dedikeret community besvarer – ofte med gennemarbejdede, smukke og tankevækkende kulturelle artefakter og udsagn, som udstilles af DR Kunstklub på nettet og rundt på landets kulturinstitutioner.¹³

Analysere man, hvad der gør disse højst forskelligartede platforme til succeser, går nogle strukturelle træk igen:

- Medindflydelse og handlekraft: Brugere inviteres til at deltage i beslutninger og præge den tjeneste eller det forum, de bidrager til.
- Kombination af arbejde og fornøjelse: Brugere har mulighed for at bidrage med noget nyttigt, mens de har det sjovt.
- Fællesskabsorienteret: Platformene skaber rammer for, at brugere kan møde ligesindede og indgå i interessefællesskaber. En væsentlig drivkraft ligger i at bidrage til noget, der er større end én selv.¹⁴

Denne nye kultur, muliggjort af internettets sociale teknologier og globale netværk, ændrer brugernes opfattelse af sig selv og deres forhold til omverden. Viden og kultur skabes ikke længere kun af eksperter og professionelle for at blive passivt indtaget af forbrugerne, men er derimod noget alle kan bidrage til. Grænserne mellem producenter og konsumenter flyder sammen i de såkaldte *prosumers*, der er vant til og derfor i stigende grad forventer at kunne deltage aktivt, hvis de ønsker det. Det har indlysende nok gennemgribende betydning for kulturarvssektoren, som befinder sig i krydsfeltet af denne udvikling. Vores sektor af ekspertinstitutioner må nu forholde sig til “The People Formerly Known as the Audience” – et engageret, aktivt og deltagende publikum.

[13] "Efterhånden som flere og flere mennesker får glæde af og vænner sig til at kunne deltage i lærings- og underholdningsoplevelser, vil de ønske at gøre mere end blot "besøge" kulturelle begivenheder og institutioner. Det sociale net har fremtryllet en svimlende mængde redskaber og designmønstre, der gør aktiv deltagelse lettere end nogensinde. Publikum forventer at de kan bidrage og at blive taget alvorligt. De forventer at kunne diskutere, dele og remixe det, de forbruger. Når mennesker har mulighed for aktiv interaktion med kulturelle institutioner, bliver disse steder centrale for det kulturelle liv i samfundet." (Simon, 2010, s. ii)

[14] "I løbet af de seneste tyve år er besøgstallet på museer, udstillinger og teatre faldet, og det publikum, der er tilbage, er ældre og "hvidere" end befolkningen som helhed. Kulturelle institutioner påstår, at deres programmer er af unik kulturel og samfundsmæssig betydning, men ikke desto mindre vender folk sig mere og mere mod andre kilder til underholdning, læring og dialog. De deler deres egne kunstværker, musik og fortællinger med hinanden på nettet. De deltager i politik og melder sig som frivillige i stadigt større tal. De læser endda mere. Men de går ikke på museer og i teatret, sådan som de plejede." (Simon, 2010, s. i). Denne tendens har gennem mange år gjort sig gældende i den vestlige verdens museer. I Danmark har vi ifølge Kulturstyrelsens nationale brugerundersøgelse for 2012 set en lille, men glædelig fremgang for alders-

Hvordan griber vi denne opgave an? Ifølge Nina Simon, der gennem en årrække har skrevet den indflydelsesrige blog Museum 2.0 og i dag er leder af Santa Cruz Museum of Art and History, er der tale om et fundamentalt skift.¹⁵ I dag skal museer – ud over selv at producere fagligt valide og vedkommende udstillinger – også udvikle og tilbyde muligheder for, at besøgende kan dele deres eget indhold på meningsfulde og attraktive måder. [13]

At omstille sig til denne nye situation er en udfordring, der er til at få øje på ude på museerne. Vi er et fagområde med stærke traditioner og en høj moral i forhold til at varetage vores opgaver. Indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling fylder i forvejen arbejdsplanerne til bristepunktet. Hvordan skal vi få tid til også at indsamle brugernes viden og facilitere deres kreative virke? Hvordan skal vi lære os de nødvendige kompetencer for at varetage disse nye opgaver på professionelt niveau? Er det i det hele taget museernes opgave at være kreativ legeplads og offentligt forum for dialog? Kan folk ikke bare komme og se udstillinger, som de plejer?

Internetkulturen har betydning for museums-kulturen, hvad enten vi vil det eller ej. En af udfordringerne er at bevare relevansen for de næste generationer af brugere, i konkurrence med et væld af andre og mere interaktive kulturtilbud. [14] Det overskud af viden og kreativitet, som internettet bobler over med, strømmer ikke af sig selv ind i museernes økosystem, selvom bevægelsen kan synes oplagt. Der skal gøres en indsats. Samtidig ændrer internettets frie flow af indhold og viden forventningerne til, hvad museerne kan og bør tilbyde. I løbet af få år vil det være helt selvfølgerligt, at brugerne forventer nem og brugervenlig adgang til at søge i og genbruge museernes online samlinger. [15]

Kulturministeriet søsatte i 2013 en digital tænketank på tværs af den danske kultursektor.¹⁶ Initiativet vidner om, at det ikke kun er museerne, men kultursektoren i bredere forstand – alle

de brancher, som tilsammen er kulturbærende for et land som Danmark – der er presset fra mange sider: Teknologierne er under hastig forandring, ligesom brugernes adfærd. Internationale gigantvirksomheder som Google, Amazon og Netflix yder benhård konkurrence til dansksprogede kulturelle alternativer. Brugerne forventer nem, øjeblikkelig og helst gratis adgang til viden, kulturtilbud og underholdning på nettet. Det skaber udfordringer for alle de kreative industrier. [16] Det er ved at gå op for alle grene af kultursektoren, at de betingelser, støtteordninger og brugeradfærdsmønstre, som vi kender og er fortrolige med, næppe vil forblive uændrede. Hvis museer, og i bredere forstand GLAM-sektoren, skal have relevans og værdi for fremtidens brugere, må vi omstille os og prioritere vores midler og kræfter anderledes, end vi har været vant til. [17] Det er afgørende for vores institutioners trivsel i de kommende år, at vi imødekommer den udvikling, der uafvendeligt sker. Handler vi aktivt og med åbne øjne, har vi langt bedre chancer for at præge udviklingen og sikre vores specialiserede fagligheder og institutioner en vigtig plads i internetkulturen.

gruppen 14-29 år, der er steget fra 12 til 15 % af det samlede antal besøgende på de danske museer. Undersøgelsen konkluderer dog stadig, at ældre og veluddannede er stærkt overrepræsenterede, i tråd med Simons analyse. <http://www.kulturstyrelsen.dk/publikationer/brugerundersogelse-2012/>

[15] *“Publikum (...) vil kræve mere online adgang og flere online services, og på et tidspunkt vil det at have en velholdt, tilgængelig online samling, der tillader genbrug, være lige så grundlæggende*

som det er at tilbyde en ordentlig wifi-forbindelse på biblioteket.” Joris Peki i en sammenfatning af GLAM-Wiki konferencen, London, april 2013. <http://openglam.org/2013/04/17/glam-wiki-london-2013-highlights/>
Det samme forudsiger The Horizon Report. The Museum Edition 2012, hvor fri adgang til og brug af museernes digitaliserede indhold og forskningsressourcer forventes at danne norm i løbet af 2-3 år. <http://www.nmc.org/pdf/2012-horizon-report-museum.pdf>

[16] Avisbranchen er et oplagt eksempel. Engang sad de store landsdækkende dagblade trykt placeret i rollen som samfundsopbyggende og -beskyttende, folkeoplysende organer, støttet af substantielle statslige tilskud. I løbet af få år har avismarkedets liberalisering betydet en reduktion i statstilskuddene og en ny arena, hvor aviserne må klare sig på markedsvilkår. Nu, hvor online nyhedskanaler, sociale medier og gratisaviser har vendt op og ned på danskernes avislæsevaner, er de store dagblade i frit fald. I april 2013 var gratisavisen Metroxpress den største danske avis, med næsten 90.000 flere daglige læsere end nummer to, Politiken. <http://www.mx.dk/nyheder/danmark/story/25425478>

[17] Udfordringerne for kulturarvs-sektoren opsummeres i et internt diskussionsoplæg til Europeanas Strategic Briefing on the Cultural Commons i København, marts 2012: *“Efterhånden som kulturorganisationer og deres publikum bevæger sig mod en tid med massedeltagelse og sociale medier, bliver vores sektor konstant udfordret til at finde nye veje til at udtrykke og levere vore ansvar som offentlige institutioner. Hvis forbrugere har ret til at tilgå og deltage i deres egen kulturarv, hvordan kan vi så levere et tilbud, der er tilpasset de behov og forventninger, den evigt forbundne digitale verden forventer? Hvad betyder dette for vore institutioner og deres positionering i det kulturelle landskab – måden de forholder sig til deres brugergrupper, til andre interessenter, til sig selv?”*

3. BILLEDER OG TILGÆNGELIGHED

“...hvad betyder det, at der er millioner af billeder på nettet, som vi overhovedet ikke må røre ved, når der samtidig er andre millioner af billeder, som vi faktisk gerne må bruge?”

Peter Leth, *Creative Commons for alle*, 2011

I februar 2012 var jeg til et middagsselskab. Blandt gæsterne var en kunsthistoriker, der fortalte en anekdote, som fæstnede sig i min bevidsthed. Hun var i gang med at forberede et foredrag til Folkeuniversitetet og havde til sin powerpoint-præsentation brug for en række billeder, som hun vidste befandt sig i SMK's samlinger. Hun mailede SMK for at rekvirere otte billeder i en egnet kvalitet. Museet svarede, at de kunne rekvireres for 50 kr. stykket, samt et ekspeditionsgebyr på 75 kr. I alt 475 kr. Umiddelbart lyder det måske ikke af mange penge, men det blev udslagsgivende for, at hun takkede nej til museets kvalitetsoptagelser med begrundelsen: *“Da jeg skal undervise på Folkeuniversitetet til en ringe takst, er det dog lige dyrt nok.”*

Folkeuniversitetet betaler undervisere knap 1.800 kr. for en dobbelttime. Efter skat er der omkring 1.000 kr. tilbage. Foredragsholderen ville altså netto have spenderet omtrent halvdelen af sit honorar på billeder til sin powerpoint-præsentation. Og det ville endda kun have dækket de otte billeder fra SMK. Efter dialogen med SMK undlod hun at kontakte andre museer, som hun ville benytte billeder fra, og fandt i stedet de billeder hun skulle bruge på nettet.¹⁷

Ideelle og fotografiske rettigheder

Anekdoten peger på et udbredt problem: Museer hindrer i praksis udbredelsen og brugen af deres digitaliserede samlinger ved at kræve ganske unødigt betaling for brug af billeder.

Når jeg taler om brug af museers digitale billeder, er der to adskilte rettighedsaspekter, som har betydning for den beskrevne problematik, og som kræver en afklaring.

- For det første er der værkets *ideelle rettigheder* – de rettigheder, der tilhører det originale værks skaber og løber til 70 år efter kunstnerens død. Efter 70 års copyright overgår værket til det offentlige domæne (Public Domain).¹⁸
- For det andet er der *fotorettighederne*, som angår den fotografiske optagelse af værket. Nogle museer ejer selv rettighederne til deres fotografiske optagelser af samlingerne. For andre museer gælder det, at den fotograf, som har lavet optagelserne, ejer fotorettighederne og skal betales og krediteres, hver gang museet anvender dem.

Digitale fotografiske optagelser – dvs. enten digitaliserede udgaver af oprindeligt analoge fotografier, eller optagelser udført med digitalkamera – gør principielt transaktionen af billeder langt nemmere end med analoge fotografier, fx ektakromer og dias, fordi transaktionen kan foregå via internettet og kan automatiseres. Brugeren kan selv finde og downloade en kopi af det ønskede digitale materiale, og et enkelt digitale billede kan genbruges et ubegrænset antal gange. Analogt billeder, derimod, skal hentes manuelt frem fra en fysisk placering i et arkiv, og leveres tilbage efter brug.

SMK ejer selv fotorettighederne til alle sine fotografiske optagelser, såvel digitale som analoge. Mindst to tredjedele af museets samlinger befinder sig i det offentlige domæne og er således ikke bundet af hverken ideelle rettigheder eller fotorettigheder.¹⁹ Der er med andre ord intet juridisk til hinder for at dele dem frit med offentligheden. Når SMK (og de fleste andre museer verden over) har for vane at kræve, at brugere registrerer sig og betaler for brugen af billeder af værker i det offentlige domæne, er det ofte ud fra argumentet om at ville beskytte mod misbrug. Det gælder både beskyttelsen af de ideelle rettigheder, ud fra en bekymring om at

det originale værks integritet degraderes, fx hvis det gengives som dekoration på en kagedåse, eller i en uønsket politisk kontekst. Og det gælder beskyttelsen af fotorettighederne, idet museet som har bekostet de fotografiske optagelser ønsker at beskytte mulighederne for at lukrere på dem ved at sælge dem til brug på nettet, i publikationer, på postkort, plakater m.m. De to aspekter af billedrettigheder griber derfor også ind i hinanden, idet museer traditionelt har villet beskytte værkerens ideelle rettigheder ved at håndhæve de fotografiske rettigheder. Spørgsmålet er om det er forsvarligt, dels etisk, dels økonomisk, for statsstøttede museer at hindre brugen af billeder i det offentlige domæne.

Uhensigtsmæssige hindringer

Ovenstående historie kaster lys på tre problemer ved, at museer indskrænker adgangen til og brugen af den digitaliserede kulturarv, der befinder sig i det offentlige domæne:

1. Vi skubber interesserede brugere væk fra den autoriserede kilde til viden om værkerne i vores samlinger.
2. Vi går glip af potentialet for at blive et knudepunkt for motiverede brugere, der vil lære om og arbejde kreativt med kunsten.
3. Vi undergraver vores egen eksistensberettigelse som offentlig kulturbærende institution.

Mit møde med den anekdote, jeg her har genfortalt, forstærkede en erkendelse af, at museerne er nødt til at gentænke og genopfinde, hvordan de håndterer deres digitaliserede samlinger.

4. SMK DIGITAL 1.0

“Eksperimenter! Begå fejl!”

Angela Spinazze, medlem af SMK's digitale rådgivningspanel, 2009

I maj 2008 skete noget, der blev omkalfatrende for SMK. Museet modtog en historisk stor bevilling på 22 millioner kr. fra Nordea-fonden til udvikling af digital museumspraksis. Det samlede program fik navnet SMK digital. Fra begyndelsen var ambitionerne store. [18] Et femårigt program med seks delprojekter blev søsat. Opbygningen af et digitalt fundament i form af ny samlingsdatabase og hjemmeside blev påbegyndt. Derudover omfattede programmet en række formidlingsmæssige satsninger: En ny søg i samlingerne på hjemmesiden, universet Kunsthistorier, der byggede på forbindelser til andre kunstsamlinger og vidensressourcer overalt på nettet, egenproduktion af web-tv og -spil, digital formidling i museets gallerier, samt udvikling af MitSMK, brugernes eget kreative sted på museets hjemmeside.²⁰

Internationalt rådgivningspanel

Med ambitionen om at blive et foregangsmuseum på den digitale front tilknyttede SMK et panel af internationale rådgivere fra en række af de museer, som havde inspireret vores egne visioner om digital museumspraksis. Det var en måde at få direkte adgang til at lære af nogle af de digitale museumsfolk, vi anså som førende. [19] I formuleringen af SMK digital-visionen, som havde motiveret Nordea-fonden til at støtte projektet, var vi inspireret af overordnede tendenser omkring brugerinddragelse og deltagelsesorienteret design, som Nina Simon beskrev i sin indflydelsesrige blog *Museum 2.0*²¹, og som Shelley Bernstein virkeliggjorde i den banebry-

[18] SMK's årsrapport for 2008 fortæller at museet havde "... en ambition om at blive førende inden for digital formidling. Museets ønske om at skabe et omfattende, visionært og 100 % digitalt kunstmuseum fandt opbakning hos Nordea Danmark-fonden, som valgte at støtte projektet med 22 mio. kr. over en 5-årig periode. Nordea Danmark-fondens støtte til Det digitale SMK er den største af sin slags i museets historie. Samtidig er der tale om en målrettet investering, som også på internationalt niveau vil gøre museet til foregangsmuseum, hvad angår udvikling og udnyttelsen af digitale medier." (SMK Årsrapport, 2008, s. 16) http://www.smk.dk/fileadmin/user_upload/Billeder/om-museet/organisation/aarsrapporter/aarsrapport2008.pdf

[19] Det internationale rådgivningspanel bestod ved SMK digitalts opstart af:

- Allegra Burnette, Creative Director of Digital Media, MoMA
- Angela Spinazze, Information architect, ATSPIN consulting
- Frankie Roberto, Web Producer, Science Museum London
- Johann Holland, Research Engineer/Consultant, Institut de Recherche et Innovation, Centre Pompidou
- Nina Simon, Designer/Researcher of Participatory Museum Experiences, Museum 2.0
- Robin Dowden, Director of New Media Initiatives, Walker Art Center

[20] *“Click! er en fotoudstilling, der inviterer de besøgende på Brooklyn Museum, online besøgende og alle andre til at deltage i udstillingsprocessen. Inspirationen er hentet i den kritikerroste bog The Wisdom of Crowds, hvori New Yorker-skribenten James Surowiecki hævder, at en blandet forsamling af mennesker ofte træffer bedre beslutninger end individuelle eksperter. Click! udforsker hvorvidt Surowieckis præmis kan bruges på billedkunsten – er en blandet gruppe af mennesker lige så “kloge” til at evaluere kunst, som de trænede eksperter?”* <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/>

dende udstilling *Click! A Crowd-Curated Exhibition*, for blot at nævne ét markant eksempel. [20]

Rådgivningspanelets deltagere åbnede med deres erfaringer og ekspertise en lang række nye vinduer ind til metoder og praksisser, vi kunne tage i brug. Spørgsmålet var, hvilke der passede til SMK. Panelet rådede os til at lære vores brugere at kende ved helt konkret at definere målgrupper, tale med dem, lytte til, hvad de sagde, og ikke mindst handle derefter. Det føg om ørerne med spændende forslag som at integrere brugernes kommentarer og kreative frembringelser på museets egen hjemmeside og ude i salene, at inddrage publikum i ophængningen af samlingerne, at benytte spillemekanismer i designet af formidlingstiltag, at gå daglige runder i museets sale for at tale med brugerne, og at gøre det hele i dag, hellegere end i morgen. Et nyt brugercentreret fokus materialiserede sig. Og samtidig en fornemmelse af presserende hast i lyset af, hvad der foregik på vores internationale kollegainstitutioner – en voksende erkendelse af, at det digitale område udviklede sig en hel del hurtigere, end vi var vant til i det museale arbejde. [21]

På det tidspunkt, hvor vi modtog bevillingen til SMK digital, befandt SMK sig på mange måder stadig i broadcast-paradigmet. Selvom vi spredt rundt i organisationen var begyndt at opfange og lade os inspirere af nye former for museumspraksis, forestod der en generel intern mentalitetsforandring og omlægning af praksis, før de mange idéer kunne begynde at blive prioriteret og realiseret hos os. Med SMK digital fik vi mulighed for at ansætte en stribe projektmedarbejdere med digitale kompetencer, fx til multimedieproduktioner og hjemmesidedesign. Til gengæld blev der ikke fra begyndelsen oprettet en digital ledelse med specifikke faglige kompetencer og beslutningsdygtighed. Den overordnede ledelse af SMK digital kom til at sortere under museets eksisterende chefer. Der var store ambitioner og intentioner med SMK digital,

men samtidig en organisatorisk mangel på faglig indsigt i det digitale felt.

En af paneldeltagerne, Angela Spinazze, gav os det gode råd: *“Experiment! Make mistakes!”*. Så banalt det end kan lyde, satte den formulering sig fast i programmets kollektive bevidsthed og indgød os mod til at komme ud over stepperne, tage fat fra en vilkårlig vinkel på det kaos af opgaver, vi stod overfor, eksperimenterede og begå lærerige fejl.

I november 2008 lancerede SMK digital Danmarks første digitale museumsstrategi, der samlede og forenede mål inden for digitalisering, formidling og kommunikation.²² Et af de strategiske mål lød: *“SMK digital er en katalysator for brugernes kreativitet”*. En målsætning, der pegede frem mod en

[21] SMK digitals internationale rådgivningspanel samlet på museet i oktober 2009. Det er Frankie Roberto, der præsenterer.



ny organisatorisk bevidsthed om den rolle, museet ønskede at spille fremover. Det skulle ifølge strategien realiseres ved, at SMK lærte vores brugere at kende og begyndte at arbejde systematisk med at inddrage dem i såvel tilrettelæggelsen som produktionen af museets formidling.

Fokus lå fra starten på læringsprocesser, bæredygtighed og tilgængelighed, at skabe synergi mellem det fysiske og digitale museum, og først som sidst var fokus på brugerne. En konsekvent satsning på åbne standarder blev formuleret, og der blev i startfasen truffet nogle afgørende principbeslutninger på området – blandt andet hjulpet af vores internationale rådgivere. Vi valgte at bygge ny hjemmeside i et open source Content Management System. Vi besluttede at gå med i udviklingen af CollectionSpace, et internationalt og ligeledes open source-baseret databasesystem for museer.²³ En proces, der blev mere tidskrævende end forudset, hvilket på sigt skulle vise sig at sprede sig til resten af SMK digital i form af en fundamental mangel på sammenhængende digital infrastruktur – et vilkår, som jeg vender tilbage til i de kommende afsnit. Sidst men ikke mindst forpligtede vi os til åbenhed i forhold til omverdenen: at være i dialog med vores brugere, og at være en katalysator for deres kreativitet.

5. KUNSTHISTORIE PÅ NETTETS PRÆMISSER

“Et hvilket som helst punkt på rhizomet kan og bør forbindes med et hvilket som helst andet punkt. Det er noget helt andet end træet eller roden som fastlægger et punkt, en orden.”

Deleuze & Guattari, *Tusind plateauer*, 1980

Visioner

Det delprojekt i SMK digital, som jeg til en start havde medansvar for, var Kunsthistorier.²⁴ Forud for dette havde jeg arbejdet på et mindre forprojekt med et veldefineret og afgrænset omfang: At få SMK's samlinger af dansk kunst, og forskningen i dem, ud på nettet. Med Nordea-fondens bevilning i ryggen fik vi pludselig mulighed for at skrue op for ambitionerne. Det blev til visionen om at udvikle en kunsthistorie på nettets præmisser.

Kunsthistorier var baseret på en kritisk holdning til kanonisering inden for kunsthistorien. Et museum som SMK rummer meget store samlinger, hvoraf offentligheden reelt kun ser en brøkdelen – nemlig det, der på et givent tidspunkt er udvalgt af museets fagfolk til at hænge fremme i salene.²⁵ Den besøgende får kun præsenteret et snævert og tidsbestemt udsnit af en meget større mangfoldighed, som gemmer sig for offentlighedens blik i museets magasiner. Jeg har tidligere foretaget en indgående kritisk analyse af kunsthistoriens kanon og de magtstrukturer, der afgør hvad der indlemmes i kunsthistoriebøgerne og museumssamlingerne og dermed reelt bestemmer, hvad offentligheden får adgang til. En kunsthistorisk kanon baserer sig på vedtagne faglige kriterier, som konstant er til diskussion, og som forandrer sig over tid. Disse kriterier kan samlet set defineres som et paradigme – et sæt briller at se verden igennem. Skifter man briller, ændrer perspektivet sig. [22]

Internettets udvikling og digitaliseringen af kunsten afstedkommer tilsammen en radikal forandring af tilgængeligheden til museernes samlinger. Når kunsten er digitaliseret, kan den ses i hele sin mangfoldighed på nettet, som ikke har de samme fysiske begrænsninger som et museum af mursten og mørtel. [23] Det åbner for nye alternativer til den reduktion af samlingernes mangfoldighed, som nødvendigvis følger med en fysisk præsentation. Den langsigtede ambition med Kunsthistorier var at vise alle aspekter af vores samlinger,

[22] *“En kunstkanon er (...) et tidsbillede af den toneangivende smag og selvopfattelse i en given periode. Men i begrebet kanon ligger der samtidig en forventning om noget eviggyldigt – at bestemte kunstnere og værker altid vil indtage en særlig plads i kunsthistorien, og at hvis man kender dem, har man overblik over kunsthistoriens væsentligste punkter. Kanonbegrebet indebærer altså et paradoks, der har stor betydning for, hvordan kunsthistorien skrives.”*

(Sanderhoff, 2007, s. 191)

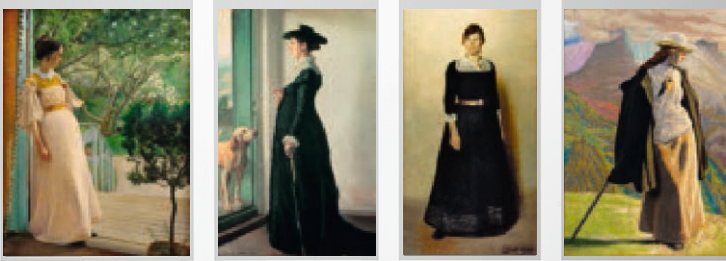
[23] *“Digitalisering muliggør to vigtige ting: Tilgængelighed og deltagelse. Det er et tigerspring fremad.”* Diskussion af perspektiverne i at digitalisere museumssamlinger, i et interview med HAVE Backstage, feb. 2012: <http://vimeo.com/34958955>

Kunstnerhustruer Send | Del | Print

[SE BILLEDER](#) [LÆS HISTORIEN](#) [VÆLG FORBINDELSER](#)

Udadvendt

Harald Slott-Møllers portræt af sin forlovede, Agnes Rambus senere Agnes Slott-Møller – der også ... [Læs mere](#)



Harald Slott-Møller, *Min hustru*, 1867, olie på lærred, 187,5 x 102 cm, Fuglsang Kunstmuseum

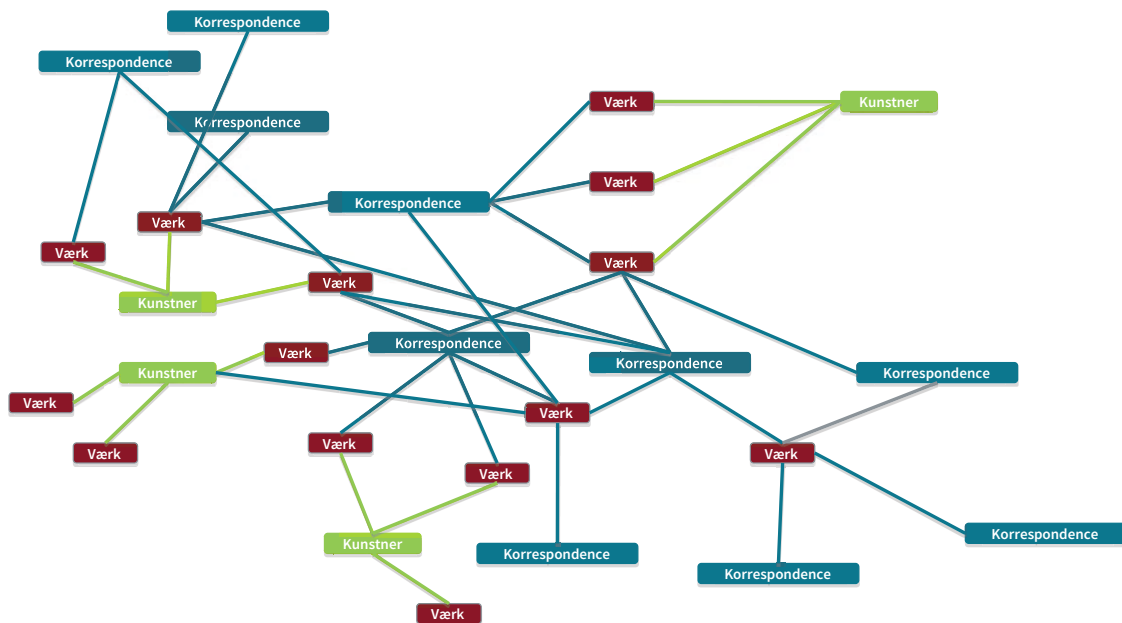
[24] Et eksempel på, hvordan værker fra forskellige samlinger mødes i Kunsthistorier og danner relationer. Her er værker fra SMK, Den Hirschsprungske Samling og Fuglsang Kunstmuseum samlet under temaet Kunstnerhustruer. <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/kunsthistorier/historier/vis/kunstnerhustruer/>

fra det velkendte til det underbelyste, og lade det være op til brugerne at vurdere hvad der var interessant *for dem*. Samtidig ønskede vi at udnytte netværksstrukturen på internettet og vise, hvordan SMK's samlinger danner relationer med værker alle mulige andre steder i verden. Her kunne vi vise kunstværker side om side, som fysisk set befandt sig på museer spredt ud over kloden. [24] Og mere end det – vi kunne linke til alverdens kilder på nettet, som uddybede oplevelsen og forståelsen af det enkelte værk: Wikipedia-artikler, musik, litterære værker, kort, arkivalier. Og endnu mere end det – vi kunne åbne for, at folk kunne fortælle deres egne historier om kunsten, dele links til relaterede billeder og selv uplade flere. Konturerne af et vidt forgrenet netværk af historier og viden om kunst begyndte at tage form i vores hoveder.

Visionen bag Kunsthistorier hentede afgørende inspiration fra Gilles Deleuze og Felix Guattaris beskrivelse af *rhizomet* – et sprogfilosofisk begreb eller “tankebillede”, som forfatterne selv kalder det, der af natur er vanskeligt at afgrænse. De indkredser det med talrige, opfindsomme metaforer for at undvige en entydig definition, som ville være i modstrid med rhizomets væsen. Det er et ahierarkisk, vidt forgrenet netværk af uendelige forbindelser – at sammenligne med en svampeorganisme, der breder sig under jordoverfladen i alle mulige retninger og sender champignoner op gennem jordskorpen på de mest uforudsigelige steder.²⁶

Rhizomet er et ofte benyttet billede på internettet. [25] Pointen for os var, at det samtidig er en slående metafor for

[25] I en afhandling om internettets ontologi foreslår Chuen-Ferng Koh, at netets diversitet ligner og potentielt er endnu større end den, Deleuze & Guattari hævder kendetegner sprogenes heterogenitet (Chuen-Ferng Koh, 1997). Udkast til rhizomatisk informationsarkitektur for Kunsthistorier, udviklet i samarbejde med Advice Digital, 2009.



[26] *“Hvis man et øjeblik forestiller sig, at man med en enkelt håndbevægelse kunne effektuere et paradigmeskift, der gjorde det postmodernistiske mantra ‘alt er muligt’ gældende, hvilke konsekvenser ville det så få for kunsthistoriefaget, og i videre forstand for kunstinstitutionen? (...) Dette paradigmeskift ville først og fremmest betyde, at den hierarkiske forskel på centrum og periferi i [samtid]kunsten ville blive udlignet. Et paradigme, der reelt var ‘både-og’; ville ikke kunne hævde, at nogle [samtidige] kunstformer var mere centrale end andre (...) Både-og-paradigmet betyder, at ét kunstsyn ikke udelukker et andet. Det giver plads til modsatrettede strategier og positioner, og dermed en reel mangfoldighed på kunstscenen.”* (Sanderhoff, 2007, s. 193-96). Min afhandling havde samtidskunsten som undersøgelsesfelt. De mekanismer, der styrer kanonisering, gælder imidlertid også i bredere forstand for kunsthistorieskrivningen. Derfor har jeg isoleret ordet *samtid-* med skarpe parenteser i dette citat.

[27] Web 2.0 betegner det aktive internet, hvor brugere interagerer og samarbejder med andre om at skabe og kommentere indhold, fx på sociale medier. Termen ‘Web 2.0’ blev første gang benyttet i 1999 i en artikel af Darcy Dinucci, men vandt populær udbredelse med Tim O’Reillys konference Web 2.0 Summit fra 2004 og frem. http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

kunsthistorien, anskuet fra en kanonkritisk synsvinkel. [26] Ved at arbejde med rhizomet som bærende strukturelt princip i Kunsthistorier ville vi vise kunsthistorien som et netværk, hvor et hvilket som helst punkt kan forbindes med et hvilket som helst andet punkt.

En af de metaforer, Deleuze og Guattari bruger for at beskrive rhizomet, er et landkort, der er fladt og åbent til alle sider. Det har en mangfoldighed af indgange; det er lige meget hvor man træder ind. Forfatterne forklarer, at det kan omarbejdes af et individ, en gruppe, en social formation, og derfor er i stadig forandring, altid i færd med at blive til. Allerede i dette bogværk fra 1980 var konturerne af det sociale net, Web 2.0, således fundamentalt indfanget – et netværk, der til stadighed påvirkes, øges og omformes af de mennesker, der udgør det. [27] Alle disse metaforer ynglede i vores fantasi, så vi undfangede idéen om et website om kunstens historier med

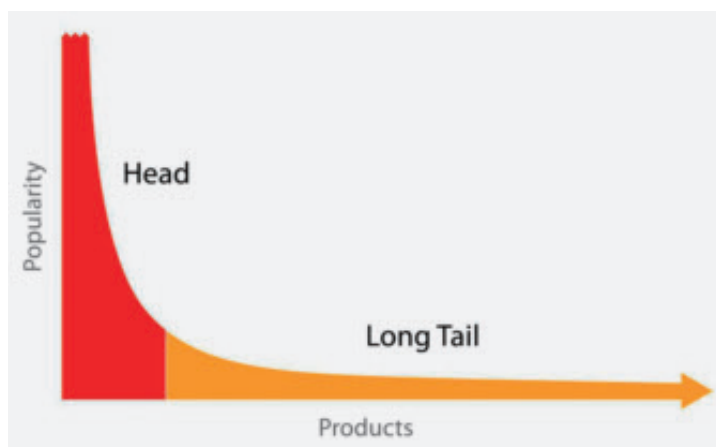
- mange indgange
- mange stemmer
- mange veje at gå
- mange medskabere

Vi er helt sikkert hverken de første eller eneste, der har fået denne type idé.²⁷ Af andre eksempler på præsentationer af kunst på nettets præmisser kan fx nævnes The Imaginary Museum <http://www.imaginarymuseum.net/> og Google Art Project <http://www.googleartproject.com/>. Den er så at sige vokset ud af internettets teknologiske muligheder og de nye forventninger til, hvordan man tilgår verdens viden og indhold, som udviklingen medfører. En væsentlig faktor for, hvordan indhold tilgås på internettet, kan beskrives som “den lange hale”. Det er en populær betegnelse for den figur, der danner sig på en statistisk graf over internethandel: Der er altid mange hits på de populære mainstream-produkter i grafens top. Men de få hits, der placerer sig langt fra toppen, danner tilsammen en lang hale af mere spredt, men stabil

efterspørgsel på produkter, der falder uden for mainstream. Chris Andersons bog *The Long Tail. How Endless Choice is Creating Unlimited Demand* beskriver, hvordan internettet har muliggjort fænomenet den lange hale, der sætter nichekulturer i stand til at udfordre hovedstrømmens hegemoni. [28]

Princippet om den lange hale viser, at der er efterspørgsel på selv de mest obskure fænomener, når de bliver tilgængelige på nettet. I modsætning til den fysiske verden kan internettet siges at have ubegrænset lagerplads, og alle varer kan i princippet stå på forreste hylde. Med Kunsthistorier ville vi overføre princippet om den lange hale fra online shoppingens sfære til kunstsamlingernes: Jo større dele af vores samlinger, der er digitaliserede og tilgængelige online, jo større er sandsynligheden for, at nogen vil finde niches i dem, som har

[28] "Unlimited selection is revealing truths about what consumers want and how they want to get it in service after service [from Netflix to iTunes Music Store]. People are going deep into the catalog, down the long, long list of available titles, far past what's available at Blockbuster Video and Tower Records. And the more they find, the more they like. As they wander farther from the beaten path, they discover their taste is not as mainstream as they thought (or as they had been led to believe by marketing, a hit-centric culture, and simply a lack of alternatives)." (Anderson, 2009, s. 16) Jasper Visser refererer også til den lange hale, men er mere skeptisk overfor konceptets potentiale. Se s. 213 ff.



Kilde: <http://www.longtail.com/>

værdi for netop dem.²⁸ Den lange hale udgør dermed et anslag mod den traditionelle kanon-tænkning. Internettets enorme volumen udfordrer den antagelse, at museernes rolle er at fremhæve bestemte udsnit af deres på bekostning af andre, fordi der ikke er plads til at vise alting altid. Museerne kan i princippet lægge ALT ud, og lade brugerne vælge selv. Modvægten til denne radikale tanke er, at i takt med at mængden af information og indhold stiger, vokser også behovet for strukturerede søgemuligheder og kuratering. Brugere har somme tider behov for kvalificerede udvalg, foretaget af kilder med høj troværdighed. Derfor er fuld tilgængelighed og faglig kuratering heller ikke gensidigt ekskluderende størrelser. Tværtimod er den kompetente kurators rolle blevet mere betydningsfuld end nogensinde i en tid, hvor informationsmængden antager stadigt mere uoverskuelige dimensioner.

Meget af det indhold, museer tilbyder og producerer, tilhører generisk den lange hale. Selvom museer ynder at fokusere på blockbuster-udstillinger og berømte kunstnere, så må substansen i vores samlinger og udstillinger, anskuet i et bredere mediebillede, betragtes som nichefænomener. I Danmark omtaler vi Eckersberg og Jorn som 'store' kunstnere, men de er det kun i en afgrænset sfære. Internettet tilbyder optimale betingelser for at vende dette vilkår til en gevinst. Dybden og bredden af vores samlinger formår at nå ud på helt nye vidtrækkende og effektive måder til potentielle brugere, når vi ikke er begrænsede af det fysiske museums medfødte betingelser i form af geografisk beliggenhed og begrænset væglads. Museet *online* kan besøges hvor som helst, når som helst, af hvem som helst, og udstillingspladsen er ubegrænset. Og i Web 2.0 kulturen fungerer brugerne gerne som ambassadører for det indhold, de værdsætter. De kommenterer og deler med stor entusiasme det, de kan lide, med deres netværk. Dermed sendes større dele af samlingerne i cirkulation på nettet, og dermed øges sandsynligheden for, at atter andre støder på dem.

Mangfoldighed

Kunsthistorier skulle være et website, der blotlagde og skabte adgang til kunsthistorien i alle dens mangfoldige udtryk og tillod brugerne at finde frem til de mest obskure, skæve perler, som af forskellige grunde sjældent eller aldrig ville se dagens lys i SMK's sale. Centralt for designet stod, at værkerne skulle danne indgangen til viden. Vi havde set alt for mange websites om kunst, hvor værkerne druknede i mængden af tekst. Det var synd, fordi digitalisering i høj kvalitet netop muliggør en virkelig fordybelse i og granskning af billeder på nettet. For at dyrke den visuelle opdagelseslyst og sanselige oplevelse af værkerne, arbejdede vi frem mod at vise billeder i så store formater som muligt. [29]

Ligesom i rhizom-teorien er mangfoldighed et centralt begreb i Kunsthistorier. Det er designet med vægt på mange forskellige, tydelige stemmer – en tendens, der har spredt sig blandt museer i de senere år, inspireret af sociale medier, som har gjort det til en norm, at man kan se hvem der taler. Dette betegner et brud med “museets stemme” – den anonyme, men autoritative røst, museer har haft for vane at tale med. Ved at sætte navngivne forskere på hver enkelt historie, ville vi dele autoriteten mellem flere personer med hver deres faglige optik og lade det være op til brugerne at vurdere de forskellige udlægninger af kunsten. Flerstemmigheden skulle give brugerne anledning til at reflektere over deres personlige ståsted i mødet med forskellige synsvinkler på et emne.

Et andet greb i Kunsthistorier, der skaber mangfoldighed, er at der linkes ud af sitet. Idéen var at lade internettets akkumulerede viden fungere som handy opslagsværk til Kunsthistorier. I stedet for, i en historie om oplysningsmaleren N.A. Abildgaard, selv at forklare hvem Struensee var, linker vi ud til eksisterende kilder på nettet, som vi fagligt kan stå inde for. Det er der to argumenter for: Hvis noget allerede er tilfredsstillende beskrevet på nettet, er der ingen grund til at

[29] Idéen om at dyrke opdagelseslysten i digitale billeder af høj kvalitet er siden slået kraftigt igennem på websites som Pinterest og Google Art Project, og er et af grundprincipperne bag Rijksmuseums populære hjemmeside Rijksstudio: “Fokus er på billedet. Mange museers hjemmesider præsenterer et væld af information og “data”. Rijksstudio tror på billedernes iboende styrker, som bruges til at skabe en engagerende og æstetisk online oplevelse. Højopløselige billeder (...), som har reel værdi for brugerne.” (Gorgels, 2013) <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/rijksstudio-make-your-own-masterpiece/>

[30] En lignende tankegang har været udslagsgivende for Walker Art Center's beslutning om at trække nyheder om kunst ind på deres website fra et væld af andre kilder på nettet <http://www.walkerart.org/> Er det interessant for deres målgrupper, hvorfor så ikke samle det for brugerne? Samtidig optimerer Walker Art Center deres indholdsproduktion ved at trække relevant indhold ind fra andre relevante og pålidelige kilder. For en gennemgang af principperne bag web-sitet, se denne præsentation fra MuseumNext 2012: <http://www.slideshare.net/MuseumNext/walker-13384889>. Samme princip blev også indført med relanceringen af Rijksmuseums hjemmeside i 2012. Her har man fx udeladt introduktioner til samlingens kunstnere som Rembrandt og Vermeer, fordi de allerede findes fyldigt beskrevet på Wikipedia.

gøre det én gang til. Og hvis en kilde har potentiel værdi for brugerne, giver det god mening at linke til den. [30]

Realiteter

Kunsthistorier blev undfanget som visionen om en kunsthistorie på nettets præmisser. Et website om kunst, der kunne fungere som en destination i sig selv – en anden måde at opleve kunst på, som ikke står i modsætning til, men supplerer mødet med det originale værk på det fysiske museum.

At bevæge sig fra tanke til handling med Kunsthistorier skulle imidlertid vise sig at medføre uforudsete forhindringer.²⁹ For det første måtte vi undervejs konstatere, at vi som organisation endnu ikke havde det fornødne mod til at åbne op for brugergenererede kunsthistorier. (Det skulle først komme senere, se s. 90-96). Idéen om at åbne for brugernes egne historier og billeder blev derfor ikke realiseret efter intentionen i første version af Kunsthistorier. En anden udfordring er af teknisk art og ligger i det system, vi udviklede. Ironisk nok havde vi en vision om – men ikke det fornødne overblik til – at bygge et skalerbart system, hvor indholdet kunne vokse og danne bestandigt nye relationer og krydsbestøvninger. Vi er følgelig endt med en klassisk silo – et lukket system, der ikke kan trække nyt indhold og data ind dynamisk. Enhver opdatering skal foretages manuelt. Vi har ikke som fx Tate emneindekseret vores værker og digitaliseret et bagkatalog af forskningspublikationer om vores samlinger, og kan derfor ikke berige indholdet i Kunsthistorier med eksisterende publiceret viden.³⁰ Det har betydet, at kun begrænset nyt indhold er føjet til Kunsthistorier efter lanceringen, og at der allerede nu er stort behov for en fundamental gentænkning af sitets infrastruktur og arbejdsgange.

En tredje stor forhindring er fotorettigheder. Dette åbenbarede sig, da vi begyndte at rekvirere billedfiler fra andre museer

for at vise dem side om side med vores egne værker i det nye Kunsthistorier univers. Prisniveauet var skyhøjt. Et enkelt billede kunne koste flere tusind kroner, og så var brugsrammen endda tidsbegrænset. Arbejdet med at skrive til hver enkelt ophavsretshaver, bede om billedfiler, beskrive formålet med brugen etc. viste sig at være ekstremt ressourcekrævende. Brugen af billedmateriale fra andre samlinger bremsede endvidere at lægge Kunsthistoriers videoer på YouTube, hvor de potentielt kunne opnå en langt større eksponering end ved at være lukket inde på museets hjemmeside. [31]

Visionen om en kunsthistorie på nettets præmisser gav helt umiddelbart mening for os. Det lignede det perfekte medie at udfolde mangfoldighedsparadigmet i. Men så stødte vi imod noget, der atter indskrænkede mulighederne – copyright.

6. FRI BILLEDELING NU!

“I dag hersker der en ny intellektuel ejendomsøkonomi. I stigende grad – og i en vis forstand paradoksalt – indser virksomheder indenfor elektronik, bioteknologi og andre sektorer, at hvis de opretholder og forsvare den intellektuelle ejendomsret og navnebeskyttelse, vil det ofte forkrøble deres evner til at generere værdi.”

Tapscott & Williams, *Wikinomics*, 2008

Kunsthistorier åbnede vores øjne for, at hvis vi ville arbejde med kunsthistorie på nettets præmisser, manglede vi at bygge et fundament af frit tilgængelige digitale billeder. Den vante måde at organisere museernes digitale billeder på, som varer man kan købe og sælge, stod i vejen for at udfolde visionen om et netværk af digitale kunstsamlinger. Vi indså hurtigt, at vi ikke havde udsigt til at ændre copyright-forholdene på tværs af landegrænser. Men vi kunne forsøge inden for egne rækker.

[31] I *The Future of Ideas* beskriver Lawrence Lessig, hvordan internettets kreative potentialer knægtedes af ophavsretsloven. *“Overalt omkring os ses konsekvenserne af den mest betydningsfulde teknologiske og derfor kulturelle revolution i generationer [internet revolutionen]. Denne revolution har frembragt den stærkeste og mest alsidige spore til nyskabelse i nyere tid. Alligevel hersker der nogle forestillinger omkring et centralt aspekt af denne nye rigdom – “ejendom” – og det forvirrer os. Denne forvirring leder os til at forandre internettets miljø på måder, der vil ændre denne rigdom. Idet vi tror, vi ved, hvad der skaber rigdom, og samtidig ignorerer den rigdom der allerede findes omkring os, ændrer vi reglerne for internetrevolutionen. Disse ændringer vil gøre en ende på revolutionen.”* (Lessig, 2001, s. 5) http://www.the-future-of-ideas.com/download/lessig_FOI.pdf

Idéen om at vise kunst fra forskellige samlinger side om side virkede indlysende og var mulig på nettet. Med en digital kunsthistorie kunne vi skabe meningsfulde relationer på tværs, og ved hjælp af links sende brugere videre til hinanden. Som i rhizomet ville man kunne træde ind i kunstens verdenskort fra en hvilken som helst indgangsvinkel, og herfra ville et netværk af relationer brede sig i alle retninger. Grundtanken var, at det ville være i museernes egen interesse at skabe synergier mellem vores samlinger. Men de høje omkostninger ved at købe billeder hos hinanden, blokerede udviklingen.

Hidtil havde denne problematik ikke nydt stor bevågenhed i den danske museumsverden. Museerne var vant til kun at vise egne billeder på egne hjemmesider og at betragte hinanden som konkurrenter, der kæmpede om de samme brugeres gunst. Men med den digitale udvikling åbner der sig

[32] De fem museer, som deltog i projektet, var Den Hirschsprungske Samling, Fyns Kunstmuseum, Vejle Kunstmuseum, KUNSTEN Museum for Moderne Kunst Aalborg og SMK. Her er det Lars Ulrich Tarp Hansen fra KUNSTEN Aalborg og Jonna Nielsen fra Vejle Kunstmuseum, der arbejder på konceptet for billeddeling.dk under en workshop, juni 2010.



et alternativ: Jo mere kunst, der er tilgængelig på nettet, og jo bedre det er koblet sammen i meningsfulde relationer, jo større bliver “forbruget”. Ligesom princippet hos internet-handelsgiganten Amazon.com, hvor man får relevante anbefalinger, når man køber en vare, baseret på ens egne og andre brugeres handlinger: “Customers who bought this item also bought ...” Online portalen til offentlige danske biblioteker, bibliotek.dk, har integreret dette element i deres søgefunktion. Et princip, der nemt kan omsættes til kunstsamlinger: “Brugere, der har set på dette kunstværk, har også set på ...”

Da opmærksomheden først var rettet mod fotosalg og billedlicensering i den danske museumssektor, og vi begyndte at undersøge vores vanlige forretningsmodeller, forekom det ude af trit med den teknologiske udvikling, når museer tager betaling for at bruge hinandens billeder til formidling på nettet. Hvorfor forsøge at leve af at “klippe hinanden”, når vi i stedet kunne samarbejde om at skabe netværk mellem vores samlinger, og dermed øge den samlede interesse for dem? Kulturstyrelsen var enig og gav i 2009 støtte til et pilotprojekt. Det skulle undersøge, hvordan danske kunstmuseer kunne etablere en praksis for fri billeddeling, der var mindre ressourcekrævende og bedre tilpasset den digitale tidsalders betingelser og, ikke mindst, potentialer.

SMK inviterede fire andre danske kunstmuseer til et samarbejde om at afdække, hvordan vi plejede at udveksle billeder, og hvordan vi kunne ændre praksis for at spare penge og optimere vores formidling. [32] SMK havde siden 2006 deltaget i Dansk Kulturarv-samarbejdet. [33] Det havde allerede demonstreret styrken i at gå sammen i en national indsats for at opbygge fælles digital infrastruktur og koordinere offentlig adgang til den digitaliserede kulturarv. Pilotprojektet om billeddeling fortsatte denne tankegang, zoomede ind på kunstmuseerne og indstillede linsen på deling af digitale billeder til online, ikke-kommercielle formål.

[33] Dansk Kulturarv samlede i 2006 de syv nationale, arkivbærende kulturarvsinstitutioner: Danmarks Radio, Statens Arkiver, Det Kongelige Bibliotek, Nationalmuseet, Statens Museum for Kunst, Statsbiblioteket og Det Danske Filminstitut i et tværgående digitaliseringsprojekt. “Med digitaliseringen bliver det pludselig muligt at kombinere samlinger på tværs af fagområder og placering – med udgangspunkt i eksempelvis tid, personer, emner eller geografi. Disse kombinationer af samlinger giver helt nye muligheder for at skabe overblik, indblik og sammenhæng for brugerne (...) Digitaliseringen vil sætte et stort og vigtigt aftryk på internettet i form af en svimlende mængde dansk materiale, der vil udgøre et reelt alternativ til den store mængde engelsksprogede materiale på internettet.” (Golodnoff, 2007). Læs mere i Golodnoff & Lerkenfelds artikel s. 161 ff.

[34] "Billedbiblioteker er fantastiske ressourcer til facilitering af læring, og museumssektoren er i en position, hvor den er i stand til at understøtte undervisningssektoren ved at tillade brug af billeder til undervisningsformål uden ekstra omkostninger. Alligevel understøtter vores forretningsmodeler ikke dette på et niveau, som er nødvendigt for sådanne fællesskaber. Undervisningssektoren er en enorm kilde til mulig innovation og nyskabelse i brugen af værdifuldt, autoritativt og troværdigt indhold fra museerne, men betalingen for adgang og reproduktion er for høj for det meste af undervisningssektoren." (Bray, 2009) <http://www.museumsandtheheweb.com/mw2009/papers/bray/bray.html>

[35] "... det var et spørgsmål om simpel omkostningsberegning at vise, at salg af fotografier betød store tab for museet. Selvom vi opkrævede ret betydelige beløb for at udlåne billeder, var omkostningen ved at gøre det endnu større. Så vi automatiserede leveringen af større, publiceringsklare filer af de tilgængelige billeder, så hvem som helst kunne bestille dem selv. Ordrene blev varetaget af computersystemet, levering var gratis og skete indenfor et døgn, og en publiceringstilladelse var vedhæftet. Det er overflødig at fortælle, at tjenesten er blevet overmåde populær, og indtil nu er der blevet downloadet over 150.000 billeder – ikke blot til videnskabelige publikationer (...), men også til folk med behov for at se et værk i detaljer. Det interessante er, at det også har tjent vores egne interesser.

International inspiration

I løbet af pilotprojektet om billeddeling undersøgte vi en række internationale eksempler på at dele digitale samlinger under frie vilkår på nettet, til ikke-kommerciel brug i undervisnings- og forskningsregi. Mange museer råder over omfattende samlinger, som befinder sig i det offentlige domæne. Et argument, der hyppigt bliver fremsat, er at fri og demokratisk adgang for studerende, forskere og lærere til digitaliserede samlinger uden for copyright er i harmoni med museernes kulturbærende rolle som troværdige kilder til læring og almen dannelse. [34] Derudover stødte vi på vægtige økonomiske argumenter. Museer som Victoria & Albert Museum, Powerhouse Museum og British Museum kunne dokumentere, at de sparede penge på at omlægge deres fotosalg, når de omlagde fra manuel administration til digitale arbejdsgange, hvor brugere selv kan downloade billederne. [35]

Udnyttelsen af digitale distributionsmetoder fik samlingernes synlighed til at eskalere. Powerhouse Museum i Sydney kunne måle 20 gange flere views af deres fotografiske Tyrell-samling, efter den blev lagt ud på Flickr Commons – et åbent online arkiv af fotografiske samlinger uden nogen kendte copyright-restriktioner. Den øgede eksponering af samlingen betød, at den blev opdaget af potentielle brugere, som ikke tidligere havde fundet billederne på museets egen hjemmeside.³¹ Nok så interessant var det, at Powerhouse Museum kunne dokumentere et stabilt kommercielt fotosalg af Tyrell-samlingen, efter billederne blev frigivet til download fra Flickr uden copyright-restriktioner, men i lave opløsninger, der var uegnede til kommerciel brug. Tilstedeværelsen på Flickr havde med andre ord øget eksponeringen og brugbarheden af Tyrell-samlingen markant, uden at reducere indtægterne fra kommercielt fotosalg. Derudover var samlingen blevet beriget med emneord genereret af brugerne på Flickr – emneord, som museet sugede tilbage i deres egen database, så søgningen i deres samlinger blev forbedret. [36]

Powerhouse Museums eksempel (sammen med mange andre, primært kulturhistoriske museer, der deler deres fotografiske samlinger i Flickr Commons) motiverede os til at integrere Flickr i billeddeling.dk. Dette var en simpel billeddatabase, som vi udviklede for at anskueliggøre, hvor nemt det reelt er for museer at dele deres billeder digitalt. Billeddeling.dk gav de deltagende museer mulighed for at uploade billeder i høj opløsning, trække stamdata ind fra den fælles danske museumsregistrant Regin/KD, samt tage deres billeder.³² Derudover var tilføjet en option, der gav det enkelte museum mulighed for også at dele deres billeder uden for den lukkede database, i den dertil oprettede Flickr gruppe KunstMuseer-Danmark.³³ Tanken var at tilbyde projektets partnere at dele deres billeder, ikke kun med andre museer i et lukket system, men også offentligt, for at se hvilke synergieffekter det kunne medføre. Dette skulle primært gælde for værker i det offentlige domæne, hvor museerne selv ejede fotorettighederne. De færreste af deltagerne valgte dog at benytte denne option. Den klassiske bekymring for, hvad folk kunne finde på at bruge billederne til, hvis de lå frit tilgængeligt på nettet, var fremtrædende blandt museerne. Viden om hvilke potentialer, der kunne ligge i at bidrage til internettets frit tilgængelige ressourcer, var derimod begrænset. En af konklusionerne på projektet var, at der forestod et vigtigt oplysningsarbejde i den danske kulturarvssektor for at skabe fremdrift på området.

Copyright-forhandlinger

Oplysningsarbejdet om potentialerne i fri billeddeling gik dog ikke kun i retning af museerne. En vigtig begrundelse for, at Kulturstyrelsen støttede pilotprojektet var, at projektgruppen ville komme med bud på fælles løsninger for håndtering af copyright ved fri billeddeling. En målsætning blev derfor at forhandle en kollektiv aftale om deling af copyright-omfattede billeder hjem med den danske copyrightorganisation for billedkunstrådet, CopyDan BilledKunst. Aftalen skulle gælde

Omkostningen ved levering over nettet er meget lille, og besparelserne på personale meget store (...). Ikke desto mindre er vores indtjening ved salg af reproduktioner til kommercielle brugere steget, fordi vores hjemmeside fungerer som et kæmpe billedbibliotek, og vi kan levere filerne meget hurtigt.” (Griffiths, 2010, s. 362-63)

[36] Powerhouse Museum’s erfaringer på Flickr Commons ledte til principielle overvejelser om at basere deres billedlicenseringsmodel på øget tilgængelighed og brugbarhed. *“Den PR-mæssige nytteværdi af at lægge navn til samlinger og den integritet, der ligger i at tilbyde indhold til offentligheden via et initiativ med åbne licenser, bør opveje den beskedne indtægt, der fås ved traditionel licensering af billeder.” (Bray, s. 6)*

alle copyrightomfattede billeder i en fælles pulje, som de deltagende kunstmuseer bidrog til i løbet af projektet. Vi kunne have gjort det nemmere for os selv ved at begrænse projektet til værker i det offentlige domæne. Men som offentlige kulturinstitutioner med pligt til at belyse kunst- og kulturhistorien så bredt og dybt som muligt er det en indlysende begrænsning, hvis vi kun præsenterer de dele af vores samlinger, som er af ældre dato. Et af museerne i projektet, KUNSTEN Aalborg, deltog med en samling bestående af ene copyright-omfattede værker, så denne indsats var påkrævet.

Pilotprojektets oplæg til forhandlingerne var en model, hvor det enkelte copyright-omfattede billede blev lagt i en fælles museumsdatabase og clearet én gang, så det kunne vises på flere sites samtidig uden yderligere beregning, også på andre platforme end ejermuseets. Med en sådan aftale ønskede vi at åbne de indlysende potentialer i, at museer også viste andre museers billeder, så værkerne kunne belyse hinanden, og vi kunne sende brugere videre til hinanden. Det forslag var CopyDan ikke villige til at diskutere. De fastholdt, at rettigheder skulle cleareres per visning, ikke per værk, og det gjaldt vel at mærke "normalvisninger", dvs. ubeskårne værker. Vi kunne heller ikke nærme os hinanden, når det handlede om mere dynamiske visninger og brugsformer som beskæringer, digitale manipuleringer af billeder, eller brug af billeder i spil og film. Den type brug ville CopyDan ikke indgå fællesaftaler om, de måtte tages op som enkeltsager fra gang til gang af det enkelte museum. Den eneste option, CopyDan var villige til at diskutere, var pakkelsninger, hvor museer i stedet for at forhandle individuelt, kunne vælge en forud forhandlet pakke med et antal "normalvisninger" på egne platforme, der matchede det enkelte museums forventede behov.

CopyDans opgave er naturligvis at varetage, hvad de opfatter som kunsternes interesser. Det var pilotprojektet på ingen måde interesseret i at udfordre. Tværtimod, så finder kunstnerne næppe mere dedikerede og samvittighedsfulde formid-

lere end museerne. Netop derfor håbede vi, at CopyDan ville være med til, sammen med museumssektoren, at udvikle nye aftaleformer, der bedre kunne favne formidlingspotentialerne i de digitale medier. På sigt kunne man endda overveje at tage brugerperspektivet med i betragtning og lave aftaler, der bedre kunne tilgodese, at brugerne i stigende grad forventer selv at kunne deltage i museernes formidlingstiltag – at *gøre noget* med museernes billeder; remixe og bearbejde, kommentere og dele dem. Eksempler fra den litterære verden og musikbranchen viser, at det kan være i kunstnernes egen interesse at tillade en mere lempelig online brug af deres værker. [37]

De statslige og statsanerkendte museer er lovmæssigt forpligtede til at formidle deres samlinger, og det er vores fornemste opgave at udbrede kendskabet til og værdsættelsen af vores kunst og kulturarv i dens bredde og mangfoldighed til alle i samfundet. Vi er forpligtede til at benytte de medier og metoder, der sætter os i stand til at nå flest mulige brugere. Det er derfor helt afgørende at være tilgængelige på digitale medier og internettet i dag. Set i det lys er det synd, at nogle museer må se sig nødsaget til at fravælge at formidle og eksponere de moderne og nutidige dele af deres samlinger optimalt og i ubegrænset omfang, fordi de ikke har råd til at dække copyright-omkostningerne.

Hovedmuseets linje

De langtrukne og ikke synderligt frugtbare forhandlinger lærte os, at copyright-området kun langsomt og modvilligt lader sig forandre. Som både Lawrence Lessig og Clay Shirky påpeger, har copyright-organisationerne rødderne dybt plantede i trykkepressens paradigme, og det er tidskrævende at indføre et paradigmeskift.³⁴ Men stod tingene stille i forhandlingerne om copyright-omfattede værker, så kunne vi internt i projektet blive enige om at rykke os, når det gjaldt deling af værker i det offentlige domæne. Projektet havde

[37] Der henvises til den amerikanske science fiction-forfatter Cory Doctorow som eksempel på dette i *Wikinomics* (s. 34-37) samt på den relaterede blog *wikinomics.org*. “[Doctorows] eget svar på copyright er at forære sine e-bøger væk under en “Creative Commons licens, der tillader ikke-kommerciel deling.” Han tiltrækker samtidig læsere, der køber trykte bøger. Det faktum, at han har haft to bøger på New York Times’ bestseller liste inden for de seneste to år, siger han, validerer denne tilgang.” <http://www.wikinomics.com/blog/index.php/2010/10/05/drm-and-us/> Wikipedia og Creative Commons tilbyder lister og søgefunktioner over værker udgivet med åbne licenser: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_works_available_under_a_Creative_Commons_license <http://search.creativecommons.org/>

[38] I rapporten til Kulturstyrelsen om projektet redegør de deltagende museer for deres eksisterende modeller for fotosalg og håndtering af fotorettigheder. Lars Ulrich Tarp Hansen, repræsentant for KUNSTEN Aalborg, beretter:

“Vi tager ikke betaling for fotos til andre museer. Vi betaler ikke for fotos fra andre danske museer. Med til en beregning af de økonomiske facts hører en beregning af personalemæssige ressourcer – nemlig, at vi selvfølgelig i dag bruger tid på at uploade, brænde cd’er osv. når kollegamuseer bestiller billeder hos os. Hvis vi kunne uploade vores billedfiler én gang, og så blot godkende, når nogen ville bruge dem, så ville det være en smal sag. Eller endnu nemmere: Skrive, at alle museer kunne bruge løs, bare de har en aftale med CopyDan, så ville vi slippe for en del arbejde.”

Christian Shepherd Guldsø Nielsen, repræsentant for Fyns Kunstmuseum, bakker op om dette synspunkt: *“Vi tager penge for vores billeder til andre museer: 1.000 kr. for lån af en eksisterende optagelse og 2.500 kr. for en nyoptagelse. Til webbrug tager vi 500 kr. og dette er vel det relevante i denne sammenhæng. Vi tjener ikke nævneværdigt ved at sælge billeder til webbrug (faktisk har jeg endnu ikke solgt et eneste, siden jeg overtog funktionen). Jeg tilslutter mig Lars Ulrich Tarp Hansens (KUNSTEN Aalborg) observationer omkring, at man kunne spare arbejdskraft ved at have fri billeddeling kombineret med en totalaftale med CopyDan*

givet os en fundamental erkendelse af, at deling betaler sig. Ingen af de deltagende museer kunne dokumentere nogen nævneværdig indtjening på at sælge billeder, og de administrative arbejdsgange var så tidskrævende, at indtjeningen alligevel blev nivelleret. Motivationen var derfor høj blandt projektdeltagerne for at omlægge til digital praksis. [38]

En fundamentalt vigtig erkendelse, som pilotprojektet gav os, var at mange af de mindre danske kunstmuseer ofte fulgte hovedmuseets linje omkring fotosalg. SMK havde taget initiativ til pilotprojektet, fordi vi havde stødt hovedet mod en mur; vores vision om en kunsthistorie på nettets præmisser var alt for omkostningstung at realisere under de gældende vilkår for billedlicensering. Undervejs i projektet måtte vi paradoksalt nok indse, at SMK’s egne høje priser for fotosalg satte en kedelig standard blandt danske kunstmuseer: De mindre museer fulgte langt hen ad vejen hovedmuseets linje. Flere af museerne opererede godt nok med en uformel praksis for fri billeddeling med mindre lokale museer, fordi de for længst havde indset, at det bedre kunne betale sig at “bytte lige over” end at flytte hundredekronesedler mellem hinanden. Men når SMK henvendte sig for at benytte billeder fra andre danske kunstmuseer, følte de sig nødsaget til at tage betaling for transaktionen, fordi SMK selv krævede høje priser den anden vej.

Her stod SMK med en ambition om at blive et “100 % digitalt kunstmuseum”, et “foregangsmuseum” for digital museumspraksis, og blev så bremset af vores egen forretningsmodel for fotosalg, der stammede fra før den digitale tidsalder. Ikke nok med det; SMK hindrede såvel interesserede brugere som kollegamuseer i at bruge museets digitaliserede samlinger ved at sætte prisniveauet så højt, at mange måtte afstå fra at bruge vores billeder i deres formidling. [39] En mildest talt øjeåbnende erkendelse for os. Denne tilbøjelighed blandt danske kunstmuseer til at følge hovedmuseets linje måtte vi kunne vende til noget konstruktivt.

Konklusionen på pilotprojektet – og beskeden til Kulturstyrelsen, som havde støttet det – var, at hvis fri billeddeling ønskes indført som gældende praksis blandt danske kunstmuseer, fordrer det et nationalt, koordineret initiativ. I evalueringen af pilotprojektet, som blev gennemført i en fokusgruppe af museumsfolk fra ni danske kunstmuseer, lød det enstemmigt, at det ville være ideelt at udbygge den eksisterende nationale museumsregistrant Regin/KID med frit tilgængelige billeder i høj opløsning, der kan bruges af museer såvel som publikum. Kulturstyrelsen har i flere år arbejdet på en omlægning af Regin/KID, hvor det blandt andet er intentionen at integrere billeder i høj opløsning i den nye version. [40]

For at støtte op om udviklingen iværksatte vi to initiativer i kølvandet på pilotprojektet:

- Vi begyndte at planlægge, hvordan SMK som hovedmuseum for billedkunst kunne skubbe den nationale praksis omkring billedlicensering i en mere åben og digital retning.
- Vi iværksatte en national oplysningsindsats for potentiellerne i at arbejde med fri billeddeling blandt danske kunstmuseer.

og en central webserver, således at ikke alt skal ordnes drypvis i form af upload og brænding af de enkelte værker fra en lokal server, hver gang brugerne har et behov. Fri billeddeling nu!"

<http://www.formidlingsnet.dk/fri-billeddeling-nu>

[39] Jan Gorm Madsen, repræsentant for Den Hirschsprungske Samling i pilotprojektet:

"Når interesserede henvender sig til Den Hirschsprungske Samling med henblik på at få tilladelse til at vise reproduktioner af museets værker på hjemmesider, bliver de

som oftest meget overraskede over, hvor dyrt det er at få lov til at vise værkerne, og opgiver deres forehavende. Enkelte får lov til at vise billedmaterialet uden beregning, hvis det fra museets side vurderes, at man kan støtte et interessant formidlingsinitiativ ved at tilgængeligøre optagelserne. Alt i alt er indtægterne fra visning af museets værker på hjemmesider meget små og det er museets opfattelse, at de høje priser for leje af optagelserne, i hvilke Den Hirschsprungske Samling følger Statens Museum for Kunst, afskrækker mange kolleger og kulturarvsinstitutioner samt for-

lag og andre medieaktører fra at vise billeder på deres respektive hjemmesider. Det vurderes, at man ved fri billeddeling museer og kulturarvsinstitutioner imellem ville kunne få flere til at arbejde med nye projekter og derved få formidlingen af billedkunsten ud til flere brugere."

<http://www.formidlingsnet.dk/fri-billeddeling-nu>

[40] Mere om dette igangværende arbejde i Christian Ertmann-Christiansen og Henrik Jarl Hansens artikel s. 154 ff.

Visionen bag Kunsthistorier havde vist sig vanskelig at realisere. Det positive var, at den havde igangsat en afgørende proces frem mod koordinerede indsatser for åbenhed og deling på tværs af den danske kulturarvssektor.

7. SHARING IS CARING OPSTÅR

“I dag kan information tilgængeliggøres globalt i et ubegrænset antal perfekte kopier uden øgede produktionsomkostninger.”

Clay Shirky, *Cognitive Surplus*, 2010

[41] Edson og Cherry pegede på mange af de samme udfordringer, som vi arbejdede på at løse i billeddelingsprojektet:

- At samlinger er utilgængelige online
- At online samlinger er svære at søge i
- At billeder, der burde befinde sig i det offentlige domæne, er lukket inde i dyre og restriktive licenseringssystemer
- At online samlinger ikke er forbundne, så man kan søge på tværs

(Edson & Cherry, 2010)

<http://www.museumsandthehub.com/mw2010/papers/edson-cherry/edson-cherry.html#ixzz2PJNNVq4v>

[42] En optegnelse over London Commons: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_common_land_in_London

For en nærmere indføring i commons-begrebet, såvel i den traditionelle betydning af en fælles, frit tilgængelig naturressource, som i den nyere betydning af en digital ressource (fx Internettet, åben kildekode, åbent licenseret viden og data m.m.), se Hess & Ostrom, 2006.

I april 2010 overværede jeg et oplæg på Museums and the Web-konferencen, som åbnede nye perspektiver for de initiativer, vi arbejdede på i Danmark. Rich Cherry fra Balboa Park Online Collaborative og Michael Edson fra Smithsonian Institution fortalte under overskriften “Museum Commons” om tværinstitutionelle samarbejder baseret på åbne digitaliserede samlinger.³⁵ [41] Som leder af et dansk pilotprojekt, der havde konstateret, at museer blokerer for potentialerne i deres egne samlinger, og som arbejdede for at indføre en ny praksis for fri udveksling af digitaliserede billeder, var det en åbenbaring at høre kolleger fra store kulturarvsinstitutioner i udlandet tage dette emne op og give det en samlende betegnelse: En *commons*.

Det mest dækkende danske ord for en ‘commons’ er nok en ‘fælled’, men det omfatter ikke helt det engelske ords betydninger. Begrebet betegner en fælles ressource, som et samfund i fællesskab bidrager til og har fri adgang til at bruge, fx offentlige parker som Clapham Common eller Uxbridge Common, blot to af de op mod hundrede commons i London-området. [42] Commons-begrebet vinder i disse år

indpas i kulturarvssektoren i lyset af internettets udvikling. Oprindeligt betegner en ‘commons’ en naturressource, som et lille samfund i fællesskab værner om og har fri adgang til – fælles græsningsarealer eller en landsbybrønd. I den digitale tidsalder er der kommet nye skud på commons-begrebets stamme i form af åbne offentlige data, open source kildekode og internettet; fælles digitale ressourcer, som alle brugere frit kan benytte og bidrage til. Inden for kulturarvssektoren har digitaliseringen af store samlinger af værker i det offentlige domæne, kombineret med internettets muligheder for at gøre disse samlinger globalt tilgængelige, affødt et nyt grundprin-

[43] Jill Cousins ved Europeana Annual General Meeting i Berlin, december 2012. Europeana, den fælles indgang til den digitaliserede europæiske kulturarv, arbejder på at etablere rammerne for en europæisk kulturcommons. Læs mere om dette i Jill Cousins’ artikel s. 132 ff. Se endvidere “Culture Must Always Be a Commons” af Nick Poole, CEO i det engelske Collections Trust og leder af arbejdsgruppen bag Europeana Culture Commons-initiativet: <http://www.collectionslink.org.uk/blog/1536-culture-must-always-be-a-commons> Den begrebslige baggrund for Europeanas definition af en kulturarvs-commons er Elinor Oströms og Charlotte Hess’ forskning, samt Michael Edsons sæt af kriterier for en commons: <http://www.slideshare.net/edsonm/makers-and-the-commons>

CC BY 4.0 Merete Sanderhoff



cip inden for GLAM-sektoren: Digitaliserede ressourcer bør gives fri som en kulturel commons; et kulturelt stenbrud, hvor brugere fra hele verden kan søge og finde byggesten til deres personlige læring, udvikling, professionelle og kreative virke. Fordi værkerne rettelig tilhører offentligheden. Og fordi det er den mest effektive og bæredygtige måde, GLAM-sektoren kan opfylde sin mission på. Som del af en commons kan vores samlinger og viden nå ud, have reel indflydelse på og værdi for millioner af mennesker i deres dagligdag. [43]

Navnlig The Smithsonian Commons-projektet, der ville om-danne verdens største kulturarvsinstitutions digitaliserede samlinger til en commons, offentligheden frit kunne benytte til forskning, læring, kreativitet og innovation, vakte genklang og gav næring til vores arbejde i Danmark. [44] I Smithsonian Commons-projektet lå et klart princip om, at ikke bare professionelle inden for GLAM-sektoren og uddannelsesområdet burde have uhindret adgang til digitaliserede samlinger, men offentligheden som sådan; de mennesker, der betaler til den daglige drift af vore institutioner, og som vi er sat i verden for at servicere. Internettet og digitaliseringen muliggør det. Men noget holder os tilbage.

[44] Rationalet bag Smithsonian Commons lyder således: *“Abstrakt betragtet er en commons et sæt ressourcer, der varetages til glæde og brug for alle. Sædvanligvis bliver en commons skabt, fordi en ejer beslutter, at hans ressource – græs til får, en skov til en park, software kode eller intellektuelle rettigheder – vil få større værdi, hvis den er offentligt tilgængelig, frem for hvis adgangen er begrænset. I loven, og i vores forståelse af hvordan verden fungerer, anerkender vi at ingen idé står alene, og at al innovation bygger på ideer og nytænkning skabt af andre. Når skabere får fri og uhindret adgang til andres værker via det offentlige domæne, ‘fair use’, en commons, eller på anden måde, så blomstrer innovationen.”* (Edson, 2009) <http://www.slideshare.net/edsonm/cil-2009-michael-edson-text-version>

I pilotprojektet om billeddeling havde vi lært, at vore egne traditioner for billedlicensering sætter en effektiv stopklods for at udfolde brugspotentialet i vores digitaliserede samlinger. For at sætte dette problem til debat, og mere generelt sætte fri billeddeling på dagsordenen i den danske kulturarvssektor, tog jeg sammen med Organisationen af Danske Museer (ODM) initiativ til seminaret *Sharing is Caring*. Titlen blev ikke kun valgt, fordi den er nem at huske. Seminaret hovedbudskab er, at deling af den digitaliserede kulturarv er en oplagt måde at værne om dens betydning og relevans. Kulturarven opnår helt nye brugspotentialer, når den deles frit i digitale formater, så brugerne kan være med til at definere og præge, hvordan og i hvilke sammenhænge kulturarven kan indgå og generere værdi. Ved at åbne op og dele vores

digitaliserede ressourcer, bevarer vi relevansen og værdien af kulturarven – ikke mindst blandt nye generationer af brugere.³⁶ ODM havde et indlysende interessefællesskab i at udbrede kendskabet til resultaterne af pilotprojektet, og i bredere forstand at bakke op om tværinstitutionel videndeling om fælles digitale udfordringer. Kolleger fra DR's arkiver, som ledte Dansk Kulturarv-projektet, meldte sig på banen som medarrangører.³⁷

Arrangørerne var enige om, at seminaret skulle mere end blot formidle og diskutere erfaringerne fra vores hjemlige pilotprojekt om fri billeddeling. Vores viden om emnet, og inspirationen til at forandre vores institutioner og praksisser indefra, kom *udefra*. Ved at invitere udenlandske pionerer for tilgængelighed til kulturarven som talere, ønskede vi at lære af de institutioner, som var længst fremme i en modnings- og forandringsproces med at favne den digitale tidsalders potentialer. Det var derfor et stort aktiv, at Michael Edson, initiativtager til Smithsonian Commons-projektet, sagde ja til at levere hovedtalen på det første Sharing is Caring-seminar i 2011. [45] Seminaret var internationalt og blev afholdt på

[45] Michael Edson under en debat ved Sharing is Caring 2011, der fandt sted i det røde Studie 4 i DR Koncerthuset. Se Michael Edsons præsentation fra seminaret i 2011 <http://www.slideshare.net/edsonm/michael-edson-let-us-go-boldly-into-the-future> og hans artikel s. 12 ff.

CC BY 2.0 Lars Lundqvist



engelsk. Trods regionale og nationale forskelle på tværs af GLAM-sektoren, har internettet bragt os tættere sammen i erkendelse af, at det er de samme globale, teknologiske tendenser og brugsmønstre, der påvirker vores arbejde og måder at interagere med omverdenen på.

Forhåbningen var, at begivenheden kunne samle den danske kulturarvssektor til en oplysende dag, hvor potentialer og udfordringer i at åbne vores institutioners digitale ressourcer op kunne blive diskuteret og føre til nye fælles erkendelser for fagfællesskabet. Det første seminar i 2011 tiltrak en stor skare af deltagere fra hele landet, små som store institutioner, både museer, biblioteker og arkiver, samt undervisningssektoren og miljøet omkring Wikipedia. At Sharing is Caring også formåede at tiltrække deltagere fra de andre nordiske lande understregede, at vi havde åbnet op for et emne, der havde relevans på tværs af institutionelle og nationale grænser, og at vi havde fælles interesser i at samarbejde om at udvikle kulturarvssektoren i det 21. århundrede.

Sharing is Caring 2011 satte visioner og teknologier i fokus. [46] Hvordan gør vi vores samlinger klar til den digitale tidsalder? Og hvad er de overordnede, etiske argumenter for at indføre åbenhed og deling som bærende søjler i nutidens museale praksis? Vi blev præsenteret for Creative Commons-licenserne, principperne i et API (Application Programming Interface), og hvorfor den digitaliserede kulturarv trives bedre med at blive delt og genbrugt end bevaret bag lås og slå. [47] Evalueringen afdækkede, at det var lykkedes at sætte deling og åbenhed på dagsordenen i den danske GLAM-sektor. Interessen for og viljen til at gå fra tanke til handling var klar. Behovet for et tilbagevendende forum for diskussion og viddeling om åbne standarder ligeså.³⁸

Det første seminar i 2011 handlede om visioner, etiske principper og tekniske platforme. I 2012 tog vi på baggrund af evalueringen fat på realiteterne. Sharing is Caring 2012 fik

[46] Dokumentation af Sharing is Caring-seminarerne: <http://vimeo.com/channels/sharingiscaring>

[47] Se fx artiklerne af Martin von Haller Grønbæk s. 141, Lars Lundqvist s. 169 og Jacob Wang s. 178 ff.



[48] Shelley Bernstein præsenterer udstillingen GO ved Sharing is Caring 2012, på DR Koncerthuset's Foyerscene. Læs mere i Shelley Bernsteins artikel s. 186 ff.

CC BY 2.0 Merete Sanderhoff.

undertitlen “Let’s Get Real!” og præsenterede eksempler på konkrete indsatser, med fokus på de udfordringer og erfaringer som opstår, når vi åbner op og deler den digitaliserede kulturarv og autoriteten til at italesætte den. Shelley Bernstein fra Brooklyn Museum leverede en af hovedtalerne. Hendes pionerarbejde for brugerinvolvering i forhold til museets udstillinger og samlinger har inspireret kolleger verden over. På seminaret kunne hun fremlægge de håndgribelige resultater af Brooklyn Museums seneste projekt – *GO: a community-curated open studio project* – hvor lokale Brooklyn borgere havde engageret sig dybt i at opstille og udvælge kunstnere til en udstilling på museet. [48] Ligesom Michael Edson i 2011 havde leveret rationale bag en ny OpenGLAM-tankegang i kulturarvssektoren, så leverede Shelley Bernstein i 2012 et overbevisende case studie i at gå fra tanke til handling.

8. DET ER DIN KULTURARV. BRUG DEN³⁹

“En tid er kendetegnet ved de idéer, der tages for givet, snarere end ved de idéer, der skaber debat. En æras særlige karakter er hængt op på det, der ikke behøver at blive taget i forsvar. Magten følger de idéer, som kun de skøre ville stille spørgsmålstejn ved. “Den vedtagne sandhed” er en fornuftstest; “det, alle ved” er skillelinjen mellem os og dem.”

Lawrence Lessig, *The Future of Ideas*, 2001

Temaet på Sharing is Caring 2012 – “Let’s Get Real!” – var ikke mindst en opfordring til os selv. På SMK havde vi gennem flere år arbejdet fokuseret med digitale projekter, der havde gjort os opmærksomme på potentialerne i at åbne op for nye brugsformer af vores digitaliserede samlinger, og for nye typer dialog og interaktion med omverdenen.

“Hvad kan I gøre *i dag*?” Det spørgsmål stillede Michael Edson til SMK’s ledelse, da han rådgav museet om åbne billedlicenser i efteråret 2011. Vi havde på daværende tidspunkt ikke den fornødne digitale infrastruktur til at frigive større mængder digitaliserede billeder. Vores digitaliserede samlinger lå fortsat i en lukket billeddatabase, og værkerne manglede emneord for at blive søgbare på en brugervenlig måde. Men vi kunne begynde i lille skala. Svaret på Edsons spørgsmål blev at tage et overskueligt udvalg af highlights – fra italiensk renaissance over nederlandsk 1600-talskunst til dansk guldalder og tidlig modernisme – og omsætte dette lille, men kvalitativt set fornemme, tværsnit af samlingerne til et pilotprojekt for brug af åbne licenser.

Pilotprojektet havde til formål at give os erfaringer med, hvilke konsekvenser vi kunne forvente ved at overgå fra traditionelt billedsalg til en fri adgangspolitik. Projektet skulle måles på tre parametre:

1. Ville eksponeringen af og kendskabet til SMK's samlinger øges?
2. Kunne der opstå nye, værdifulde brugsformer af de frie billeder?
3. Ville museet miste indtjening på fotosalg?

Baggrund

I juni 2011 blev SMK inviteret til at bidrage til Google Art Project – Googles portal til verdenskunsten. Google planlagde en relancering af Art Project med en lang række nye museumspartnere.⁴⁰ Invitationen rejste væsentlige interne overvejelser på SMK: Hvis vi underskrev kontrakten med Google, betød det, at vi overdrog brugsrettigheder til vores professionelle fotografiske optagelser af værker i de statslige kunstsamlinger til et privat firma; et såkaldt offentligt-privat partnerskab (forkortet OPP). Denne form for partnerskab har i de senere år tilbudt statslige kulturarvsinstitutioner mulighed for at massedigitalisere enorme samlingsområder hurtigt og effektivt og deltage i stort anlagte formidlings- og distributionsplatforme, som offentligt drevne museer sjældent har kapacitet til selv at udvikle.

Men der er også implikationer. For den private virksomhed, der tilbyder at tage digitaliserings- og formidlingsopgaver på sig for offentlige kulturarvsinstitutioner, skal også have noget ud af investeringen. [49] I tilfældet med Google Art Project ønskede Google at forbeholde sig retten til at bruge SMK's billeder på alle nutidige og fremtidige Google platforme. Hvad der foranledigede en principiel intern diskussion var, at Google Art Projects brugere ikke får lov at hente billederne ned fra websitet og bruge dem frit, kun se på dem og interagere med dem på Googles egen platform og med Googles egne værktøjer. Google Art Project er med andre ord en "indhegnet have", hvilket afskærer brugerne fra at genbruge billeder og data på deres egne præmisser. Kunne vi som offentlig, skattefinansieret

[49] Jeff Ubois og Peter Kaufmann udgav i 2007 en indsigtfuld artikel om implikationerne ved OPP: *"Biblioteker har været i gang med at digitalisere dele af deres samlinger i mere end 20 år, men nye potentialer for samarbejde om digitalisering i stor skala med private partnere såsom Google, Microsoft og andre har åbnet for muligheder, man ikke kunne have forestillet sig for blot få år siden. Private midler, kommercielt udviklet teknologi og markedsorienteret fornuft kan generere enorme samlinger af di-*

gitaliserede bøger langt hurtigere, end biblioteksverdenen havde troet muligt. (...) Når vi fantaserer om denne fremtid, forestiller vi os én metode til søgning i alle digitaliserede bøger, tidsskrifter og andre medier; et kombineret indeks af al fuldtekst, som vil muliggøre forskning, der hidtil har været umulig; en palet af redskaber, der muliggør arbejdet med disse materialer; og muligheden for at skabe personlige materialesamlinger til yderligere fordybelse. Disse mål kan ikke realiseres, hvis hver af de kommercielle partnere sætter et hegn omkring de materialer, de digitaliserer og forventer at deres institutionelle partnere gør det samme. (Ubois & Kaufmann, 2007)

Samme argumentation fremføres som hovedpræmis for Europeanas Public Domain charter: *“European offentliggør sit charter, fordi det offentlige domæne er truet. Efterhånden som information i det offentlige domæne bliver digitaliseret, bliver det ofte mindre tilgængeligt for dem, der ejer det: offentligheden. Beslutningstagere og bevilligende myndigheder bliver nødt til at overveje konsekvenserne af at fjerne information fra det offentlige domæne, og være opmærksomme på den betydning det har for kreativitet, læring, forskning og vidensøkonomi. Når materiale i det offentlige domæne ændrer format fra en bog eller et billede til en digital fil, må den ikke forlade det offentlige domæne. Hvad der har været opbevaret på offentlighedens vegne i generationer, ofte betalt af skatteyderne, bør ikke blive privateje, blot fordi det digitaliseres.”*

ret institution forsvare at overdrage brugsrettigheder til vores billeder i høj opløsning til et privat firma? Fri offentlig adgang til SMK's fysiske samlinger blev etableret i 2006. I internettets tidsalder forekom det oplagt at udstrække den fri tilgængelighed til de digitaliserede samlinger. Samlingerne er erhvervet af staten og tilhører borgerne. [50] Hvis brugsrettighederne skulle deles, burde det være med alle.

Økonomiske incitament

Ud over de etiske argumenter var der også økonomiske grunde til at sadle om til fri adgang. Som pilotprojektet om billeddeling allerede havde peget på, var der penge at spare ved at omlægge vores billedlicensering fra analog og lukket til digital og åben. Allerede i 2004 havde et studie af amerikanske kunstmuseers forretningsmodeller for licensering af kunstværker påvist det, som William Noel, University of Pennsylvania, kalder “en åben hemmelighed” i kulturarvssektoren [51]; nemlig at langt de fleste museer taber penge på traditionelt fotosalg, og ingen kan vise sorte tal på bundlinjen, når udgifter til administration og drift medregnes.⁴¹ [52]

I lyset af dette kan man undre sig over, at museer ikke er ivrige efter at omlægge til mere rentable forretningsmodeller. Naturligvis har museerne et reelt behov for at dække omkostningerne ved selve digitaliseringen af værker. Men adskillige forskere indenfor feltet påpeger, at der mangler dokumentation for, at museerne faktisk konverterer indtægter fra fotosalg til at finansiere ny digitalisering, samt at de i det hele taget kan oppebære digitaliseringsudgifterne via traditionelt fotosalg.⁴² Omvendt findes der substantiel dokumentation for, at museer taber penge på dyre administrative arbejdsgange og ineffektiv manuel håndtering forbundet med licensering. Det burde anspore museumssektoren til at se de vanlige forretningsmodeller efter i sømmene – og ikke mindst de ideologier, der ligger bag deres opretholdelse. Det

er sjældent udelukkende økonomiske motiver, der får museer til at opretholde lukkede licenseringsmodeller og kræve betaling for brug af deres billeder. Ifølge Tanner er de tre vigtigste argumenter, som museer anfører som begrundelse for traditionel billedlicensering:

Fra pressemeddelelsen "European Public Domain Charter: libraries, museums and archives support Europe's heritage", 25. maj 2010 <http://bit.ly/10LdEH0> Det fulde Public Domain Charter kan læses her: <http://www.publicdomaincharter.eu/>

[50] I dette ræsonnement hentede vi afgørende inspiration fra en række internationale institutioner og kolleger, som gennem flere år havde plæderet for, at kulturarvssektoren bør bidrage til at værne om det offentlige domæne. Ken Hamma udgav i 2005 en artikel, der argumenterer for fri adgang til digitaliserede samlinger i det offentlige domæne i dét han, med reference til Walter Benjamin, kalder "den nemmere mekaniske reproducerbarheds tidsalder": "Kunstmuseer og mange andre samlingsinstitutioner (...) rummer en skatkiste af kunstværker tilhørende det offentlige domæne. Det drejer sig om kunstværker, hvis alder udelukker fortsat beskyttelse under copyrightlovgivningen. Kunstværkerne er et resultat af og et bevis på menneskets kreativitet gennem tusinder af år, en kreativitet museerne agter ved deres blotte eksistens. Af grunde, der oftest henstår udforskede, opstiller mange museer barrierer, der bidrager til at holde kvalitetskopier

af værker i det offentlige domæne utilgængelige for offentligheden, undervisere og hele det kreative miljø. Ved at begrænse adgangen, begrænser museerne samtidig den kreativitet, de er sat i verden for at fremme. Denne konflikt er opstået som resultat af den bredt accepterede praksis, hvor museer hævder at have rettighederne til de fotografier, de får taget af de dele af samlingerne, der er i det offentlige domæne (...) Pligten til at behandle værdierne som tilhørende offentligheden [burde] træde i stedet for en målsætning om at tjene penge. At handle anderledes underminerer selve det fundament, museer står på." (Hamma, 2005) <http://www.dlib.org/dlib/november05/hamma/11hamma.html#1> Cherry og Edson refererede i deres Museums and the Web 2010 oplæg til Hammas artikel som kilde til udviklingen af en commons for kulturarv: "Hvis samlinger er det egentlig? I mange tilfælde er det offentlige midler, der understøtter erhvervelser, opbevaring, konservering og akademisk forskning, der finder sted i et museums samlinger. Offentligheden ejer allerede disse ressourcer: Burde offentligheden så ikke også have adgang til at bruge dem online, uden begrænsninger? (dette rationale gør sig i særlig grad gældende, når de fysiske sam-

linger er i det offentlige domæne.)" (Edson & Cherry, 2010) <http://www.museumsandtheweb.com/mw2010/papers/edson-cherry/edson-cherry.html>

[51] "... at få offentligheden, forskere såvel som den bredere offentlighed, til at betale for digitale billeder ... det er sådan en slags offentlig hemmelighed, at for det store flertals vedkommende er det ikke en fungerende forretningsmodel." (Noel, 2012) <http://blog.ted.com/2012/05/29/the-wide-open-future-of-the-art-museum-qa-with-william-noel/>

[52] En undersøgelse rekvireret af The Mellon Foundation og gennemført af Simon Tanner blandt amerikanske kunstmuseer konkluderer: "Alle de interviewede [museer] brugte lige så mange eller flere penge på at yde services, end de modtog i betaling; og høje indtægter repræsenterer i reglen enten et stort antal transaktioner eller nye digitale billeder. (...) Alle de interviewede [museer] ønskede at få dækket deres omkostninger, men næsten ingen hævdede at dette var lykkedes, eller at de forventede, det ville ske (...). Selv de institutioner, der hævdede, at de fik dækket deres omkostninger, havde sjældent medregnet lønomkostninger eller overheads." (Tanner, 2004)

[53] I et nyligt publiceret studie refererer Kristin Kelly til Tanners rapport: *“Rapporten fandt, at museer betragtede indtægter (indtægter fra rettighedsaktiviteter, som krediteres til enten organisationens generelle driftsbudget eller til den afdeling, der yder servicen, som ud-ligning af udgifter), licensering (ret-tigheder som er tildelt og som kan administreres in-house eller af en kommerciel tredjepart) og kontrol (beskrevet af Tanner som kredite-ring og promovering af værtsmu-seet, samt respekt for kunstneren og værket), som de tre vigtigste hensyn at tage i forbindelse med fo-tografier af værker i deres samlin-ger. Af disse var kontrol den vigtig-ste faktor.”* (Kelly, 2013)

[54] Cory Doctorow kalder dette for “teknologisk realisme”. I erken-delse af digitale mediers nemme reproducerbarhed har Doctorow lagt sine bøger ud til fri afbenyt-telse på nettet: *“Doctorows udgi-velsesfilosofi handler også om en slags teknologisk realisme. Som mange andre i cyber-samfun-det tror han på, at “bits er til for at blive kopieret.” Han beskriver for-retningsmodeller, der baserer sig på, at bits ikke bliver kopieret, som “simpelthen dumme”, og sammen-ligner lovgivere, der understøtter sådanne forretningsmodeller med “regeringer, der bruger formuer på at understøtte folk, der insisterer på at bo på skrænterne af en ak-tiv vulkan.”* (Tapscott & Williams, 2008, s. 36)

[55] The Smithsonian Web and New Media Strategy vier et helt afsnit til udviklingen af nye for-retningsmodeller baseret på en

1. Indtjening på fotosalg (for at finansiere ny digitalisering)
2. Beskyttelse af fotorettigheder (for at værne om museets indtjening)
3. Kontrol med brugen af gengivelser af originalværker (for at værne om kunstnerens og værkets integritet).

Af disse anses kontrol med henblik på at beskytte værkets integritet som det mest tungtvejende argument. [53]

Digital vs. analog

De fundamentale forskelle mellem analoge og digitale billeder stiller museerne over for nye udfordringer. Har du et analogt billede og deler det, har du det ikke længere selv. Har du et digitalt billede og deler det, beholder du stadig selv en version, som er præcis magen til. Det digitale format er ekstremt nemt at kopiere, hvorfor digitale billeder ikke lader sig kontrollere på samme vis, som vi har været vant til med analoge. Vi kan godt forsøge at kontrollere brugen af dem, men realistisk set er det komplet uladsiggørligt. [54] Samtidig reducerer indhegningen af digitaliserede samlinger kraftigt deres synlighed på nettet, og dermed efterspørgslen efter dem. Som flere museer har erfaret, er der derimod store potentialer i at tilbyde fri adgang til deres digitaliserede samlinger og udvikle nye forretningsmodeller oven på en fri base. [55]

Når det gælder at værne om værkets kunstneriske integritet, kan det forekomme indlysende at kontrollere cirkulationen og brugen af værk gengivelser. Mange museer kræver, at folk oplyser hvad de vil benytte deres billeder til, samt at de betaler for brugen. Men så snart den digitale billedfil er sendt ud af huset, kan den potentielt kopieres og deles uendeligt – ikke fordi brugerne er uhæderlige eller har kriminelle intentioner, men af den simple grund, at digitale medier muliggør det. Et eksempel: En bruger har købt en digital billedfil fra et

museum til brug i en powerpoint præsentation. Brugeren deler sin præsentation på Slideshare. En anden bruger downloader præsentationen, synes godt om museets billede og benytter det som illustration på sin blog. En læser af bloggen indlejrer billedet på sin Facebook-side, hvor det bliver set af 20 venner. Tre af dem deler billedet med deres netværk. Etcetera. I løbet af et øjeblik er den oprindelige billedfil delt hundredvis af gange, og intet museum har kapacitet til at overvåge den digitale spredning, endside komme efter de brugere, der med større eller mindre overlæg bidrager til kædereaktionen. Digitale medier opfører sig som vand – de finder en vej. [56]

Denne kædereaktion omfatter endda kun museernes værkeroptagelser. En anden dimension består i brugernes egne digitale fotos af museernes værker. Populariteten af smartphones betyder, at andelen af mennesker med kameraer lige ved hånden i de senere år er eksploderet. Selvom mange museer fortsat opretholder en “fotografering forbudt”-politik, så vil intet museum nogensinde have kustoder nok til at forhindre, at der tages digitale billeder af deres kunstværker. Og kame-

base af frit tilgængelige ressourcer (Edson, 2008) <http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Strategy+-+Table+of+Contents>
Den generøsitet, der ligger i at give fri adgang til den digitaliserede kulturarv og opfordre til genbrug, er et element i forretningsmodellen, hvis effekt ikke skal undervurderes. En fri base, som opfylder brugernes basale behov og signalerer, at museerne er til for dem, kombineret med et udvalg af attraktive ekstra muligheder, der tilbydes, når og hvor behovet opstår, er en effektiv måde at hjælpe brugerne på og skabe velvilje og loyalitet over for ens institution. Tendensen

til at kombinere en fri base med et udvalg af tilkøbte services gælder bredt i den offentlige sektor, sådan som adskillige cases dokumenterede på Öppna kulturarvsdata i Norden 2013 i Malmö <http://digisam.se/index.php/konferensen>

[56] En meget reel situation, der ligner det hypotetiske eksempel beskrevet her, er at skoleelever dagligt bruger digitale billeder fra internettet i forbindelse med undervisning og læring. Peter Leth, der også bidrager til denne antologi, peger på, hvordan indhegningen af digitale billeder kan betyde en kollektiv kriminalisering af sko-

leelever, og udtrykker et voksende behov for tydelig angivelse af, om ens billeder er af “se på” eller “røre ved” typen.

“Teknologier skaber muligheder og er, ligesom den videnssøgende elev, ikke optaget af regler og betingelser (...) Teknologierne kunne sikkert være lavet så de advarer os, fx når man højreklikkede på et billede i en Google-søgning for at ville kopiere eller gemme en kopi på sin egen computer. Det gør de bare ikke, og derfor ledes vi i den tro (måske også fordi det er bekvemt sådan), at når det er muligt og så nemt, så må det også være lovligt.” (Leth, 2011, s. 22)
Læs mere i Leths artikel s. 251 ff.



[57] Sagen om “den gule mælkepige” har givet navn til en Europeana-publikation om potentialerne for kulturarvssektoren i at benytte åbne licenser: “Mælkepigen’ et af Johannes Vermeers mest berømte malerier, viser en kvinde, der roligt hælder mælk op i en skål. Ved en undersøgelse fandt Rijksmuseum ud af, at der var mere end 10.000 kopier af billedet på internettet – de fleste i ret ringe, gullige kopier. Som et resultat af alle disse kopier i elendig kvalitet, fortæller de på Rijksmuseum, “troede folk simpelthen ikke på, at postkortene på museet viste det originale maleri. Det udløste at vi selv lagde højopløselige billeder af det originale værk med medfølgende åbne metadata ud på nettet. At åbne vore data er vores bedste angreb mod den ‘gule mælkepige’”

(Verwayen, Arnoldus & Kaufmann, 2011)

Johannes Vermeer, Mælkepigen, ca. 1657-58. SK-A-2344. Rijksmuseum Amsterdam. CC0.

raerne sidder i avancerede håndholdte minicomputere, som gør det nemt at dele billederne på nettet, hvor de spredes med lynets hast.⁴³

Konstruktiv handling

Man kan begræde situationen og hævde, at internettets brugere er lovovertredere. Man kan forsøge at dæmme op for nettets delingskultur med vandmærker og jura. Men meget tyder på, at det er en kamp mod vindmøller. Man kan også vælge at indse, at udviklingen ikke kan standses og i stedet prøve at vende situationen til en fordel. På Rijksmuseum i Amsterdam har de gjort det sidste. En undersøgelse havde vist, at nettet var oversvømmet af titusindvis af dårlige piratgengivelser af museets berømte Vermeer-maleri *Mælkepigen* – en skønsom blanding af scanninger fra kunstbøger og postkort, amatørfotos etc. Det afstedkom, at folk ikke “troede på” museets autoritative gengivelser af værket. Derfor besluttede Rijksmuseum at frigive deres egne billeder i høj kvalitet til fri brug på internettet. [57] Formålet var at “skylle de dårlige kopier ud” og erstatte dem med sanddru gengivelser af værkerne. [58]

Her følger Rijksmuseum den linje, som Europeana har understøttet med sit Public Domain-charter, der etablerer det offentlige domæne som en fundamental betingelse for samfundets sociale og økonomiske trivsel:

- *The Public Domain must be preserved*
- *A healthy Public Domain is essential to the social and economic wellbeing of society*

[58] Lizzy Jongma, Rijksmuseums data manager, formulerer det sådan: “Vores primære mission er at ‘fortælle sandheden’. Vi lægger så meget kvalitet som muligt i vores arbejde. Det er også derfor, vi deler den bedste kvalitet, vi har. Modsat andre museer forringer vi ikke billedkvaliteten på vores billeder. (...) Vi ønsker, at publikum skal se og nyde en troværdig repræsentation af vores værker og ikke en grim lavopløselig kopi. Rapporten om den gule mælkepige handler om vores mission med at dele de bedste billeder, vi har, og stoppe alle de grimme og forkerte. Hvis folk googler Mælkepigen af Vermeer ønsker vi, at de skal finde vores kvalitetsbillede, ikke alle de grimme og deforme udgaver af dette smukke værk.”

Fra en e-mail 6. september 2012, hvor Lizzy Jongma udreder motiverne bag Rijksmuseums fri adgangspolitik til deres billeder og metadata. Jongma har venligt givet mig tilladelse til at citere fra mailen.

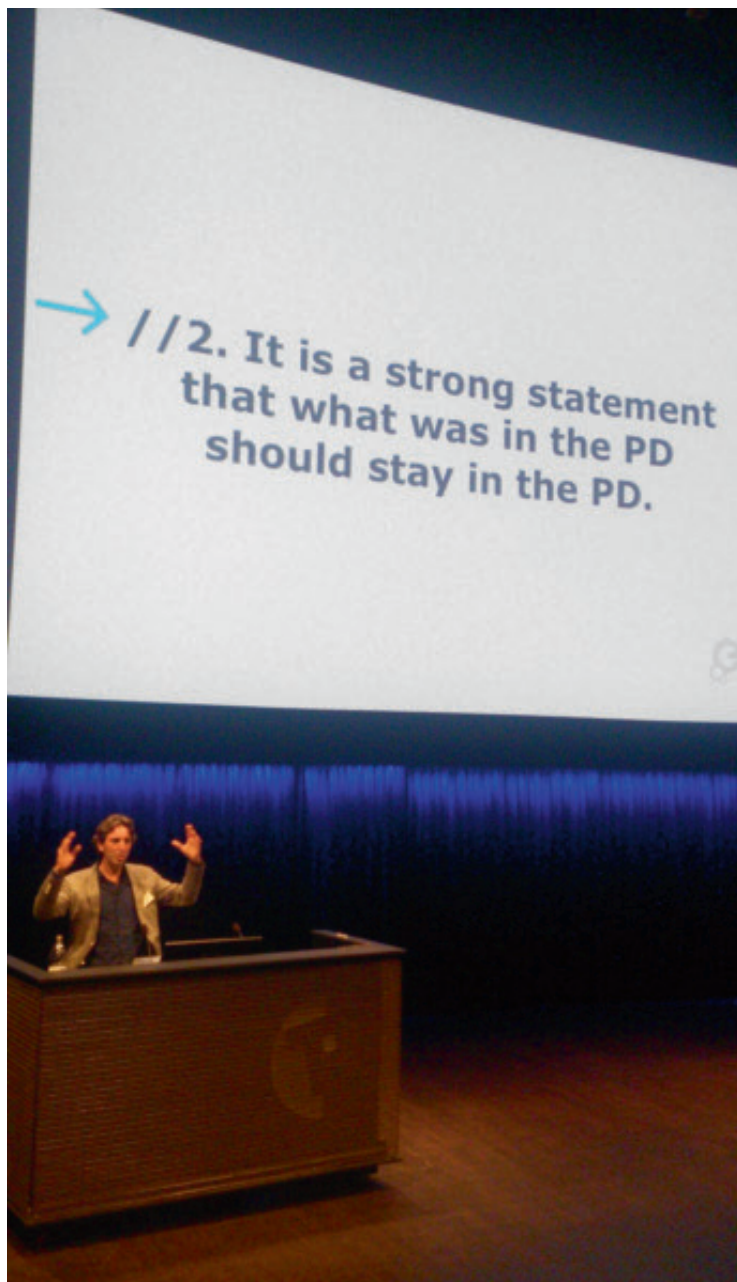
- *Digitisation of Public Domain knowledge does not create new rights over it*⁴⁴ [59]

Et effektivt redskab til at dæmme op for ukorrekt og uhensigtsmæssig brug af kulturarvssamlinger, er at sætte brugervenlige åbne licenser på, som tydeligt markerer, hvad man gerne må og ikke må med billedet. Creative Commons er det mest udbredte system af åbne licenser. Creative Commons tilbyder et alternativ til rigiditeten i det traditionelle copyright-system. Populært sagt “nogle rettigheder forbeholdes”, i stedet for “alle rettigheder forbeholdes”. Creative Commons er et globalt system med fire elementer, der kan sammensættes i forskellige konstellationer til seks grundlicenser, alt efter den enkelte rettighedshavers ønsker og behov. En billedkunstner kan fx tillade andre at dele og benytte gengivelser af hendes værk til private formål, så længe hun krediteres, og samtidig betinge sig eneretten til at udnytte værket kommercielt (Creative Commons Attribution Non-Commercial eller CC BY-NC). Eller hun kan give andre lov til at bearbejde hendes billede og tjene penge på afledte værker, men samtidig betinge sig, at de afledte værker licenseres på lige vilkår (Creative Commons Attribution Share-Alike eller CC BY-SA). Ud over de seks grundlicenser tilbyder Creative Commons to optioner, CC0 (Creative Commons Zero), der overdrager dit copyright-omfattede værk til det offentlige domæne, og Public Domain Mark, der klart angiver at et værk allerede befinder sig i det offentlige domæne.⁴⁵ [60]

Der løber en klar skillelinje mellem kunstværker i det offentlige domæne, og kunstværker som er omfattet af kunstnerisk ophavsret. Men kaster man et blik ud over den internationale kulturarvssektor, er der millioner af genstande, som for længst er fri af copyright og befinder sig i det offentlige domæne. I digitaliseret form kan disse samlinger højne kvalitetsniveauet af internettets åbent tilgængelige og brugbare kulturarvsressourcer, hvis de sættes fri til deling og genbrug.

[60] Læs mere om Creative Commons systemet i Martin von Haller Grønbæks artikel s. 141 ff.

[59] På Open Knowledge Festival i Helsinki, september 2012, kunne Europeanas vicedirektør Harry Verwayen offentliggøre, at Europeanas samlede datasæt blev overdraget til Public Domain (PD).



CC BY 4.0 Merete Sanderhoff

[61] I et interview med Christoph Müller Girod fortæller Lizzy Jongma om Rijksmuseums mission: "Vi er i den heldige situation, at mange af vores genstande er fra det 17. og 18. århundrede eller endnu ældre, så de er i det offentlige domæne. Vi kan ikke påstå, at vi ejer dem, men vi behøver heller ikke drøfte ophavsretlige spørgsmål om dem. Så vi kan ret nemt åbne vore samlinger (...) Alt hvad vi foretager os, gør vi med offentlige midler, og vores væsentligste mål er at uddanne befolkningen i Hollands historie og hollandsk kunst. Så hvis vi lader som om vi ejer kunsten og holder den for os selv, ville vi ikke kunne opfylde vores egen målsætning (...) Vores mål er at dele så meget som muligt med hvem som helst, fordi det at være en dannelseinstitution og et museum og varetage vores hollandske kulturarv er så meget vigtigere end at fortælle alle, at 'dette er vores.'" <http://vimeo.com/41236531>

[62] Læs om strategien bag Rijksmuseums fri adgang-politik: <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/rijksstudio-make-your-own-masterpiece/> Hør om tankerne bag Rijksstudio: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=5MzgijfLV-E# Læs om Rijksmuseums API og hent en API-nøgle: <https://www.rijksmuseum.nl/en/api>

Frontløbere

I løbet af ganske få år har en stribe internationale kunstsamlinger indført fri adgang-politik til deres digitaliserede samlinger i det offentlige domæne.⁴⁶ I forbindelse med SMK's beslutningsproces undersøgte vi, hvordan nogle af dem benytter åbne licenser. Disse helt uformelle undersøgelser viser, at det er en sag, der griebes meget forskelligt an. Her gennemgår jeg ganske kort fire eksempler, der i særlig grad har inspireret SMK's valg af en åben licens.

1. Rijksmuseum, Amsterdam

Rijksmuseum har markeret sig som et fyrtårn for åbenhed ved at overdrage 125.000 billeder i høj opløsning af værker uden for copyright til det offentlige domæne. Rijksmuseum huser en af de største og væsentligste kunstsamlinger i Europa, hvilket giver dette træk særlig tyngde og betydning i kulturarvsverdenen. [61] Med lanceringen af Rijksstudio, et kreativt brugerunivers på museets nye hjemmeside, har Rijksmuseum påtaget sig rollen som katalysator for brugernes kreativitet. Her opfordres man til at oprette sine egne personlige samlinger og at dele, downloade, remixe og genbruge billederne, fx i collager, tatoveringer og musikvideoer. Rijksmuseum opfordrer brugerne til at "røre ved" billederne og gøre noget ved dem, fordi – som museets samlingschef Taco Dibbits udtaler – det er, når man kommer tæt på værkerne, bearbejder dem og klipper detaljer ud, at man husker dem.⁴⁷ Derudover har museet frigivet deres samlingsdatasæt via et API, der tillader at deres data frit kan hentes og bruges af eksterne udviklere og programmører. Det er blevet benyttet til at udvikle mere end 30 nye applikationer med base i Rijksmuseums data, som giver eksterne brugerperspektiver på, hvad museets samlinger kan bruges til. [62] Det har placeret Rijksmuseum som et af de mest progressive kunstmuseer i den digitale tidsalder.

En vis inkonsistens har imidlertid i en periode præget Rijksmuseums brug af åbne licenser. API'et giver fri adgang til det komplette datasæt, som er forsynet med CC0-licensen, og samtlige 125.000 billeder af værker i det offentlige domæne. På Rijksstudio var der imidlertid fra begyndelsen lagt en besynderlig begrænsning på download af billedfiler, der foreskrev at de kun måtte anvendes til "personlig brug". For brugere, der mødte Rijksmuseums billeder via denne platform, blev det indtryk således formidlet, at billederne kun måtte benyttes til personlige formål (svarende til licensen CC BY-NC), hvilket er i direkte modstrid med værkernes placering i det offentlige domæne. Efter vedvarende kritik fra OpenGLAM-eksperter både i Holland og udlandet samt pres fra Europeana blev denne betingelse fjernet i oktober 2013, et år efter lanceringen af Rijksstudio. Billederne er endda stillet til rådighed i særdeles høj opløsning og kvalitet.

2. Yale University, New Haven

I maj 2011 offentliggjorde Yale University's museer, biblioteker og arkiver en fri adgang-politik, som satte nye standarder for åbenhed i den internationale kulturarvsverden. Samtlige billeder af værker uden for copyright i deres samlinger – mere end 250.000 – blev ved en principbeslutning overdraget til det offentlige domæne, baseret på en vurdering af, at fri adgang var det bedste middel til at underbygge Yales mission i den digitale tidsalder. [63]

[63] I et memorandum fra maj 2011 kundgør Yale University: "Bevarelse, formidling og fremme af viden i den digitale tidsalder forbedres ved den uhindrede brug og genbrug af digitaliseret indhold til forskning, undervisning, læring og kreative aktiviteter. Målet med digitaliseringen er at udnytte internetteknologiens styrker til at un-

derstøtte universitetets centrale målsætninger ved at muliggøre global adgang til samlingerne på Yales museer, biblioteker og arkiver. Yale University kan bedst realisere dette mål ved at gøre digitale kopier af værker i samlingerne tilgængelige uden begrænsninger. Derfor foreslår vi, at Yale University hverken medierer adgangen eller

begrænser brugen af digitaliserede genstande fra dets museer, biblioteker og arkiver, som der er givet fri adgang til via universitetets elektroniske brugerflader, og som ikke længere er dækket af copyright eller andre begrænsninger."

Yale refererer endvidere til Simon Tanners rapport fra 2004 (se s. 70-72) som dokumentation for, at fri tilgængelighed bedre betaler sig som forretningsmodel: "Studier viser, at omkostningerne ved administration af immaterielle rettigheder og opretholdelse af betalingssystemer i kulturarvsinstitutioner næsten altid er større end indtjeningen. Når det overføres til online-verdenen, bliver omkostningerne ved immaterielle rettigheder endnu større, da der endvidere kræves teknologiske og lovmæssige rammer for rettighedsadministration, som kompromitterer effektiviteten i det netværksmiljø, vi agerer i. At tillade værker i det offentlige domæne at cirkulere frit er det mest effektive svar." (Briggs, Meyers, Reynolds, Turner & Bellinger, 2011) <http://ydc2.yale.edu/sites/default/files/OpenAccessLAMS-Final.pdf>

Yale University's 20 individuelle samlinger råder imidlertid over billeder og arkivalier i vidt forskellige stadier af digital tilgængelighed. Selvom Yales officielle politik overdrager billederne til det offentlige domæne, er det ikke ensbetydende med, at samtlige 250.000 billeder nu kan hentes ned fra nettet. Mange billeder er hverken optaget digitalt eller søgbare på nettet – det kommer til at tage mange årsværk at få gennemført – men politikken er klart formuleret. Indtil videre er Yale Center for British Art en af de samlinger, der bedst demonstrerer intentionerne i Yales fri adgang-politik.⁴⁸

3. National Gallery of Art, Washington D.C.

I marts 2012 fulgte en anden amerikansk kulturarvsgigant, National Gallery of Art, trop med lanceringen af NGA Images – mere end 20.000 billeder i høj opløsning af værker, som er overdraget til det offentlige domæne. NGA håber med deres fri adgang-politik at sikre relevansen af deres samlinger gennem aktiv brug, og – ligesom Rijksmuseum – at eliminere efterslæbet af dårlige gengivelser af museets værker på nettet ved at erstatte dem med autoritative versioner i høj kvalitet. [64]

Et yderligere rationale bag NGA Images er af økonomisk art. En cost-benefit-analyse af billedtransaktioner mellem NGA og en anden amerikansk kulturarvsgigant, The Metropolitan Museum of Art i New York, afslørede at de to museer, som uden sammenligning var hinandens største kunder, stort set betalte hinanden nøjagtig det samme beløb årligt for at bruge hinandens billeder. Det blev et fældende argument for begge museer til at overgå til en ny og mere lempelig billedlicenseringspolitik.⁴⁹

4. Walters Art Museum, Baltimore

Et sidste eksempel, der har inspireret SMK til at bevæge sig i retning af fri adgang, er Walters Art Museum, en ameri-

[64] I NGA's fri adgang-politik står der blandt andet: *“Det er National Gallery of Arts mission at tjene USA i en national rolle ved at bevare, indsamle, udstille og fremme forståelsen af kunstværker til de højest mulige museums- og forskningsmæssige standarder. I forfølgelsen af den mission stiller museet sin samling af billeder og information til rådighed for forskere, undervisere og den almene offentlighed til understøttelse af forskning, undervisning og personlig berigelse; til fremme af interdisciplinær forskning; og til at understøtte værdsættelsen af alt, der kan virke som inspiration til ny stor kunst. Galleriets politik med fri adgang er en naturlig forlængelse af denne mission, og ved at anvende denne politik i et globalt digitalt miljø, udvider og forbedrer museet også sin uddannelsesmæssige og videnskabelige rækkevidde. Museet tror på, at øget adgang til høj kvalitets billeder af dets værker vil understøtte viden og innovation og inspirere til nye måder at bruge værkerne på, som bestandigt ændrer den*

kansk samling af kunst- og kulturhistoriske genstande, der spænder fra sydøstasiatiske skulpturer over middelalderlige manuskripter til europæisk 1800-talsmaleri. Billeder af de dele af samlingerne, som er fri af copyright, er konsekvent overdraget til det offentlige domæne – bortset fra billeder af tredimensionelle genstande, som er forsynede med CC BY-SA-licensen – og kan downloades med ét klik fra hjemmesiden. Billedernes kvalitet er dog ret svingende.

Walters Art Museum begrundet deres fri adgang-politik med, at de er en offentlig kulturinstitution, som er finansieret af skatteydernes penge og derfor bør give de ressourcer tilbage til offentligheden, som offentligheden har betalt for. Samtidig betones det, at det ikke kun handler om etik og generøsitet. Ifølge Walters Art Museum giver det i den digitale tidsalder

måde, vi ser og forstår kunstverdenen på.” <https://images.nga.gov/en/page/openaccess.html>
Alan Newman, Chief of the Division of Imaging & Visual Services, uddyber i et interview, hvad NGA håber at opnå med deres fri adgang-politik: *“En af vores målsætninger er at se vores billeder i det offentlige domæne brugt overalt. Ved at tilbyde autoriserede højkvalitets billeder via selvbetjening håber vi at kunne skylle alle de dårlige og uautoriserede kopier ud.”* Dette er noget, der ligger de fleste GLAM-institutioner på sinde, fordi der findes så stort et antal elendige reproduktioner af deres værker i det offentlige domæne, brugt overalt på nettet som fx Wikipedia, Pinterest og Café Press. Ved at udgive højkvalitets billeder i det offentlige domæne til gratis download, og ved at promovere dette,

kan GLAM-institutioner undgå den plage, som de mange dårlige kopier udgør.” (...) *“Selvfølgelig ville vi elske at se Wikipedia, Wikimedia og alverdens andre sider benytte vores billeder,”* siger Alan. Dette indbyder til de uundgåelige masse-uploads, som Wikimedia-frivillige er kendt for: De bruger bots til at downloade højt opløselige billeder og de tilhørende metadata til Wikimedias samling af frie billedmedier, Commons. Disse filer kan derefter indsættes i tusinder af Wikipedia-artikler på hundredvis af sprog, som ses af millioner af mennesker overalt på kloden. De har også chancen for at downloade disse billeder. Så kan man tale om (kultur)arv!” (Stierch, 2013) <http://openglam.org/2013/01/17/keep-it-free-national-gallery-of-art-us-creates-open-access-policy/>

[65] Daværende kurator ved Walters Art Museum, William Noel, fortæller om begrundelserne for museets åben adgang-politik: “... *Creative Commons data er virkelige data. Det er data, som folk kan benytte. Det handler alt sammen om adgang, og adgang handler om flere forskellige ting: licensering og offentliggørelse af rådata. Alle data, som indsamles, burde være tilgængelige for offentligheden (...)* Den anden vigtige ting er at lægge data dér, hvor folk kan finde dem – gøre data promiskuøse, så at sige. Det betyder, at de lægges på Flickr, Pinterest og den slags steder; det er platforme, som folk er vant til at bruge og kommentere på, og som de allerede udnytter til opbyggelsen af deres egne datasæt. Walters Art Museum er åbent og gratis for offentligheden, og for nutidens publikum betyder det også, at man er på nettet. Derfor burde der være overensstemmelse mellem at være et offentligt museum og have sine data offentliggjorte. Og det herlige ved digitale data, særligt når det drejer sig om historiske samlinger, er at de udgør den bedste reklame, disse samlinger kan få. Så hvorfor i alverden skulle vi begrænse folks brug af dem? De digitale data er ikke en trussel mod de fysiske data, de er bare reklamer, der øger interessen for originalerne, så vi kan ikke få øje på begrundelsen for at begrænse dataadgangen. Yderligere er der det faktum at tage i betragtning, at disse data er bragt til veje for skatteydernes midler. Så det forekommer ikke fair at begrænse, hvad

ganske enkelt bedre mening at indføre en fri adgang-politik, såvel fra et markedsførings- som et forretningsmæssigt synspunkt. [65]

Inkonsekvent brug af åbne licenser

Frontløbere som disse har sat nye standarder for billedlicensering i kulturarvssektoren, og at dømme ud fra den voksende liste af OpenGLAM samlinger (se note 46, s. 119) har vi kun set begyndelsen til det paradigmeskift, de har banet vejen for. Deres forskellige måder at anvende åbne licenser på er imidlertid et utvetydigt tegn på, at kulturarvssektoren her bevæger sig ind i ukendt terræn og prøver sig frem – ligesom med digitale teknologier generelt. Der findes endnu ingen fast og ufravigelig praksis for, hvordan kulturarvsinstitutioner håndterer licensering af digitaliserede værker i det offentlige domæne, og som påvist applikeres og gradbøjes de åbne licenstyper på varierende måder.

Som nævnt indstiller Europeana i sit Public Domain charter til, at digitalisering af værker i det offentlige domæne ikke bør afstedkomme nye restriktioner på de digitale kopier. Ikke desto mindre er dette fortsat en udbredt praksis i kulturarvssektoren. Og selvom Creative Commons-licenser principielt kun bør benyttes på copyright-omfattede værker – som et *alternativ* til copyright – sættes de ofte på værker, der juridisk set befinder sig i det offentlige domæne og derfor ikke bør bære nogen form for licenser.⁵⁰ Dybest set er der ikke kun tale om en juridisk, men også en etisk, diskussion. Det står endnu ikke hugget i sten, hvordan åben licensering skal anvendes og tolkes, og selvom man kan pege på diskrepanser, er det trods alt et fremskridt for kulturarvens brugbarhed, at kun “nogle rettigheder forbeholdes” frem for “alle rettigheder forbeholdes”.

Uanset hvilken form for licensering man vælger, er det afgørende at kommunikere klart og tydeligt omkring brugs-

rettigheder og -restriktioner. En af fordelene ved Creative Commons-licenserne er, at de fratager brugerne byrden med at finde rettighedshaveren og bede om særskilt tilladelse til at bruge et værk. Licensen fortæller – både i almindeligt forståelige vendinger og på maskinlæsbart sprog, som computere automatisk kan registrere – hvad man må og ikke må. Det sparer såvel brugerne som institutionerne tidskrævende arbejde. Derudover er det en fordel for brugerne, jo flere institutioner og skabende kunstnere der anvender det samme system. Det højner chancen for, at folk genkender og er fortrolige med licenserne og hvad de dækker. Det mindsker risikoen for, at de farer vild i en jungle af licenstyper og fejlfortolker rettighedshavernes påbud.⁵¹

SMK's første forsøg med Creative Commons

SMK's fotografer har gennem en årrække arbejdet fremsynet med at digitalisere museets samlinger i høj kvalitet. De har skabt et af museets fornemste aktiver – titusindvis af digitale værkoptagelser i topprofessionel standard – men indtil nu har vi lukket dette aktiv inde, hvor det ikke kan udfolde sin potentielle gennemslagskraft på nutidens mediebetingelser. På dette grundlag besluttede SMK i 2012 at afprøve Creative Commons Attribution-licensen (CC BY) på det korpus af billeder, som vi bidrog med til Google Art Project.⁵² Af praktiske årsager havde vi – som de fleste andre museer i Google Art Project – udelukkende bidraget med værker i det offentlige domæne, så vi undgik at håndtere kunstnerisk ophavsret med en kommerciel tredjepart involveret.

I løbet af beslutningsprocessen overvejede vi alle de forskellige Creative Commons-licenser nøje og bevægede os fra at være tilbøjelige til at vælge den mest restriktive licens, Creative Commons Attribution Non-Commercial No-Derivatives (CC BY-NC-ND), der ikke tillader hverken kommerciel udnyttelse eller afledte værker, til i sidste ende at vælge den

skatteyderne kan gøre med de data, som de selv har betalt for. (...) folk går på Louvre, fordi de har set Mona Lisa; grunden til at folk ikke går på museum er at de ikke ved, hvad der er derinde. Digitalisering er en måde at adressere dette problem på en måde, der (...) simpelthen ikke har eksisteret tidligere. Folk besøger museer for at se ting, de allerede kender, så det er simpelthen nødvendigt at gøre sine samlinger synlige. Du kan skrive om dem, men det bedste du kan gøre er at tilbyde gratis billeder af dem. Det er ikke noget du gør, fordi du er et generøst menneske, men fordi det giver mening i forhold til at markedsføre din institution, og ydermere giver det også forretningsmæssig mening. Så det er derfor, det giver mening for institutionerne.” (Noel, 2012) <http://blog.ted.com/2012/05/29/the-wide-open-future-of-the-art-museum-qa-with-william-noel/>

mindst restriktive af de egentlige licenser, Creative Commons Attribution (CC BY), der tillader alle former for genbrug inklusiv kommercielle former, så længe kilden krediteres. Begrundelsen for denne bevægelse hen ad åbenhedsspektret var, at vi blev opmærksomme på, hvilke potentialer vi ville miste ved at vælge en mere restriktiv licens. Et bevidst mål med at afprøve åbne licenser på SMK's værker var at opfordre brugerne til at dele vores billeder via sociale medier. Derudover ønskede vi, at Wikimedia Commons ville høste vores billeder, så de kunne blive anvendelige i Wikipedia – verdens mest benyttede opslagsværk, hvor millioner af mennesker verden over dagligt søger viden og oplysninger. Wikipedia rangerer højt i Googles søgehierarki og linker konsekvent tilbage til billedets oprindelige kilde. Så når Wikimedia høster SMK's billeder, kan vi til gengæld høste den fordel, at museets værker automatisk vil rangere højere i Google-søgninger. Begge dele krævede, at vi mindst benyttede CC BY-SA eller CC BY, ellers ville deling på Wikipedia og mange andre sociale medieplatforme ikke være mulig.⁵³ Hvorfor valgte SMK at anvende CC BY i stedet for konsekvent at overgive vores billeder af værker i det offentlige domæne til det offentlige domæne, ved hjælp af CC0-dedikationen eller Public Domain Mark? Som forskningsbaseret kunstmuseum ønskede vi at understrege over for brugerne, at kreditering er afgørende for at hjælpe andre med at finde tilbage til kilden. [66]

[66] For en uddybning af begrundelserne for SMK's beslutning om at anvende CC BY licensen, se museets case studie på Creative Commons' wiki: http://wiki.creativecommons.org/Case_Studies/Highlights_from_SMK_The_National_Gallery_of_Denmark

Bekymringen for korrekt kreditering deles af mange GLAM-institutioner, der overvejer at indføre åbne licenser. Ofte foretrækkes licenser, der betinger sig attribution, fordi institutionerne har brug for at kunne spore brugen af deres data og indhold for at kunne dokumentere effekten og værdien af deres digitale indsatser (Ridge, 2013) <http://openobjects.blogspot.nl/2013/04/an-even-briefer-history-of-open.html>

På SMK har vi valgt en ekstremt enkel løsning. De billeder, som indgår i Google Art Project, er tilgængeliggjort på vores hjemmeside smk.dk til fri download i høj opløsning og forsynet med CC BY-licensen. Med et højreklik kan man hente en stor billedfil ned på sin egen computer, og med et venstreklik kan man læse en brugervenlig forklaring af CC BY-licensen. Vi havde kun få måneder og intet særskilt budget til at lave en teknisk løsning, der kunne håndtere download af store billedfiler via vores forhåndenværende CMS system. Den tekniske løsning blev derfor ganske simpel, men funktionel. Billedfilerne er forbundet til eksisterende sider med information

om de enkelte værker i form af korte introducerende tekster og -videoer. Alt, vi har produceret, er en introduktionsside om fri download, en side om CC BY-licensen, og endelig en zip-fil hvor man kan downloade samtlige billeder som én komprimeret fil.⁵⁴

De første resultater

Fri download på smk.dk blev lanceret 18. april 2012. Et års tid senere (maj 2013) kan vi forsigtigt konstatere, at de tre succeskriterier, vi ville måle forsøget på, alle er faldet positivt ud.

1. Øges eksponeringen af SMK's samlinger og brand?

Den nyoprettede side med fri download af SMK's highlights er en højdespringer på hjemmesiden. Siden kom ud som den 14. mest besøgte af alle smk.dk sider i 2012 og kan fremvise en markant anderledes trafik end resten af sitet. Der bliver linket til siden fra mange eksterne sites og blogs, og der har været over 7.400 besøgende, som har downloadet et eller flere værker. Den demografiske fordeling viser, at SMK har opnået en væsentlig international branding ved at give billeder fri til download. Godt 34 % kommer fra udlandet – de fleste fra USA, England, Italien, Rusland og Tyskland – mens udenlandske besøgende til de øvrige sider på smk.dk generelt ligger på kun 21 %.⁵⁵

SMK har markeret sig hjemme og i udlandet som et foregangsmuseum for brugen af åbne licenser. Frigivelsen af billeder i høj kvalitet har afstedkommet en øget bevågenhed fra væsentlige internationale samarbejdspartnere som Europeana, Open Knowledge Foundation og Creative Commons og placeret SMK i kategori med væsentlige udenlandske samlinger, der benytter åbne licenser.

2. *Opstår der nye, værdifulde brugsformer af de frie billeder?*

[67] Læs mere i Peter Leths artikel s. 251 ff., og se hvordan billederne og deres data gøres til redskaber i undervisningen på hans blog: <http://sharecare.skoleblogs.dk/>

Se også min artikel "Det er vores kunst. Brug den" i magasinet Skolebiblioteket, 41. årg. nr. 4, 2013.

SMK's frie billeder deles og genbruges i nye sammenhænge, fx som tekstiltryk, illustrationer til blogindlæg og i kunstneriske remix, der deles via sociale medier. Som forventet har Wikimedia Commons høstet museets frie billeder, og Wikipedia Danmark har sat to wikipedianere til at udarbejde artikler om værkerne, kunstnerne bag samt relaterede emner.⁵⁶ På Wikipedia vises SMK's billeder i dag 731 gange på 544 individuelle Wikipedia-sider på 27 sprog – en effekt, der vel at mærke er baseret på det lille korpus af billeder, SMK foreløbig har frigivet.⁵⁷ Billeder fra SMK benyttes fx til at illustrere artikler om emner fra antik mytologi på indonesisk, arabisk og hebraisk, opslag om det kunsthistoriske motiv "smertensmanden" på tysk og spansk, en fransk artikel om trompe l'oeil-maleri, og artiklen om Camille Saint Saëns' opera *Samson et Dalila* i engelsk Wikipedia. En af de mest perspektivrige nye brugsformer af SMK's billeder er i undervisningen i den danske folkeskole. De er nu klar til at blive integreret i digitale undervisningsredskaber, som gør det nemt for skoleeleverne at finde og benytte billederne, samt at kreditere dem korrekt. [67]

3. *Mister SMK indtjening på fotosalg?*

Som mange andre museer har SMK ikke gennemført en cost-benefit-analyse af sin traditionelle forretningsmodel for fotosalg, hvor administrations- og lønudgifter er medregnet. Derfor har vi ikke noget reelt grundlag for at vurdere de økonomiske konsekvenser af åben licensering. Det kan dog fastslås, at det eksterne fotosalg samlet set ikke er faldet siden frigivelsen af museets billeder i april 2012. Tværtimod er det steget en smule.⁵⁸ Tilsyneladende er indtjeningen på fotosalg altså ikke blevet påvirket af, at nogle af museets mest populære billeder nu også kan downloades gratis – til trods for at SMK Foto konsekvent henviser brugere, der henvender sig om de frie billeder, til downloadsiden på

smk.dk. Dette kunne tyde på, at den øgede eksponering af samlingerne, som brugen af åbne licenser afstedkommer, driver mere trafik til hjemmesiden, hvilket givetvis medfører et generelt mersalg af traditionelt licenserede billeder. I takt med at åbne licenser indføres konsekvent på museets copyright-fri digitaliserede samlinger, vil vi nøje følge udviklingen i trafik til sitet, trafikklender samt nye brugsformer, der skaber eksponering og branding af museet på andre platforme.

Overordnet kan vi konkludere, at vi har haft en stor effekt af at frigive blot et lille korpus af åbent licenserede billeder. Det tyder på, at det ikke nødvendigvis er volumen, der er afgørende, men i lige så høj grad signalværdien i at tage et konsekvent skridt i retning af en fri adgang-politik.

Et hul i hegnet

Med beslutningen om at gøre SMK's bidrag til Google Art Project til en offentligt tilgængelig pulje af frie billeder, har vi forsøgt at lave et lille hul i hegnet rundt om Google Art Projects "indhegnede have". Hermed har vi ønsket at sende et signal om, at digital kunstformidling kun vinder i værdi og gennemslagskraft ved at benytte åbne licenser – både fra et brugerperspektiv og set fra museernes synsvinkel.

Da vi skulle vælge et værk til SMK's gigapixel billede i Google Art Project, valgte vi at involvere brugerne direkte i beslutningsprocessen.⁵⁹ Vi oprettede en offentlig afstemning på Google+ og Facebook med ti kandidater fra samlingen og lod det være op til en demokratisk afstemning, hvilket værk Googles fototekniske specialister skulle optage i gigapixel-format. I løbet af de to uger, afstemningen varede, modtog vi 1.652 stemmer fra 20 nationaliteter.⁶⁰ Og de afgav ikke blot stemmer, men kommenterede også kunstværkerne, diskuterede hvad de handlede om, og hjalp hinanden med at



[68] Vinderen af SMK's Google gigapixel afstemning blev L. A. Rings maleri Kalkemanden. Det gamle hus pudses op (1908) KMS4223. Oplev billedet i gigapixel i Google Cultural Institute: <http://www.google.com/culturalinstitute/asset-viewer/whitewashing-the-old-house/iAF9eXkvWzfJ9g?projectId=art-project> og download det fra smk.dk: <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/highlights/laurits-andersen-ring-kalkemanden-det-gamle-hus-bliver-pudset-op/> CC BY 3.0 SMK

finde kilder til værkernes motiver.⁶¹ Vinderen af afstemningen blev L.A. Rings maleri *Kalkemanden* fra 1908, som i samme anledning blev indlemmet i puljen af frie billeder, så vi nu er oppe på 160 i alt [68]. Sammenlignet med fx Rijksmuseums og Yales bedrifter er der virkelig tale om "starting small", men det er en begyndelse.

Google Art Project har kun bifaldet og promoveret SMK's tiltag til større åbenhed og inklusion inden for rammerne af deres platform. Google Art Projects indhegnede havekultur kan ses som udtryk for, at projektet er et samarbejde mellem mange forskellige institutioner med divergerende holdninger til deling af deres digitaliserede materiale. Kritikere har påpeget, at Google indtil videre negligerer muligheden for at bruge Art Project som et redskab til at øge viljen blandt verdens kulturarvsinstitutioner til at åbne deres samlinger op og lade dem indgå i internettets åbne remix-kultur.⁶² Som en uhyre attraktiv platform for museer verden over og i samklang med Googles generelle politik, kunne Art Project aktivt advokere for åben licensering af kunstsamlinger, og slå portene til den indhegnede have op på vid gab. Når det er sagt, så har Google Art Project, ved at gøre det obligatorisk for museumspartnerne at bidrage med billeder i høj opløsning, formået at demonstrere hvilken enorm forskel store billedfiler gør for den digitale oplevelse af kunst, og på den måde højnet standarden for online museumsformidling betragteligt. [69]

[69] Google Art Project fremhæves som en inspirationskilde for Rijksmuseums beslutning om at gøre store billeder til kerne i deres nye website: "Google har smidt en sten i museums-søen med sit Google Art Project. Ved fuldt bevidst at vælge at vise store, højoopløselige billeder, er Google gået længere end mange individuelle museer og partnerskaber tidligere har turdet. Google Art Project er en øjenåbner på mere end én måde." (Gorgels, 2013) <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/rijksstudio-make-your-own-masterpiece/>

9. MULIGHEDERNE ÅBNER SIG

“Digitale redskaber udvider på afgørende vis horisonten af muligheder for dem, der kan skabe noget nyt.”

Lawrence Lessig, *The Future of Ideas*, 2001

SMK's brug af Creative Commons-licenser er drevet af ønsket om at opmuntre til deling og kreativ genbrug af vores digitaliserede samlinger. Fra pilotprojektet om billeddeling ved vi, at behovet for billeder med åbne licenser er voksende – ikke kun museer imellem, men også i undervisningssektoren, Wikipedia og på nettet generelt – og at der ligeledes er en voksende vilje blandt danske museer til at dele deres billeder. For at omsætte viden til handling har SMK taget initiativ til nogle konkrete projekter, der ansporer museerne til at dele ud af deres digitaliserede samlinger, og folk til at tage dem i brug på nye, interaktive måder.

Kunsthistorier folder sig ud

HintMe er et mobilt formidlingsværktøj, der kan deles af mange museer.⁶³ Den er resultatet af et eksperimentelt pilotprojekt med det formål at bygge en fælles mobil platform udelukkende med åbent licenserede billeder. Den er udviklet i et samarbejde mellem 9 danske kunstmuseer og bygger på tre grundprincipper.

1. Alle billeder i den mobile platform bærer Creative Commons-licenser – for at realisere de fælles intentioner om at dele vores digitaliserede samlinger
2. Den tekniske løsning baseres på en eksisterende platform, i stedet for at bygge en ny fra grunden – for at spare penge på dyr teknisk udvikling og vedligeholdelse



[70] HintMe tilbyder brugerne nøgler til at se nærmere på kunsten, og ansporer dialog mellem brugerne og museerne. Fra en brugertest af betaversionen på SMK, 2012. Malerierne er af N. A. Abildgaard (1743-1809).

CC BY 4.0 Merete Sanderhoff

3. Brugere deltager i udviklingen af platformens koncept og indhold – for at imødekomme og opfylde brugernes reelle behov

HintMe er et forsøg på at realisere de visioner, der lå til grund for Kunsthistorier: At forbinde samlinger på nettet, sende brugere videre til hinanden og åbne for en mangestemmig dialog om kunsten. HintMe forenkler og radikaliserer konceptet fra Kunsthistorier. Indgangen går via værket, der ledsages af korte kommentarer (hints). De fungerer primært som nøgler til at se nærmere på værket, men kan også linke ud til rigere indhold på nettet. Man kan få hints om, hvad der er særligt interessant at lægge mærke til i værket. Og man kan selv give et hint og dele en detalje, man har lagt mærke til, eller stille et spørgsmål til andre brugere eller museerne. HintMe er åben for alle, der logger sig på og deler deres tanker og oplevelser.⁶⁴ [70]

[71] I antologien *Mobile Apps for Museums* (2011) opsummerer flere af forfatterne de særlige potentialer, som smartphones og tablets placerer, så at sige, for fingerspidserne af museumsbrugere: "Det mobile webs overraskende styrke ligger i dets evne til at give den enkelte intim og umiddelbar adgang overalt, kombineret med en aldrig tidligere set mulighed for at forbinde folk i fællesskaber og samtaler i globale, sociale netværk (...) Erkendelsen af, at de nye mobile enheder også er geografisk bevidste computere med evnen til at understøtte forskning, kommunikation og samarbejde, udfordrer os til at "tænke videre end audioguiden" og vores silo-agtige tilgang til digitale initiativer. Det inspirer os også til at genopfinde museets forhold til dets mange brugergrupper ved at udvikle indhold og oplevelser, der finder sted på tværs af platforme og discipliner, både inde på museet og udenfor (...) Ikke blot kan museet komme ind i folks hjem og i klasseværelserne; det kan også blive en del af den daglige tur til og fra arbejdet, internationale rejser, arbejde og fritidsaktiviteter som aldrig før. Hvordan vil museer forstå og understøtte denne enorme mængde sammenhænge og krav til kulturelt indhold?" (Proctor, 2011, s. 9) "... i det mobile webs tidsalder behøver en mobil museums-app ikke at være en 'tur'. Det kan være en interaktiv bog, et kort eller et katalog, det kan være et spil eller noget helt andet – nye formater, der drager fordel af den blanding af inputs, konnektivitet og pro-

Baggrund

I udgangspunktet blev projektet født som et eksperiment med to formål:

- At sprede adoptionen af åbne licenser blandt danske kunstmuseer
- At udvikle en fælles, bæredygtig mobilplatform på et begrænset budget

I løbet af 2010-11 eksploderede brugen af smartphones. Online trafik via mobile enheder til museers hjemmesider var i kraftig vækst, og mange museer var allerede i fuld gang med at udforske mulighederne i mobile platforme. Mobile enheder med internetadgang har store potentialer for museumsformidling; de kan både anspore til at se nærmere på kunsten, åbne op for perspektiver udefra, og facilitere dialog mellem brugere og museer. [71] HintMe tilbyder partnerne andel i en gratis mobil platform mod, at de vil dele deres digitaliserede billeder med åbne licenser. Den fælles mobile platform er udformet med det for øje at kunne skalere. Det er et såkaldt responsivt website, der tilpasser sig enhver type internetopkoblet enhed, hvad enten det er en smartphone, tablet, bærbar eller pc. Indholdet produceres i Twitter, et internationalt udbredt socialt medie, og ethvert museum, der kan skrive under på de tre grundprincipper, er velkomne til at tage HintMe i brug.⁶⁵

Udfordringer

For projektpartnerne har det virket indlysende at skabe fælles løsninger på fælles udfordringer. I løbet af pilotprojektet er vi nået til enighed om at udbrede brugen af åbne licenser på billeder af værker i det offentlige domæne, at koordinere formidling på tværs af vores samlinger, og at kommunikere via en fælles platform med ensartet design, som skaber gen-

kendelighed for brugerne, uanset hvor de møder HintMe. I praksis har vi imidlertid også erfaret, at det til tider er et skrøbeligt foretagende at koordinere indsatsen blandt en større gruppe museer med skiftende bemanning, ledelse, strategi og økonomi. Det har vist sig vanskeligt at skabe kontinuitet i indholdsproduktionen og integrere HintMe sikkert i museernes drift, fordi nogle projektdeltagere i processen har skiftet job, har fået ny ledelse eller simpelthen har været travlt beskæftiget med andre arbejdsopgaver. [72]

HintMe er tænkt som dén katalysator for brugernes viden og kreativitet, som Kunsthistorier ikke var klar til at blive (se s. 52 ff.). Men den er ikke lettet endnu. Indtil videre viser

[72] I udviklingen af HintMe mødtes medarbejdere fra de deltagende museer til workshops, for at diskutere og skærpe konceptet for vores fælles platform og udforske nye måder at arbejde med vores samlinger, i samspil med brugerne og på tværs af institutionelle grænser.

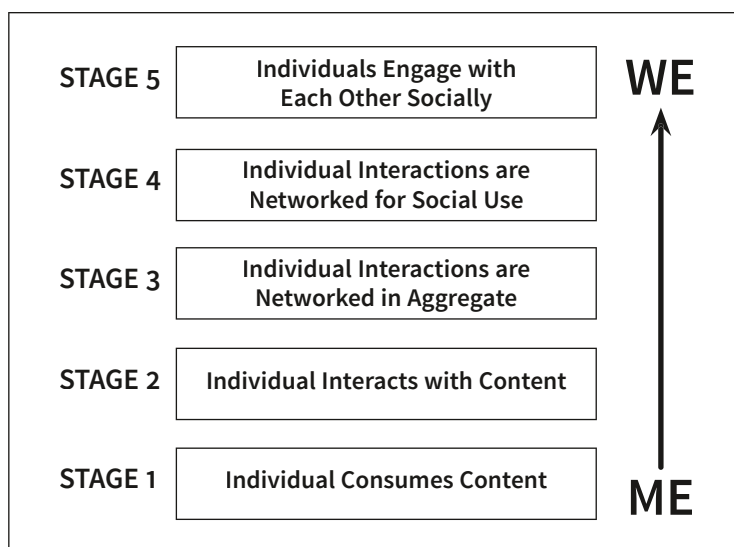
cessorkraft, som mobile enheder besidder (...) Mobile oplevelser giver løfter om, at museer kan tilbyde deres gæster nye måder at fordybe sig, og samtidig tiltrække (og forhåbentlig fastholde) nye besøgende ved at gøre museerne mere umiddelbare, tilgængelige og relevante.” (Ed Rodley, “Looking Around vs. Looking Down: Incorporating Mobility into Your Experience Design”, i Proctor, 2011, s. 34-35)

CC BY 4.0 Merete Sanderhoff



tests, at brugerne nok værdsætter den dialogbaserede og åbne tilgang, men ikke er særligt tilbøjelige til reelt at deltage i dialogen på denne platform. Som den såkaldte 1 %-regel angiver, er størstedelen af brugerne mest interesserede i at modtage hints og følge andres samtaler.⁶⁶ Eftersom et af projektets principper lyder, at brugernes reelle behov skal høres og imødekommes, er HintMe designet med særligt henblik på at tilbyde passive brugere gode hints, der uddyber deres kunstoplevelse, samt at tilbyde en gratis ressource af frit tilgængelige museumsbilleder i høj kvalitet, som enhver frit kan anvende. Efter en stille lancering i sommeren 2013 arbejdes der videre med at gøre det mere attraktivt for brugerne at dele ud af deres kognitive overskud og bidrage til dialogen. Her arbejder vi blandt andet med Nina Simons spektrum for “me-to-we”-design, der tilbyder konkrete metoder til at anspore brugerne til at deltage aktivt og samarbejde med museerne og hinanden omkring det, der er kernen – indholdet.⁶⁷ [73]

[73] Nina Simons model for me-to-we design.



Kilde: <http://www.participatorymuseum.org/>

En anden meget reel udfordring i den sammenhæng er, at Twitter endnu ikke er slået igennem blandt danske brugere i nær samme grad som i udlandet. Det blev dog først klart sent i projektfasen, da den første officielle kortlægning af Twitter-brug i Danmark blev offentliggjort i februar 2013. Siden har nye tal imidlertid vist en kraftig vækst i adoptionen af dette sociale medie blandt danskerne, så foreløbig har museums-partnerne besluttet at fortsætte med at anvende Twitter og arbejde målrettet på at anspore brugerne af HintMe til mere aktiv deltagelse, fx i forbindelse med undervisningsforløb, museumsarrangementer, og online møder mellem brugere og museumsformidlere.⁶⁸

Perspektiver

Ved at bygge en ressource af åbent licenserede og forbundne museumsbilleder, som kan tilgås mobilt, ønsker vi at sende en strøm af digitaliseret kulturarv i cirkulation på internettet, hvor den kan deles, kommenteres, bearbejdes kreativt og bruges til læring og undervisning. HintMe er således tænkt som et knudepunkt for åbne danske kunstsamlinger i miniskala – et første skridt i retning af en ressource af frit tilgængelige danske museumsbilleder i høj kvalitet. Intentionen er ikke at bygge en egentlig infrastruktur for fri udveksling af digitaliserede kulturarvssamlinger – en sådan er under udvikling i stor skala i Europeana. Som Jill Cousins skriver i sin artikel (s. 132 ff.), arbejder Europeana på at udvikle en europæisk kulturarvssfælle, som sigter mod at samle og tilgængeliggøre digitaliseret kulturarv på tværs af de europæiske lande. HintMe har, med sin forpligtelse på tværinstitutionelt samarbejde, demokratisk dialog med brugerne og åbne licenser på billeder i høj opløsning, skabt bevågenhed i Europeana. Én ting er frie data, som Europeana med stor konsekvens har sat nye standarder for. Men når det kommer til frit tilgængelige og genanvendelige billeder i høj kvalitet, er kun få europæiske kulturarvsinstitutioner begyndt at åbne op. Til trods for, at HintMe indtil vi-

dere kun deler et par hundrede billeder, så er signalværdien i at 9 kunstmuseer enes om at benytte åbne licenser på indhold betydelig. Projektet er blevet fremhævet som et eksempel på den retning, Europeana ønsker at arbejde videre i, og har givet danske kunstmuseer en plads i Europeanas arbejde for at udvikle en kulturcommons.⁶⁹

Fra metrohegn til æstetisk legeplads

København udbygger i disse år sit metronet. Frem til 2018 er der dømt byggeplads i en lang række lokalområder, hvilket forudsigeligt nok giver anledning til gener og ærgrelse i mange københavneres hverdag. Et af Metroselskabets positive modtræk er Byens Hegn – et løbende initiativ til forskønnelse af de store afskærmende hegn, der stilles op rundt om metrobyggepladserne.⁷⁰ I 2013 indgik SMK et samarbejde med Metroselskabet. Vi inviterede beboerne rundt om to af byens hegn – ved Marmorkirken og Solbjerg Plads – til at slippe kreativiteten løs på museets frigivne digitale billeder, modificere, remixe, klippe detaljer ud og være med til at udsmykke de hegn, som de ser på til daglig. [74] De to hegn endte med at blive meget forskellige; det ved Solbjerg Plads blev skabt som en analog collage i forbindelse med en lokal festival i juni 2013, mens det andet er et digitalt remix lavet i PhotoShop i et nært samarbejde mellem unge kunstpiloter og lokale beboere ved Marmorkirken. Her vil jeg zoome ind på processen bag det digitale remix.

[74] Fra en workshop på Solbjerg Plads, Frederiksberg, juni 2013. De lokale kunne bidrage til at skabe en kæmpe kollektiv collage til metrohegnet ved at klippe og rive i SMK's frie billeder og sætte dem sammen i nye konstellationer.



CC BY 4.0 Merete Sanderhoff

Baggrund

Da SMK besluttede at give billeder fri til deling og genbrug, fik museets rolle som katalysator for brugernes viden og kreativitet en ny dimension. I de senere år har museer i stigende grad indoptaget rollen som facilitator ved siden af den traditionelle rolle som producent og afsender. Det er efterhånden slået bredt igennem i museernes selvforståelse,

at de ikke kun er steder, hvor publikum kommer for at modtage kunstoplevelser og viden, men også rammer omkring brugernes selvdannelse og kreative udfoldelse.⁷¹ Som museer verden over erfarer, når de iværksætter brugerinvolverende initiativer, er det imidlertid ikke tilstrækkeligt bare at åbne op og sige værsgo. Brugergenereret indhold genererer ikke sig selv, men kræver at institutionen skaber incitament for og rammer omkring brugernes bidrag, faciliterer deres arbejde og viser, at deres bidrag er værdsatte og værdifulde. Hvis vi ønsker at se folk genbruge og remixe SMK's frie billeder, skal der gøres en målrettet indsats for at række ud til potentielt interesserede brugergrupper, informere om de nye muligheder med billederne, stille konkrete faciliteter til rådighed for kreativ udfoldelse, og sidst, men ikke mindst, motivere og inspirere brugerne til at deltage. [75]

[75] "Efterhånden som flere mennesker finder glæde ved og vænner sig til involverende lærings- og underholdningsoplevelser, vil de ønske sig mere end blot at "være til stede" ved kulturelle begivenheder og i institutioner. Det sociale web har introduceret en svimlende mængde redskaber og designmønstre, der gør inddragelse lettere end nogensinde. Besøgende forventer, at de har mulighed for at deltage og blive taget alvorligt. De forventer, at de kan diskutere, dele og remixe det, de oplever. Når mennesker får muligheden for aktivt at deltage, ved besøg i kulturelle institutioner, bliver disse steder centrale for kulturelle fællesskaber." (Simon, 2010, s. ii)

Dybt engagement

Samarbejdet med Metroselskabet tilbød svar på flere af disse udfordringer:

- Et klart incitament for brugerne til at deltage: At være med til at præge og forskønne de store metrohegn, der for en periode belejrer deres nabolag
- Konkrete rammer: Meterlange grønne metrohegn, der udgør alsidige flader til kreativ udfoldelse
- En afgrænset opgave: At udsmykke hegnene med afsæt i SMK's frie billeder
- En god sag: At vende et dagligt irritationsmoment i lokalbeboernes tilværelse til et fælles kreativt projekt og et smukt produkt, som de selv har ejerskab til, og som skaber glæde, når de kigger ud ad vinduet.

Metrohegnene er prominente i det aktuelle københavnske byrum, og tilbyder en velegnet offentlig grænseflade, hvor vi kan udbrede kendskabet til, at der nu er fri adgang til at bruge



CC BY 4.0 Frida Gregersen

[76] Kunstpiloterne er i gang med at sætte det digitale remix op på metrohegnet ved Marmorkirken i København, sommeren 2013.

og bearbejde billeder fra SMK's samlinger. Her kan billederne komme ud af den museale kontekst og helt konkret gøre nytte i brugernes dagligdag. At projektet hænger sammen med metrobyggeriet, der griber dybt ind i menneskers livsrum, har gjort det muligt at bevæge os opad i Nina Simons "me-to-we"-spektrum og prøve kræfter med de øverste niveauer, der handler om at skabe forbindelser mellem individuelle brugerbidrag og gode rammer for, at brugerne kan engagere sig socialt med hinanden omkring en fælles sag. [76]

Initiativet er inspireret af Shelley Bernsteins arbejde med brugerinvolvering på Brooklyn Museum. Udstillingsprojekter som *Click! A Crowd-Curated Exhibition* og *GO: a community-curated open studio project* udmærker sig ved at henvende

sig til lokale Brooklyn-borgere og engagere dem dybt i at udvælge, forme og præge en udstillings indhold. [77] Bernsteins strategi hviler på den antagelse, at når man kommer hinsides den uforpligtende “like”-knap og ansporer brugerne til reelt at involvere sig, udfolde deres dømmekraft, kreativitet og samarbejdsevner dér, hvor det betyder noget i deres egen hverdag, så bliver kunsten levende og nærværende. Og så bliver den en del af dem.

I samarbejdet med Metroselskabet er det kunstpiloterne fra Unges Laboratorier for Kunst (ULK), der har været SMK’s ansigter udadtil.⁷² ULK er et mødested på SMK for unge kreative, der som frivillige deltager i at udvikle og gennemføre brugerinvolverende kulturprojekter. Da kunstpiloterne gik med i metroprojektet, havde de allerede god erfaring med at facilitere sociale, kreative projekter, men hidtil mest i samspil med andre unge. Projektet med Metroselskabet har tilbudt en ny udfordring for piloterne, nemlig at facilitere kreative samarbejder på tværs af generationer og sociale skel. Piloterne er tilknyttet SMK på frivillig basis, og en stor del af deres drivkraft i projektet har været at udvikle deres egne idéer omkring museets frie billeder i samspil med beboernes.

Her har vist sig en generationskløft i forhold til, hvad man mener er tilladeligt at gøre med de digitaliserede kunstværker. For de unge piloter er det en helt naturlig ting at remixe billederne, hvilket der er kommet nogle højst originale og charmerende resultater ud af. For nogle af de ældre beboere virkede denne tilgang til at begynde med nærmest som at øve vold mod de originale værker. De ønskede snarere at udnytte de digitale billeders høje opløsning til at forstørre værkerne op eller zoome ind på udvalgte detaljer, så man kunne beundre dem i deres ubearbejdede pragt. Det har afstedkommet lærerige diskussioner og forhandlinger mellem piloterne og de beboere, der har deltaget i borgermøder og workshops. For SMK har det været en interessant erkendelse, at vores egen indsats for at lade billederne indgå i den digitale remix-kultur godt kan støde nogle

[77] Læs mere i Shelley Bernsteins artikel s. 186 ff. Blogarkiv for de to udstillingsprojekter: *Click!* <http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/tag/click> *GO* <http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/tag/go/>

bruges kunstopfattelse. Det er ikke længere kun museet, men også brugerne, der forholder sig til og føler ansvar for at værne om værkernes integritet, når de gives fri til offentligheden.

Det har til tider været en udfordring for kunstpiloterne at imødekomme beboernes forskellige behov, håndtere divergerende æstetiske holdninger og underliggende frustrationer over metrobyggeriet og sørge for, at alles ønsker og bidrag blev realiseret som fælles, sammenhængende udtryk på metrohegnene. I processen er piloterne og beboerne nået frem til enighed om, at ikke alle kan blive helt enige om, hvad der er smukt og spændende at se på, men at processen, refleksionen og udvekslingen på tværs af generationer og æstetiske normer i sig selv er berigende. [78]

For mig markerede metroprojektet dét punkt, hvor SMK digital virkelig foldede sit potentiale ud. Da SMK digital blev skudt i gang i 2008, formulerede vi en vision om at være katalysator for brugernes kreativitet. Men dengang var vi reelt ikke parate til at investere de nødvendige midler og kræfter, der skal til for at drive brugerinvolverende initiativer.⁷³ Samarbejdet med kunstpiloterne og lokale metroplagede københavnere peger ind i en ny fase, hvor SMK er mere moden til at åbne op for og understøtte brugernes uforudsigelige tolkninger af museets kerne; samlingerne. Projektet er udtryk for, at vi bevæger os bort fra en klassisk kustode-tankegang, der handler om at beskytte museets samlinger mod forvanskning og misbrug, til en gryende bevidsthed om, at vi bevarer interessen for samlingerne ved at give dem fri til kreativ bearbejdning, genbrug og deling på brugernes egne betingelser.

Kun fantasien sætter grænser

Metrohegn-projektet har været en læreproces for SMK, hvor vi har høstet konkret viden om, hvordan brugerne ønsker at genanvende den digitaliserede kulturarv, samt de måder hvorpå



[78] En af beboerne ved Marmorkirken ser på, mens metrohegnet udsmykkes med remixed kunst. Hun var selv med til at udvælge de blomster- og plantemotiver, der skulle pryde hegnet ud for hendes vindue, og sad med ved computeren sammen med en kunstpilot og remixede kompositionen.

CC BY 4.0 Frida Gregersen

de skaber ny værdi for sig selv og hinanden i processen. At åbne vores digitaliserede samlinger og lade dem være byggeklodser i brugernes hænder handler om som museum at give afkald på eneretten til at definere, hvad kunst er og kan bruges til. Kristina Alexanderson fra Creative Commons Sverige har udtrykt det meget klart: “Kun vores fantasi sætter grænser, og det gør den ofte!”⁷⁴ Museerne repræsenterer en højt specialiseret viden om kulturarvens historie og genstande, men det er ikke nødvendigvis os, der har de bedste idéer, når det gælder



CC BY 4.0 Merete Sanderhoff

[79] Remixet på Marmorkirkens metrohegn fik seks hjerter i Politiken, og vandt publikumsprisen Hegnspælen for bedste metrohegn i 2013. Derudover er det blevet gjort til genstand for kunsteksperternes gætterier i DR K's populære Kunstquiz, hvor panelet hver uge i sæsonen 2013-14 skal forsøge at gætte, hvilke oprindelige malerier, der gemmer sig i kunstpiloternes remix.

Fra overrækkelsen af publikumsprisen Hegnspælen til kunstpiloterne, november 2013. De 10.000 kr., der fulgte med prisen, skal bruges på nye brugerinvolverende tiltag i ULK. Download deres værker og følg deres arbejde på www.ulk.dk

nyfortolkning, bearbejdning og alternativ brug af værkerne. Museets opgave i samarbejdet med ULK og Metroselskabet har været at stille et brugbart materiale i høj kvalitet til rådighed og hjælpe brugerne med at finde potentialerne i det. Håbet er, at projektet vil højne det offentlige kendskab til SMK's frie billeder, eksemplificere hvad man kan med dem og generere nye, kreative initiativer og tiltag. Til en begyndelse har kunstpiloterne frigivet deres PhotoShop-filer under CC BY-licensen for åbent at dele deres remix og opfordre andre til at lave nye modifikationer af SMK's frie billeder. [79]

10. ET 100 % DIGITALT MUSEUM?

“At lære at svømme i et hav af billeder.”

Larry Friedlander, fra åbningstalen til Museums and the Web 2013

SMK i det digitale spejl

Da vi i 2008 formulerede visionen for SMK digital, lød det, at vi ville være et 100 % digitalt kunstmuseum. Set i bakspejlet har arbejdet med at integrere digitale medier, metoder og tankegange i SMK's museale praksis formet sig som en lang række pilotprojekter, hvor det ene har affødt det næste. For SMK har processen været en slags grundforskning, ledsaget af en stigende bevidsthed om, at et nyt fagfelt er i færd med at vokse frem og få afgørende indflydelse på kulturarvsinstitutionernes trivsel og gennemslagskraft i det 21. århundrede: Digital museumspraksis. Spørgsmålet er, om vi efter fem års arbejde med SMK digital er blevet et 100 % digitalt kunstmuseum. Og om dette overhovedet er en prisværdig strategi. Anne Skovbo, der har virket som digital projektleder i SMK digital, reflekterer i et blogindlæg over, hvad vi har erfaret i løbet af projektet og konkluderer blandt andet, at bæredygtig digital museumspraksis kræver det, hun kalder digital ledelse. [80]

Digital ledelse – hvad betyder det? Enkelt formuleret: At integrere digital museumspraksis som fagfelt på lige fod med museets øvrige ansvarsområder, og sætte en erfaren ekspert til at lede og sætte faglige standarder for området på samme vis som museet har en samlings- og forskningschef, en formidlingschef, en bevaringschef etc. I praksis har det vist sig ikke at være helt så enkelt at indføre digital ledelse. I lighed med mange andre statslige kulturarvsinstitutioner kæmper SMK i disse finanskriseår med faldende bevillinger, hård konkurrence om private fondsmidler, og stigende politiske krav til at opfylde såkaldte målbare mål. Men på sigt er det nødvendigt. Som Ross Parry, Senior Lecturer i Museum Studies ved Leice-

[80] *“Og hvor er vi så – på SMK? Hvad har vi set i spejlet? Måske vigtigst af alt – at vi stadig er et museum. Det kan lyde simpelt, men det er det ikke. For rollen som museum udvikles og 0-1-tallene skubber vældigt til den proces. I og med at museer er samlere, er der mange værker og mange kapaciteter, som giver tyngde, værdier og traditioner. Det står i et sitrende modsætningsforhold til samfundets digitale puls og tempo. Modsætningen er en udfordring og en gave, og vi har erkendt at behovet for lederskab ikke bliver mindre, når kaos opstår. Digital ledelse, vel at mærke.”* (Skovbo, 2013) <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/smk-blogger/artikel/foran-det-digiale-spejl/>

[81] Ross Parry argumenterer i artiklen "Digital Heritage and the Rise of Theory in Museum Computing" for en teoretisk disciplinering af det akademiske fagfelt Digital Heritage, som kan tilbyde museerne et metodisk fundament at drive digital museumspraksis ud fra: "... teori burde, ideelt set, tilbyde et analytisk grundlag sammen med et sæt oplyste antagelser, et klart og koncist sprog samt en sammenhængende metode og et arbejds-rationale. At arbejde ud fra en teoretisk base er at nyde godt af dybdgående og præcis viden. Det er at arbejde inden for en kritisk ramme."

(Parry, 2010, s. 455)

[82] I en intern evaluering af SMK digital refererer Anne Skovbo til den gren af *forandringsledelse*, der kaldes 'eksplorativ ændringsstrategi', som gør op med forestillingen om, at organisationer er karakteriseret ved stabile strukturer, hvor det er muligt at planlægge og styre forandringer. Den eksplorative ændringsstrategi har fokus på medarbejdernes og organisationens læring, involvering, kreativitet, innovations- og udviklingsevne, samt på organisatoriske processer frem for bundlinjeresultater:

"Den proces, museet har undergået, kan også siges at være en periode med en eksplorativ ændringsstrategi, hvor der med ét blev etableret og sat fokus på et netværk i organisationen, med forandringsagenter i alle afdelinger, som har fået projekter og opgaver, som afgørende påvirker

ster University påpeger, har den digitale museumspraksis længe nok haft pilotkarakter. Kulturarvssektoren er moden til at bevæge sig ind i en mere teoretisk og historisk funderet praksis præget af metodisk stringens i brugen af digitale medier. [81] Det fordrer blandt andet en fagligt funderet, professionel ledelse af den digitale praksis på museerne.

Et ledemotiv i SMK's udvikling har været at finde den rette balance mellem innovation og infrastruktur. Vi må i dag konstatere, at fraværet af egentlig digital ledelse har betydet, at vi ofte har iværksat spændende innovative projekter uden at indse, hvilken infrastruktur det ville kræve at få dem til at fungere i drift. Med andre ord har museets store og fremsynede ambitioner ikke altid været fulgt af det store overblik over, hvad det egentlig krævede at gennemføre dem. [82]

Digital museumspraksis er et nyt fagområde, som ikke var inkorporeret i SMK's strategi og praksis før 2008. DIY-metoden (se [6]) har bragt os langt. Men vi er nået til et punkt, hvor vores arbejde med digitale medier skal professionaliseres, for at vi kan opskalere vores initiativer til at have mere end symbolværdi. I kølvandet på fem års pilotforsøg står vi nu med et presserende behov for at kunne måle og dokumentere effekten af vores arbejde og tilpasse det derefter. Ud over digital ledelse er et nyt sæt analytiske kompetencer påkrævet i organisationen, for at vi kan opsamle viden om effekten af vores digitale indsatser og lære af dem i vores fremadrettede arbejde.⁷⁵ Det er en type faglighed, vi ikke tidligere har haft repræsenteret i staben, men hvis tilstedeværelse nu er helt afgørende. Ikke mindst for at vi også på dette område kan påtage os hovedmuseumsforpligtelsen og udvikle værktøjer og retningslinjer til gavn for det øvrige danske museumslandskab.

Omvendt kan vi konstatere, at SMK digital fra starten formulerede et sæt fremsynede og bæredygtige visioner: At være en katalysator for brugernes kreativitet, at arbejde med åbenhed og flerstemmighed som grundprincipper, og at satse på fri adgang

til billeder af høj kvalitet som en særlig attraktion ved en kunstsamling i den digitale tidsalder. Disse tendenser er kun vokset i den periode, SMK digital er blevet gennemført. Fx kan vi se, at Rijksmuseums meget roste nye hjemmeside benytter flere af de grundprincipper, som Kunsthistorier oprindeligt er bygget på: Rum for brugernes kreativitet, store zoombare billeder, billeder som indgang til oplevelsen, tekst som tilvalg, design i lag og links ud af sitet til viden, der i forvejen er beskrevet andre steder på nettet. Blot er disse tendenser på Rijksmuseums hjemmeside udfoldet og gennemført inden for rammerne af en mere digitalt rustet og moden institution. Det bekræfter os i, at vores visioner er på rette spor, men at vi mangler at gøre et vigtigt forarbejde: Opdatere og konsolidere vores strategi, bygge infrastruktur og indføre professionel digital ledelse. Dette fundament skal bygges, før vi for alvor kan åbne op for dialog og samspil med brugernes kognitive overskud.

Haves: Vilje til åbenhed
Ønskes: Digital infrastruktur

Da SMK traf beslutning om at frigive en lille pulje billeder i høj opløsning, var museet ikke teknologisk gearret til at håndtere fri download. Klargøring af data, billeder og formidling foregik manuelt og var ekstremt tidskrævende i betragtning af, hvor forsvindende lille et område af samlingen, vi indtil videre har tilgængeliggjort på denne måde. Ikke desto mindre har det haft en enorm effekt. Baseret på resultaterne af dette forsøg er der opstået en vilje i SMK's ledelse til at give samtlige billeder af værker i det offentlige domæne fri i høj opløsning. Udarbejdelsen af en fri adgangspolitik er i gang, og større portioner af billeder til fri download vil blive frigivet, i takt med at vi får bygget den nødvendige infrastruktur og digitaliseret større dele af vores samlinger. Som nævnt befinder op mod 60 % af museets malerier og skulpturer sig i det offentlige domæne, mere end 80 % af kobberstiksamlingen og 100 % af gipsafstøbningssamlingen. Der er med andre ord potentiale for at frigive broderpar-

måden huset som et hele arbejder på. Vi hørte fra vores rådgivningspaneler, at vi skulle komme i gang og lave fejl og lære af dem, og det har vi taget til os. Der har været en åbenhed overfor at afprøve mere eller mindre tilfældige muligheder samt give medarbejderne frie hænder til at søge nye grænser. Den eksplorative tilgang matcher vældig godt de digitale mediers mange nye teknologier og brugssituationer. Samtidig gør den tilgang det svært at sætte sig klare mål for de forskellige processer, fx fordi målet fra starten ikke kunne defineres, eller fordi det ikke har været prioriteret at måle effekten, før næste projekt tager fat.”

Fra en intern evaluering af SMK digital 2008-12. Skovbos brug af termen 'eksplorativ ændringsstrategi' bygger på Elting og Hammer, 2009, s. 173.

ten af SMK's digitaliserede samlinger til fri brug og deling. Men det kræver investering i en bæredygtig digital infrastruktur, der automatiserer og effektiviserer museets arbejdsgange, og optimerer søgbarheden af de digitaliserede samlinger.⁷⁶

De resultater, vi indtil videre kan fremvise, er kun krusninger på overfladen. Vi har med SMK digital fået øjnene op for, at det er i opbygningen af en digital infrastruktur, den egentlige innovation ligger. For det medfører, og kræver, en radikal omlægning af vores arbejds- og tankegange, som omfatter åbne standarder i alle aspekter af vores praksis: Når vi indsamler og registrerer, kan brugerne være med til at udvælge, indeksere og beskrive værkerne. Når vi udvikler databasesystemer i open source, kan andre institutioner og udviklere også få glæde af dem. Når vi gør vores forsknings- og bevaringsprocesser transparente, åbner vi for vidensudvekslinger med omverdenen – fagfæller såvel som borgere.⁷⁷ Og når vores samlinger er frit tilgængelige, bliver formidlingen udvidet fra monologisk til dialogisk og kan anspore brugernes egne holdninger og kreativitet. Det er alt sammen udtryk for en digital museal bevidsthed.

En afgørende del af denne bevidsthed er ironisk nok, at det digitale element ofte bør forblive usynligt. Digitale teknologier, redskaber og platforme i museumssammenhæng skal ikke nødvendigvis gøre noget væsen af sig, men fungere sømløst og støtte op om indholdet og oplevelsen af det. Et 100 % integreret væv, der udvider brugernes kunstoplevelse og gør dem i stand til at handle. [83] Vores samlinger og viden udgør et vores væsentligste aktiver. Det er dem, vi skal bevare relevansen af og interessen for, ved at dele dem. I denne betydning giver visionen om at være et 100 % digitalt kunstmuseum fortsat god mening.

[83] Her er vi bl.a. inspireret af Tates nyeste online strategi, hvis grundprincip lyder: "Digital is a Dimension in Everything We Do". <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/tate-online-strategy-2010-12>

GLAM-succes i den digitale tidsalder

I vinteren 2012-13 samlede SMK atter et panel af internationale rådgivere til en række interne workshops. Panelet

repræsenterede nogle af de absolut førende kulturarvsinstitutioner på den digitale front: Rijksmuseum, Tate, Brooklyn Museum og MoMA.⁷⁸ Institutioner, der har inkorporeret en digital museal bevidsthed i deres DNA. Deres succes i den digitale tidsalder bygger på langsigtede og målrettede investeringer i at opbygge digital infrastruktur og konvertere deres samlinger og viden til fleksible digitale formater. De har ofte haft store bevillinger fra privat side til at bygge fundamentet. Og de har haft stærk og konsekvent digital ledelse, eller højt kvalificerede digitale medarbejdere med mandat til at træffe beslutninger. Det betaler sig.⁷⁹ [84]

[84] Det digitale team på SMK har løbende hentet rådgivning hos vores fagfæller og forbilleder i udlandet, bl.a. Shelley Bernstein, Brooklyn Museum, der gæstede SMK i forbindelse med Sharing is Caring 2012, Lizzy Jongma, Rijksmuseum, der rådgav os om online samlinger og åben licensering i februar 2013, samt Allegra Burnette, MoMA og Jesse Ringham, Tate, som vi havde inviteret til en intern workshop med fokus på sociale medier under Social Media Week 2013.

CC BY 4.0 Merete Sanderhoff



Jesse Ringham, Tate og Allegra Burnette, MoMA



Shelley Bernstein, Brooklyn Museum



Lizzy Jongma, Rijksmuseum

På baggrund af den rådgivning, vi her har fået, er SMK i færd med at nyformulere en række digitale grundprincipper for sit fremadrettede virke, som blandt andet omfatter:

- Vi arbejder datadrevet
- Vi arbejder i open source
- Vi udvikler in-house
- Vi arbejder agilt⁸⁰
- Vi udvikler i partnerskab med andre institutioner
- Vi udvikler til veldefinerede brugergrupper og behov
- Vi involverer brugerne i udviklingsprocessen
- Vi stiller data og billeder uden for copyright frit til rådighed
- Vi faciliterer deling, genbrug og remix af vores digitaliserede ressourcer

Da SMK begyndte at teste virkningerne af åben licensering af museets billeder, fandtes der ikke større, sammenhængende forskningsresultater om effekten af at skabe fri adgang til data og digitaliserede billedsamlinger. Det er først nu, vi begynder at se dokumentation for virkningerne af fri adgang-politik, og konsistente metoder til at måle dem. Et komparativt studie fra 2013, støttet af The Mellon Foundation og gennemført af Kristin Kelly, undersøger effekten af åben licensering af digitaliserede kunstsamlinger i 11 engelske og amerikanske museer, der har indført fri adgang-politik i forskellige afskygninger. Her redegøres der i detaljer for de forskellige tolkninger af og begrundelser for fri adgang-politik på bl.a. Yale University, The Metropolitan Museum of Art og The National Gallery of Art i Washington, der som nævnt har inspireret SMK's valg af åben licens. Studiet konkluderer, at indførelsen af fri adgang-politik er begrundet i museernes mission om at udbrede kendskabet til og brugen af offentlige kulturarvssamlinger, at det kræver målrettet investering i digital infrastruktur at facilitere brugervenlig adgang til digitaliserede billedsamlinger og datasæt, og endelig at de museer, der har frigivet deres digitaliserede samlinger, har erfaret at bekymringen for misbrug og overgreb på værkernes integritet er unødigt. Tværtimod peger

[85] William Noel, repræsentant for Walters Art Museum, citeres i studiet for at udtale: *"Vi har næsten mistet kontrollen fuldstændig, og det har været afgørende for vores succes."* Kelly, 2013, s. 26-30. <http://msc.mellon.org/research-reports/Open%20Access%20Report%2004%2025%2013-Final.pdf/view>

studiet på, at fri adgang-politik medfører øget kendskab til og positiv omtale af museerne, deres samlinger og brand. [85]

Dokumentationen for effekterne af fri adgang-politik og åben licensering af kulturarv begynder nu at komme fra flere kanter. Instanser som Europeana, det engelske Collections Trust og OpenGLAM-netværket arbejder målrettet på at indsamle data, der viser virkningerne af at åbne op, samt udvikle holdbare parametre for, hvordan man kan måle værdien af denne åbenhed, med henblik på at styrke opbakningen til fælles koordinerede indsatser for universel tilgængelighed til den digitaliserede kulturarv. [86] Simon Tanner, hvis studie fra 2004 om billedlicensering på amerikanske museer tidligt leverede vigtig dokumentation for, at museernes traditionelle fotosalg er urentable, har i 2012 offentliggjort The Balanced Value Impact Model, som tilbyder et sæt velafprøvede metoder til at måle effekten af digitalisering og tilstedeværelse på digitale medier for kulturarvsinstitutioner. [87] Fælles for de omtalte studier og analysemodeller er, at værdien af tilgængelighed og brug af digitale kulturarvsressourcer betragtes i et bredere perspektiv end ren og skær indtjening. Gennemslagskraften bør ifølge disse kilder ansues mere holistisk og måles på parametre som udbredelse af kendskabet til museernes samlinger, cirkulation og brug af dem på ikke-institutionelle platforme (såkaldt "earned media")⁸¹, samt de langsigtede effekter af øget kendskab til og brug af digitaliserede samlinger for institutionernes besøgstal, offentlighedens holdning til værdien og relevansen af kulturarv og museer m.m.

Parametre som disse er uden tvivl vigtige, når virkningen af kulturarvssektorens digitale tilstedeværelse skal gøres op. Men vi har fortsat behov for at tjene penge og tiltrække midler for at opretholde vores aktivitetsniveau og høje kvalitetsstandarder. En stor udfordring for kulturarvssektoren i de kommende år, hvor åben licensering ser ud til at danne norm og skubbe traditionelle forretningsmodeller omkring fotosalg ud, bliver at udvikle nye bæredygtige forretningsmodeller baseret på frit

[86] I januar 2013 afholdt Europeana en workshop med temaet Værdien af Åbne Data, der præsenterede en række case studier, som kunne dokumentere og dele effekterne af åbne data og digitaliserede kulturarvssamlinger <http://opendata-paris.eventbrite.com/> Case studierne er publice-ret på Europeanas PRO blog.

- Metrics for Measuring the Impact of Cultural Datasets <http://pro.europeana.eu/web/guest/pro-blog/-/blogs/case-study%3A-metrics-for-measuring-the-impact-of-cultural-datasets>
- Europeana API implementation in Polish Digital Libraries <http://pro.europeana.eu/pro-blog/-/blogs/1660413>
- Europeana & Partners on Pinterest <http://pro.europeana.eu/pro-blog/-/blogs/1587205>
- Danish Museums on Twitter <http://pro.europeana.eu/pro-blog/-/blogs/1640887>

Collections Trust er en uafhængig, velgørende organisation baseret i England, der arbejder for tilgængelighed til kulturarvssamlinger og bæredygtig integration af teknologier i museer, biblioteker og arkiver <http://www.collectionstrust.org.uk/>

[87] Begrebet 'impact' i The Balanced Value Impact Model defineres som følger: "De målbare resultater af at have en digital ressource, som fører til forandring i tilværelsen eller i livsvalg for den samfundsgruppe, som den står til rådighed for." (Tanner, 2012)

tilgængelige digitaliserede ressourcer. På dette punkt savnes der fortsat dokumentation for, hvilke digitalt baserede forretningsmodeller giver reelt udbytte for kulturarvsinstitutionerne såvel som deres brugere. Det flourer med idéer omkring *print on demand*, *freemium*- og mikrobetalingsmodeller, men indtil videre er der ingen indlysende eksempler på 'best practices', som museumsverdenen kan annektere. Selv Rijksmuseum, hvis nye hjemmeside ellers svømmer i succes, har ikke gang i salget af *on demand* produkter såsom postkort, plakater og indrammede billedudsnit efter brugernes eget valg, baseret på de frit tilgængelige billeder i Rijksstudio.⁸² Selvom de endnu ikke har knækket koden for at udvikle rentable *on demand* forretningsmodeller oven på deres gratis base, betragter Rijksmuseum selv deres fri adgangspolitik som en succes. Siden lanceringen af museets nye hjemmeside, med fokus på deres store korpus af frit tilgængelige billeder, er trafikken til hjemmesiden og den tid, den enkelte besøgende bruger på siden, øget markant. Hvordan kan man i det hele taget gøre den øgede eksponering og positive omtale, museet har fået ved at åbne deres samlinger op – det øgede kendskab til deres værker blandt museets ikke-brugere, som nu møder dem på blogs, på sociale medier, i Wikipedia-artikler, i online videoer etc. – op i kroner og øre? [88]

[88] "Alene i de første tre måneder blev der skabt 32.000 portfolier, mere end 112.000 billeder af kunstværker blev downloadet og 28.000 sæt blev dannet. Antallet af besøgende er steget med 34% siden lanceringen af den nye udgave af hjemmesiden. Varigheden af det enkelte besøg er steget fra ca. 3 minutter til nu 10 minutter, og iPad brugere tilbringer betydeligt mere tid med at udforske siden (19 minutter!). Antallet af besøgende, der bruger iPad eller andre mobile enheder er også steget med 90%. (...) vi ønsker også at opmuntre folk til at publicere vores indhold på deres egne sider og blogs. Jo flere der gør det, jo længere når vi ud. Vi må gøre os fortjent til denne opmærksomhed ved at tilbyde attraktivt indhold, som det er let at dele. Det overordnede mål er at sikre, at Rijksmuseum har en meget høj online-profil, hvilket bedst kan opnås ved at dele ud over vore egne domæner." (Gorgels, 2013)

Ikke alle museer har en berømt samling som Rijksmuseums, der kan tiltrække så stor international opmærksomhed og interesse. Men enhver kulturarvsinstitution råder over samlinger, der – hvis de er tilgængelige – potentielt kan nå ud og blive en del af internettets lange hale, der finder nye interesserede brugere de mest uventede steder og giver dem værdi. Den enkelte kulturarvsinstitution må foretage egne økonomiske analyser af deres eksisterende foto- og datalicensering, før de omstiller til fri adgang. Men der foreligger efterhånden substantiel dokumentation for, at de færreste museer vil tabe fortjeneste på at opgive traditionelle forretningsmodeller, mens der tværtimod er store fordele at høste ved at sætte åbne licenser på digitaliserede samlinger, i form af eksponering, øget trafik og nye anvendelsesformer, som giver brugerne værdi.

Fremtiden er nu: Koordinerede indsatser

I forbindelse med den teknologiske udvikling er det populært at tage "et kig i krystalkuglen" for at se, hvad fremtiden vil bringe for kulturarvssektoren. Det er ikke nødvendigt. Fremtiden er nu. Internettet og digitale medier *har* ændret vores vanlige virkefelt. Brugernes adfærdsmønstre *er* forandrede. Deres forventninger til, hvad kulturarvsinstitutioner kan tilbyde, hvor de kan tilgås, og hvordan deres indhold kan anvendes, *er* anderledes end i tidligere årtier. Det, vi med Michael Edsons ord skal gøre, er ikke at ruste os til fremtiden, men til *nutiden*.⁸³ Vi skal lære at svømme i et hav af billeder.

Vi har lange traditioner for at forholde os til politiske retningslinjer i forhold til forskning, formidling og bevaring. I de senere år er vi i stigende grad også blevet mødt med krav omkring digital tilgængelighed, inklusion og tværinstitutionelt samarbejde, både på nationalt og internationalt plan.⁸⁴ På græsrodsniveau arbejder organisationer som Creative Commons, OpenGLAM og Wikipedia på tværs af faglige og nationale grænser for at etablere åbne standarder som basisprincip for kultursektordrift.⁸⁵

Det er en sådan kultur for samarbejde og koordinerede indsatser, SMK som hovedmuseum har forsøgt at understøtte i en dansk sammenhæng i de senere år. Der ligger en lang række fælles udfordringer og venter på at blive løftet af kulturarvssektoren, og vi ønsker at fortsætte med at samarbejde på tværs af institutionelle grænser for at udvikle fælles, bæredygtige løsninger. Projekter kunne omfatte:

- Fælles indsatser for tilgængeliggørelse af dansk kulturarv og forskningsbaseret viden om den på Wikipedia
- Fælles initiativer til bruger-tagging af danske kulturarvssamlinger, der muliggør brugervenlig, tværgående søgninger
- Fælles udvikling af nationale tekniske platforme fx til mobil formidling og multimedieproduktioner

- Koordineret indsamling af data om brugeradfærd på tværs af institutionsgrænser
- Koordinerede forhandlinger om copyright, og indførelse af åben licensering som standard for digitaliseret materiale i det offentlige domæne⁸⁶

Der er nok at tage fat på. Men pilotprojekter som billeddeling.dk og HintMe, hvor danske museer bygger fælles tekniske platforme og indfører åben licensering af museumsbilleder, peger på at det kan lade sig gøre at etablere fælles standarder for åbenhed, når vi samarbejder om at agere bølgebryder for nye praksisser i vores sektor. Vejen frem er at professionalisere den digitale museumspraksis, koordinere indsatserne på tværs af kollegainstitutioner, bygge fælles fleksible og bæredygtige tekniske løsninger, bidrage til og værne om en fælled af digitaliseret kulturarv og samarbejde om en organiseret inddragelse af brugernes viden og kreativitet i berigelsen af vores fælles kulturarv.

Efterord: Sharing is caring

I april 2013, på konferencen Öppna kulturarvsdata i Norden, redegjorde Tim Sherratt fra The National Library of Australia for brugsværdien i åbne kulturarvsdata. Sherratt er uddannet historiker, men har gennem tyve år lært sig selv at programmere for at kunne hacke sig ind i forseglede arkiver og databaser og lave nye, uventede mashups af deres data. Hans uafhængige praksis med at remixe digitaliserede kulturarvsdata på innovative måder skaffede ham i 2013 stillingen som leder af Trove, det australske nationalbiblioteks *discovery service*.⁸⁷

I sit oplæg demonstrerede Sherratt med stor elegance, hvordan den frie og uhindrede adgang til at søge på kryds og tværs af store digitaliserede kulturarvssamlinger, og bygge nye konstellationer af data, viden og visuelt materiale, gør det muligt at udfordre den kanoniserede historie og genfortælle den på nye

måder, der bringer hidtil oversete eller undertrykte aspekter af historien frem i dagens lys. For mig var der et klart slægtskab mellem disse bestræbelser og visionen bag Kunsthistorier. Sherratts afsluttende pointe var, at der er magt investeret i enhver datafil, i enhver registrering og udeladelse, enhver kuratering og opdatering, som vi i kulturarvssektoren foretager i vores daglige arbejde. At åbne den digitaliserede kulturarv op er en måde, hvorpå vi kan lade magten sive ud og dele den med offentligheden. Ifølge Sherratt er det en måde at værne om det demokratiske samfund, som vores institutioner er uløseligt forbundne med. Lad os åbne vores samlinger op, så de for alvor kan komme ud og udvide menneskers forståelse af den verden, som vi alle har del i og ansvar for. [89]

[89] En af talerne på Öppna kulturarvsdata i Norden, Kristin Lyng fra Meteorologisk Institutt i Norge, der har frigivet meteorologiske data til offentlig brug, lavede denne slående formulering om behovet for at åbne data op: "Frie data er som at slippe sit barn løs på legepladsen. Man afgiver kontrol, men ved, det er bedst for ens barn at lege frit."



Peter Hansen, Legende børn. Enghave Plads, 1907-08. KMS2075. CC BY 3.0 SMK
<http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/highlights/peter-hansen-legende-boern-enghave-plads/>

11. NOTER

- 1 På engelsk betegner *Galleries* ofte kunsthaller eller udstillingssteder uden permanente samlinger – og ikke som på dansk kommercielle salgssteder for kunst. Ligesådan indgår ordet *Gallery* i den officielle betegnelse for statslige kunstinstitutioner, jf. betegnelsen National Gallery. Tak til Nick Poole og Simon Tanner for sproglig vejledning om dette emne.
- 2 Sanderhoff, 2007, s. 190-201.
- 3 Dette er for nyligt blevet konsolideret med den nye danske museumslov.
<http://www.kulturstyrelsen.dk/institutioner/museer/ny-museumslov/bekendtgørelser-for-museumsomraadet/>
- 4 Ifølge Ross Parry, Senior Lecturer i Museum Studies ved Leicester University, har der indtil for ganske nylig eksisteret en slående mangel på metodisk stringens inden for den gren af Museum Studies, der på engelsk kaldes *museum computing*, og som jeg her har valgt at omtale som *digital museumspraksis*. (Parry, 2010, s. 457). Digital Heritage kan tages som en Masters Degree eller Postgraduate under Museum Studies
<http://www2.le.ac.uk/departments/museumstudies/postgraduate-study/digital-heritage>. Om Digital Humanities, se http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_humanities
- 5 Begge udtryk stammer fra medlemmer af det internationale rådgivningspanel tilknyttet SMK digital. "Think Big, Start Small, Move Fast" er en grundfilosofi i Michael Edsons virke, mens "Fail forward" kommer fra Shelley Bernstein. Mere om rådgivningspanelet s. 41-44.
- 6 Begrebet "den digitale tidsalder" læner sig op ad Ross Parrys definition og brug af begrebet "the digital age" i *Museums in a Digital Age*, 2010.
- 7 Her tænker jeg især på Edsons, Shirkys og Tapscott & Williams' argumenter for at høste og inddrage massernes viden og kompetencer i kultur- og videnssektorernes professionelle arbejde. (Edson, 2011; Shirky, 2010; Tapscott & Williams, 2008)
- 8 Shirky, 2010, s. 36.
- 9 Siden Wikipedia blev grundlagt i 2001 har den genereret over 22 mio. artikler på 285 sprog. 77.000 mennesker verden over er aktive bidragsydere, og andre hundredetusinder hjælper dagligt med at redigere og kommentere deres arbejde, så encyklopædiens indhold hele tiden forbedres.
Se <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About> I marts 2012 afstedkom Wikipedias succes, at det hæderkronede opslagsværk Encyclopedia Britannica efter 244 år standsede sin trykte udgivelsespraksis og overgik til en 100 % online publikationsstrategi. <http://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2012/03/13/after-244-years-encyclopaedia-britannica-stops-the-presses/>

- 10 Shirky, 2010, s. 20-29.
- 11 Tapscott & Williams, 2008. Begrebet 'wiki' kommer af det hawaiianske ord for 'hurtig'.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>.
- 12 Denne aggregering af ikke-eksperter frivillige, kollektive viden, inddeles gerne i to overordnede kategorier:
1. *Crowdsourcing*, det at en virksomhed eller institution udliciterer (outsourcer) en funktion, der tidligere blev varetaget af ansatte medarbejdere, til et ikke nærmere bestemt og som regel stort netværk af mennesker (defineret af Jeff Howe, Wired Magazine, 2006).
 2. *Citizen science*, det at uafhængige eksperter og amatørforskere frivilligt bidrager til et etableret museums eller en vidensinstitutions arbejde, fx indsamling, registrering, bearbejdning af data, forskning el. lign.
- (Carletti, Giannachi, Price & McAuley, 2013)
<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/digital-humanities-and-crowdsourcing-an-exploration-4/>
 Dertil kommer et tredje, *Citizen exploration*, som introduceres af David Lang i online magasinet Make: som en kritisk uddybning af *Citizen Science*-begrebet:
<http://makezine.com/2013/11/02/makers-as-explorers-of-the-universe/>
- 13 OpenStreetMap: <http://www.openstreetmap.org/>
 LibraryThing: <http://www.librarything.com/>
 Digitalkoot: http://www.digitalkoot.fi/index_en.html
 DR Kunstklub:
<http://www.dr.dk/Nyheder/Kultur/Kunstklub/kunstklub+forside.htm>
- 14 En kommenteret oversigt over websites og netjenester, der formår at generere store mængder brugerskabt data og indhold, kan findes på SI Web and New Media Strategy Wiki <http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/websites+that+get+1+million+hours+of+effort> Jeg foretog dette researcharbejde for Michael Edson ved Smithsonian Institution i oktober 2011. Oversigten er i proces, og alle er velkomne til at tilføje og redigere i den.
- 15 Se <http://museumtwo.blogspot.dk/>
- 16 Program for Kulturministeriets Digitale Tænketank opstartsseminar i København, 27. maj 2013
<http://kum.dk/da/Temaer/Digi-konference/>
- 17 Det er kritiker, foredragsholder og cand. mag. i Dansk og Kunsthistorie Mai Misfeldt, der fortalte anekdoten. Hun har venligt givet mig tilladelse til at referere den her. Se Folkeuniversitetets takster <http://www.folkeuniversitetet.dk/default.aspx?pagetype=6&custID=14>

- 18 Public Domain kaldes på dansk også “det åndelige fælleseje” og betyder offentlig ejendom, som er fri af ophavsret.
http://en.wikipedia.org/wiki/Public_domain
- 19 SMK består af tre samlingsområder:
1. Den Kongelige Malerisamling (KMS) med ca. 10.000 malerier og skulpturer
 2. Den Kongelige Kobberstiksamling (KKS) med ca. 245.000 værker på papir
 3. Den Kongelige Afstøbningssamling (KAS) med ca. 2.500 gipsafstøbninger
- Op mod 100 % af KMS og KAS er digitaliseret, dvs. fotograferet og registreret i museets samlingsdatabase, men blot ca. 15 % af KKS. Ud af 32.800 unikke værker registreret i samlingsdatabase er 18.426 i det offentlige domæne – altså ca. 56 %. For det samlede antal værker, inkl. de enkelte skitsebogsblade etc. (i alt 52.877 værker) er 30.211 i det offentlige domæne – altså ca. 58 %. Det formodes, at mere end 80 % af KKS befinder sig i det offentlige domæne. Digitaliserede billeder uden for copyright kan ses af offentligheden via smk.dk ‘søg i samlingerne’ i lav opløsning (bortset fra 160 ‘frie billeder’, som jeg uddyber på s. 68 ff.). Museets digitale billedfiler i høj opløsning befinder sig i en billeddatabase allokeret i fotoafdelingen. Kun museets fotografer har adgang til billeddatabasen. Indtil 2012 måtte øvrige ansatte mod betaling rekvirere optagelser af museets egne værker, når de fx skulle præsenteres på smk.dk. Museets billeder kan rekvireres af eksterne brugere, fx til publikationer og undervisning, mod betaling inden for forskellige tariffer, afhængig af formål og varighed af brugen
<http://www.smk.dk/om-museet/fotosalg/prisliste/>. Den årlige indtjening på fotosalg til eksterne brugere ligger på ca. 500.000 kr. Det skal ses i forhold til en samlet nettoudgiftsbevilling på 79 mio. kr. (2013).
- 20 Før SMK digital havde SMK en portefølje af fremsynede digitale projekter som Det Virtuelle Kunstmuseum og Unges Laboratorier for Kunst (ULK; Skovbo, Nygaard & Wilde, 2008), der var pionerindsatser i Danmark inden for digital kunstformidling og brugerinvolvering, men som strandede, når projektmidlerne udløb, fordi der ikke var sikret midler til at indlejre initiativerne i museets drift. Ved opstarten af SMK digital havde organisationen således ingen integreret helhedsforståelse for, hvad det kræver at drive digitale platforme og brugerinvolverende projekter. MitSMK, brugernes eget univers på hjemmesiden, var et centralt delprojekt i SMK digital-ansøgningen, som skulle opfylde projektets strategiske målsætning om brugerinddragelse. Delprojektet blev dog ikke realiseret i den oprindeligt tænkte form. Den eksplosive vækst i sociale medier fra 2008 og frem gjorde, at vi i stedet prioriterede at bruge kræfter på brugerinvolvering på eksisterende platforme som Facebook og Google +.

- 21 Se arkiv over indlæg fra 2007-8 i højre kolonne:
<http://museumtwo.blogspot.dk/>
- 22 Strategien formulerede det overordnede værdisæt for SMK digital:
- Vision: SMK digital udvikler digital museumspraksis, der ansporer brugernes lyst til kunst.
 - Mission: SMK digital gør kunsten tilgængelig, vedkommende og inspirerende for brugerne med digital formidling, der skaber synergi mellem det fysiske og digitale museum.
 - Værdier: Nyttænkning, Tilgængelighed, Bæredygtighed.
- Hele strategien kan læses her:
<http://www.smk.dk/om-museet/projekter-paa-smk/smk-digital/>
- 23 CollectionSpace er et open source samlingshåndteringssystem, udviklet i et internationalt samarbejde mellem Museum of the Moving Image, The Walker Art Center, University of Cambridge, University of California, Berkeley og SMK, og støttet af The Andrew W. Mellon Foundation
<http://www.collectionspace.org/>
- 24 Sammen med kunstformidler, cand. phil. Annette Rosenvold Hvidt, var jeg projektleder for udviklingen og produktionen af Kunsthistorier
<http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/kunsthistorier/>
- 25 En væsentlig dimension i den begrænsede adgang til samlingerne er, at museets kobberstiksamling på 245.000 værker for størstedelens vedkommende er praktisk utilgængelig for offentligheden. Langt de fleste fysiske værker befinder sig på magasin. Af bevaringsmæssige hensyn må bladene ikke eksponeres for kraftig belysning, og hvis de udstilles, kan de kun hænge fremme i salene 3 måneder ad gangen. Offentligheden har mulighed for efter aftale at bese de originale værker fra Kobberstiksamlingen i museets studiesal, hvilket 240 personer gjorde i 2012. Dette tal udgør kun 0,059 % af de 409.583 mennesker, der samme år besøgte museet, og blot 0,035 % af de 680.244, der besøgte museets hjemmeside.
- 26 Deleuze & Guattari, 2005, s. 5-34.
- 27 Andre eksempler på præsentationer af kunst på nettets præmisser kunne omfatte The Imaginary Museum <http://www.imaginarymuseum.net/> og Google Art Project <http://www.googleartproject.com>
- 28 Det kan diskuteres om den lange hale, der er undfanget som en kommerciel markedsmodel, kan overføres direkte til den offentlige sektor. Der findes imidlertid gode eksempler på brug af long tail-princippet på strategisk såvel som praktisk niveau i GLAM-sektoren. Se fx Beale, 2013.
- 29 For en grundig gennemgang af Kunsthistorier, dets udvikling og testforløb, se Hvidt & Sanderhoff, 2011.
http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/rhizomatic_art_stories_balancing_between_innov
- 30 Davis, 2011.
- 31 Flickr Commons: <http://www.flickr.com/commons>

- Powerhouse Museums Tyrell-samling på Flickr:
http://www.flickr.com/photos/powerhouse_museum/sets/72157604376512011/
- 32 Regin er det centrale register over kunstværker i danske statslige og statsanerkendte museers eje. Den offentlige adgang til registeret går via Kunstindeks Danmark (KID) <https://www.kulturarv.dk/kid/>. KID omfatter billeder af registrerede kunstværker, men pga. en eksisterende copyright-aftale med CopyDan BilledKunst må billeder ikke vises i mere end 72 dpi, dvs. thumbnail størrelse.
 - 33 Såvel billeddeling.dk som KunstMuseerDanmark var tænkt som midlertidige demonstrationsmodeller og blev nedlagt efter pilotprojektets afslutning. Fuld rapport om pilotprojektet "Billeddeling og udvikling af digitale værktøjer" kan downloades her: <http://www.formidlingsnet.dk/fri-billeddeling-nu>
 - 34 Lessig, 2001, s. 3-16; Shirky, 2010, s. 31-56.
 - 35 Balboa Park Online Collaborative:
<http://www.bpcp.org/member/balboa-park-online-collaborative>
 Smithsonian Commons:
<http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/The+Smithsonian+Commons+-+A+Place+to+Begin>
 - 36 Konceptet for seminaret blev udviklet i samarbejde med kolleger fra den danske GLAM-sektor under et brainstorm-møde i juli 2011 på Nationalmuseet. I starten hed seminaret Kulturarv uden grænser, men da vi senere besluttede at afholde seminaret på engelsk, foreslog jeg Sharing is Caring som samlende titel.
 - 37 I 2011 blev Sharing is Caring afholdt i DR Koncerthusets Studie 4 med plads til 150 mennesker. Da vi afholdt det igen i 2012, måtte vi flytte til DR Koncerthusets Foyerscene, da deltagerantallet nåede op på 220.
<http://www.dr.dk/Koncerthuset/om-koncerthuset/en-arkitektonisk-attraaktion.htm>
http://da.wikipedia.org/wiki/DR_Koncerthuset
 - 38 To fremherskende holdninger i evalueringen var, at seminaret havde skabt fælles grobund for åbenhed og samarbejde i den danske GLAM-sektor, og at der var stort behov for at videndele og diskutere konkrete erfaringer med deling af digitaliseret kulturarv. Denne kommentar fra en deltager opsummerer meget fint evalueringens to hovedtendenser: "*...the focus was much on platforms and less on content, much on servers and databases and little about how to give the audience another and a greater experience – but I felt that it is just a start and the positive atmosphere tells me that content and audience are matters to come – I hope to have this seminar each year to make a valuable synergy among GLAMs.*" SMK, ODM og DR har siden arbejdet på at gøre seminaret til en årligt tilbagevendende begivenhed, og Sharing is Caring 2014 er under planlægning i samarbejde med MMEx, Center for digital museumsformidling
<http://mmex.dk/>

- 39 Hele dette afsnit står i gæld til Michael Edsons generøse videndeling, sparring og rådgivning inden for området. Se bl.a.
[http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Public + Domain + and + Image + Sales + References](http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Public+Domain+and+Image+Sales+References)
- 40 Google Art Project blev første gang lanceret for offentligheden 1. februar 2011 med ca. 1.000 værker fra 17 store museer. 3. april 2012 blev en udvidet og opdateret version lanceret, nu med 151 partnere og mere end 30.000 værker. SMK bidrog med 159 værker fra den Kongelige Malerisamling og den Kongelige Kobberstiksamling.
<http://www.googleartproject.com/collection/statens-museum-for-kunst/>
 Pr. maj 2013 er Google Art Project vokset yderligere til 230 samlinger, der viser over 40.000 værker
http://en.wikipedia.org/wiki/Google_Art_Project
- 41 Ifølge Tanner og Hamma er det et udbredt problem, at museer sjældent medregner driftsomkostninger i deres opgørelse over indtjening på fotosalg. Dette gælder også SMK. I museets årsrapport anføres udelukkende den årlige indtjening på fotosalg, som ikke modsvares af udgifter til administration, løn og systemdrift.
- 42 Tanner, 2004; Hamma, 2005; Kelly, 2013.
- 43 Det får flere og flere museer til at ændre deres forbud mod fotografering og i stedet vende brugernes fotovaner til et positivt led i markedsføringen. Se fx Miranda, 2013
<http://www.artnews.com/2013/05/13/photography-in-art-museums/>
- 44 Fra en pressemeddelelse, 25. maj 2010: "Europeana Public Domain Charter: libraries, museums and archives support Europe's heritage" <http://bit.ly/10LdEH0> Europeana aggregerer data og indhold fra mere end 2.200 museer, biblioteker og arkiver i de europæiske medlemsstater. I september 2012 overgav Europeana sit aggregerede datasæt på mere end 20 millioner enheder til det offentlige domæne ved hjælp af Creative Commons dedikationen CC0.
 Se <http://bit.ly/SbkazJ> og <http://creativecommons.org/weblog/entry/34017>
- 45 Læs mere om Creative Commons-licenserne og deres brugsområder på <http://www.creativecommons.dk/om/> og i Martin von Haller Grønbæks artikel s. 141 ff.
- 46 Termen "fri adgangspolitik" er min oversættelse af den engelske vending "open access policy", som er udbredt i den internationale GLAM-sektor og bl.a. benyttes af de museer, jeg refererer til i dette afsnit. I beslutningsprocessen har SMK primært hentet inspiration fra samlinger i USA, med Rijksmuseum i Amsterdam som en prominent undtagelse. Det skyldes, at der indtil videre kun er relativt få kunstsamlinger, der har adopteret åbne licenser i større udstrækning, hvoraf de mest konsekvente cases skal findes i USA. I en bredere GLAM-optik er der en del flere eksempler på institutioner, der

- benytter åbne licenser. Den globale non-profit græsrodsbevægelse Open Knowledge Foundation <http://okfn.org/> har påbegyndt en liste over "OpenGLAM" kulturarvsinstitutioner (dvs. de, der benytter åbne licenser på deres digitale indhold), hvor SMK også figurerer <http://openglam.org/open-collections/>
- 47 Se fx http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=5MzgijfLV-E#!
og Segal, 2013 http://www.nytimes.com/2013/05/29/arts/design/museums-mull-public-use-of-online-art-images.html?smid=tw-share&_r=3&
- 48 Se <http://britishart.yale.edu/>
- 49 Med relanceringen af deres hjemmeside i oktober 2011 indførte Metropolitan Museum også fri download af knap 200.000 billeder i høj opløsning, dog kun til ikke-kommerciel personlig brug. The Met har på papiret en mere restriktiv billedlicenseringspolitik end NGA, men i praksis er det nøjagtig lige så enkelt at downloade deres billeder i høj opløsning, hvis ikke enklere. Her er en tydelig download-knap, som med ét klik henter billedfilen ned på din computer. Til gengæld er det besværligt at finde frem til museets brugsbetingelser, som gemmer sig dybt inde i hjemmesidens informationsarkitektur, milevidt fra de sider, hvor billederne kan downloades. <http://www.metmuseum.org/information/terms-and-conditions>
I praksis gør det det særdeles vanskeligt for brugerne at handle juridisk korrekt. Dette eksempel understreger vigtigheden af tydeligt at markere hvilke licenser, ens digitale billeder bærer – både for at sikre at reglerne overholdes, og for at undgå at kriminalisere brugerne.
- 50 Se Martin von Haller Grønbaeks artikel s. 141 ff.
- 51 Alastair Dunning fra The European Library uddyber dette i et blogindlæg om farerne ved mange forskellige licens-systemer: <http://availableonline.wordpress.com/2013/06/05/europeana-and-harmony-avoiding-the-dangers-of-licence-proliferation/>
- 52 En afklarende bemærkning: Dét, SMK har sat CC BY licensen på, er JPG billeder i høj opløsning, som museet selv har fotorettighederne til. Licensen har ikke noget at gøre med de originale værker – de er i det offentlige domæne – og omfatter ikke andres fotografiske optagelser af værkerne.
I beslutningsprocessen modtog SMK rådgivning af advokat Martin von Haller Grønbaek, medstifter af Creative Commons Danmark, og Lars Lundqvist fra Riksantikvarieämbetet i Sverige, der siden 2008 har anvendt Creative Commons licenser på svenske kulturarvs-samlinger. Begge er desuden bidragejdere til denne antologi.
- 53 Sociale medier er som regel kommercielle virksomheder, hvorfor billeder med ikke-kommercielle restriktioner ikke må deles der. Reglerne på Wikipedia er som udgangspunkt, at alt materiale skal

- kunne bruges og redigeres frit af alle – også til kommercielle formål, så længe ophavsmanden krediteres. For en gennemgang af hvilke licenser, Wikipedia kan og ikke kan spille sammen med, se:
http://da.wikipedia.org/wiki/Hj%C3%A6lp:Valg_af_billedlicens
- 54 **Introduktion til fri download på SMK**
<http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/samlingerne/vaerker-til-fri-download/>
Introduktion til CC BY-licensen
<http://www.smk.dk/copyright/creative-commons/>
 Efter det første par uger delte vi zip-filen op i tre, da brugerne havde problemer med at downloade den store datamængde på én gang. Parallelt med at SMK satte åbne licenser på en pulje af offentligt tilgængelige billeder, blev det besluttet at afskaffe museets interne fotokonteringsmodel (se note 19). Fra 1. januar 2012 betaler museets øvrige afdelinger ikke længere SMK Foto for at rekvirere billeder af museets egne værker, fx til brug på hjemmesiden.
- 55 **Statistik via Google Analytics (10. april 2013)**
- 56 Se http://da.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProjekt_Maleri/158_highlights
- 57 **Statistik via GLAMorous** <http://toolsserver.org/~magnus/ts2/glamorous/> (13. juni 2013)
- 58 **Det samlede eksterne fotosalg i 2011 var på 404.477 kr., mens det i 2012 endte på 464.496 kr.** Denne tendens er i overensstemmelse med, hvad andre museer, der har implementeret en fri adgangspolitik på deres digitaliserede samlinger, kan påvise (Kelly, 2013).
- 59 **Google Art Project tilbyder sine partnere at optage ét udvalgt værk i samlingen med specialiseret fotoudstyr i flere milliarder pixels opløsning.**
- 60 **Folk fra 20 nationer verden over afgav stemmer og kommenterede kandidaterne: Indien, Rusland, Kina, Colombia, Libyen, Spanien, Mexico, Tyrkiet, Sydafrika, Filippinerne, Indonesien, England, Tyskland, Nigeria, USA, New Zealand, Finland, Sverige, Frankrig og Danmark. Se de 10 kandidater:**
<https://plus.google.com/u/0/b/105034210144513295597/photos/+StatensMuseumforKunst/albums/5812929202671334753>
Læs om vinderen:
<http://www.smk.dk/besoeg-museet/nyheder/artikel/og-vinderen-er/>
- 61 **Et eksempel fra den 21. nov. 2012, hvor to unge mænd fra hhv. Sydafrika og Filippinerne diskuterer Peter Paul Rubens' maleri Salomons dom:**
<https://plus.google.com/u/0/b/105034210144513295597/photos/+StatensMuseumforKunst/albums/5812929202671334753/5812929227295374690?pid=5812929227295374690&oid=105034210144513295597> Hvem kunne have gættet, at der var potentielle brugere af det danske nationalgalleris samlinger i Filip-

- pinerne og Sydafrika? Unge mennesker, såkaldt “digitale indfødte”, med viden og værktøjer til at navigere i en global visuel kultur. Afstemningen om SMK’s gigapixel billede gav os en flig af indsigt i effekten af “den lange hale” (se s. 48-50). Vores samlinger kan blive relevante og betydningsfulde for helt nye brugergrupper, når vi stiller dem til rådighed dér, hvor brugerne er, og opfordrer til åben dialog. Dette mikroskopiske forsøg demonstrerede for os, at anvendelsen af åbne licenser og tilstedeværelsen på sociale online platforme kan øge kendskabet til og brugen af vores samlinger.
- 62 Implikationerne for museer i at indgå partnerskab med Google Art Project blev kritisk belyst på Museums Computer Network i 2012: <http://www.mcn.edu/google-trial-google-art-project-goods-mcn-2012goog>
- 63 Se <http://hintme.dk>. De deltagende museer er Faaborg Museum, Den Hirschsprungske Samling, KØS - museum for kunst i det offentlige rum, Vejlemuseerne - Kunstmuseet, Ribe Kunstmuseum, J.F. Willumsens Museum, Sorø Kunstmuseum, Thorvaldsens Museum og SMK.
- 64 Principperne i HintMe bygger i vid udstrækning på erfaringer fra et studieophold i USA, oktober 2011. Blandt værterne var Smithsonian Institution og National Gallery of Art i Washington D.C., MoMA og Metropolitan Museum of Art i New York, og Art Institute i Chicago. Opholdet var støttet af Kulturstyrelsen. En fyldig rapport med gennemgang af 5 hovedtendenser for digital museumspraksis samt en detaljeret oversigt over værtsinstitutioner kan downloades her: <http://www.formidlingsnet.dk/report-about-us-2011-research-visit> Derudover har projektet hentet inspiration fra Clay Shirkys anbefalinger til opstart af sociale medieplatforme (baseret på kapitlet “Improving the Odds” i *Cognitive Surplus*):
- Start småt
 - Spørg brugerne
 - Tilpas
 - Eksperimentér
 - Grib chancen i de nye teknologier og brugermønstre
- 65 Læs mere om, hvorfor vi har valgt Twitter som platform, samt om konceptet bag HintMe, i et udførligt case studie på Europeana’s PRO blog (Bates, 2013) <http://pro.europeana.eu/pro-blog/-/blogs/1640887> Alle omtaler og præsentationer af HintMe-projektet samles og opdateres løbende på min tumblr blog Museum Misc. <http://msanderhoff.tumblr.com/>
- 66 1 %-reglen er en populær tommelfingerregel, der opdeler internettets brugere i skabere af indhold (1 %), bidragydere til andres indhold (9 %), og passive tilskuere (90 %). [http://en.wikipedia.org/wiki/1%25_rule_\(Internet_culture\)](http://en.wikipedia.org/wiki/1%25_rule_(Internet_culture))
- 67 Simon, 2010, s. 22-29.

- 68 Konsulentbureauet Bysted stod bag den første kortlægning af Twitter-brug i Danmark, februar 2013
<http://bysted.dk/globalsite.aspx?ObjectId=f9db99be-5d76-4bd8-8c3b-488a740c2424>
Kortlægningen viste, at godt 92.000 danskere havde en Twitter-profil, hvoraf knap 30.000 brugte den aktivt. Nye tal fra maj 2013 viser, at antallet af danske Twitter-brugere siden er steget til ca. 150.000, heraf godt 60.000 aktive. Altså en vækst på ca. 50 % på blot tre måneder:
<http://blog.overskrift.dk/2013/05/13/tal-pa-anvendelse-af-sociale-medier-i-danmark/> (tallene i denne undersøgelse afviger noget fra Bysteds, men tendensen er den samme).
- 69 HintMe blev præsenteret på Europeanas “2nd Strategic Briefing for the Cultural Commons” på Cypern oktober 2012, på Europeanas workshop “The Value of Open” i Paris januar 2013, og er udførligt beskrevet i et case studie på Europeanas PRO blog, april 2013 (se note 63).
- 70 Om Byens Hegn
<http://www.m.dk/#!/om+metroen/metrobyggeriet/byens+hegn>
- 71 Simon, 2010, s. 16-17.
- 72 Unges Laboratorier for Kunst (ULK) gik i luften som online community og fysisk forum for unge i 2007, men sandede snart efter lanceringen til i mangel på driftsmidler (se note 20). Siden er online community’et blevet nedlagt, ULK er blevet gentænkt og reorganiseret, og er genopstået i ny form <http://www.ulk.dk/>.
I de senere år har ULK markeret sig med en række projekter på Roskilde Festival, hvor festivalens gæster er blevet inviteret til at deltage i kreative initiativer med fælles udbytte – fx opbygningen af et kreativt pauserum, hvor man kunne nyde et afbræk midt i festivalens larm. Nye hold af kunstpiloter tilknyttede løbende og mødes ugentligt på SMK, hvor de medvirker i udvikling og realisering af konkrete projektføløb.
- 73 Hvilket det daværende ULK blev symptom på, som beskrevet ovenfor. Se også note 20.
- 74 Citeret fra Alexandersons workshop “What the school needs” på Öppna kulturarvsdata i Norden, april 2013.
<http://digisam.se/index.php/en/program>
- 75 Behovet for at måle effekten af museernes digitale arbejde er et udbredt fænomen, og den statistiske analyse af digital museumspraksis (web metrics) er et af de helt centrale temaer på de toneangivende internationale digitale museumskonferencer i disse år, fx Museums and the Web, Museum Computer Network og MuseumNext.
- 76 Den digitale infrastruktur, som vi planlægger at opbygge, omfatter blandt andet en multimediedatabase (Digital Asset Management system), der integreres med museets samlingsdatabase, indlejring af maskinlæsbare data i billedfilerne for at sikre nem og korrekt kre-

- ditering, tagging af billeder med emneord for at optimere søgning, udvikling af en brugervenlig søgefunktion i samlingerne, udvikling af en grænseflade, der tillader fri download fra multimediedatabasen af billedfiler i høj opløsning, samt et åbent API, der giver adgang til at downloade museets komplette datasæt og billedsamling uden for copyright.
- 77 SMK's bevaringsafdeling er frontløbere på dette område, med livlig blogging om igangværende projekter, videoer af konservatorenes arbejde og en meget aktiv tilstedeværelse på sociale medier, hvor der diskuteres og udveksles viden og historier med interesserede i hele verden.
Se <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/hos-konservatoren/>
- 78 De internationale rådgivere på SMK's interne workshops var Shelley Bernstein, Vice Director of Digital Engagement and Technology, Brooklyn Museum, Lizzy Jongma, Data Manager, Rijksmuseum, James Davis, Program Manager i Google Art Project og tidligere projektleder af Tate Art & Artists, Jesse Ringham, Digital Communications Manager, Tate, og Allegra Burnette, Director of Digital Media, MoMA. I forbindelse med de interne workshops arrangerede SMK også en række offentlige forelæsninger, hvor folk fra den danske kulturarvssektor kunne møde og lære af vores internationale kollegers erfaringer.
- 79 Davis, 2011; Burnette, 2013; Gorgels, 2013.
- 80 *Agil udvikling* betegner en projektstyringsform, hvor man arbejder iterativt i korte afsluttede sekvenser (sprints), der resulterer i konkrete delafleveringer, inden helheden er færdig. Det gør det muligt at tage højde for ændrede betingelser og ønsker undervejs, og tilpasse resultatet dynamisk i takt med, at projektet skrider frem
http://da.wikipedia.org/wiki/Agil_systemudvikling.
Denne form for fleksibel projektstyring breder sig i disse år i kulturarvssektoren, og er bl.a. blevet benyttet i udviklingen af Tate's Art & Artists
<http://www.tate.org.uk/art> og Rijksmuseums nye hjemmeside
<https://www.rijksmuseum.nl/> (Davis, 2011; Gorgels, 2013).
- 81 Gorgels, 2013.
- 82 Med Gorgels' egne ord, "Det eneste aspekt, der ikke lever op til forventningerne, er antallet af produktbestillinger. En forklaring kan være, at brugerne oplever bestillingsprocessen som for kompliceret, eller at de ikke er tilfredse med deres egne kreative resultater." (Gorgels, 2013)
- 83 Edson, 2011-12.
- 84 Her tænker jeg bl.a. på retningslinjerne for Kulturstyrelsens og Kulturministeriets formidlings- og digitaliseringspuljer, og det voksende politiske krav til de danske kulturarvsinstitutioner om at levere data og digitaliserede samlinger til Europeana.
- 85 Wikipedias projekt GLAM-Wiki

<http://outreach.wikimedia.org/wiki/GLAM> er et eksempel på et initiativ, der støtter op om kulturarvsinstitutioner, der ønsker at berige Wikipedia med deres viden og materialer. GLAM-Wiki tilbyder at facilitere arbejdet ud fra princippet om, at det er til gavn både for kulturarvsinstitutionerne, Wikipedia og ikke mindst *brugerne*.

- 86 Der er gode eksempler til efterfølgelse i andre lande, fx det BBC-ledede initiativ Your Paintings, der faciliterer bruger-tagging af nationale kulturarvssamlinger

<http://www.bbc.co.uk/arts/yourpaintings/>, TAP, et gratis open source-værktøj til at udvikle guidede ture på museer, udviklet af Indianapolis Museum of ART

<http://www.imamuseum.org/blog/2010/04/05/5-reasons-why-tap-should-be-your-museums-next-mobile-platform/> og ikke mindst Europeanas fælles dataudvekslingsaftale, der overdrager samtlige de aggregerede kulturarvsdata til det offentlige domæne.

<http://pro.europeana.eu/web/guest/data-exchange-agreement>

- 87 Trove <http://trove.nla.gov.au/?q=>

En introduktion til Tim Sherratts virke

<http://www.digisam.se/index.php/en/speakers>

Sherratts oplæg kan opleves på video via linket

<http://digisam.se/index.php/konferensen>

Alle URL'er er besøgt 10. juni 2013.

12. LITTERATUR OG KILDER

Bøger

- Lewis Mumford, *Technics and Civilization*, Harcourt, Brace & Company, Inc. 1934
- Gilles Deleuze & Felix Guattari, *Tusind plateauer. Kapitalisme og skizofreni*, Det Kongelige Danske Kunstakademis Billedskoler (1980) 2005
- Lawrence Lessig, *The Future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected World*, Random House 2001 http://www.the-future-of-ideas.com/download/lessig_FOI.pdf
- Merete Sanderhoff, *Sorte billeder. Kunst og kanon*, Forlaget politisk revy 2007
- Don Tapscott & Anthony Williams, *Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything*, The Penguin Group 2008
- Chris Anderson, *The Longer Long Tail. How Endless Choice is Creating Unlimited Demand* (updated and expanded version), Hyperion Books (2006) 2009
- Clay Shirky, *Cognitive Surplus. Creativity and Generosity in a Connected Age*, The Penguin Group 2010
- Nina Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0 2010 <http://www.participatorymuseum.org/>
- Peter Leth, *Creative Commons for alle*, Lær IT 2011 <http://www.laerit.dk/cc/>

Antologier

- Charlotte Hess & Elinor Ostrom (red.), *Understanding Knowledge as a Commons. From Theory to Practice*, The MIT Press 2007
- Simon J. Knell, Suzanne MacLeod & Sheila Watson (red.), *Museum Revolutions. How museums change and are changed*, Routledge 2007
- Mette Elting & Sverri Hammer (red.), *Ledelse og organisation. Forandringer og udfordringer*, Forlaget Samfundslitteratur 2009
- Ross Parry (red.), *Museums in a Digital Age*, Leicester Readers in Museum Studies, Routledge 2010
- Nancy Proctor (red.), *Mobile Apps for Museums. The AAM Guide to Planning and Strategy*, The AAM Press 2011

Andre trykte publikationer

- Tobias Golodnoff (red.), *Dansk Kulturarv. Fælles arv til fælles brug*, DR 2007
- Shelley Bernstein, *Click! A crowd-curated exhibition*, Brooklyn Museum 2008

- Antony Griffiths, "Collections Online: The Experience of the British Museum", i Jane Turner (red.), *Master Drawings* vol. 48, No. 3, Autumn 2010
- Merete Sanderhoff, "Det er vores kunst. Brug den", Skolebiblioteket, 41. årg. nr. 4, 2013
- Merete Sanderhoff, "Open Images. Risk or opportunity for art collections in the digital age?" i Britta Tøndborg (red), *Nordisk Museologi* 2013, 2.

Online rapporter

- Simon Tanner (King's Digital Consultancy Services), *Reproduction charging models & rights policy for digital images in American art museums*, A Mellon Foundation study 2004 http://www.kdcs.kcl.ac.uk/fileadmin/documents/USMuseum_SimonTanner.pdf
- SMK Årsrapport 2008 http://www.smk.dk/fileadmin/user_upload/Billeder/om-museet/organisation/aarsrapporter/aarsrapport2008.pdf
- Merete Sanderhoff, *Billeddeling og udvikling af digitale værktøjer*, Kulturstyrelsen 2009 <http://www.formidlingsnet.dk/fri-billeddeling-nu>
- Harry Verwayen, Martijn Arnoldus, & Peter B. Kaufmann, *The Problem of the Yellow Milkmaid. A Business Model Perspective on Open Metadata*, European White Paper No. 2, 2011 (CC BY-SA) <http://pro.europeana.eu/documents/858566/2cbf1f78-e036-4088-af25-94684ff90dc5>
- L. Johnson, S. Adams Becker, H. Witchey, M. Cummins, V. Estrada, A. Freeman & H. Ludgate, *The NMC Horizon Report: 2012 Museum Edition*, The New Media Consortium 2012 <http://www.nmc.org/pdf/2012-horizon-report-museum.pdf>
- Merete Sanderhoff, *Image sharing and mobile strategies. Research visit at US cultural heritage institutions*, Kulturstyrelsen 2012 <http://www.formidlingsnet.dk/report-about-us-2011-research-visit>
- Simon Tanner, *Measuring the Impact of Digital Resources: The Balanced Value Impact Model*, Department of Digital Humanities, King's College London 2012 (CC BY-NC-SA 2.0) http://www.kdcs.kcl.ac.uk/fileadmin/documents/pubs/BalancedValueImpactModel_SimonTanner_October2012.pdf
- Kristin Kelly, *Images of Works of Art in Museum Collections: The Experience of Open Access. A Study of Eleven Museums*, The Andrew W. Mellon Foundation 2013 <http://msc.mellon.org/research-reports/Open%20Access%20Report%2004%2025%2013-Final.pdf/view>

Online artikler

- Chuen-Ferng Koh, *Internet: Towards a Holistic Ontology*, Murdoch University Perth 1997 <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/VID/jfk/thesis/ch1.htm>

- Ken Hamma, "Public Domain Art in an Age of Easier Mechanical Reproducibility", *D-Lib Magazine* vol. 11, nr. 11, 2005 <http://www.dlib.org/dlib/november05/hamma/11hamma.html>
- Jeff Ubois & Peter Kaufmann, "Good Terms – Improving Commercial-Noncommercial Partnerships for Mass Digitization", *D-Lib Magazine*, nov.-dec. 2007 <http://www.dlib.org/dlib/november07/kaufman/11kaufman.html>
- Anne Tessing Skovbo Nielsen, Tine Nygaard & Ethan Wilde, "Teens Connect to Art and Each Other at Young Peoples' Laboratories for Art", *Museums and the Web 2008* (CC BY-NC-ND) <http://www.museumsandtheweb.com/mw2008/papers/nielsen/nielsen.html>
- Paula Bray, "Open Licensing and the Future for Collections", *Museums and the Web 2009* <http://www.museumsandtheweb.com/mw2009/papers/bray/bray.html>
- Michael Edson & Rich Cherry, "Museum Commons. Tragedy or Enlightened Self-Interest?", *Museums and the Web 2010* (CC BY-NC-ND) <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/edson-cherry/edson-cherry.html>
- James Davis, "Art & Artists", *Museums and the Web 2011* http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/art_artists
- Annette Rosenvold Hvidt & Merete Sanderhoff, "Rhizomatic Art Stories. Balancing Between Innovation and Usability", *Museums and the Web 2011* http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/rhizomatic_art_stories_balancing_between_innov
- Peter Gorgels, "Rijksstudio: Make your own masterpiece!" *Museums and the Web 2013* <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/rijksstudio-make-your-own-masterpiece/>
- Laura Carletti, Gabriela Giannachi, Dominic Price & Derek McAuley, "Digital humanities and crowdsourcing. An exploration", *Museums and the Web 2013* <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/digital-humanities-and-crowdsourcing-an-exploration-4/>
- Jacob Goldstein, "The Single Most Valuable Document In The History Of The World Wide Web", *Planet Money*, 1. maj 2013 <http://www.npr.org/blogs/money/2013/05/01/180255276/the-single-most-valuable-document-in-the-history-of-the-world-wide-web>
- Carolina A. Miranda, "Why Can't We Take Pictures in Art Museums?", *ARTnews*, 13. maj 2013 <http://www.artnews.com/2013/05/13/photography-in-art-museums/>
- Nina Segal, "Masterworks for One and All", *New York Times*, 28. maj 2013 http://www.nytimes.com/2013/05/29/arts/design/museums-mull-public-use-of-online-art-images.html?smid=tw-share&_r=3&

Online videoer

- "Digitaliseringen er en positiv udfordring", interview med Merete Sanderhoff på HAVE Backstage, feb. 2012 <http://vimeo.com/34958955>

- Interview med Lizzy Jongma, Rijksmuseum, ved Christoph Müller Girod (udateret) <http://vimeo.com/41236531>
- Rijksstudio Digital Innovation Think Tank, 8. november 2012 http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=5MzgijfLV-E#!
- Digital Humanities panel med Michael Edson, William Noel, Christiana DePaolo & Neal Stimler, "The Commons and Digital Humanities in Museums", 28. november 2012, Graduate Center, CUNY <http://www.youtube.com/watch?v=WiyRO7t8EFE>
- MoMA Digital Strategy, interview med Allegra Burnette, Creative Director of Digital Media, ved Rui Guerra, 3. marts 2013 <http://www.youtube.com/watch?v=n5GWxhwOTyc>
- Larry Friedlander, "When the Rare Becomes Commonplace. Challenges for Museums in a Digital Age", åbningstalen, Museums and the Web, april 2013 <http://mw2013.museumsandtheweb.com/larry-friedlanders-opening-plenary/>

Blogindlæg

- "The Wide Open Future of the Art Museum", interview med William Noel, TED Blog, 29. maj 2012 <http://blog.ted.com/2012/05/29/the-wide-open-future-of-the-art-museum-qa-with-william-noel/>
- Nick Poole, "Culture must always be a Commons", Collections Trust, nov. 2012 <http://www.collectionslink.org.uk/blog/1536-culture-must-always-be-a-commons>
- Sarah Stierch, "Keep it free: National Gallery of Art (US) creates open access policy", interview med Alan Newman, NGA, OpenGLAM, 17. januar 2013 <http://openglam.org/2013/01/17/keep-it-free-national-gallery-of-art-us-creates-open-access-policy/>
- Mia Ridge, "An (even briefer) history of open cultural data", Open Objects, 16. april 2013 <http://openobjects.blogspot.nl/2013/04/an-even-briefer-history-of-open.html>
- Jonathan Gray, "What We Hope the Digital Public Library of America Will Become", Open Knowledge Foundation, 17. april 2013 <http://blog.okfn.org/2013/04/17/what-we-hope-the-digital-public-library-of-america-will-become/>
- Joris Pekel "GLAM-Wiki London 2013 Highlights", OpenGLAM blog, 17. april 2013 <http://openglam.org/2013/04/17/glam-wiki-london-2013-highlights/>
- Anne Skovbo, "Foran det digitale spejl", SMK blogger, 22. april 2013 <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/smk-blogger/artikel/foran-det-digitale-spejl/>
- Alastair Dunning, "Europeana and Harmony: Avoiding the Dangers of Licence Proliferation", Available Online, 5. juni 2013 <http://availableonline.wordpress.com/2013/06/05/europeana-and-harmony-avoiding-the-dangers-of-licence-proliferation/>

Nicole Beale, "Social Media Strategies – Ethnography and Marketing – Part 2", The Cultural Heritage Web, 16. august 2013 <http://theculturalheritageweb.wordpress.com/tag/the-long-tail/>

Wikier, præsentationer, case studier, online ressourcer m.m.

SMK digital strategi, 2008 <http://www.smk.dk/om-museet/projekter-paa-smk/smk-digital/>

Michael Edson (red.), *Smithsonian Web and New Media Strategy*, 2008 <http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Strategy+-+Table+of+Contents>

Michael Edson, "Imagining a Smithsonian Commons", *Computers in Libraries* 2009 <http://www.slideshare.net/edsonm/cil-2009-michael-edson-text-version>

Michael Edson, "Makers and the Commons", Europeana's European Cultural Commons conference 2011 <http://www.slideshare.net/edsonm/makers-and-the-commons>

Derek Briggs, Amy Meyers, Jock Reynolds, Frank Turner & Meg Belinger, "Memo on open access to digital representations of works in the public domain from museum, library, and archive collections at Yale University", 5. maj 2011 <http://ydc2.yale.edu/sites/default/files/OpenAccessLAMSFinal.pdf>

Merete Sanderhoff, "Sites that tick – crowdsourcing successes", research på SI Web and New Media Strategy Wiki, oktober 2011 <http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/websites+that+get+1+million+hours+of+effort>

Michael Edson, "Let Us Go Boldly into the Present", J. Boye, *Computers in Libraries, Sharing is Caring* m.fl. 2011-12 <http://www.slideshare.net/edsonm/michael-edson-let-us-go-boldly-into-the-future>

Merete Sanderhoff, "Highlights from SMK, the National Gallery of Denmark", case studie på Creative Commons Wiki, april 2012 http://wiki.creativecommons.org/Case_Studies/Highlights_from_SMK,_The_National_Gallery_of_Denmark

Robin Dowden & Nate Solas, "Rethinking the Museum Website, MuseumNext 2012" <http://www.slideshare.net/MuseumNext/walker-13384889>

Lizzy Jongma & Inge Giesbers, *The Rijksmuseum Hacking Experience*, Open Data Workshop, MuseumNext 2012 <http://www.slideshare.net/CollectieInformatie/presentation-museumnext>

Michael Edson m.fl., "Google on Trial: Is the Google Art Project Good?", *Museum Computer Network* 2012 <http://www.mcn.edu/google-trial-google-art-project-goods-mcn2012goog>

Neal Bates, *Case Study: Danish Museums on Twitter*, Europeana PRO blog, 11. april 2013 <http://pro.europeana.eu/pro-blog/-/blogs/1640887>

Beat Eastermann, "To what extent are GLAMs ready for Open Content and Crowdsourcing? Results of a Pilot Survey from Switzerland", GLAM-Wiki London, 12. april 2013 <http://www.slideshare.net/beat-estermann/swissglamsurveypresentation20130412>

Smithsonian Institution Web and New Media Wiki <http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/>

Michael Edson, "Public Domain and Image Sales References", Smithsonian Wiki [http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Public + Domain + and + Image + Sales + References](http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Public+Domain+and+Image+Sales+References)

The Europeana Public Domain Charter <http://www.publicdomaincharter.eu/>

Sharing is Caring blog, Peter Leth <http://sharecare.skoleblogs.dk/>

Open Collections, OpenGLAM.org <http://openglam.org/open-collections/>

The OpenGLAM principles, OpenGLAM.org <http://openglam.org/principles/>

Museum 2.0, Nina Simon <http://museumtwo.blogspot.dk/>

Alle URL'er er besøgt 10. juni 2013.

En digital kulturarvsfælled

JILL COUSINS, EXECUTIVE DIRECTOR,
THE EUROPEANA FOUNDATION

Europeanas vision er enorm i omfang: At skabe en fælles indgang til Europas samlede digitaliserede kulturarv, og gøre den til fælleseje for alle internettets brugere. I 2012 blev et vigtigt skridt taget ved at overdrage det samlede datasæt til det offentlige domæne, så enhver frit kan genbruge de righoldige data om historie, kunst, litteratur, musik, film, design og mode, som Europas kulturarvsinstitutioner har genereret. I denne artikel fortæller Jill om Europeanas næste skridt: At gøre den digitaliserede europæiske kulturarv til en 'commons' – eller fælled! – af digitaliserede værker i høj kvalitet samt redskaber og services, som alle frit kan bruge, og som alle deler ansvaret for at vedligeholde.

Europeana samler det digitaliserede indhold fra Europas udstillingssteder, biblioteker, museer, arkiver og audiovisuelle samlinger. I øjeblikket giver Europeana adgang til 29 millioner bøger, film, malerier, museumsgenstande og arkivalier fra 2.300 indholdsleverandører, bragt sammen gennem aggregeringsinitiativer og partnerskabsprojekter.

Europeanas centrale målsætning er at skabe nye måder for borgerne at forholde sig til deres kulturarv på, uanset om det er i relation til arbejde, læring eller fornøjelse. At gøre kulturarven åbent tilgængelig i digitaliseret form og arbejde for udvekslingen af ideer og information, hjælper os alle med at forstå vores kulturelle mangfoldighed bedre og bidrage til en blomstrende vidensøkonomi.

Europeanas vision er enorm i sit sigte og har allerede opnået betydelig succes, såsom udgivelsen af Europeana metadata under en CC0-licens², hvilket gør det muligt at bruge indholdet både kommercielt

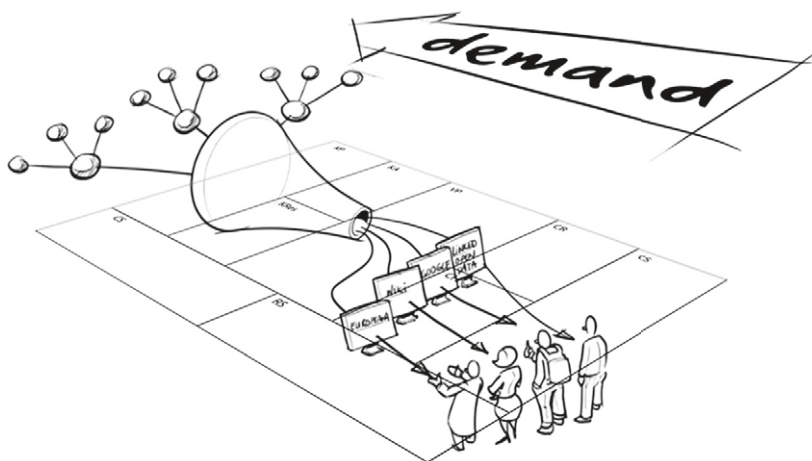
og ikke-kommercielt. For at potentialet kan udnyttes til fulde, er det nødvendigt med en effektiv spredning af budskabet; dét, der nu er et netværk, skulle gerne udvikle sig til en bevægelse.

Europeana-netværket har mere end 600 medlemmer, der repræsenterer kulturarvssektoren og den digitale teknologisektor, og vi har partnere og indholdsproducenter fra alle medlemsstater i EU. Alle disse mennesker samarbejder med os, med hinanden og med organisationer uden for kultursektoren, og alle deltager i udviklingen af Europeana til gavn for de europæiske befolkninger. Vi må derfor stille os selv spørgsmålet: Hvordan kan vi bedst styre den proces og den ressource, vi er ved at skabe?

Indtil nu har vi været drevet af behovet for at indsamle – vi havde behov for at akkumulere indhold. Nu ser vi meget mere på distribution – at få indholdet ud til slutbrugere og genbrugere såsom Wikipedianere, softwareudviklere og app-udviklere, skolerne og de kreative industrier. Udgivelsen af metadata under CC0-licensen sætter os i stand til at gøre data tilgængelige jævnfør ‘Linked Open Data’ principperne.³ Det betyder, at hvem som helst kan integrere Europeana metadata og søgninger i deres hjemmesider og applikationer, det gør det muligt at integrere og genbruge vores data på hjemmesider som fx HistoryPin og Wikipedia, og det åbner døren for kommerciel (gen)brug.

Dette er alt sammen fortræffeligt, men den oprindelige Europeana-model er ensidig, idet den skubber informationer ud til brugerne, og derfor ikke passer sammen med den nye vision om udvidet distribution. Der er ikke en tilstrækkelig fornemmelse af fælles ejerskab og samarbejde – ikke noget reelt samspil med brugerne. [1]

I marts 2012 stillede vi os selv spørgsmålet, om Europeana kunne organiseres efter et platformsprincip, hvor vi skaber en ægte “kulturplatform” for Europa med alle indholdsproducenter, Europeana-netværkets medlemmer og slutbrugere, der agerer i et samlet selvforstærkende fællesskab og konstant finder og opdyrker nyskabende måder at aktivere nye brugergrupper med indhold. Ved at strukturere



[1] Den hidtidige forvaltningsmodel i Europeana.

Europeana som en kulturarvsfælled kan vi måske nå vores fælles mål om at forbinde Europas offentlighed med dens kultur?

For at opnå det må vi først forstå principperne i en fælled. Tænk på en park eller rent vand – noget vi alle nyder godt af, som ikke ejes af nogen – eller snarere, som ejes af alle – og som vi har et fælles ansvar for. Vi graver ikke byparken op eller smider vores affald i det nærmeste drikkevandsdepot. Hvorfor ikke? Fordi vi ved at vi, ved at passe på vores fælles ressourcer på vegne af andre, også gør det på egne vegne.

Ifølge Charlotte Hess er en fælled et “almment begreb som henviser til en ressource, der deles af mange” (Hess, 2007) og den giver os “en ny måde at se på det, som er eller burde være fælleseje i verden omkring os. Der fokuseres på kollektiv handling og vigtigheden af at forstå, hvem der deler hvad, hvordan vi deler det, og hvordan vi passer på fælleden på vegne af fremtidige generationer.” (Hess, 2008)

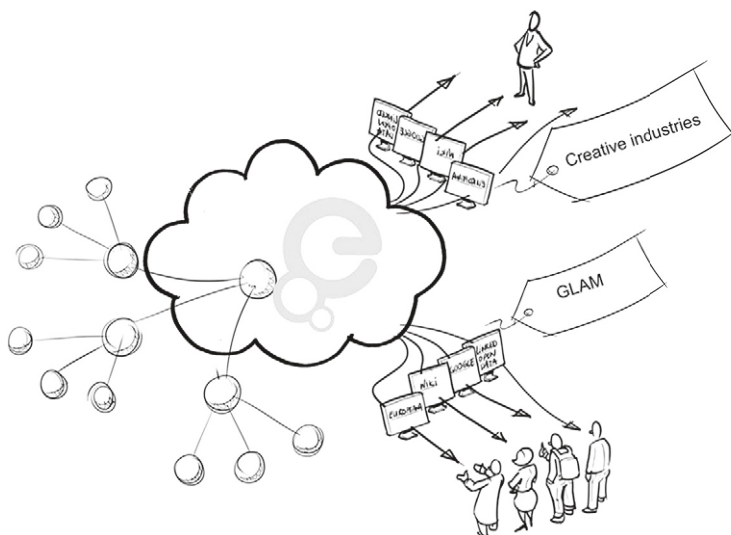
Naturens ressourcer er oplagte at organisere som en fælled baseret på samspil med brugerne. Men også andre typer af fælleder er dukket frem fra meget forskelligt hold, fx forskningsfællesskaber som ArXiv,

der faciliterer deling af akademiske artikler⁴, eller uddannelsesplatforme på University of Manchester⁵ og University of Illinois⁶. Andre kulturelle platforme inkluderer Citilab, et samarbejdsbaseret digitalt kulturelt initiativ i Barcelona, og the Digital Public Space – “en online platform, hvor det meste af Storbritanniens offentligt ejede kultur- og kulturarvsmedier og data forefindes”. (Berger, 2011)

Hvis vi prøver at tænke på den digitale kulturarv som kandidat til at blive en fælled, må vi også se digitale udgaver af kunst, litteratur, musik og film, og metadataene bagved, som en fælles offentlig ressource, som vi alle har interesse i både at tilgå og vedligeholde. Men når man ser sådan på det, opstår der flere komplekse spørgsmål:

“Hvis forbrugerne har ret til at tilgå og deltage i deres kultur, hvordan kan vi så levere kulturtilbud, der passer til behov og forventninger fra en digital verden, der altid er “på”? Hvad betyder dette for vore institutioner og deres stilling i det kulturelle landskab (...)? Hvordan kan digitalisering tilføje værdi til traditionelle aktiviteter som erhvervelse, konservering og formidling af indhold til slutbrugerne? Er der mulighed for nye typer relationer til private foretagender i den kulturelle sektor, understøttet af åbne indholdsformater (...)? Hvordan ville den type produkter og services gøre sig i forhold til kommercielle produkter fra forlag og andre indholdsproducenter?”⁷

At besvare disse spørgsmål vil tage tid, men den forventede gevinst motiverer os til at sigte højt – hvis vi kan skabe en europæisk kulturel fælled, kan vi gøre vores indhold tilgængeligt for de kreative industrier og for de udviklere og innovatorer, der har andre evner, end vi har. Som Michael Edson udtrykker det, så er ideen den, at “når skabere får fri og uhindret adgang til andres værker, via copyright-frit indhold, *fair use*, en fælles platform eller lignende, så blomstrer innovationen.” (Edson, 2009) De publikationer, applikationer, websites og spil, der udvikles på den baggrund, vil være udtryk for en helt ny måde at bruge kulturarven på, som kan føres tilbage til varetagerne af kulturarven (udstillingssteder, biblioteker, arkiver, museer) og igen hente nye brugere ind og skabe jobs og økonomisk vækst, som vi alle vil nyde gavn af. [2]



[2] En distributionsbaseret forvaltningsmodel for Europeana.

Vi har allerede gjort betydelige fremskridt. En arbejdsgruppe har undersøgt ideen om en kulturel fælled og diskuteret, hvordan den kunne se ud. Efter en række workshops med politiske beslutningstagere fra Kultur- og Undervisningsministerier i Europa og Member States Expert Group of DG Connect⁸ og ved flere møder i Europeana-netværket, kom denne arbejdsgruppe frem til fem principper for forvaltningen af en fæleseuropæisk kulturplatform.

Fem principper for en europæisk kulturarvsfælled

1. *Gensidighed*: Bygge et fællesskab baseret på ideen om at opnå gensidige fordele, handle i god tro og forvente det samme af andre.
2. *Adgang*: Stille brugbart indhold, -værktøjer og -services af høj kvalitet til rådighed for at facilitere kreativitet og nyskabelse.
3. *Kreditering*: Forpligte os til at respektere intellektuelle rettigheder/copyright vha. kreditering og anerkendelse.
4. *Konsekvens*: Bygge på eksisterende værdier og principper i vores sektor.

5. *Engagement*: Fællesskabets medlemmer bør forpligte sig til at udnytte platformen proaktivt og bidrage til den.

Vi betragter en kulturarvsfællede som langt mere end blot en samling indhold. Det handler om, hvordan alle involverede kan løfte i flok, hvordan vi kan nå til enighed om fælles retningslinjer, dele teknologi, og hvordan vi kan samarbejde om ting som korrekt copyrightangivelse. Hvilket indhold, vi kan præsentere, afhænger af de betingelser, der aftales for vores fællede. Tre pilotprojekter vil teste disse principper, finde ud af, hvad der virker, hvad der ikke virker, og hvad der skal drøftes yderligere. Det afgørende, når vi taler om en fællede, er samarbejde og fællesskab, så nu må vi praktisere det, vi prædiker.

Pilotprojekterne skal rapportere om deres erfaringer til arbejdsgruppen, som vil dele sine konklusioner og diskussioner med hele Europeana-netværket.

Europeana Cloud

Det første pilotprojekt er en fællede for infrastruktur og er del af Europeana Cloud, et treårigt projekt, der blev igangsat i marts 2013. Europeana Cloud vil opsuge 2,4 millioner metadata og 5 millioner digitaliserede objekter i en skybaseret infrastruktur, der skal lette adgang og bæredygtighed. Projektet udforsker forskellige muligheder inden for skybaseret computerteknologi og igangsætter en infrastruktur til gavn for alle i Europeana og alle andre, der måtte ønske at tilgå indholdet. Projektet vil bruge principperne fra en kulturel fællede på en skybaseret teknologisk infrastruktur med fokus på forvaltning og de lovmæssige og økonomiske aspekter, vi uden tvivl vil møde. Dette pilotprojekt vil lægge grunden til at etablere en platform for infrastruktur til fordel for hele Europeana-økosystemet. Ved at benytte disse principper håber vi at finde ud af, hvordan vi skal få løst op for nogle af de vanskeligheder, kulturarvsinstitutioner altid vil støde på, når der skal deles indhold og værktøjer.

Europeana Research

Vores andet pilotprojekt er også i regi af Europeana Cloud – en forskningsplatform. Europeana Research er en service for forskere inden for humaniora og socialvidenskab, der her kan gøre brug af data, indhold og redskaber og bidrage med ny forskning til platformen. Målet er at bruge fælledprincipperne på en service til en specifik brugergruppe – forskere. Den bagvedliggende idé er, at mange indholdsproducenter, der er bekymrede for kommerciel brug af deres indhold, gerne vil stille indhold til rådighed for forskning. Dette pilotprojekt skal give os en bedre forståelse for de problemer, der møder indholdsproducenter, når de gør indholdet frit tilgængeligt for en prædefineret brugergruppe, og kan måske føre til, at flere mennesker og organisationer vil overveje at bidrage med deres indhold. Vi vil undersøge, hvordan det er muligt at frigøre indhold til forskere; indhold som fx store tekstsamlinger, der ikke tidligere har kunnet gøres tilgængelige. Dette vil lægge grunden til opbygningen af et forskningsfællesskab, der vil understøtte The European Research Area⁹, baseret på principperne for en kulturel fælled.

Europeana Creative

Det sidste pilotprojekt er en platform for kulturturisme og er del af Europeana Creative, der blev sat i gang i februar 2013. Kulturarvsorganisationer og udviklere samarbejder med turismesektoren og kommercielle firmaer om at se på genbrug af indhold, så turister kan finde informationer om steder, monumenter og mennesker. Dette kan potentielt forbedre de deltagende institutioners synlighed i offentligheden og deres relevans på nettet. I forbindelse med dette pilotprojekt er det kun bidragsydere, der på forhånd er fortrolige med at arbejde på denne måde, som vil blive kontaktet.

Nu hvor Europeana Cloud og Europeana Creative begge er igangsat, er vi på vej til at transformere det, der indtil nu har været en rent teoretisk diskussion, til praktisk udnyttelse af fælledtankegangen. Vi vil utvivlsomt møde udfordringer og problemer, vi ikke har forudset,

men vi vil lære og tilpasse os, idet vi holder fast i vores målsætning om at gøre kulturarven frit tilgængelig for offentligheden. Vi lover at stå fast og udvikle vores fælled, opfordre folk til at bruge den, lege med den, eksperimentere med den og passe på den på vegne af alle europæere, både i dag og i fremtiden.

Artiklen er skrevet i samarbejde med Beth Daley, PR & Editorial Officer, Europeana.

-
- 1 I den oprindelige version af artiklen benyttes begrebet 'a cultural commons'. Commons-begrebet er vanskeligt at oversætte til dansk i hele sin nuancerighed, men i ordets bogstavelige forstand kan en commons fx betegne et stykke offentligt tilgængeligt parkland, som på dansk ofte betegnes 'en fælled'. Jeg har valgt at benytte dette ord igennem antologien (red.)
 - 2 Europeana åbner hele sit datasæt for genbrug, <http://pro.europeana.eu/problog/-/blogs/1283832>
 - 3 Europeana Linked Open Data (LOD), <http://pro.europeana.eu/linked-open-data>
 - 4 <http://arxiv.org>
 - 5 <http://www.library.manchester.ac.uk/aboutus/locationsandopeninghours/learningcommons/>
 - 6 <http://library.illinois.edu/ugl/lc>
 - 7 Formuleret af Europeana Network Officers, 2012.
 - 8 The European Commission Directorate General for Communications Networks, Content & Technology <http://ec.europa.eu/dgs/connect/en/content/dg-connect>
 - 9 European Research Area, Europakommissionen, http://ec.europa.eu/research/era/index_en.htm

Referencer

- Berger, Jake, *Digital Public Space: Turning a Big Idea in to a Big Thing*, 14. oktober 2011, konsulteret 25. marts 2013. http://www.bbc.co.uk/blogs/bbcinternet/2011/10/digital_public_space_idea.html
- Edson, Michael, *Imagining a Smithsonian Commons*, 2009, Smithsonian Institution, 31. marts 2009, konsulteret 25. marts 2013 <http://www.slideshare.net/edsonm/cil-2009-michael-edson-text-version>.

- Europeana Network Officers, *A Cultural Commons for Europe: Discussion Paper*, marts 2012, konsulteret 25. marts 2013. [http://www.pro.europeana.eu/documents/858566/0/Cultural + Commons](http://www.pro.europeana.eu/documents/858566/0/Cultural+Commons).
- Hess, Charlotte; Ostrom, Elinor (Eds), *Understanding knowledge as a commons: from theory to practice*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2007.
- Hess, Charlotte, 'Mapping the Commons', 12th Biennial Conference of the International Association for the Study of the Commons, University of Gloucestershire, 14.-18. juli 2008.

GLAMOURØS remix

Åbenhed og deling for kulturinstitutioner

MARTIN VON HALLER GRØNBÆK,
ADVOKAT, PARTNER I BIRD & BIRD

Creative Commons er et alternativ til traditionel copyright, der tilbyder ophavsmænd og rettighedshavere et sæt enkle og fleksible redskaber til at definere, hvordan deres værker må deles og genbruges. For kultursektoren åbner det nye muligheder for at eksponere indhold og ansøre til, at det bliver delt og genbrugt på nettet. Med juridisk ekspertise fører Martin os gennem Creative Commons' baggrund, historie og muligheder.

En uåbnet skat

Værdien af kultur er direkte proportional med, hvor mange mennesker, der oplever den. Enhver kulturinstitutionens mål må være at så meget af den viden, som institutionen besidder, tilgås af så mange mennesker som overhovedet muligt. Hvad enten der er tale om kunst, data, arkiver, historier eller al anden form for kultur, så er selve essensen af institutionen – udover at samle – at udbrede så meget som overhovedet muligt.

Kultur forbruges dog ikke kun passivt. Kultur er levende og allermest i live, når den opleves i fællesskab, deles mellem borgerne i et samfund, og giver anledning til, at der skabes mere kultur. Kulturinstitutioner kigger ikke kun bagud, men bidrager i lige så høj grad fremadrettet ved at skabe det grundlag, som dagens og fremtidens kultur, demokrati, økonomi og alle andre aspekter af samfundet bygges på.

Enhver kulturinstitution bør derfor altid tilstræbe mest mulig åbenhed, forstået således, at flest mulige mennesker kan få lettest mulig adgang til institutionens indhold. Samtidig bør kulturinstitutionen tilstræbe, at det åbent tilgængelige indhold i videst muligt omfang deles, beriges og videreudvikles af brugerne, hvad enten disse er borgere, studerende, forskere eller kommercielle aktører.

Indhold, der er digitaliseret og kan tilgås online via internet er i sin natur og i sit udgangspunkt åbent og delbart. Stewart Brands nu kendte udsagn "Information wants to be free" beskriver i al sin enkelhed, at digitaliseret indhold kan kopieres og distribueres med omkostninger, der marginalt går mod nul.¹ For en kulturinstitution giver digitalisering og internet mulighed for realisering af selv de vådeste drømme om maksimal tilgængelighed og eksponering overfor det størst mulige antal brugere.

Hvorfor har danske kulturinstitutioner så ikke omfavnet mulighederne for at åbne op for sine digitale gemmer og stille dem til rådighed for publikum til deling? Det er der jo mange årsager til, og de fleste består i virkeligheden af dårlige undskyldninger. Udover at meget indhold er "rettighedsdefekt", således at det ikke kan stilles til rådighed på åbne vilkår, så har kulturindustrien og dens politikere fortsat ikke forstået, at åbenhed og deling i høj grad ikke blot understøtter formålet med institutionerne og kulturpolitikken, men også giver mulighed for forretningsmæssige indtægter og besparelser.

Tilstedeværelsen af internetopkoblede computere giver i dag alle adgang til værktøjer, der ikke blot kan tilgå digital information, men også i høj grad ændre, tilføje, nyudvikle, modificere og forbedre digitalt indhold. Samtidig med at disse digitale værktøjer er blevet allemands-eje, og de yngre generationer nærmest betragter sådanne værktøjer til fx redigering af lyd, video, billeder og tekst som forlængelser af deres egen intelligens, er det blevet en naturlighed at modificere kulturelt indhold og at udtrykke sine politiske, kunstneriske, og i det hele taget kreative holdninger derigennem.

Remix er kulturens natur

Denne “remix-kultur” finder udtryk i videoer på YouTube, mash-ups af photos fra Flickr, online encyklopædien Wikipedia og i det utal af personlige blogs, hvor ‘amatører’ i ordets egentlige betydning udtrykker deres holdninger og kreativitet.² Remix-kulturen er udtryk for en helt naturlig og menneskelig trang til at bygge videre på, hvad andre har skabt. Som sådan er remix udtryk for kulturens helt basale, sociale natur.

Remix har tidligere været hæmmet, dels på grund af begrænsninger i relation til værktøjer og tilgang til indhold, som den analoge verden var udtryk for, dels på grund af et utal af begrænsende lovgiver, som tager udgangspunkt i, at kultur ikke bør deles uden den enkelte skabers eksplicitte tilladelse. Selvom disse regler, særligt ophavsretten, fortsat indskrænker remix-kulturen på det private marked, er der ingen grund til, at det samme skulle være tilfældet for så vidt angår kulturinstitutioner. Her er forretningsmodellen jo ikke, at der skal tjenes penge på salg af kopier af de enkelte værker og på at opretholde streng kontrol hermed.

Udfordringen for kulturinstitutionerne er imidlertid, at det indhold, som man er i besiddelse af, kun er frit tilgængelig og kan deles, dels hvis de rettighedshavere, som institutionen har erhvervet indholdet fra, giver tilladelse hertil, dels hvis man selv tillader det, når der er tale om indhold, som institutionen har de fulde rettigheder til. Hvor der er klare begrænsninger i relation til det første eksempel, eftersom kulturinstitutionen ikke blot kan ændre rettighederne i forhold til dem, som man allerede har erhvervet, så forholder det sig anderledes med mulighederne i det andet tilfælde. Kulturinstitutionen kan nemlig godt, hvis de ellers ønsker det, beslutte sig at åbne op for sit indhold og give brugerne mulighed for at dele det. [1]



[1] Martin von Haller Grønbæk introducerer Creative Commons-systemet på Sharing is Caring 2011.

Free Culture-bevægelsen

Creative Commons har sine rødder i Free Culture bevægelsen, der opstod i midten af 1990'erne i forbindelse med, at udbredelsen af internet for alvor tog fart. Det er værd at huske på, at i forbindelse med etableringen af the World Wide Web og udbredelsen af de første browsere var ideen ikke, at en browser primært eller nærmest alene skulle bruges til at kunne tilgå websider, altså kun at kunne "se og læse", hvad der var på disse sider. De første webbrowsere var beregnet til både at læse og skrive. The World Wide Web blev således

oprindeligt set som et “read/write web”. For eksempel gav de første udgaver af Mosaic browseren brugeren mulighed for også at skrive og ændre på de sider, som man fik adgang til.

Det var først senere, og i særdeleshed i forbindelse med den stigende kommercialisering af the World Wide Web, at browseren primært blev et vindue til traditionel konsumering af indhold. I den forstand var browseren – og er det fortsat i dag – primært et alternativ til en fjernsynsskærm, dog med betydelig mere interaktivitet i relation til mulighederne for at klikke på forskellige hyperlinks og give feedback ved at skrive i blanketter. Og de websider, som man besøger, er fortsat som udgangspunkt uforanderlige og kontrolleres af den ejer, som har etableret websitet.

De første fortalere for Free Culture var primært motiveret af en så fjendtlig tilgang til det eksisterende rettighedsregime, at man helt ønskede at afskaffe ophavsret. En tilsvarende holdning kendes fra Richard Stallman, der i forbindelse med etablering af Free Software Foundation (forgængeren for open source software) havde som ideologisk mål helt at afskaffe ophavsretten på computerkode.

En så radikal tilgang til ophavsret viste sig dog ret hurtigt at være udtryk for utopisk ønsketænkning. Dels kan man i høj grad diskutere, om ophavsretten ikke har sin klare berettigelse, uanset at information i dag primært findes i digital form og distribueres via internet. Dels har det også vist sig, at den relativt lille gruppe af industrier, hvis forretningsmodeller er helt afhængige af stærk ophavsretlig beskyttelse, har så stærk en fælles interesse og er villig til at bruge så mange penge, at deres lobbyvirksomhed umuliggør radikal reformation af ophavsretssystemet.

Denne erkendelse kom den amerikanske juraprofessor Lawrence Lessig også til. Han konkluderede, at der skulle andet til, hvis man ville muliggøre frigørelsen af det potentiale ved åben adgang til og deling af kulturelt indhold, som han og de fleste mennesker, der ikke tilhører den traditionelle medie- og kulturindustri, var overbeviste om var til stede. Lessig foreslog, at man på samme måde som i forbindelse med

open source software skulle finde en løsning, der ikke fornægtede det ophavsretlige system, men netop byggede på det. Han foreslog et “hack” på systemet på samme måde som Richard Stallman havde gjort med free software. Et hack forstået ikke som en ulovlig og ondsindet indtrængen i andre computersystemer, men som en smart løsning på et problem, som netop er den oprindelige og oprigtige betydning af ordet hacking.

Løsningen var, og er, at give skaberen eller rettighedshaveren af indhold mulighed for at åbne op for tilgangen til indholdet og til at lade det blive delt – ikke ved at tvinge ham til det via ændring af ophavsretsloven, men ved at lade ham gøre det via hans frivillige licensering af indholdet. Således blev Creative Commons licenserne udtænkt på samme måde som open source licenser.

Creative Commons systemet

Tanken bag Creative Commons var således, at der ad frivillighedens vej skulle skabes en kreativ fælled, som kunne benyttes af alle, ikke kun til egen afbenyttelse, men også til videreudvikling og forbedring. Den kreative fælled skulle ses i modsætning til den fælled, der ellers blev udsat for en “tragedie” i den fysiske verden, da bønderne lod den overgræsse i en sådan grad, at der til sidst ikke var noget at dele.³ I modsætning til den fysiske fælled udsættes den digitale fælled dog ikke for samme fare for “overgræsning”. Digital information er jo netop kendetegnet ved, at en persons anvendelse af en kopi ikke forhindrer andre i at anvende andre kopier. Misbrug kan således pr. definition ikke finde sted. Udfordringen ligger imidlertid i at give skaberne af det digitale indhold et incitament til at åbne op og dele det på den kreative fælled.

Creative Commons er et sæt værktøjer, der gør det muligt for skabere af indhold at dele det med andre via internet. Disse værktøjer er Creative Commons licenserne, der i princippet fungerer ligesom alle andre former for licenser baseret på skaberens ophavsret. Skaberen, eller ophavsmanden, har i henhold til ophavsretten eneret til at bestemme,

hvorledes andre kan anvende dennes værker. Det er licenserne, der udstikker betingelserne for, hvorledes andre kan anvende værkerne.

Creative Commons licenser handler alene om ophavsret og ikke om de andre immaterielle rettigheder, såsom varemærker og patenter. Hvis man således har udgivet et værk under en Creative Commons licens, har man derved slet ikke taget stilling til, om andre måtte bruge eventuelle varemærker, som man har skabt, og som har kommerciel betydning i forbindelse med værket. Udgangspunktet er, at andre ikke må bruge sådanne varemærker, og at der så skal kræves en særskilt licens eller tilladelse hertil, hvis dette er tilfældet.

Creative Commons er baseret på stærk ophavsret. Uden ophavsret, ingen licenser. Og uden stærk ophavsretlig beskyttelse vil ingen licenser kunne håndhæves i forbindelse med en retssag, der måtte udspringe af, at en person misbruger et Creative Commons værk og går uden om den tilladte anvendelse i en Creative Commons licens. Dette forhold til ophavsret betyder også, at Creative Commons ideen fuldt ud er baseret på frivillighed. En skaber er aldrig tvunget til at frigive sit værk under en Creative Commons licens. Det er kun en beslutning, der tages, hvis dette giver mening for den enkelte skaber. Men hele ideen bag Creative Commons er naturligvis, at det ofte for langt de fleste skabere faktisk vil give mening at gøre sit indhold åbent og dele det med andre, hvorfor man så gennem Creative Commons har værktøjer til at gøre dette let og elegant.

Hvis der er tale om en "tvang" i forbindelse med Creative Commons, så vil den alene bestå i, at en skaber af markedsmæssige årsager vil være "tvunget" til at dele dette indhold. Det er håbet for folkene bag Creative Commons, at der med tiden vil opstå et så stort marked for åbent og deleligt indhold, at dette vil "tvinge" særligt virksomheder baseret på traditionelle "lukkede" forretningsmodeller til at forsøge sig med Creative Commons licenser for noget af deres indhold. Ligeledes er det håbet, at mere og mere tilgængeligt indhold på Creative Commons licensvilkår vil få øjnene op hos kulturinstitutionerne for, at man bliver nødt til at åbne og dele sit indhold, hvis man vil have dette udbredt og benyttet af den brede offentlighed.

Alle Creative Commons licenser er forsøgt udfærdiget, således at de opfylder behovet for at være fleksible, transparente og tilgængelige. Flexibiliteten består i, at skaberen af værket kan sammensætte licensen på lige netop den måde, som passer den pågældendes ønsker og forretningsmodel. Kravet om transparens betyder, at Creative Commons licenserne skal være lette og gennemskuelige at forstå for brugerne, således at disse umiddelbart kan tilgå og anvende Creative Commons indhold fx uden at skulle konsultere advokater forinden. Endelig består ønsket om tilgængelighed i, at Creative Commons licenseret indhold let skal kunne tilgås på internet. Tilgængelighed i den forstand er ikke blot, at indholdet let kan downloades, men i lige så høj grad, at det let kan findes. Creative Commons licenserne tilknyttes således et digitalt indhold på en måde, som betyder, at indholdet tilføres såkaldte meta-data, der muliggør søgningen på forskellige licensvilkår på de fleste søgemaskiner på internettet, for eksempel Google.

Ret og rimeligt

Det afgørende for Creative Commons tankens succes er, at licenserne opfattes som fair. Rimelighed opfattes i den forstand ikke blot som et konstant forsøg på at inkorporere kravene til fleksibilitet, transparens og tilgængelighed i selve licensvilkårene, men også at søge den rette afvejning mellem på den ene side skabernes behov for en vis kontrol med deres indhold, også når dette i vidt omfang gives frit under Creative Commons licenser, og brugernes berettigede forventning om at kunne anvende Creative Commons licenseret indhold på alle de måder, der opfattes som ret og rimeligt i forbindelse med moderne brug af internet, computere, tablets osv. Afvejningen søges konstant opnået via løbende revisioner af Creative Commons licenserne. En løbende revision af licenserne foregår via en helt åben proces, hvor alle interessenter opfordres til at deltage. I slutningen af 2013 blev version 4 af licenserne vedtaget.

Alle Creative Commons licenser giver visse basale rettigheder til brugerne. Hvis man ikke kan acceptere, at ens brugere får disse ret-

tigheder, skal man ikke vælge at lade sit indhold licensere under en Creative Commons licens. Alle brugere får ret til at kopiere værket, videredistribuere det, gøre det tilgængeligt for offentligheden og at ændre værket på en sådan måde, som måtte være nødvendigt for at overføre værket fra et teknisk medie til et andet. Samtidig gælder det for alle licenser, at brugeren skal overholde visse regler. Brugeren må således ikke anvende værket på anden måde end den, som licensen giver ret til, idet skaberen således opretholder alle rettigheder til anden form for anvendelse. Brugeren skal altid sørge for at opretholde angivelsen af, hvem der har ophavsretten på det værk, som brugeren får adgang til og fx videredistribuerer. Brugeren skal også altid sørge for, at der på de værker, som videredistribueres, er et link til den oprindelige Creative Commons licens, således at den nye modtager af værket også kan se, hvordan reglerne for anvendelsen af værket er. Og så må brugeren naturligvis ikke ændre på vilkårene for licensen, hverken i forhold til sig selv eller i forhold til andre. For alle Creative Commons licenser gælder således, at ophavsmanden beholder sin ophavsret. Der sker ikke nogen overdragelse af ophavsretten til brugerne i forbindelse med anvendelse af Creative Commons licenser.

Creative Commons licenserne har også den fordel, at de er globale, forstået på den måde at selvom der måtte være Creative Commons licenser på lokale sprog, så gælder hovedreglerne for alle Creative Commons licenser, og når et værk er frigivet under en Creative Commons licens, kan det anvendes overalt i verden på de pågældende licensvilkår. Creative Commons licenser er gældende så lang tid, der er ophavsret på det pågældende værk. Det siger sig selv, at når der ikke er ophavsret længere, så er der heller ikke behov for en Creative Commons licens, da værket så er i det offentlige domæne. Dette betyder imidlertid også, at Creative Commons licenser ikke er tidsbegrænset på anden måde. Når man har frigivet sit værk under en Creative Commons licens, gælder denne licens i så lang tid, der er ophavsret på værket, og licensgiveren kan ikke tilbagekalde sin licens. Som bruger af et Creative Commons licenseret værk kan man således være sikker på, at man kan bruge det uden at risikere, at skaberen får "kolde fødder" og vælger at tilbagekalde licensen. Licensen er således uigenkaldelig.

Ophavsmanden bestemmer

Creative Commons licenserne har den fleksibilitet, at de på enkelte, væsentlige områder kan sammensættes med forskellige vilkår, der lige netop passer ophavsmandens ønsker og forretningsmodel. Man kan således vælge som licensgiver, om man ønsker at blive navngivet i forbindelse med værket eller ej.⁴ Man kan også vælge, at der kun må ske ikke-kommerciel anvendelse af ens værk. Endelig kan man give mulighed for, at ens værk også kan danne grundlag for afledte værker, og at man som bruger, der således har fået lov til at lave afledte værker, også skal frigive sine afledte værker under den samme Creative Commons licens, hvis man videregiver disse.

Muligheden for at sondre mellem kommerciel og ikke-kommerciel anvendelse giver ofte anledning til spørgsmål. Som udgangspunkt er sondringen mellem kommerciel og ikke-kommerciel anvendelse dog ret ukontroversiel. Hvis man som privatperson ønsker at bruge et Creative Commons licenseret foto på sin private weblog, hvis man som forsker ønsker at bruge Creative Commons licenserede data i sin forskning, hvis man som en NGO ønsker at bruge Creative Commons licenseret musik som led i en kampagne, falder denne brug klart inden for ikke-kommerciel anvendelse. Ønsker man omvendt som virksomhed at benytte Creative Commons licenseret materiale som led i en salgsbrochure, ønsker man som musiker at indspille Creative Commons licenserede kompositioner og tjene penge på musikalget, eller ønsker man til en biografi eller en tv-station at vise Creative Commons licenserede dokumentarfilm mod adgangs- eller licensbetaling, så er der klart tale om kommerciel brug af materialet. I erkendelse af at der bestemt er gråzoner, bruger Creative Commons organisationen en hel del tid på at udforske, hvad der skal forstås ved kommerciel kontra ikke-kommerciel anvendelse, og i forbindelse med udarbejdelsen af version 4 af Creative Commons licenserne var der en voldsom diskussion om, hvorvidt selve sondringen i det hele taget skal udelades. Resultatet blev, at sondringen opretholdtes.

Ophavsmandens eneret omfatter også retten til at lave afledte værker. Creative Commons licenserne skaber en mulighed for at give sine

brugere ret til at lave afledte værker, og netop denne ret er ofte af afgørende betydning for at nå formålet med at give adgang og dele sit indhold. Hvis ikke brugerne får ret til at lave afledte værker, vil det i langt de fleste tilfælde ikke være muligt at lave mash-ups, forbedringer og andre ting, der bidrager til den kreative fælled.

Hvis man således har givet sin bruger ret til at lave modifikationer af ens værker netop for at sikre udvidelse af den kreative fælled, er det naturligt at man ønsker, at også modifikationerne bliver en del af det Creative Commons licenserede værk. For at sikre at værket forbliver samlet som en enhed, der kan licenseres på samme vilkår, kan man gøre licensvilkåret om ret til at lave afledte værker betinget af, at brugeren stiller de afledte værker til rådighed for sine brugere på samme vilkår som det oprindelige værk. Denne betingelse om “del på lige vilkår” (eller “share alike” på engelsk), er fundamentalt den samme som bestemmelsen om “copyleft” under mange open source licenser. Det er vigtigt at understrege, at “share alike” kravet kun gælder, hvis man som bruger vælger at videredistribuere sine modifikationer. Der er således ikke noget krav om, at alle modifikationer man foretager stilles til rådighed for alle andre, blot man holder disse modifikationer for sig selv. Det er kun når der videredistribueres, at kravet om at dele på lige vilkår bliver aktuelt, og i så fald alene i forhold til de personer, som man vælger at videredistribuere til.

Anvendelse og udbredelse af Creative Commons

Som skaber – eller som den kulturinstitution, der har rettighederne til at disponere over indhold – kan man vælge at kombinere en Creative Commons licens med de forskellige vilkår. Der er således en hel del forskellige kombinationsmuligheder, og man skal som kulturinstitution naturligvis grundigt overveje, hvilke vilkår der er nødvendige for at opnå det, som man ønsker, og hvilke måske direkte vil medvirke hertil. Når man har truffet et valg, er det meget enkelt at tilføje licensvilkårene til værket. Da værket stort set altid foreligger i digital form, besøger man et Creative Commons website, hvor der vil være en online licensvælger. Ved at klikke sig frem kan man sammensætte den rigtige licens.

De valgte licensvilkår genereres herefter i HTML eller andet format, som kan “klippes og klistres” eller på anden måde inkorporeres i den digitale fil, eller placeres på websider, som besøges i forbindelse med tilgang til værket. Samtidig generes der en lille grafikfil, hvor licensvilkårene kort præciseres via små piktogrammer.

Med disse piktogrammer kan en potentiel bruger af Creative Commons licenseret indhold meget let skabe sig et overblik over, hvorledes indholdet må benyttes. Må det benyttes kommercielt, kan der laves afledte værker, osv.? Ved at klikke på grafikfilen med piktogrammerne vil man komme hen til en mere udførlig, men stadig let forståelig beskrivelse af licensvilkårene. Og hvis man endelig vil læse de helt nøjagtige og mere juridisk formulerede licensvilkår igennem, kan man klikke sig videre hertil. Endelig vil licensvilkårene blive knyttet til det digitale værk på en sådan måde, at man på de fleste store søgemaskiner, for eksempel Google, kan specificere sin søgning således at man kun leder efter værker, som kan anvende under en Creative Commons licens med de vilkår, som man ønsker.

Alt i alt giver Creative Commons licenserne unikke muligheder for på en let og elegant måde at tilknytte licensvilkår til indhold, således at man som bruger på enkel og overskuelig vis kan tilgå materialet. Creative Commons licenser sikrer således, at brugerne kan benytte materialet lovligt og uden at komme i konflikt med ophavsretten. Da Creative Commons licenserne er baserede på internetteknologi, er der langt større mulighed – netop i det enorme ocean af information og indhold på internettet – for at finde frem til lige netop dét indhold, der kan bruges på lige netop dén måde, som man ønsker.⁵

Creative Commons er i dag de facto standarden for licensering af åbent indhold. Der findes internationale udgaver af licensen i snart 130 lande, og licensens juridiske holdbarhed og markedsmæssige og politiske anerkendelse er ubestridelig. Creative Commons licenser anvendes af EU, den amerikanske regering, store virksomheder som Maersk og et utal af NGO'er og kulturinstitutioner verdenen over.⁶

Som udgangspunkt er Creative Commons ikke et mål, men et middel. Creative Commons er imidlertid som licensværktøjer et middel mod det mål, som burde ligge lige til højrebent for danske kulturinstitutioner, nemlig at stille så meget indhold som overhovedet muligt til rådighed for offentligheden, ikke kun den danske, men for mennesker i hele verden, på så åbne vilkår som overhovedet muligt.

-
- 1 http://en.wikipedia.org/wiki/Information_wants_to_be_free
 - 2 Se fx <http://www.flickr.com/groups/mashups/>
 - 3 Se http://en.wikipedia.org/wiki/Tragedy_of_the_commons
 - 4 Dette er dog ikke nødvendigvis muligt under europæisk ophavsretslovgivning, da navngivelse er en del af de såkaldte moralske rettigheder.
 - 5 Creative Commons kan også anvendes, hvis man som kulturinstitution ønsker at stille indhold til rådighed på så frie vilkår som overhovedet muligt, altså at man overhovedet ikke ønsker nogen restriktioner i forbindelse med indholdet. Det kan for eksempel være, hvis man overhovedet ikke ønsker nogen som helst form for association med indholdet, da man af PR-mæssige årsager betragter det som problematisk, hvis indholdet efterfølgende benyttes i en sammenhæng, som man ikke ønsker, eller hvis indholdet modificeres på en måde, som man ikke markedsføringsmæssigt ønsker at blive associeret med. I så fald giver Creative Commons mulighed for at stille indhold, der som udgangspunkt jo stadig er underlagt ophavsret, til rådighed på vilkår, der er så tæt på det offentlige domæne, som lovgivningen overhovedet måtte give mulighed for. I så fald kan man vælge den såkaldte Creative Commons public domain dedication license eller CC0, som denne licens også kaldes.
 - 6 Inden for kulturområdet findes der eksempler på Creative Commons websiden <http://wiki.creativecommons.org/GLAM>

Mod en fælles dansk infrastruktur for samlingshåndtering og formidling

HENRIK JARL HANSEN, CHEFKONSULENT
OG PROJEKTLEDER FOR FÆLLES
MUSEUMS-IT, KULTURSTYRELSEN

CHRISTIAN ERTMANN-CHRISTIANSEN,
AFDELINGSLEDER PÅ DET KONGELIGE BIBLIOTEK

I Danmark arbejdes der på at bygge et fælles system til at registrere danske kunst og kulturhistoriske samlinger. Centralt står behovet for en velfungerende og opdateret infrastruktur, der gør det nemt og enkelt at skabe overblik på tværs af de danske museers samlinger, og at genbruge data i institutionernes egne it-miljøer samt i regi af Europeana. Men som Henrik og Christian fortæller, er processen mod større enkelhed og brugervenlighed ofte kompleks.

Infrastruktur lyder ikke nødvendigvis som det mest inciterende nøgleord, men det er helt essentielt for denne artikel, der har fokus på et nyt samlingsregistreringssystem til de danske museer. Som ved andre infrastrukturprojekter er målet forbedring, og udgangspunktet det eksisterende. Netop det eksisterende er både en force og en begrænsning for dette projekt med arbejdstitlen Fælles museums-it (FMIT). Det er et komplekst projekt, og det er her kun muligt at give en generel introduktion.

Opgaven

FMIT blev i 2011 igangsat af Kulturministeriets departement med Kulturstyrelsen som tovholder. Udgangspunktet var anbefalingerne fra en tværmuseal arbejdsgruppe og et konsulentfirma, og udviklingsprojektet gennemføres med et andet konsulentfirma som rådgiver.¹

Målet kan beskrives således: Når det nye fælles samlingsregistreringssystem tages i brug i 2016, er der sket en konsolidering og en modernisering af de centrale registre og de statslige museers registreringssystemer. Grundlaget vil være en ny fælles begrebs- og datamodel, og en ny fælles database med tilhørende applikationer og snitflader til relevante tjenester. Museerne har været inddraget i moderniserings- og konsolideringsarbejdet.

Infrastrukturen skal bl.a. sikre det nationale overblik over de danske museers samlinger af kunstværker og kulturhistoriske genstande i langt højere grad, end det er muligt i dag. Strukturen skal samtidig understøtte digitale arbejdsprocesser, genbrug af data til institutionernes egne it-miljøer, og facilitere indberetning til den europæiske kulturportal Europeana. Hermed lever løsningen bl.a. op til Europakommissionens henstilling om digitalisering og online adgang til kulturelt materiale og digital opbevaring, Kulturministeriets digitaliseringsstrategi og den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi.²

Status

På nuværende tidspunkt (ultimo 2013) nærmer den første projektfase sig sin afslutning. Forude venter selve udviklingen af det nye system. Det er derfor for tidligt at beskrive, hvilke elementer det kommer til at bestå af, og hvilke teknikker der vil blive anvendt. Udgangspunktet er dog at fortsætte styrelsens linje med anvendelsen af open source og serviceorienteret it-arkitektur.

På brugersiden planlægger vi at arbejde med et antal profiler, der tilpasses forskellige typer af museer og samlinger. Det skal sikre, at

brugerne primært ser de felter og data, der er nødvendige for netop deres aktuelle behov.

Den individuelle tilpasning udfordrer naturligvis muligheden for at foretage fyldestgørende søgninger på tværs af det registrerede. Der skal findes en balance mellem de to hensyn.

Det eksisterende som udgangspunkt

Museerne skal på samme tid varetage opgaven som indsamler og forvalter af vores kulturelle arvegods, og definere deres rolle og rettigheder i det omgivende samfund. Også som forvalter af den digitaliserede og den digitale kulturarv er der udfordringer. Det er meget store datamængder, der skal varetages; de er forskellige og spænder vidt. Med et fælles samlingsregistreringssystem, der skal bygge bro over de eksisterende systemer og samtidig understøtte nye muligheder, mangedobles denne udfordring.

Udgangspunktet for FMIT er, at systemet skal kunne rumme alle data fra de samlingsregistreringssystemer, museerne anvender i dag, hvad enten indholdet er digital kunst eller jordprøver fra en arkæologisk udgravning.

De nuværende systemer er Kulturstyrelsens vidt udbredte Regin (til kulturhistorie og kunst), Nationalmuseets GenReg, der eksisterer i flere samlingsafhængige versioner, og Statens Museum for Kunsts CollectionSpace, et open source system, som museet selv er med til at udvikle i samarbejde i et internationalt konsortium.³ Billedet fuldendes af de arkæologiske museers MUD og af The Museum System, som enkelte danske kunstmuseer anvender. Endelig er der andre systemer, der hver især kun benyttes af et enkelt museum.

Også registreringstraditionerne er forskellige. Kunstmuseerne tager udgangspunkt i kunstværket, Nationalmuseet i den enkelte genstand, mens Regin har afsæt i museumssagen.

Det har derfor været en kompleks opgave at udforme en fælles begrebsmodel, der skal kunne rumme de eksisterende data. Processen er gennemført i tæt samarbejde med museerne, og arbejdet er endnu ikke helt afsluttet. Foruden at basere sig på de eksisterende modeller henter den nye fælles begrebsmodel inspiration fra internationale standarder som bl.a. SPECTRUM og CIDOC CRM.⁴

Samarbejde som ny norm

Ved revisionen af museumsloven i 1982 blev der taget initiativ til to centrale registre, Det Kulturhistoriske Centralregister og Kunst Indeks Danmark. De blev placeret på de to hovedmuseer, hhv. Nationalmuseet og Statens Museum for Kunst. Alle statslige og statsanerkendte museer blev pålagt indberetningspligt til registrene. Siden er andre systemer kommet til. Det daværende Statens Museumsnævn vedtog i midten af 1980'erne Dansk Museums Dokumentations Standard og udviklede sideløbende registreringssystemet Dansk Museums Index. Standarden blev senere en væsentlig bestanddel af det nuværende Regin, som Kulturarvsstyrelsen satte i søen omkring årtusindskiftet. Nationalmuseet udviklede sideløbende GenReg i sammenhæng med en større ombygning af museet, der nødvendiggjorde en midlertidig udflytning af genstande.

Der har flere gange været taget initiativ til at konvergere og konsolidere de forskellige registre og registreringer, men først med det nuværende initiativ ser det ud til at lykkes. Undervejs synes der at være sket en holdningsændring. Samarbejde er i stigende grad blevet et vigtigt element i museernes digitale arbejde. Ad den vej kan vi bedre håndtere udfordringen med skrøbelige digitale data, stærkt stigende mængder af mediefiler og et voksende antal proprietære filformater. Der er blandt museumsansatte et forståeligt ønske om at kunne fokusere på formidling og genbrug af informationer, frem for at skulle bekymre sig om datas daglige overlevelse i det digitale minefelt.

Registreringshistorikken er også interessant, fordi den er med til at definere kvaliteten for en stor del af de data, der er digitalt registrerede i dag. Mange af dem er konverteret fra analoge kilder, heriblandt de såkaldte blå registreringskort, som fik stor udbredelse på især de kulturhistoriske museer fra midten af 1960'erne. I takt med at de nuværende samlingsregistreringssystemer blev implementeret, er data naturligvis også tastet direkte ind i databaserne.

Set under ét er datakvaliteten i de eksisterende registreringer varierende. Nogle er fyldestgørende, mens andre er sporadiske og svingende i kvalitet. Museerne har derfor en stor opgave foran sig med at opkvalificere de basale data, så de bliver velegnede til tilgængeliggørelse, formidling og til at blive eksponeret internationalt.

Den opgave vil nemlig ikke automatisk blive løftet i forbindelse med FMIT. Fokus i projektet er etablering af den fælles infrastruktur, der som de primære elementer består af en database med tilhørende mediearkiv (Digital Asset Management System eller DAMS) og en placeringsløsning. Dertil kommer snitflader, der giver mulighed for senere tilføjelse af specialiserede moduler og ikke mindst nem import og eksport af data.⁵

Crowdsourcing og samarbejde

Crowdsourcing kan være en af de muligheder, museerne tager i brug for at opkvalificere eksisterende registreringer. Ingen danske museer anvender i dag metoden, men en del har planer om at gøre det.

FMIT udvikles, så systemet understøtter crowdsourcing. Planerne er, at FMIT både skal kunne fastholde berigelser fra forskere og fra publikum, hvis et museum ønsker at benytte sig af muligheden. Det er ikke opgaven her at afdække begrebet crowdsourcing, men blot pege på, at det i dag anvendes med stor effekt af andre. Eksempelvis har Det Kongelige Bibliotek oplevet et stort engagement fra brugerne i forbindelse med projektet "Danmark set fra luften"⁶, ligesom metoden finder stor udbredelse internationalt.

Samarbejde er en afgørende faktor for FMIT, og der har været stor vilje og interesse fra museerne til at deltage i udarbejdelsen af begrebsmodellen og som deltagere i workshops, hvad enten emnet har været placeringsløsning, mediearkiv eller projektets business case. Det er også gennem samarbejde, vi når frem til projektets ambitionsniveau, når det gælder anvendelsen af teknologi og afdækning af andre væsentlige spørgsmål.

Deling af kvalitet

FMIT står nu foran den egentlige udviklingsproces. Først her vil det vise sig, hvilke elementer systemet i praksis bliver sammensat af, og hvordan interaktionen mellem brugerflader, database, placeringsløsning og mediearkiv bliver løst i praksis. Det er også her vi skal sikre, at data kan flyde frit videre til de specialløsninger, museerne eller tredjepart konstruerer til formidling eller andet.

Senest på det tidspunkt bliver det synligt, hvis de bagvedliggende data ikke har tilstrækkelig kvalitet. Det kan selv den bedste infrastruktur ikke skjule, men den kan lette opkvalificeringen. Den gamle sandhed fra computerens barndom "Garbage in, garbage out" gælder stadig, og der er mere perspektiv i at dele kvalitet end det modsatte.

-
- 1 Fælles museums-it. Analyse af museernes centrale registre og forslag til national it-infrastruktur, Devoteam, upubliceret rapport, 2011. Konsulentfirma på udviklingsprojektet er COWI.
 - 2 Se Kommissionens henstilling af 27. oktober 2011 om digitalisering af og onlineadgang til kulturelt materiale og digital opbevaring, Den Europæiske Unions Tidende, L 283/39, 29.10.2011; Kulturministeriets digitaliseringsstrategi 2012-2015, 2012, Kulturministeriet, s. 13; Den digitale vej til fremtidens velfærd. Den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi 2011-2015, Økonomistyrelsen, 2011.
 - 3 <http://www.collectionspace.org/>
 - 4 SPECTRUM – The UK Museum Documentation Standard, Version 3.1, Collections Trust, 2007; CIDOC, The CIDOC Conceptual Reference Model, senest

opdateret 18. januar 2013, konsulteret 24. juli 2013, <http://www.cidoc-crm.org/>

- 5 Vi har endnu datakonverteringen foran os, så vi ved endnu ikke om det lykkes at få alle data på plads i første omgang. Det bliver uden tvivl en stor opgave. Efter planen vil data fra de Regin-brugende kunst- og kulturhistoriske museer blive konverteret, så de er klar, når FMIT bliver lanceret i 2016. Også Nationalmuseet har udtrykt ønske om at komme med tidligt.
- 6 Det Kongelige Bibliotek, Danmark set fra Luften, konsulteret 24. juli 2013, <http://www.kb.dk/danmarksetfraluften/>

Digitalisering og formidling af DR's arkiver

– et innovationsprojekt

TOBIAS GOLODNOFF, PROJEKTLEDER
FOR DRS KULTURARVSPROJEKT

MIRIAM LERKENFELD, WEBREDAKTØR
FOR DANSKKULTURARV.DK

DR's Kulturarvsprojekt er et digitaliserings- og innovationsprojekt, hvis formål ikke blot er at digitalisere den danske kulturarv i form af DR's programarkiver, men også at gøre kulturarven tilgængelig for danskerne. Gennem projektets levetid har DR reduceret digitaliseringspriserne på markedet, skabt en ny digital platform for deling af indhold og været med til at opbygge et netværk, som samarbejder om at finde best practice-modeller for, hvordan DR bedst gør brug af den værdifulde danske kulturarv. Denne artikel beskriver to cases baseret på samarbejde, hvor deling har haft betydning for udvikling og innovation. Det har medført, at DR har fået mere værdi ud af den oprindelige bevilling på 75 millioner kr., som DR modtog i Public service-kontrakten 2007-10 til at digitalisere programarkiverne.

DR's Kulturarvsprojekt er i den interessante og afsluttende fase, hvor der gives flere bud på hvordan den digitale kulturarv kan formidles og bruges via værdifulde samarbejder, der giver den danske befolkning adgang til aktivt at bruge og dele kulturarven.

Projektet spænder bredt, men fokus har altid været på de tre kerneopgaver: digitalisere DR's arkiver, formidle kulturarven og samarbejde på

tværs af kultursektoren, både via redaktionelle indsatser og gennem teknologifællesskaber. Det er dette fokus, der har skabt bæredygtig innovation i forbindelse med digitaliseringsprocessen, så det i dag er lykkedes at digitalisere mere end 70 % af DR's nødlidende programarkiv. Dette er væsentligt mere end de 25 %, som bevillingen oprindeligt lagde op til at dække ved projektets start i 2007. Målet er, at omkring 80 % af arkivet er digitaliseret, når særbevillingen er opbrugt i 2014, og at projektet har affødt en lang række samarbejdsprojekter med kulturarven som omdrejningspunkt.

Case 1 – Samarbejde om formidling og etablering af et teknologifællesskab i kultursektoren

For DR's Kulturarvsprojekt er det dialogen mellem kulturarven og brugeren, som er det bærende element i det formidlingslaboratorium, som DR arbejder på at skabe. I projektet er der et ønske om at åbne for interaktiv brug frem for passivt forbrug, så DR ikke blot giver adgang til så meget data som muligt, men også giver adgang til forskellige former for aktiv brug af kulturarven.

Derfor har DR været med til at etablere et samarbejde med en række offentlige kulturinstitutioner, så man i fællesskab kan udvikle nye måder, hvorpå formidlingen af kulturarven styrkes. Samarbejdet er unikt i dansk sammenhæng og rummer muligheden for at undersøge, hvordan kombinationen af forskellige samlinger kan komme i spil på tværs af hinanden, berige hinanden og bringe forskellige perspektiver ind i formidlingen af den digitale, danske kulturarv. Det konkrete formidlingslaboratorium og samarbejde består som oftest af aktiviteter omkring domænet dansk.kulturarv.dk og mediehåndterings-systemet Cultural Heritage Archive Open System (CHAOS: <http://chaos-community.org/>).

Dansk.kulturarv.dk er et formidlingslaboratorium, men også en søgemaskine, der giver adgang til det digitaliserede indhold, de forskellige institutioner stiller til rådighed. Lige nu er der adgang til mere end 140.000 digitaliserede objekter fra den danske kulturarv,

blandt andet fra Det Kongelige Bibliotek, Statsbiblioteket, Statens Arkiver, Det Danske Filminstitut, Nationalmuseet, Statens Museum for Kunst, DR og KUNSTEN i Aalborg – og der kommer løbende mere materiale til.

Målet med dansk-kulturarv.dk er, at danskerne på længere sigt kan være med til at udvikle deres egne services og skabe nye kontekster, så brugerne selv kan opsøge og undersøge kulturarven i digitale sammenhænge inden for undervisning såvel som underholdning. Det forsøger dansk-kulturarv.dk blandt andet at realisere ved at stille et åbent API til rådighed samt deltage i events som #hack4dk.¹

For at kunne favne de mange formidlings- og digitaliseringsprojekter og de tilhørende tekniske krav, har DR's Kulturarvsprojekt valgt at udvikle en række værktøjer. Kombinationen af det rette indhold og de rette tekniske værktøjer kan skabe et uendeligt antal projekter, der formidler kulturarv til danskerne. Konkrete eksempler på projekter i regi af dansk-kulturarv.dk er mobile apps, workshops, online-udstillinger og events. Dermed udforsker de mange aktiviteter og projekter forskellige former for formidling og brug af den digitale kulturarv.

I dag kan dansk-kulturarv.dk sammensætte data og materiale fra forskellige kilder, og håndtere dette på forskellige platforme og i et ubegrænset antal brugssituationer. DR har i samarbejde med blandt andet Statsbiblioteket, Statens Museum for Kunst, forskningsprojektet LARM Audio Research Archive og KUNSTEN udviklet systemet CHAOS:_, der udvikler sig i takt med teknologien og kan håndtere individuelle, varierende krav fra forskellige samarbejdspartnere.

Lige nu er der flere måder, som partnerne kan vælge at involvere sig på. Involveringen spænder fra at levere data, som er søgbare på dansk-kulturarv.dk, til at deltage eller selv drive større projekter om formidling af kulturarv. Enkelte af partnerne bruger samarbejdet til at udvikle en portefølje af produkter i fællesskab. Det gælder eksempelvis samarbejdet for partnerne i Kulturarv Nord, hvor bl.a. KUNSTEN, Skagens Museum og Nordjyllands Kystmuseum er i gang med at udvikle ti iPhone applikationer. [1]



[1] Ivan Dehn, DRs Arkiver (t.v.) og Lars Ulrich Tarp Hansen, KUNSTEN (t.h.) på konferencen Museums and the web i 2013 for at præsentere samarbejdet omkring danskulturarv.dk og CHAOS:_.

Udover at være et teknisk system er CHAOS:_ et open source kollektiv, hvor partnerne kan benytte den eksisterende teknologi, i det omfang de ønsker. Anvendelsen og de nye kravspecifikationer, der opstår gennem samarbejdet, videreudvikler teknologien og bidrager til den løbende udvikling af systemet. Jo flere, der benytter systemet og videreudvikler på det, desto større optimering og omkostningseffektivitet opnår vi. Derved deler samarbejdspartnere erfaringer med udviklingen, samtidig med de selv drager fordel af de eksisterende funktioner og dem, som andre partnere vælger at finansiere.

Som partner i CHAOS:_ kan man tilgå API'et og gøre brug af forskellige plugins til blandt andet Wordpress og Drupal. Med disse værktøjer kan der for eksempel hentes objekter og samlinger fra danskulturarv.dk, og man kan trække data til eksterne applikationer eller hjemmesider. Det eneste krav er, at indholdet overholder de rettigheder, der er på den pågældende institutions materiale.

Case 2 – Digitaliseringen og samarbejdet med en privat virksomhed

Baggrunden for DR's engagement omkring deling af indhold og teknologi i kultursektoren er digitaliseringen af DR's nødlidende programarkiv. Programarkiverne rummer 478.000 timers radio og 100.000 timers tv og film. Da DR etablerede sin organisation i DR-Byen, kom der et ønske om at gøre produktionsapparatet digitalt og herunder også arkiverne (Femfingerplanen, DR, 1999). I dag er digitaliseringsopgaven fokuseret på industrialiserede eller masse-digitaliseringsmetoder, der sænker omkostningsniveauet, så DR kan digitalisere mest muligt, så billigt og godt som muligt, inden for en given kvalitetsstandard.

Filosofien bag projektet er, at alt i DR's arkiver bliver digitaliseret, da det er billigere at digitalisere alt, end løbende at selekttere hvilket indhold i arkiverne, der skal digitaliseres først. Rækkefølgen af digitaliseringen er derfor tilrettelagt efter hvilke arkivmaterialer, der er mest truet af forvitring. Da flere af de nyere formater er mindre holdbare end de ældre, betyder det, at flere af de nye formater er blevet digitaliseret først.

Et af projektets væsentlige resultater er udviklingen af teknologi og arbejdsprocesser, der har optimeret de forskellige opgaver i forbindelse med digitalisering, så omkostningerne er reduceret markant i forhold til det eksisterende marked. Sammen med det belgiske lyd-digitaliseringsfirma Memnon har DR udviklet nye digitaliseringsprocesser, der har reduceret de internationale markedspriser fra ca. 375 kr. per time til en timepris på under 23 kr. for digitaliseringen af et DAT-bånd.

Igennem et tæt, kontraktuelt samarbejde med Memnon, er det lykkedes DR at udvikle og indføre både interne og eksterne systemer og metoder, der reducerer proceskompleksiteten og fjerner manuelle og fysiske flaskehalse. En metode, der kan betegnes som "transparente bokse".² Her har man, modsat en "black box", en åben outsourcing, hvor begge parter kan udnytte hinandens kompetencer og indsigter forskellige steder i workflowet, frem for at specificere et givent input og output.

Processerne blev udviklet i forbindelse med digitaliseringen af DR's DAT-båndsamling, der rummer mere end 180.000 bånd af to timers varighed. Det var og er til dato verdens største DAT-digitaliseringsopgave, som var nødvendig at påbegynde, da samlingen var truet af forvitring.

Da DR ved projektets begyndelse ikke havde den fornødne hardware eller ekspertise inden for industrialiseret digitalisering af DAT-bånd, indgik DR en aftale med Memnon efter et større EU-udbud. En del af kriterierne for at vinde udbuddet var, at man skulle indgå et tæt samarbejde om at udvikle nye digitaliseringsprocesser. Årsagen til dette var et ønske om, at hele samlingen skulle digitaliseres for 25 kr. per time eller 9 millioner kr. i alt – en target-pris så lav, at den krævede udvikling af nye metoder på markedet.

Ser man på årsagerne til den radikale prisreduktion, skyldes det til dels, at teknologiudviklingen har haft en positiv indvirkning på prisudviklingen, da der løbende er kommet bedre og billigere teknologi på markedet. Men den del, DR selv har indflydelse på, er optimeringen af processerne i samarbejde med Memnon.

Deling genererer værdi

DR's Kulturarvsprojekt er endnu ikke afsluttet, men der tegner sig i projektet et klart billede af, at deling er et væsentligt parameter, hvis man vil lykkes i den digitale kultursektor. I forbindelse med digitaliseringen af DR's arkiver har DR igennem videndeling med andre interessenter, både i DR men også eksternt, skabt ny viden, optimeret metoder og udviklet ny teknologi, som har accelereret digitaliseringen. Desuden har andre internationale broadcastere og AV-arkiver fået del i DR's erfaringer, så de organisationer nu anvender samme processer til digitalisering af deres arkiver, og derved har opnået de samme besparelser som DR. [2]

I projektet har fokus været på at udvikle en åben platform, som kan facilitere formidlingen af den digitale kulturarv. En platform, som alle kulturinstitutioner helst skal kunne anvende til at sikre, at de

digitale samlinger kan berige hinanden på tværs af institutionelle skel, mens de forskellige dele af kultursektoren sammen og hver især får mulighed for at udvikle nye digitale produkter.

Disse produkter kan give brugerne ny og bedre adgang til danskernes fælles historie, så den kan blive rekontekstualiseret i henhold til kulturinstitutionernes individuelle strategier og teknologiske muligheder. Med andre ord er deling af eksempelvis viden, erfaringer, midler og teknologi essentielt, så alle i kultursektoren kan optimere ressourceanvendelsen og undgå parallel udvikling af ensartede systemer.

-
- 1 <http://hack4dk.wordpress.com/> Læs mere i Jacob Wangs artikel s. 178 ff.
 - 2 Golodnoff & Lerkenfeld, 2011.

[2] Uffe Elbæk, daværende Kulturminister, holder åbningstalen ved lanceringen af dansk-kulturarv.dk 19. september 2012 i DR-Byen



CC BY-SA 4.0 DR's Kulturarvsprojekt

Referencer

- Kulturministeriet, Mediepolitisk aftale (Public Service-kontrakt) for 2007-2010, 6. juni 2006, ingen opdatering, besøgt 10. april 2013, <http://kum.dk/Documents/Kulturpolitik/medier/Mediaaftalen/mediaaftale%202007-2010%5b1%5d.pdf>
- Golodnoff & Lerkenfeld, Exploring Cultural Heritage and Value Creation – A Case Study of DR's Cultural Heritage Project, august 2011, besøgt 10. april 2013, <http://issuu.com/lerkenfeld/docs/ma-thesis>
- Femfingerplanen: DR i Ørestaden. Udkast til en arbejdsplan. Udarbejdet af DR, 6. maj 1999.
- Emmanuel Hoog (tidligere President of Ina and FIAT), World call for the preservation of broadcast archives, oktober 2004, besøgt 10. april 2013, www.ccaaa.org/paper_worldcall.html
- For mere information om www.danskkulturarv.dk anbefales hjemmesiderne www.dr.dk/kulturarv samt www.chaos-community.org.

Åbne data i det svenske Riksantikvarieämbetet

LARS LUNDQVIST, LEDER AF INFORMATIONSUDVIKLING,
RIKSANTIKVARIÄMBETET

Riksantikvarieämbetet har i en årrække arbejdet målrettet på at udvikle fælles infrastruktur for den svenske digitaliserede kulturarv, så den kan søges frem, deles og genbruges på nutidige mediepræmisses. Lars fortæller om Riksantikvarieämbetets koordinerende indsats for at sikre en bæredygtig infrastruktur og konsekvent brug af åben licensering af data på tværs af det omfangsrige svenske kulturarvslandskab.

Nye betingelser for varetagelse af kulturarven

Betingelserne og mulighederne for informationsstyring og kommunikation er radikalt forandret efter introduktionen af nye medier og nye teknologier. Nettet gør det muligt for individer og institutioner at dele information og at samarbejde på globalt niveau. Dette udfordrer lokale perspektiver og privilegier, og påvirker traditionelle forretningsmodeller. Hvad der var relevant i tiden før nettet og digitaliseringen, er i mange henseender blevet overflødigt.

Disse forandringer har påvirket den strategiske tænkning i det svenske Riksantikvarieämbetet. Nye medier er ikke bare nye massemediekanaler, de kalder på et nyt tankesæt. Kulturarvsinstitutionernes rolle som formidlere, der forventer at brugerne besøger dem på en seks dage/seks timer basis, er udfordret af et kommunikationsnetværk, der er tilgængeligt 24/7, og som omfatter en bred vifte af informationsressourcer og eksperter indenfor mange områder. Digitaliseringen har ændret brugernes forventninger og adfærd, og samlet set har alt



CC BY 4.0 Lars Lundqvist

[1] Sammenvoksede, forbundne planter.

dette skabt et behov for, at vi tilpasser os til disse forandringer, for at forblive relevante. [1]

I denne artikel vil jeg kort beskrive nogle af de tiltag, vi har gjort hos Riksantikvarieämbetet. Fokus er på åbne data og vigtigheden af at licensere metadata. Det overordnede mål er at facilitere brug og genbrug af digital information til forskning, lokalplanlægning, uddannelse, kreativitet og de kreative industrier indenfor kultursektoren.

Åben kulturarv og det semantiske web

En af Riksantikvarieämbetets opgaver er at stille information om forhistoriske monumenter og historiske bygninger samt museumsin-

frastruktur til rådighed for den svenske kulturarvssektor. Siden 2008 har Riksantikvarieämbetet arbejdet for regeringen med at lede og udvikle net-tjenesten Swedish Open Cultural Heritage (SOCH)¹ – en infrastruktur hovedsagelig for domænerne kulturmiljø og museer. SOCH aggregerer information fra mere end 20 institutioner (5,1 millioner genstande per september 2013), hvilket muliggør søgning på tværs af institutionelle grænser. SOCHs mål er at strømline informationsøgning og, ved at tjene som en åben ressource for applikationsudviklere, at stimulere udvikling af nye applikationer. Riksantikvarieämbetet og SOCH er også nationale aggregatorer for Europeana.

SOCH leverer fundamentet for Riksantikvarieämbetets arbejde med “linked open data”. Vi tror på, at det semantiske web kan afhjælpe besværlighederne ved fragmenterede kulturarvsressourcer, og det er vores mål at erstatte de nuværende ustrukturerede informationsressourcer, som vanskeliggør søgning og brugbarhed, med en infrastruktur bygget på semantiske principper.²

Digitaliseringen forkæler os

Det er ikke nemt at fatte, hvad digitaliseringen af samfundet fører til. Udviklingen går meget stærkt. Det er vanskeligt at forudsige hvad der bliver normen, og hvilke teknologier der er levedygtige nok til at blive implementeret et sted som i Riksantikvarieämbetet. Det er imidlertid ikke en mulighed at sætte sig ned og vente på fremtiden, for den ankommer dagligt. Riksantikvarieämbetet har eksisteret i ca. 380 år og har indtil videre været i stand til at tilpasse sig århundreders samfundsændringer.

Så, her befinder vi os nu: På nettet, hvor vi efterhånden tager en hidtil uset adgang til enorme mængder af information og services for givet, 24/7. Vi bliver alle sammen mere og mere utålmodige, og på en måde forkælede. Opgaver, der for ti år siden tog dage eller uger, kan i dag fuldføres på minutter eller timer.

Vi oplever denne forandring dagligt og lægger ofte ikke engang mærke til den mere. Det sker i vores hverdagsliv såvel som i vores arbejdsliv.

Hvad er digital information

Digital information på nettet er væsensforskellig fra analog information i en massemedie-sammenhæng. Dette vilkår forstås ikke altid fuldt ud i offentlige institutioner, hvad der fra tid til anden skaber ubalance og gnidninger i forbindelse med informationsstyring. Mennesker, der arbejder med informationsstyring, bliver nødt til at forstå hvordan digital information “opfører sig” på nettet:

[2] Information opnår betydning gennem forbindelser.



CC BY 4.0 Lars Lundqvist

- I det øjeblik du offentliggør noget på nettet, mister du kontrollen over det.
- På nettet er grænser lige gyldige, uanset om de er politisk-administrative eller institutionelle.
- Digitale sociale netværk er ved at blive de primære kilder til spredning af ideer og information.
- Mennesker leder efter information på nettet for at løse et problem. Det er sekundært for dem, hvilken institution, der stiller informationen til rådighed. [2]

“Hvis man ikke kan finde det, hvorfor så interessere sig for det?”

Nettet tilbyder enorme mængder af information. Antallet af institutioner, der stiller deres samlinger til rådighed, vokser ligesom mængden af information. Den enorme mængde sider er måske ikke et problem for eksperter, som er velbevandrede i det institutionelle landskab og søger klart afgrænset information. Men for folk udefra, der ikke ved, *hvilke* institutioner har *hvilke* informationer, kan det blive yderst kompliceret.

Det er her, det semantiske web kommer i spil. Dets styrke ligger i det faktum, at det gør kulturarvsinformation tilgængelig, synlig og til at finde, og tillader at det linkes til relaterede data.³

I det lange løb kan dette blive nøglen til at opretholde vores relevans i en digital tidsalder. Som beskrevet i et tweet, jeg så for nogle år siden:

“Hvis dit indhold ikke kan interagere, kan det ikke findes. Hvis det ikke kan findes, hvorfor så interessere sig for det?”

Viden findes andre steder

Åbenhed handler ikke kun om at distribuere information. Det handler også om at være til stede, så man kan interagere og samarbejde

med de mennesker, som ønsker at følge én. Ideelt kan åbenhed gøre det muligt at samarbejde med alle – fagfæller såvel som almindeligt interesserede brugere.

Det er en væsentlig faktor, når der udvikles indhold i vores databaser. Vi må indse, at de sande eksperter indenfor kulturarv og konservering ikke nødvendigvis arbejder i Riksantikvarieämbetet, og at vi formentlig aldrig bliver i stand til at højne kvaliteten og fuldstændigheden af vores indhold uden hjælp fra det omkringliggende samfund.

Et andet væsentligt spørgsmål, og et der er mere relevant for denne artikel, er: Hvordan kan vi nogensinde tilbyde information og services til samtlige vores forskellige målgrupper, såsom forskere, kulturarvsbestyrere, udstillingskuratorer, lærere, etc.? Det er indlysende, at Riksantikvarieämbetet ikke på egen hånd kan imødekomme alle samfundets behov, for vi vil aldrig kunne overkomme at udvikle applikationer og services, der understøtter samtlige vores målgrupper. For det første fordi vi må indse, at udvikling af apps ikke er en af Riksantikvarieämbetets forcer; og for det andet fordi vores kendskab til eksisterende målgrupper og deres behov er begrænset, og vi kan forudsige at stadig flere vil komme til i fremtiden.

Vi må også kigge nærmere på vores rolle som informationsforvaltere. Skal vi virkelig begrænse genbrugen af offentligt finansierede data? Er det vores mission at kontrollere og styre, hvordan folk bruger den digitale kulturarv? Efter min mening er det ideologisk problematisk *ikke* at frigive digitaliseret kulturarv – kulturarv er fællesejede og fælles interesse.

En ny dagsorden: Åbne data

Riksantikvarieämbetet forfølger en strategi, der vil gøre det muligt for os at frigive rådata, så de bliver så genbrugsvenlige som muligt. Da det er vores håb at kunne understøtte flere end blot dem, der arbejder med historisk bevaring, er det vores mål at informationerne også kan bruges til andre formål og af andre brugergrupper. Vores

rolle bliver fokuseret på kvalitet og på udvikling af Riksantikvarie-
ämbetets informationssystem, så det på bedst mulig måde under-
støtter arbejdet i og udenfor kulturarvssektoren. Dette kan ganske
kortfattet udtrykkes således:

Digitalisering hos Riksantikvarieämbetet skal gøre det så nemt som
muligt for så mange som muligt at bruge og genbruge kulturarvsinfor-
mation. Det ultimative mål er at gøre det muligt for enkeltpersoner og
institutioner at dele indhold på tværs af applikationer og hjemmesider.

Den indlysende måde at tilgængeliggøre vore data på er at arbejde
indenfor de retningslinjer, der er gældende for åbne data, som ifølge
Wikipedia kan defineres således:

“Ideen om, at visse data burde være frit tilgængelige for alle til at
bruge og genbruge, som de lyster, uden begrænsninger fra copyright,
patenter eller andre kontrolmekanismer (...). Begrebet ‘åbne data’
vinder tiltagende popularitet i takt med at den offentlige sektor lan-
cerer initiativer med åbne data.⁴

EU-direktivet om information fra den offentlige sektor, der har som
mål at fjerne de barrierer, der hindrer genbrugen af data fra den of-
fentlige sektor i hele EU, understøtter også ideen om at implementere
“åbenhed”. I direktivet påpeges det, at alle institutioner skal stille
deres data til rådighed for genbrug.⁵

Der er god grund til at bruge færre ressourcer på institutionelle, do-
mænespecifikke siloer eller “portaler”. I stedet bør der gøres en større
indsats for at licensere data og udvikle en infrastruktur, der muliggør
effektiv distribution og ubegrænset brug af data. Målsætningen er at
anspore interessenter såsom forskere, byplanlæggere, turistindustrien
og mange andre til at tilgå information udefra gennem deres egne
systemer og applikationer ved hjælp af tekniske brugergrænseflader.

Hvordan kommunikeres “åbenhed”?

Der er tydelige indikationer af, at offentlige institutioner bliver mere og mere generøse med at tillade fri adgang til og genbrug af digitalt materiale. Dette kommunikeres oftest på institutionens hjemmeside og ofte med betingelser, der fx formuleres sådan: “Du må gerne bruge dette billede, men du skal beskrive, hvordan du vil bruge det”, eller “Du må gerne bruge dette billede, men du må ikke fremstille afledte værker”. Denne model virker sikkert fint, når brugerne søger information fra nogle få institutioner. Men det virker ikke, hvis informationerne hidrører fra mange forskellige kilder, fx fra en søgning på tværs af Riksantikvarieämbetet eller Europeana. Hvordan kan brugere og app-udviklere finde ud af, hvordan de må genbruge dette materiale?

For at løse det problem, må betingelserne for brug formaliseres i et maskinlæsbart format. Creative Commons licensering er et bud på en model, der giver rettighedshaveren mulighed for at sætte betingelser for brug af beskyttede værker.

Creative Commons licenser (CC) kan benyttes, når en rettighedshaver ønsker at give brugere ret til at dele, anvende og bygge videre på et copyright-beskyttet værk. Og vigtigst, CC licenser kan gøres maskinlæsbare. CC licenser kan bruges på alle værker med copyright, inkl. bøger, skuespil, film, musik, artikler, fotografier, blogs og hjemmesider. Creative Commons bør ikke bruges på værker, hvis beskyttelse er udløbet, fx værker i det offentlige domæne.⁶

Arbejdet med digitalisering handler ikke blot om at erstatte gamle værktøjer med nye. Forandringen stikker langt dybere. Digitaliseringen har medført nye adfærdsmønstre og nye forventninger i samfundet, og i nogle tilfælde også nye opgaver fra staten. Hver institution må udforske de muligheder, som digitaliseringen åbner op for, og designe en passende strategi. For Riksantikvarieämbetets vedkommende ligger dét at stille hele lageret af information og viden til rådighed via det semantiske web lige til højrebænet, samtidig med at det bidrager betragteligt til at opfylde vores mission.

En særlig tak til Leslie Spitz-Edson for tekstlige forbedringer.

-
- 1 http://en.wikipedia.org/wiki/Swedish_Open_Cultural_Heritage, konsulteret 31. marts 2013.
 - 2 http://en.wikipedia.org/wiki/Semantic_web, konsulteret 31. marts 2013.
 - 3 En interessant vision at udforske er ideen med en “kulturarvsfælled”, sådan som det beskrives af Europeana: <http://pro.europeana.eu/web/guest/cultural-commons>, konsulteret 5. april 2013. Læs mere om emnet i Jill Cousins’ artikel s 132 ff.
 - 4 http://en.wikipedia.org/wiki/Open_data, konsulteret 31. marts 2013.
 - 5 <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/open-data-0>, konsulteret 31. marts 2013.
 - 6 Læs mere om Creative Commons i Martin von Haller Grøn bæks artikel s. 141 ff, samt på <http://creativecommons.org/> og https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons_licenses, konsulteret 31. marts 2013.

Digital kulturarv

Det lange perspektiv og bæredygtighed

JACOB R. WANG, DIGITALISERINGSANSVARLIG,
NATIONALMUSEET

Hvordan sikrer vi bæredygtighed i GLAM-sektoren i den digitale tidsalder? Med afsæt i sit arbejde på Nationalmuseet reflekterer Jacob over, hvordan kulturarvsinstitutioner bedst ruster sig til at imødekomme nye behov og forventninger hos brugerne. Det omfatter at forlade silokulturen og udvikle fælles systemer, satse på få, men gennemtænkte platforme, og aktivt opsøge folk, der kan og vil noget andet med kulturarven, end institutionerne selv har tradition for eller kapacitet til. Jacob fortæller bl.a. om iværksættelsen af Danmarks første kulturarvshackathon #hack4dk, hvor programmører og udviklere opfordres til at hacke kulturarvsdata og indsætte dem i nye, ofte uventede konstellationer.

Opfindelsen og udbredelsen af computere og internettet har givet os en række nye og kraftfulde værktøjer. Værktøjer, som vi i kulturarvs-sektoren bør anvende så bredt og velovervejet som muligt.

Med bredt mener jeg, at digitale værktøjer med fordel kan og bør anvendes inden for (stort set) alle arbejdsområder hos arkiver, biblioteker og museer. Der er derfor behov for kontinuerlig udvikling af vores museale praksisser og de værktøjer, hvormed vi arbejder med henblik på udnyttelse af de muligheder, digitale teknologier byder på.

Med velovervejet mener jeg, at vi naturligvis bør drage nytte af de efterhånden 15-20 års erfaring inden for det digitale felt og dermed

agere mere kvalificeret, effektivt og bæredygtigt fremadrettet, end vi har gjort indtil nu.

Med evigheden som perspektiv

Som arkiver, biblioteker og museer har vi ansvar for at indsamle, bevare og formidle kunst- og kulturhistoriske genstande, samlinger, historier og fænomener. Dette arbejde skal danne grundlag for vores virke som bl.a. forskende og vidensproducerende institutioner, ligesom det er vores opgave at sikre nem og fri adgang for alle til det materiale, vi over tid indsamler og forvalter på samfundets vegne.

Som (for størstedelens vedkommende) offentligt finansierede hukommelsesinstitutioner er det vores ret og pligt at agere med et mere end almindeligt langstrakt perspektiv for vores aktiviteter. Vores opgave er således ikke blot at være relevante og efterspurgte ressourcer i dag, men ligeledes at bidrage med væsentlige indsatser, som udvikler vores virkemuligheder i og for de kommende generationer.

Bæredygtighed

Med “evigheden” som perspektiv styrkes vigtigheden af bæredygtighed i vores aktiviteter. Det dur ikke, at vi skaber fornemme digitale projekter, som efter en ganske kort periode ikke længere er relevante og derfor går i glemmebogen, og det er min klare opfattelse, at alt for mange af vores aktiviteter har et alt for snævert fokus på nuværende brugergrupper og aktuel oplevelsesøkonomi. Det er ikke i sig selv et problem at lave brug-og-smid væk projekter – udstillinger er jo et godt eksempel – men de bør altid indeholde delprodukter, som har varig værdi. Vores projekter, hvor kortsigtede de end måtte være, bør således altid forholde sig aktivt og bidragende til ABM’ernes langstrakte og fremtidige aktiviteter. En væsentlig ambition for os professionelle museumspraktikere bør således være, at fremtidige kolleger, hvoraf nogle endnu slet ikke er født, vil takke os for de vigtige og væsentlige indsatser, vi bidrog med – dengang i de glade 00’ere, 10’ere og 20’ere.

Erfaringer fra 90'erne og 00'erne

Så hvad har vi egentlig lært i de forgangne år? Hvilke indsigter har vi fået, som kan og bør guide vores arbejde fremadrettet?

Vi har lært, at det er virkelig svært at skabe websites, som opnår bred anvendelse og relevans. Særligt svært er det, hvis de sites, vi lancerer, er en del af tidsbegrænsede projekter og derfor ikke kontinuerligt udvikles. Danmark flyder med gamle, hensygnende og rustne websites, som både arkiver, biblioteker og museer gennem årene har udviklet. Og den simple grund til deres manglende brug ligger i det forhold, at de rent ud sagt ligner noget, der er udviklet for flere år siden. Kigger man således efter aktivt anvendte websites med mere en 5 år på bagen, skal man lede længe, og man finder ikke mange. Jeg synes for så vidt det er ok, at mange af vores tidligere udviklede digitale produkter ikke længere møder brugernes nutidige krav, men jeg synes, det er rigtig trist og helt tosset, at de tusindvis af timer som inspektører og formidlere har brugt på at skabe indhold, nu ligger begravet sammen med de mange døde grænseflader. Vi har på den baggrund lært, at fleksibilitet og muligheder for genanvendelse af indhold er vigtigt, og at vi ikke kan blive ved med at udvikle formidlingsites som perler på en snor, men derimod bør fokusere på et kontinuerligt engagement i få, men gode sites.

Afledt heraf har vi lært, at eksisterende platforme og formidlingsmedier virker og giver os mulighed for at opnå langt mere for langt mindre. Videoer på YouTube, billeder på Flickr, Pinterest og Instagram, dialog og udveksling på Facebook, Twitter og Google + , artikelbaseret formidling på Wikipedia osv. Det var noget, vi diskuterede meget for nogle år tilbage, men som efterhånden er sunket ind og blevet en del af vores hverdagslige og uproblematiserede praksis. Vi har med andre ord bevæget os fra et fokus på portaler og eget website som basis for formidling, til fokus på digital tilstedeværelse på en lang række sites og platforme.

Vi har lært, at de digitale muligheder er mange og under stadig, rivende udvikling, og at vores kollektive begær er omskifteligt og til

tider uberegneligt. “Apps, apps, apps – vi må have en app!”, “Augmented Reality – det er det nye, sådan noget skal vi også have”, “Touchborde, de er smarte – skal vi ikke have sådan et i den kommende udstilling?!” Eksemplerne er mange og iveren efter at brænde midler af på det sidste nye stor. Jeg synes, det er dejligt, at bl.a. museerne i Danmark viser vilje til nyskabelse og tør gå nye veje, men vi bør naturligvis ikke allesammen lave de samme eksperimenter, og vi bør bestræbe os på at etablere et robust og fleksibelt fundament for billige eksperimenter. Hvad der ofte sker er imidlertid, at vi udvikler konkret teknik fra bunden og ikke blot ender med at placere vores indhold i selvstændige og lukkede siloer, men også at vi bruger alt for mange midler på at udvikle tekniske produkter, som allerede findes.

Åbne data og hackathons

Inden for de seneste 3-5 år har dagsordenen omkring åbne og frie data været ganske omfattende og styrende. Antologien her er et fint eksempel på dette. Som arkiver, biblioteker og museer forvalter vi kultur(arvs)data, som kan være relevante og brugbare i mange sammenhænge, og vi har erkendt, at vi bør bestræbe os på at arbejde strategisk med fx ophavsret, open access og infrastruktur-udvikling for dermed at muliggøre, at vores data kan sættes i spil som en grundressource i samfundet. [1]

I efteråret 2012 afholdt Statens Arkiver, Det Kongelige Bibliotek, Nationalmuseet og Kulturstyrelsen Danmarks første kulturarvs-hackathon. Inspireret af Europeanas mange hackathons (#hack4eu) valgte vi at kalde arrangementet #hack4dk. Vi inviterede programmører, IT-udviklere, designere, konceptudviklere og lign. til ét døgn intens arbejde med udgangspunkt i åbne kulturarvsdata. Målsætningen var todelte. På den ene side ønskede vi at afprøve om frivillige digitale entusiaster, der ikke nødvendigvis har forhåndskendskab til kunst- og kulturhistorie, overhovedet gider engagere sig i aktiviteter med os. Outreach i forhold til ovenstående målgrupper er en ny ting for os, og vi var derfor spændte på, om der rent faktisk dukkede nogen op til arrangementet, og om vi kunne bidrage til, at de oplevede



CC BY-SA 4.0 Jacob Wang

[1] #hack4dk 2012 på Det Kongelige Bibliotek.

begivenheden som meningsfuld og underholdende. Derudover, så fremt ovenstående lykkedes, ønskede vi at få konstruktiv kritik af de tekniske forudsætninger for ekstern brug, i form af offentlige API'er, som vi forudgående havde etableret. [2]

I begge tilfælde var projektet en succes. Til hackathonen blev der med deltagelse af ca. 30 udviklere og 20 hangarounds udviklet 10 prototyper og koncepter, ligesom vi fik en masse erfaringer og kritik retur. Vi har udmærkede datasæt, men udviklerne ønskede flere data – de hyppigst anvendte datakilder var således de kvantitativt store datasæt, og ikke som vi forventede, det mest forædlede og formidlingsegne materiale. Vores tekniske services var brugbare og nogenlunde doku-

menteret, men der var over en bred kam en opfattelse af, at vi sagtens kunne gøre det bedre. I september 2013 inviterede vi endnu en gang til dansk kulturarvshackathon – denne gang på Nationalmuseet. Til dette års arrangement ønskede vi at de realiserede prototyper skulle være af bedre kvalitet og mere bæredygtige, således at interesserede faktisk kan se og opleve dem online. #hack4dk 2013 var en kæmpe succes og vi er meget stolte af deltagernes fantastiske arbejde!¹ [3]

Det digitale museum som platform

Det er stadig ganske få arkiver, biblioteker og museer i Danmark, der tilbyder fri og nem adgang til data via fornuftige og anvendelige webservices. Det Kongelige Bibliotek med data fra projektet “Danmark set fra luften”, Kulturstyrelsen med data fra “Fredede og bevaringsværdige bygninger” og “Fund og Fortidsminder”, samt foreningen Historisk Atlas er de stolte frontløbere, og jeg er overbevist om, at flere vil følge.²

Indtil nu har vi dog haft kraftigt fokus på, hvad eksterne partnere og aktører kan bruge “vores” data til, men jeg mener det tilsvarende indadvendte spørgsmål: “Hvad kan vi selv bruge en stærk digital

[2] #hack4dk 2013 på Nationalmuseet.





CC BY-SA 2.0 Morten Nybo

[3] Der kodes løs på #hack4dk 2013.

platform og medfølgende fleksibel adgang til data til?” med fordel kan diskuteres og afprøves. Nationalmuseets ønske om at udvikle museets digitale platform skal således forstås på baggrund af nødvendigheden af bæredygtig digital udvikling og den nuværende agenda om åbne og frie data. Vi ønsker at positionere os som “vores egen bedste kunde”, idet fremtidige formidlingsprojekter tænkes at trække på indhold fra de samme udadvendte services, som vi tilbyder tredjepart adgang til. Vi opnår derved en markant reduktion af omkostningerne forbundet med udvikling af fremtidige sites og apps, idet datagrundlaget etableres én gang for alle. Fremtidige projekter vil således alene skulle afholde omkostninger til udvikling af grænseflader til indhold – ikke databaser og services. Vi vil dermed kunne eksperimentere langt hurtigere og billigere, nøjagtig ligesom “hackerne” til #hack4dk hurtigt og effektivt kan skabe prototyper og beta-versioner af mulige

formidlingsprodukter.

Som kulturarvsinstitutioner er vi konstant splittede mellem to hensyn. På den ene side skal vi honorere det nuværende samfunds krav om, at vi er relevante, brugbare og effektive. At vi leverer sjove oplevelser, læring og perspektiv. På den anden side er vi forpligtede over for fremtidens samfund og generationer, og har på den baggrund pligt til at tænke langsigtet og bæredygtigt. Digitale teknologier giver os gode muligheder for at arbejde klogt og effektivt med denne dobbelthed. De 'nye medier' er ikke nye længere, så lad os bruge den anledning til at tage en dyb indånding og overveje hvilket fundament, vi har brug for som grundlæggende for vores arbejde i de kommende 5-10 år. For Nationalmuseet er svaret simpelt og godt: Massiv digitalisering, infrastrukturudvikling, fri og nem adgang til viden og samlinger for alle.

1 Se <http://hack4dk.wordpress.com/projects-2013/>

2 Danmark set fra luften: <http://goo.gl/xk4Dc>
Kulturstyrelsens datasæt: <http://www.kulturstyrelsen.dk/kulturarv/databaser/>, Historisk Atlas API: <http://blog.historiskatlas.dk/api/>

GO

Kuratering i samarbejde med Brooklyns borgere

SHELLEY BERNSTEIN, VICE DIRECTOR FOR DIGITAL
ENGAGEMENT AND TECHNOLOGY, BROOKLYN MUSEUM

Brooklyn Museum er frontløber, når det gælder nyskabende brugerinvolvering på museer, og om at udfordre grænserne mellem museal praksis og det publikum, museerne henvender sig til. I 2012 satte Brooklyn Museum igen nye standarder for, hvordan brugere kan engageres dybt og med stor effekt, med GO – et projekt hvor Brooklyns kunstnere og kunstelskere blev inviteret til at deltage i kurateringen af en udstilling af samtidskunst.

Fra 'crowd-kuratering' til engageret lokalsamfund

I de senere år har mange spurgt mig, om vi ikke ville gentage *Click! A Crowd-Curated Exhibition* – den 'crowd-kuraterede' udstilling vi lavede i 2008, hvor vi afprøvede idéen om, at en blandet forsamling ofte kan træffe klogere beslutninger end individuelle eksperter, sådan som James Surowiecki foreslår i sin bog *The Wisdom of Crowds*.¹ Mit svar har gerne været, at vi ikke ville stå for en gentagelse; at vores svar ville være at forholde os til det, vi lærte, og bruge det til at lave noget nyt. Fire år senere fik vores svar navnet *GO: a community-curated open studio project*. GO bad Brooklyn-baserede kunstnere om at åbne deres atelierer, så offentligheden kunne deltage i beslutningen om, hvilke kunstnere der skulle deltage i en udstilling, der skulle åbne på Brooklyn Museum i december 2012.

Nogle ting i GO var de samme som i Click! – nemlig at de var fokuserede på Brooklyn som bydel, og at de resulterede i en udstilling på museet – men dér hører lighederne også op. Click! drejede sig meget mere om ‘massernes intelligens’ og handlede derfor i høj grad om at udnytte den visdom, der opstår i en stor gruppe, hvor medlemmer, der ikke kender hinanden, sammen skaber noget, og så udforske resultaterne af de indsamlede data. GO fokuserede meget mere på mennesker; projektet belyste lokalkulturen og havde som mål at skabe personlige interaktioner gennem hele processen for at nå et resultat baseret på samarbejde mellem kunstnere, lokale borgere og museets ansatte. Internettet blev brugt som et redskab til at skabe kontakt og til at sætte skub i ideerne, men det var de enkelte individer, der drev projektet frem, ikke teknologien, og dette er en væsentlig forskel.

Inspirationskilder til GO

Da Sharon Matt Atkins, ledende udstillingskurator på Brooklyn Museum², og jeg først begyndte at diskutere det projekt, der skulle blive til GO, var en af vores inspirationskilder et bykort, som Brooklyn Arts Council havde skabt på basis af kunstnerne i deres kartotek. Hvad kortet viste var, at der bor en utrolig masse kunstnere i Brooklyn, og for os blev det et symbol og en væsentlig bevæggrund, der fik os til at gå videre med projektet.

Brooklyn Arts Councils registrat spillede en vigtig rolle for visualiseringen af, hvor mange kunstnere, der bor i Brooklyn, men det var mit første besøg hos ArtPrize³, der for alvor fortættede mine tanker om, hvordan en nyskabende borgerkurateret proces kunne skrues sammen. ArtPrize er en offentlig kunstkonkurrence, der afholdes hvert år i Grand Rapids, Michigan. Konceptet er enkelt: en hvilken som helst kunstner i verden kan tage ét værk med til Grand Rapids og udstille det lokalt. Over en periode på to uger bedømmer de lokale beboere værkerne og stemmer om, hvad de kan lide. Vinderen får en pengepræmie.

Når man besøger ArtPrize, bliver det hurtigt klart, at næsten alle steder har åbnet deres døre for kunsten. Stederne er de forventelige, boghandlere, caféer, restauranter, gallerier, udstillingslokaler, men der er også overraskelser; et hundehotel, en frisørsalon, Frelsens Hær og lokale kirker stiller også deres lokaler til rådighed. Som besøgende føles det, som om hele byen har åbnet sine døre, og denne åbenhed fostrer en utrolig dialog. At afgive sin stemme er kun en del af oplevelsen, og ikke noget alle deltagerne gør, men der er kunst over det hele, og folk taler om den. Jeg har ganske enkelt aldrig set mere kvalitativt engagement i en kunstrelateret begivenhed, og det fik mig til at spekulere på, hvad der ville ske, hvis vi gjorde noget lignende i Brooklyn.

Efter mit første besøg hos ArtPrize i 2010, begyndte Sharon og jeg at diskutere, hvad det ville betyde for Brooklyn Museum at være vært for et sådant projekt. De store forskelle på Brooklyn og Grand Rapids taget i betragtning, kunne vi sagtens få øje på ting, der fungerer ét sted, men som ikke kunne kopieres til et andet. Men vi følte også, at deltagelsesmodellen burde tilpasses til museets målsætninger. Hvordan kunne vi skabe en struktur, der ville handle mindre om afstemning og mere om kuratering og samarbejde? Hvis vi lykkedes med den opgave, hvordan kunne vi så skalere projektet til en størrelse, der svarer til den fjerdestørste by i USA? Det følgende år rejste vi til ArtPrize sammen, og vi brugte rejsen til grundigt at gennemtænke forskellige modeller for deltagelse, og hvad vi troede kunne passe ind i Brooklyn; vi fik også lejlighed til at tale med ArtPrize medarbejdere om vores ideer, og vi var positivt overraskede over, hvor utroligt åbne de var over for, at vi søgte inspiration i deres projekt og forsøgte at tilpasse det til Brooklyn.⁴

Det digitale som igangsætter, ikke et mål i sig selv

Under GO åbnede kunstnere deres atelierer og, som en del af de retningslinjer vi havde sat op, skulle de være til stede under Åbent Atelier og mødes med de besøgende. Borgerne blev bedt om at oprette online-profiler, tjekke ind på ateliererne og derefter nominere

kunstnere til at deltage i en udstilling på museet. Kuratorerne benyttede den samme profilstruktur til at åbne selve processen med at skabe udstillingen. Brooklyn Museums web team producerede en fuldt udbygget hjemmeside til GO projektet, hvor borgerne kunne registrere sig som deltagere, gennemse kunstnerprofiler og gemme atelierer til deres liste. [1]

GO handlede om at komme ud i Brooklyns forskellige nabolag og se, hvor kunsten bliver til, tale med kunstnerne og opdage steder i lokalområderne, som deltagerne ellers aldrig ville have fået adgang til. Folk benyttede sig af web- og mobile teknologier til at finde ateliererne, men projektet handlede om at se på kunst – i virkeligheden, ikke online – og om at møde kunstnerne, inden man traf beslutninger om deres kunst. GO fokuserede på, hvad der sker ude i Brooklyns

[1] Deltagere, der besøger et kunstneratelier i Crown Heights under GO Åbent Atelier weekenden.



CC BY 4.0 Robert Nardi

lokalområder, på at skabe interaktioner mellem mennesker, og på at opfatte museet på en anden måde; mere som en facilitator og et knudepunkt for interaktion.⁵

Styrken ved fysisk tilstedeværelse

Hvis Brooklyn var en by og ikke en bydel, ville den være den fjerdestørste i USA. Med et areal på 190 km², 2,5 mio mennesker og 67 bydele, var det ikke helt let at styre et projekt som GO, der skulle dække hele området. Hver af Brooklyns bydele er forskellige, befolkningssammensætningen unik, den sociale sammensætning er vidt forskellig – med andre ord, det der fungerer ét sted, virker ikke nødvendigvis et andet. En stor del af, hvad der fik GO til at fungere, var et distribueret netværk af bydelskoordinatore, der arbejdede lokalt i nabolaget med at få kontakt til kunstnere og deres lokale fællesskaber. [2]

Da vi interviewede ansøgere til disse jobs, kiggede vi efter personer med en dyb forståelse for deres egen bydel, begejstring for projektet og indsigt i kontakt-metoder, som ville være egnede til deres specifikke bydel. På trods af alverdens sociale medier er Brooklyn stadig i høj grad et sted, hvor opslagstavlen spiller en vigtig rolle, og ikke sjældent kom kandidaterne med en sund indstilling til, hvor langt man kan nå med online kommunikation; de fleste af dem talte om behovet for off-line kommunikation, flyers på caféer og én-til-én kontakt mellem enkeltindivider.⁶

Personlig deltagelse

På ét punkt ligner ArtPrize og GO hinanden, nemlig i afhængigheden af at folk deltager fysisk, ikke online. Digitale redskaber kan bruges til planlægningen af besøget og til at registrere din interesse i en kunstners arbejde, men det primære fokus er at se på kunst og være fysisk til stede for at gøre det. I ArtPrize skal deltagerne bekræfte deres registrering personligt for at kunne stemme. Vi tog den funktion med



[2] Forud for Åbent Atelier weekenden holdt koordinatorene for de forskellige nabolag i GO møder ude i hver deres lokalområde for at besvare spørgsmål og uddele materiale. De møder, der blev afholdt på populære lokale mødesteder, gav også anledning til at socialisere for kunstnere og aktive deltagere.

over i GO, hvor vi opfordrede deltagerne til at gå ud til ateliererne og registrere deres besøg ved hjælp af det unikke nummer, som hver kunstner havde fået tildelt. Og de kunne kun nominere kunstnere fra listen over atelierer, de rent faktisk havde besøgt. Begge modeller opfordrede de besøgende til at give deres mening til kende om kunstværkerne, men først når de havde set dem i virkeligheden.

Men modellen for deltagelse i GO var også forskellig fra ArtPrize modellen, der baserer sig på en helt enkel op/ned afstemning, der fører til en Top 10, og derefter endnu en afstemning mellem de ti for at afgøre vinderne. I GO bad vi deltagerne om at tjekke ind på

ateliererne i stedet for at afgive deres stemme med det samme. Hvis de ønskede at nominere en kunstner til gruppeudstillingen, måtte de først være tjekket ind på mindst fem atelierer for at kvalificere til at nominere tre fra listen over steder, de havde besøgt. På denne måde ønskede vi at flytte deltagelses-modellen hen imod at opfordre deltagerne til at tænke over de valg, de foretog, på samme måde som vores kuratorer må gøre hver dag i deres arbejde. Ved at fjerne afstemningen fra selve begivenheden, håbede vi, at deltagerne ville hengive sig til kunstoplevelsen i weekenden og lade deres indtryk modnes lidt, inden de afgjorde, hvem de ville nominere.

Hinsides 'like'-knappen

Efterhånden som vi udviklede GO konceptet, troede mange fejlagtigt, at det handlede om sociale medier, og at et hurtigt 'like' ville afgøre, hvad der skulle ske i løbet af Åbent Atelier-weekenden. Men GO blev designet til en type af deltagelse, der går ud over 'like'-mentaliteten og fostrer noget dybere.

I løbet af GO bad vi deltagerne om at arbejde ret hårdt; de skulle registrere sig, logge deres besøg ved at tjekke ind med unikke koder, og besøge mindst fem atelierer for at kunne nominere tre kunstnere. Det lyder måske som en ret engageret og kompliceret proces, men vi troede fast på, at disse barrierer ville skabe en dybere deltagelse. Men selvfølgelig ledte det også til en vis bekymring i gruppen af deltagende kunstnere. På grund af denne deltagelses-model, fik vi flere kommentarer fra kunstnere i stil med, "Jeg har kigget på, hvad der skal til for at nominere en kunstner, og jeg tror virkelig ikke på, at 'almindelige' mennesker vil gennemgå hele den proces."

Men vi havde gode grunde til at få deltagerne til at foretage alle disse krumspring. At forlange registrering sætter barren højt, men det gav alle deltagere mulighed for at identificere sig med projektets omfang. I de tidlige faser gjorde profilerne det muligt for deltagerne at genkende hinanden i ateliererne, men senere hen i projektet (nomineringer, kuratorbesøg) blev det et redskab til at fortsætte dialogen online på

en måde, der bibeholdt følelsen af åbne døre. Det elektroniske tjek-ind på ateliererne var endnu et skridt i den proces, men ét der gjorde sit bedste for at sikre, at kunstværkerne blev set i virkeligheden. Kunstnernes online-profiler var bare ment som lokkemidler for at hjælpe de besøgende med at blive interesseret i kunstnernes arbejde og bagefter minde dem om, hvad de havde set. Men vi ønskede ikke, at folk skulle bedømme kunstnernes arbejde online, hvor mange kunstværker ikke kommer til deres fulde ret. At kræve fem atelier-besøg for at få lov til at nominere tre kunstnere var endnu en høj barre, men den sikrede, at deltagerne tænkte mere som kuratorer. De måtte foretage valg, og ved at fjerne nomineringsprocessen fra selve Åbent Atelier-weekenden, håbede vi på at opmuntre deltagerne til at reflektere mere over deres valg. [3]

Helt grundlæggende kunne deltagerne ikke bare sidde derhjemme og stemme online; og de kunne ikke bare gå hen til deres venners

[3] To deltagere, der benytter sms og GO iPhone app'en til at checke ind på et kunstneratelier ved Brooklyn Navy Yard under Åbent Atelier weekenden.



CC BY 4.0 Shelley Bernstein

atelierer og stemme, mens de var der. Vi ønskede at flytte dialogen væk fra det spontane 'like' til en nøje overvejelse af flere forskellige muligheder. 'Like'-knappen er nem, og samtidig med at vi selvfølgelig ikke synes, at deltagelse ligefrem skal være svær, var det vigtigt for os at lægge afstand til den standard, som Facebook har påtvunget os, og bruge nogle mere effektive virkemidler, der understøttede deltagernes behov i vores specifikke projekt.⁷

Af mange af de samme grunde, som er listet her, havde vi heller ikke en Facebook-side for GO. Under GO ønskede vi at opmuntre deltagerne til en dialog, som fandt sted ude i virkeligheden, og – først og fremmest – i atelieret. Social udveksling og deling var stadig mulig på GO's hjemmeside og på sociale medier, og vi opfordrede også til det, men vi mente, at den personlige opfordring til venner og støtter om at komme forbi atelieret var en mindst lige så stærk opfordring til besøg og ville føre til mere holdbare forbindelser.

Deltagelse i Åbent Atelier weekenden

Under GO Åbent Atelier weekenden, som fandt sted den 8.-9. september 2012, åbnede kunstnere deres atelierer i 46 af Brooklyns 67 bydele, med en spændvidde der var både stor og overraskende. Vi havde forventet, at ateliererne ville være koncentreret i travle nabolag, men hvor den type nabolag ganske rigtigt havde flest registreringer, så var det ikke noget overvældende flertal. Projektet viste sig at række ud til kunstnere, der ikke havde adgang til den slags koordinerede åbne atelier-tiltag, som opstår hvert år i tæt befolkede nabolag. Det havde vi ikke ventet, men det er noget vi er meget stolte af.

Før Åbent Atelier weekenden udgav vi vores eget kort, som viste de 1.861 registrerede kunstnere der, på tværs af 46 af Brooklyns 67 bydele, åbnede deres atelierer for GO. Under de forudgående seks ugers registrering iagttag vi begejstrede, hvordan kortet blev befolket. Repræsenterede det alle kunstnere i Brooklyn? Selvfølgelig ikke, men for os repræsenterede det en stærk visualisering af, hvor meget kunstnerisk virksomhed, der finder sted i vores bydel.

I løbet af GO Åbent Atelier weekenden registrerede vi alverdens mål-bare data om deltagerne. Lad os se på tallene, hvad de betyder, og hvordan vi nåede frem til dem.

Statistik over besøgstal for Åbent Atelier weekenden

- Ca. antal besøgende: 18.000
- Ca. antal besøg i atelierer: 147.000
- Antal deltagende kunstnere: 1.708
- Antal bydele med deltagende kunstnere: 44
- Totalt antal registrerede deltagere i afstemning: 10.319
- Totalt antal registrerede deltagere, der besøgte mindst ét atelier: 6.106
- Totalt antal registrerede deltagere, der besøgte mindst 5 atelierer og derfor kvalificerede til at nominere: 4.929
- Totalt antal tjek-ind i atelierer: 48.918
- Gennemsnitligt antal atelierer besøgt per deltager: 8

Kunstnere, som uformelt blev adspurgt af personalet i løbet af weekenden, bemærkede at kun omkring $\frac{1}{3}$ af de besøgende åbenlyst brugte mobile enheder til at tjekke ind på ateliererne eller sås skrive kunstnerens koder ned. Baseret på dette tog vi det totale antal registrerede deltagere, som tjekkede ind på mindst ét atelier (6.106), som basistal og brugte det til at projicere et formodet antal besøgende på 18.000. Det samme gør sig gældende for antallet af besøg på atelierer; 48.924 tjek-ind modsvarer ca. 147.000 atelier-besøg. Disse gæt er imidlertid ret konservative. Som én indikator var der fx mange familier, der besøgte ateliererne samlet, men børn under 18 kunne ikke registrere sig jf. afstemningsreglerne; og som en anden indikator så vi mange grupper, hvor kun én person lod sit besøg registrere. Trafikken var fordelt ud over hele Brooklyn, men selv ikke to tornado-advarsler og problemer med den offentlige transport kunne afholde borgerne fra at besøge kunstnerne under GO.

Baseret på den feedback vi fik under Åbent Atelier weekenden og kommentarerne på hjemmesiden i dagene og ugerne efter, var der et par ting, der stod krystalklart. Mange kunstnere rapporterede at



CC BY 4.0 Shelley Bernstein

[4] Deltagere og kunstnere samles for at se de udvalgte kunstnere i GO udstillingen, der åbnede på Brooklyn Museum 1. december 2012.

de besøgende, de havde haft, ikke mindede om de besøgende de normalt havde, når de holdt åbent hus; de besøgende var engagerede og fokuserede. Feedback fra kunstnere indikerede, at der fandt en masse diskussioner sted i ateliererne. De fleste kunstnere sagde, at der var en blanding af besøgende – 30 % inviterede venner, 70 % nye besøgende. Denne blanding skiftede fra det ene nabolag til det næste, men generelt hørte vi, at kunstnerne fandt et nyt publikum.

En fejring af kreativitet og lokalkultur

GO åbnede på en *Target First Sunday*, en populær månedlig begivenhed på Brooklyn Museum med gratis adgang til aktuelle udstillinger og programmer. [4] Med udgangspunkt i projektets demokratiske

natur syntes vi, det var en passende måde at få sparket showet i gang. De 1.708 kunstnere, der havde deltaget i Åbent Atelier weekenden, var efter Brooklyn-borgernes ihærdige indsats blevet skåret ned til ti nominerede kunstnere. Derefter havde to af Brooklyn Museums kuratorer besøgt hver af disse kunstnere i deres atelierer, og efter en hård udvælgelsesproces udvalgt fem af dem til at deltage i udstillingen.⁸ Selvom den afsluttende udstilling kun kunne vise værker af fem kunstnere, handlede det lige så meget om, at vi havde iscenesat en begivenhed, der bragte alle dem i lokalsamfundet, der havde deltaget i GO processen – alle de kunstnere, der havde åbnet deres atelierer, alle de Brooklyn-borgere, der havde registreret sig, tjekket ind, mødt og nomineret kunstnere, alle de frivillige, der havde hjulpet med koordineringen af projektet – sammen for at fejre den fantastiske kreativitet og det store engagement, der er at finde på Brooklyns kunstscene.

*Denne artikel er en omskrevet version af Shelley Bernsteins blogindlæg i forbindelse med GO projektet, først offentliggjort på www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere og redigeret til *Sharing is Caring i samarbejde med Merete Sanderhoff*.*

1 <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/>

2 <http://www.brooklynmuseum.org/about/curators/atkins.php>

3 <http://www.artprize.org/>

4 Medarbejderne hos ArtPrize var meget hjælpsomme under arbejdet med at finde et koncept til GO. De gik så vidt som til at diskutere, hvad der fungerede for dem og ikke. Vi talte meget og længe om deres datametrik, og det gjorde os i stand til at bruge deres indsigter og tilpasse dem til vores egen deltagelsesmodel. Efter vores Åbne Atelier weekend i GO delte vi vores erfaringer med ArtPrize, så de også fik lejlighed til at lære af vores arbejde.

5 Deutsche Bank støttede GO igennem deres Art & Technology program. Med deres deltagelse ønskede de at støtte et initiativ, der så på lokalsamfundet på en ny måde og søgte at inddrage alle Brooklyns borgere i både processen og de teknologier, der blev anvendt. Læs mere om, hvordan vi opnåede dette takket være lokale partnerskaber: <http://gobrooklynart.tumblr.com/post/29552893069/partnering-with-nycha-for-go>

6 Mange af koordinatorene er selv kunstnere, der – fordi de arbejdede på GO – ikke kunne åbne deres egne atelierer i vores GO-weekend. Men de

syntes alle, at projektet var så vigtigt, at de hellere ville understøtte andre kunstnere ved at arbejde for det, end selv at vise deres kunst frem.

7 Dette emne behandles også af Valtysson & Holdgaard i deres artikel s. 221 ff.

8 Læs meget mere om den kuratoriske proces bag udvælgelsen af de fem kunstnere til GO udstillingen på Sharon Matt Atkins' blog, fx:

[http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2012/11/28/](http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2012/11/28/making-choices-to-create-an-exhibition/)

[making-choices-to-create-an-exhibition/](http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2012/11/28/making-choices-to-create-an-exhibition/) Relaterede indlæg af Sharon kan

findes ved at følge links i bunden af hjemmesiden.

At dele autoriteten

Brugernes billeder som fremtidens kulturarv?

SARAH GIERSING, FORSKNINGSBIBLIOTEKAR VED DET NATIONALE FOTOMUSEUM, DET KONGELIGE BIBLIOTEK

Brugerinddragelse er blevet en væsentlig kilde til berigelse af museernes viden, samlinger og oplevelser, men at arbejde med brugernes eget indhold medfører også udfordringer. Københavns Museum har udviklet den interaktive installation VÆGGEN, der inviterer byens borgere til at gå på opdagelse i byens historie og dele deres egne billeder af byen, som de oplever den i dag. Det har været en stor succes, men har samtidig rejst komplekse spørgsmål: Skal brugernes bidrag indlemmes i museets samlinger, og hvordan håndterer museet rettighederne på tusindvis af billeder hovedsageligt genereret af anonyme brugere?

At dele handler om andet og mere end at sikre tilgængelighed til museernes samlinger. Det handler om at dele autoriteten med brugerne, autoriteten til at fortolke og forbedre disse samlinger. I dag arbejder mange museer med brugerdeltagelse i deres formidling, men de færreste inviterer brugerne ind på andre kerneområder som registrering og indsamling. Det betyder, at brugernes deltagelse kun ganske sjældent sætter varige aftryk på museerne og deres samlinger.

Københavns Museum har siden 2010 haft formidlingsplatformen VÆGGEN stående i hovedstadens byrum. Brugerne har uploadet mange tusinde billeder til VÆGGEN, og billederne er med til at udvide museets repræsentation af byens kulturarv med nye perspektiver. Men hvad skal der ske med brugernes billeder, når projektets levetid rinder ud?

Platformen VÆGGEN

VÆGGEN er en digital, interaktiv udstilling, der er sat op udendørs og flyttes rundt til forskellige steder i København over en periode på fire år. Den består af en ombygget skibscontainer med fire store touch-skærme, der giver adgang til indholdet i en åben database. Databasen indeholder på nuværende tidspunkt ca. 20.000 fotos og videoer af København fra både museets samlinger og brugerprofiler. På skærmene kan alle forbipasserende udforske de mange billeder gennem et interface, der forestiller en drømmeagtig collage-gengivelse af byen. Dette interface giver brugerne mulighed for at navigere intuitivt og følge individuelle ruter på tværs af byens tidsaldre og topografi. VÆGGEN's virtuelle univers afspejler byen som en personlig oplevelse – brugerne bestemmer selv, om de vil besøge barndommens gade, følge de arkæologiske udgravninger i byen eller se yndlingsdyrene i zoo.¹ [1]

[1] VÆGGEN ved Dronning Louises Bro.



VÆGGEN er en platform, hvor tolkningen af byens kulturarv er en fælles opgave. Udover at udforske de mange billeder kan brugeren kommentere og tilføje sine egne medier til databasen. Brugernes billeder præsenteres på lige fod med billeder fra museets samlinger. Ingen redigering eller godkendelse finder sted, før de offentliggøres på VÆGGEN. Der præsenteres ingen faste kriterier for billedernes indhold, bortset fra at de skal have en forbindelse til København, så brugerne vælger selv, hvad de ønsker at dele. Siden åbningen i 2010 har VÆGGEN modtaget over 6.000 brugergenererede billeder. Brugerbillederne er ikke overraskende meget forskellige – og som regel er de også ret forskellige fra museets billeder i øvrigt.

Københavns Museums billeder

Københavns Museums billedarkiv rummer mere end 300.000 billeder, der kan illustrere Københavns historie og topografi. I teorien burde denne samling omfatte byens historie helt frem til i dag, men langt størstedelen af billederne i arkivet stammer fra perioden 1880 til 1950. Fotografierne viser hovedsagelig bygninger, gader og seværdigheder – og til en vis grad begivenheder, der er blevet vurderet som væsentlige – i byen.

Arkivets billeder blev i sin tid taget af professionelle fotografer. De blev senere udvalgt af en museumsansat, der var ekspert i byens historiske udvikling og forandringer. Igennem den proces blev de enkelte fotografier tillagt autoritet som “sandhedsbærende dokumenter”, der skulle vise eftertiden, hvordan byen engang så ud. Men den by, som disse sort-hvide fotografier i dag kan informere om, kan i det store hele reduceres til byens fysiske strukturer, dens brolægning, dens asfalt og mursten.

Brugernes billeder

De billeder, brugerne uploader, skildrer som regel også byens offentlige rum. Men de gør det anderledes, end hvad vi er vant til at

se på museet. De brugergenererede billeder er næsten alle taget af amatører, og de fleste af dem repræsenterer samtiden.

Brugernes billeder er optaget og delt i nutidens digitale kultur, hvor det at dokumentere sit daglige liv er almindelig praksis. En praksis, der kan ses som en radikal demokratisering af fotografiet, og som efterfølger den såkaldte Kodak-æra, hvor de fleste amatørsnapshots blev taget ved særlige begivenheder og siden endte i familiens fotoalbum.² I dag fotograferer stort set alle i Vesten et meget større felt af aktiviteter, og det er udbredt at dele billeder med en omfattende kreds af bekendte eller endda fremmede. Denne kulturelle udvikling afspejles på VÆGGEN.

Et godt eksempel på nutidens digitale kultur på VÆGGEN finder man i de mange billeder af street art og graffiti, som uploades af brugerne. Digitale fotografier bliver til og deles i det øjeblik, begivenheden udspiller sig foran kameraet, og mange brugerbilleder dokumenterer det flygtige og kortvarige, der finder sted i byen. Ulovlig ornamentering af det offentlige rum er kontroversielt og bliver også voldsomt debatteret på VÆGGEN. Men der er ingen tvivl om, at det er en væsentlig kulturel trend i moderne metropoler. Ikke desto mindre har Københavns Museum endnu ikke afsat ressourcer til at dokumentere og indsamle eksempler på graffiti. Med VÆGGEN som platform er brugerne nu godt i gang med at gøre det selv.

Tilhørsforholdets topografi

Brugernes optik indfanger ofte motiver, der også kan findes blandt de historiske billeder. Men fordi brugerbillederne afspejler borgernes egne perspektiver på byen, fungerer de ind imellem som korrektiv til museets samlinger. Københavns Museum har fx lagt billeder af byens hjemløse, der er taget af politiets fotografer omkring 1900, på VÆGGEN. De viser myndighedernes registrering af de hjemløse, og de står i skærende kontrast til de nutidige billeder, der er taget af en hjemløs selv. På samme måde opstår der en interessant dialog mellem historiske pressefotos af 1930'ernes store arbejdsløshedsdemonstrationer,

og de billeder, en bruger har taget som deltager i en demonstration i dag. Brugerbillederne er insidernes synspunkter på byen. De er med til at kortlægge et København, som det ser ud med københavnernes øjne. En form for tilhørsforholdets topografi, der viser hvordan det er at høre hjemme i København i dag.³

Værd at dele, værd at gemme?

Det brugergenererede indhold tilføjer en ny rigdom til de eksisterende samlinger. Disse billeder giver et glimt af den personlige oplevelse, det er at leve i byen i dag. Og de tjener som både supplement og korrektiv til de historier, der allerede kan findes i museets arkiv. Men selvfølgelig – det gælder også de historiske billeder – er ikke alle brugerbilleder lige interessante for alle mennesker.

Ganske ofte bliver relevansen af de enkelte billeder anfægtet på VÆGGEN. Hvad der er værd at dele, bliver debatteret i brugernes kommentarer. Konsensus opnås sjældent, men diskussionen er vigtig. Igennem den bliver processen med at definere og fortolke kulturarven synlig, og repræsentationen bliver kollaborativ og dialogisk.

VÆGGEN har haft stor succes som redskab for flerstemmig formidling. Men måske kan den også tjene som et redskab for museets indsamling? Hvis det brugergenererede indhold bevares, kan det videregive informationer til fremtidige generationer om nutidens København. Informationer, der omfatter kontrasterende billeder, modsætninger og flere forskellige perspektiver. Samtidig dokumenterer materialet selve udvælgelsesprocessen, og det illustrerer, hvordan indsamling og dokumentation altid sker ud fra specifikke synspunkter. Måske kunne VÆGGEN som indsamlingsværktøj pege i retning af en mere demokratisk kulturarvsproduktion, hvor ikke kun ansatte eksperter har autoritet til at bestemme, hvad der er værd at indsamle og at gemme?

Barrierer mod indsamling

Københavns Museum ønsker at arbejde tæt sammen med byens borgere. Desuden har museet ambitioner om at styrke samlingernes indhold af materiale, der kan fortælle borgernes personlige historier om livet i København i begyndelsen af det 21. århundrede. Derfor virker det helt oplagt at indsamle brugernes billeder fra VÆGGEN.

Ikke desto mindre opstår der ofte forskellige former for praktiske barrierer, når talen falder på at integrere brugerbillederne i museets samlinger. En række problemer melder sig, som alle hænger sammen med den hastige udvikling, den digitale kultur gennemgår i disse år. Udfordringerne samler sig omkring metadata, rettigheder og formater.

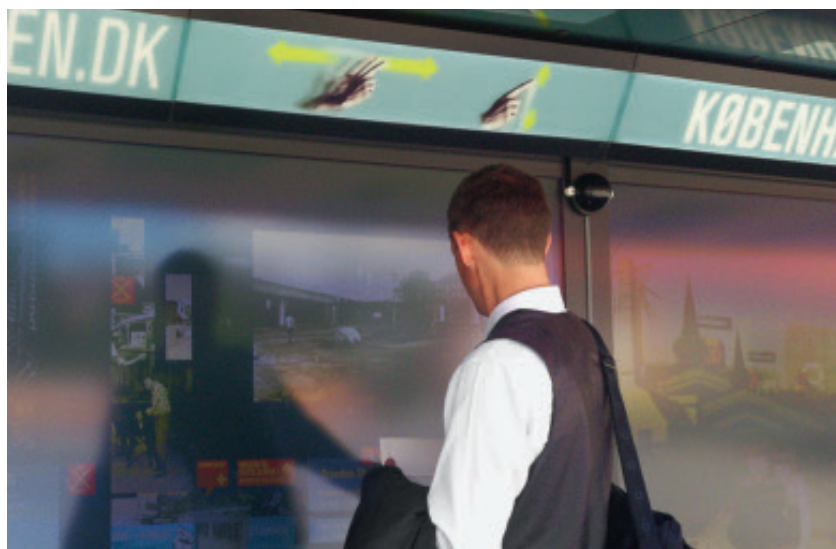
VÆGGEN blev designet til at være et visuelt medium, hvor det skriftsproglige skulle have mindst mulig vægt for ikke at udelukke nogen på grund af sproglige vanskeligheder. Som følge deraf kræves det ikke af brugerne, at de skal forsyne deres uploadede billeder med lange tekster. Men det betyder til gengæld, at de metadata, der knyttes til det enkelte foto, er ret rudimentære. Ofte har vi kun billedet, nogle få tags og en kort titel som adgang til informationer, og det afslører ikke altid meget om brugerens intention med at uploade netop dette foto. I forbindelse med indsamling og registrering af materialet er denne form for metadata temmelig mangelfuld, fordi den fortæller meget lidt om materialets proveniens og kontekst. Det kan gøre det vanskeligt at forstå og genfinde materialet for vores efterkommere.

Et andet komplekst forhold ved indsamling af brugergenereret indhold er rettigheder. Når brugerne uploader deres billeder til VÆGGEN, accepterer de automatisk, at deres billeder må bruges af museet, mens de selv bevarer ophavsretten. For at sikre at upload-processen er så let som mulig, har VÆGGEN ikke integreret et bestemt system for licens-tilskrivning som fx Creative Commons-licenserne.⁴ Det betyder, at det brugergenererede materiale i praksis tilhører en stor gruppe forskellige individer, og det vil gøre det ganske svært at håndtere for

fremtidens arkivarer og publikum. Dels har museet ingen kontrol med, om rettighederne rent faktisk tilhører brugeren, dels har museet ingen ret til at videregive billederne til en tredjeparts brug. Og endelig har brugerne ingen indflydelse på, om museet er forpligtet til at sikre tilgængelighed for eftertiden. [2]

Et andet væsentligt spørgsmål angår teknisk kvalitet og bevaringstilstand. For at sikre VÆGGEN's hastighed og brugervenlighed bliver alle billeder, der uploades til databasen, formateret til komprimerede filer af en håndterlig størrelse. Men dermed formindskes billedernes opløsning og originale data går tabt. Selvom det forekommer sandsynligt, at selve formatet (JPEG) vil være levedygtigt og læsbart mange år ude i fremtiden, har selve uploadprocessen forvansket billedernes kvalitet og originalitet. Og det sætter naturligvis grænser for, hvordan materialet kan bruges fremover.

[2] VÆGGEN på Frederiksberg.



CC BY 4.0 Merete Sanderhoff

Forskel på formidling og indsamling

De tekniske problemer, der yder modstand mod indlemmelse af brugerbillederne i museets samlinger, afspejler forskellen på formidling og indsamling. Som så mange andre bruger-involverende aktiviteter blev VÆGGEN designet med formidling i fokus. Projektet blev tilrettelagt med henblik på at skabe en god brugeroplevelse, der øjeblikkeligt skulle give mening for publikum. De mere langsigtede forhold, der gør sig gældende ved indsamling, registrering og bevaring, blev derimod ikke tilgodeset i særlig høj grad.

Det er sandsynligt, at der i de kommende år vil blive tilrettelagt mange flere projekter, der har brugernes deltagelse og brugergenereret indhold i centrum. Man kan derfor kun håbe, at museerne bliver bedre til at bygge bro mellem formidlingens og indsamlingens forskellige præmisser. På den måde kan formidlingsinitiativer som VÆGGEN både skabe rige, flerstemmige publikumsoplevelser her og nu – og sikre at brugernes deltagelse også smitter af på fremtidens kulturarv.

-
- 1 En gennemgang af designet af og tankerne bag VÆGGEN findes i Jette Sandahl et al.: *Taking the Museum to the Streets*, paper præsenteret ved Museums and the Web 2011: http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/taking_the_museum_to_the_streets
 - 2 For en gennemgang af skift i privatfotoграфиets kulturelle brug, se fx Risto Sarvas, *From Snapshots to Social Media – the Changing Picture of Domestic Photography*, London 2011.
 - 3 Alle billeder – både brugernes og museets egne – kan ses på VÆGGENs hjemmeside på <http://www.copenhagen.dk/dk/>
 - 4 Læs mere om CC licenserne i Martin von Haller Grønbæks artikel s. 141 ff.

Museer og kulturinstitutioner som rum for kulturelt medborgerskab

NANA BERNHARDT, UNDERVISNINGS- OG UDVIKLINGSANSVARLIG I SKOLETJENESTEN, SMK

LISE SATTRUP, PH.D. STIPENDIAT, RUC OG SMK

Lise og Nana tegner her et billede de overordnede linjer i det omfattende og ambitiøse projekt "Museer og kulturinstitutioner som rum for kulturelt medborgerskab", og giver eksempler på en udstilling og et undervisningsforløb indenfor projektet indenfor projektet, som bygger på dialog, inddragelse af forskellige stemmer, og ikke mindst viljen til at lytte til brugerne.

Hvordan kan museer og kulturinstitutioner spille en stærkere rolle som demokratiske dannelsesinstitutioner, hvor viden ikke blot er noget, der deles og stilles til rådighed, men skabes mellem museer og brugere? Hvordan kan aktiv deltagelse, selvrefleksion og flerstemmighed integreres i museernes praksis og potentielt skabe rum for kulturelt medborgerskab? Dette er blot et uddrag af de spørgsmål, der præger det tværmuseale projekt "Museer og kulturinstitutioner som rum for kulturelt medborgerskab". Vi vil her skitsere projektets overordnede mål og organisering samt uddybe to eksempler fra vores undersøgelsesfelt: en udstilling på Københavns Museum og et undervisningsforløb på Statens Museum for Kunst.

Projektets mål og organisering

Ti museer og kulturinstitutioner undersøger, hvordan de kan bidrage til kulturelt medborgerskab. De deltagende museer og kulturinstitutioner repræsenterer et bredt genstandsfelt fra kulturhistorie til kunsthistorie og musik, fra nyklassicistiske skulpturer til installationskunst. Vi baserer vores forståelse af begrebet kulturelt medborgerskab på sociologen Gerard Delanty, der ser kulturelt medborgerskab som en læreproces. Delanty påpeger, at “muligheden for at navngive, skabe betydning, konstruere personlige narrativer ved at tage kontrol over strømmen af information, varer og kulturelle processer er en væsentlig dimension i medborgerskab som en aktiv proces.”¹

Alle ti museer og kulturinstitutioner arbejder konkret med udstillinger og undervisning, og undersøger hvordan de med afsæt i begreberne ‘deltagelse’, ‘flerstemmighed’ og ‘selvrefleksion’ kan skabe inkluderende læreprocesser. Begrebet flerstemmighed er baseret på den russiske sprog- og kulturteoretiker Mikhail Bakhtin. Bakhtin siger bl.a., at “sandhed hverken skabes eller findes inde i hovederne på det enkelte individ, men skabes i den dialogiske interaktion mellem mennesker der kollektivt søger efter sandhed.”² Han er interesseret i, hvordan mening konstrueres i konfrontation mellem mange stemmer. At skabe plads for de mange stemmer afspejler sig også i projektets samarbejdsformer og ønske om at styrke dels samarbejde med brugere, dels samarbejde mellem undervisning og kuratering på et internt plan. Vi vil her kort skitsere to eksempler fra projektet, hvor der på forskellig vis arbejdes med *co-production* af betydning og viden.

1. Fortiden under os – Københavns Museum

Udstillingen er baseret på fund fra de seneste års arkæologiske udgravninger i København. Museet har udviklet udstillingen sammen med en bred gruppe københavnere. Samarbejdet med brugerne er foregået på både genstands- og formidlingsniveau, da museet har inviteret brugere til ikke alene at deltage i udvælgelsen af genstande, men også i at formidle genstandene, så kurateringen og formidlingen ikke kun varetages af museet. Eksempelvis sætter frisøren ord på parykken, og

børnehavedrenge fortæller om et legetøjsspyd. Dermed er hver genstand både beskrevet af en arkæolog og en af hverdagens eksperter.

Gennem et særligt designet møbel i udstillingen inviteres brugerne til at røre, beskrive og tegne genstande, hvorefter deres bidrag bliver endnu en stemme i museumsrummet. [1] Tre 9. klasses piger skriver følgende "Vi tror at nr. 32, som en arkæolog mener, er bogbind, tror vi enten kan være en lederpung eller et brilleetui, det tror vi fordi, det ligner mere en pung og det ville være mere brugbart at lave en pung eller et etui, i stedet for lederbogbind."³ Eksemplet viser, at

[1] Et specialdesignet møbel på Københavns Museums udstilling Fortiden under os, hvor brugerne inviteres til at give deres stemmer til kende eller efterlade et spor – enten som tegnede eller skrevne kommentarer til udvalgte genstande. Genstandene må også berøres.

CC BY 4.0 Lise Settrup



pigerne forholder sig direkte til genstand 32 samt til arkæologernes tolkning af genstanden og på den baggrund aktivt konstruerer deres egen betydning.

2. "Guldalder og national identitet – en fotoworkshop" – SMK

"Hvad kan I sige om min identitet?" Sådan indleder underviseren på SMK sit møde med en gruppe 9. klasses elever i et undervisningsforløb, der bl.a. ønsker at nuancere og udfordre begrebet 'national identitet'. I forløbet stilles der spørgsmål som "Hvad er nationalfølelse, og hvordan er kunsten blevet brugt som medskaber af forestillingen om det særligt danske? Hvordan aflæser og møder vi vores omverden?" I forløbet konfronteres elevernes stemmer med museumsunderviserens for at skabe rum for de mange fortællinger. Dette sker bl.a. gennem værksamtaler og øvelser, hvor eleverne deltager som aktive betydningsdannere, eksempelvis ved at producere fotografier om temaet national identitet. Flerstemmigheden ligger også i koblingen mellem dansk guldalderkunst og 1800-tallets forestillinger om 'det særligt danske' og værkeeksempler fra vores egen nutid, der udfordrer og stiller spørgsmål til national identitet. Ved at skabe rum for elevernes betydningsdannelser i et på mange måder autoritativt museumsrum, kan forløbet potentielt lægge op til identitetskonstruktioner og narrativer som Delanty netop præciserer som et væsentligt aspekt ved kulturelt medborgerskab. I bogen *Dialogbaseret undervisning. Kunstmuseet som læringsrum* udfoldes flere eksempler på undervisningspraksis baseret på de tre begreber 'deltagelse', 'flerstemmighed' og 'selvrefleksion'.⁴

De to eksempler peger på, hvordan betydningskonstruktioner sker i en flerstemmig dialog. Vi mener, at museer og kulturinstitutioner allerede spiller en vigtig rolle i demokratisk dannelse og identitets-skabelse og har potentiale til at have endnu større betydning, hvis vi som museer bliver bedre til ikke kun at dele viden, men til at skabe rum for *co-production* og inkluderende læreprocesser.

Projektet er et samarbejde mellem ARKEN Museum for Moderne Kunst, Designmuseum Danmark, J.F. Willumsens Museum, Københavns Museum, KØS Museum for kunst i det offentlige rum, Nationalmuseet,

Nikolaj Kunsthal, Statens Museum for Kunst, Thorvaldsens Museum, Københavns Museum og desuden Musikken i Skoletjenesten i samarbejde med Det Kongelige Teater. Projektet er støttet af Kulturstyrelsen.

- 1 Gerard Delanty, "Citizenship as a learning process", *International Journal of Lifelong Education* 22:6, 2003, s. 603. Citatet er oversat af forfatterne.
- 2 Mikhail M. Bakhtin, *Problems of Dostoevsky's Poetics*, University of Minnesota Press, 1984. Citatet er oversat af forfatterne.
- 3 Marie-Louise, Therese, Rikke 9.A, 23. januar 2013. Citatet er gengivet uredigeret.
- 4 Olga Dysthe, Nana Bernhardt og Line Esbjørn, *Dialogbaseret undervisning. Kunstmuseet som læringsrum*. Skoletjenesten og Unge Pædagoger, 2012.

Museernes fremtid handler om holdning, ikke teknologi

JASPER VISSER, UAFHÆNGIG KONSULENT,
INSPIRED BY COFFEE

*I en tid, hvor digitale medier ofte sætter dagsordenen i kultur-
arvssektoren, maner Jasper til besindighed. Han står bag en
række workshops om digital strategi, men hans grundlæggende
råd til museerne er at lade være med at hoppe med på alle de
glitrende nye teknologier. Det, der er væsentligt, er at iscenesætte
og formidle deres samlinger og viden på måder, der virkelig
er relevante og meningsfulde for folk. At gøre det kræver til
gengæld at museerne forstår, hvordan digitale medier transfor-
merer samfundet og menneskers tankegang.*

Introduktion

Nye teknologier har altid påvirket samfundet. Fra trykpressen, som var fødselshjælper for reformationen, til den industrielle revolution og nu den digitale revolution.¹ Samfundet påvirker dog også teknologierne. Tag fx forskelle i sproget, som demonstreret af Michael Anti i et TED foredrag fra 2011: "Et kinesisk tweet svarer til 3,5 tweets på engelsk (...) Af samme årsag betragter kineserne faktisk denne mikroblogging-tjeneste som et reelt medie, ikke blot som overskrifter til andre medier."² Den digitale revolutions teknologier ændrer vores samfund lige så meget, som vores samfund påvirker udviklingen og brugen af disse teknologier.

Inden de begynder at rode med nye teknologier, burde enhver organisation med rod i samfundet sætte sig ind i disse teknologiers

betydning for samfundet og vice versa. Teknologi, der er naivt implementeret, vil kun forstærke eksisterende uligheder.³ Dette gælder også for museer. Ramesh Srinivasan beskriver for eksempel, hvordan forskelle mellem museernes ontologier og ontologierne i de samfund, som de udspringer af, begrænser diversiteten i de kulturer og stemmer, der er repræsenteret i samlingerne. En "naiv" online samling kan måske risikere at støde mennesker væk fra institutionen i stedet for at åbne institutionen op over for mere forskelligartede brugergrupper.

Jeg tror på, at hvis museer ville lade være med at implementere de nyeste teknologier bare for at være med på vognen ("vi er nødt til at være på Facebook!"), og i stedet reflekterede over forholdet mellem teknologi og samfund og dets indflydelse på museernes rolle, så ville nye muligheder vise sig, der kunne bidrage til at gøre museerne meningsfulde i det 21. århundrede. I denne artikel beskriver jeg nogle af disse muligheder.

Hovedet på den lange hale

Den første mulighed er det væld af information, dagens samfund står over for. Et studie af Gantz og Reinsel viser, at mængden af information i verden mere end fordobles hvert andet år.⁴ Sådanne tal medtager stadig ikke de 2/3 af verdens befolkning, der ikke har adgang til internettet. Man kan kun vagt forestille sig, hvad der kommer til at ske med den mængde information, der er let tilgængelig overalt, når først denne gruppe gør sin entré i den digitale tidsalder.

I årevis har Chris Andersons bog *The Long Tail* (2006) givet mennesker en grund til at lægge så meget information på nettet som muligt. I modsætning til i den fysiske verden er lagerplads ubegrænset og næsten gratis på nettet. Google åbner selv det mest perifere indhold (den lange hale) for mennesker, der eventuelt kunne være interesserede. Anita Elbereses research (2008) viser, at virkeligheden er mere kompliceret end som så. Den overvældende majoritet vil kun tilgå den allermest populære information (hovedet). For eksempel udgør de øverste 10 % af sangene på musiktjenesten Rhapsody 78 % af alle

afspilninger.⁵ De 1 % i toppen udgør 32 % af de afspillede sange. Hovedet får langt den største opmærksomhed, og kun meget entusiastiske nørder og forskere begiver sig ud ad den lange hale. Den lange hale kan endda skræmme folk væk. For mange valgmuligheder virker skræmmende, eller som Barry Schwartz siger i et TED foredrag fra 2009: “Med så mange valgmuligheder finder mange mennesker det vanskeligt at foretage et valg overhovedet.”

I sommerudgaven af Wired UK 2012 forklarer Neal Pollack, hvordan det at finde mening i den enorme mængde data er teknologiverdens nye besættelse. Museumskuratorer og forskere har gjort det i årevis: gennemgået tusindvis af objekter for at bygge udstillinger og udføre væsentlig forskning. I den digitale tidsalder får denne rolle fornyet betydning, nu hvor kuratorer ikke kun skal gennemsege deres egen samling for at finde “hovedet”, men også gennemsege al den information, der er produceret af ikke-professionelle på platforme som Wikipedia og andre steder.

Museer kan tage en lederrolle på sig, når der skal findes mening i mængden af information i verden i dag, og at gøre det bedste mere tilgængeligt. Jeg tror på, at sådanne kuratoriske processer vil være af langt større værdi for de fleste af os, end det vil være at blive ved med at digitalisere stadig større dele af vores samlinger i håbet om, at en eller anden nørdet forsker en dag vil støde på dem via Google.

Historier fra virkeligheden, der giver genklang

Blot at vise “det bedste” vil imidlertid snart heller ikke være tilstrækkeligt. Konkurrencen om folks begrænsede tid er allerede benhård, og det vil kun blive værre. Museer har mere end nogensinde brug for at *tiltrække* publikum.

Intels *Museum of Me*⁶ var et nyttigt projekt for mennesker med en interesse i fremtidens museer. For det første viste det, at museer har tilstrækkelig appel til, at de kan markedsføre et teknologisk produkt. For det andet demonstrerede det, at internetgenerationen kan over-

tales til at besøge et museum, når blot museet fortæller en historie, der giver mening for dem. Rigtige museer af mursten såsom Zagreb Museum of Broken Relationships beviser det samme.⁷ [1]

I sin bog *Resonate* (2010) forklarer Nancy Duarte, hvordan man fortæller en historie, der giver genklang hos ens publikum. En af pointerne er at gøre publikum til helten i historien: Hvad end du vil fortælle folk, skal historien handle om dem. Ganske ofte har museale samlinger tætte relationer til publikum, men det er ikke altid klart hvorfor eller hvordan. Duarte foreslår desuden at benytte visuelle, følelsesmæssige og udviklingsbaserede virkemidler. En god fortælling er faktuel, men også følelsesmæssig og interaktiv og anvender en blanding af forskellige medier til at fastholde publikums opmærksomhed.

I den digitale tidsalder forekommer der at være et skel mellem faktuelle og mere følelsesladede fortællinger. Wikipedia-artikler er faktuelle, kattefilm på YouTube er følelsesladede. Jeg tror på at der er plads derimellem til museerne. Projekter som Open Culture og Crash Course

[1] Eksempel på en fortælling, der vækker genklang i Museum of Broken Relationships, Zagreb.



CC BY 4.0 Jasper Visser

er i front med fortællinger, der er faktuelle, men også involverende på en sådan måde, at de giver genklang hos publikum.⁸ Museumsprofessionelle har både evnerne til og erfaring med at anvende kurateret information til at skabe fortællinger, der giver genklang.

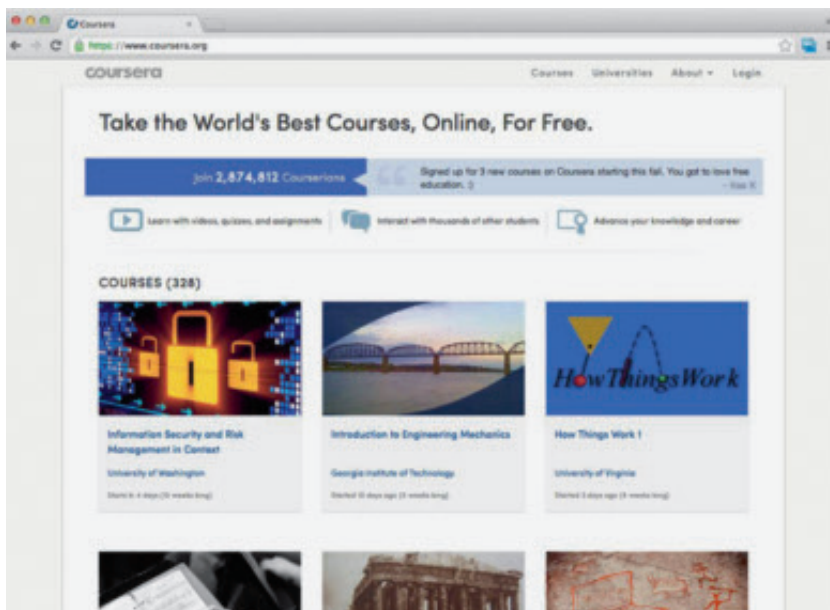
Online læring og det 21. århundredes færdigheder

En tredje mulighed er udbredelsen af online uddannelse og det øgede fokus på det 21. århundredes færdigheder.

Coursera er en gratis online undervisningsplatform. Den har stor succes med over 2,5 millioner brugere og stadigt stigende akademisk anerkendelse af de færdigheder, brugerne tilegner sig online.⁹ Det, der gør Coursera så succesfuld, er til dels, at den kombinerer de bedste elementer fra traditionel undervisning med de nye muligheder, teknologien har skabt. For eksempel regelmæssige tests, der holder de studerende på tæerne, samtidig med at de kan stoppe og "spole læreren tilbage" som det passer dem, som Daphne Koller, en af grundlæggerne, forklarer.¹⁰

Det er ikke usandsynligt, at online læring i en nær fremtid vil erstatte en ikke uvæsentlig del af mange skolars og universiteters undervisningstilbud. Det betyder igen, at nogle af de traditionelle aspekter af uddannelse i samfundet vil ændre sig. For eksempel: Hvor vil folk mødes for at se online-forelæsninger, og hvor vil de lære færdigheder såsom global bevidsthed og samfundsforståelse?

Som Institute for Museum and Library Studies forklarer i deres publikation *Museums, Libraries, and 21st Century Skills* (2009), skal og kan museer spille en afgørende rolle i uddannelsen af borgerne. Et museum bør se på uddannelse som en konstant i menneskers digitale og fysiske tilværelse og som et vigtigt redskab til at bygge bro mellem online og fysiske læringsrum. I endnu højere grad end i forhold til traditionel uddannelse kan museer spille en afgørende rolle som indholdsleverandører og facilitatorer for online uddannelse. [2]



[2] Coursera.

Systemer til direkte værdiudveksling

Ved at indtage en mere proaktiv rolle i forhold til deres brugernes virkelighed og behov kan museer indlysende bidrage med mere direkte værdi til menneskers tilværelse. Den sidste og måske mest interessante tendens er derfor muligheden for at etablere systemer til mere direkte værdiudveksling, der understøtter publikums forventninger.

En af den digitale tidsalders mest udbredte klichéer er, at forholdet mellem organisationer og individer er blevet demokratiseret. Selvom kritikere advarer os mod at overvurdere digitale mediers frigørende virkning, kan det ikke benægtes, at hvis en organisation virkelig ønsker at komme i direkte kontakt med sit publikum og interagere med det, så er redskaberne til stede.¹¹ Det betyder, at information, holdninger og kreativitet kan flyde friere nu end før den digitale tidsalder.

Det samme gælder pengeværdi. Mere direkte systemer til finansiering kan til dels erstatte traditionelle finansieringsmodeller. Ifølge Kickstar-

ter var 10 % af alle film på den uafhængige Sundance Film Festival i 2012 finansieret ved hjælp af *crowdfunding*.

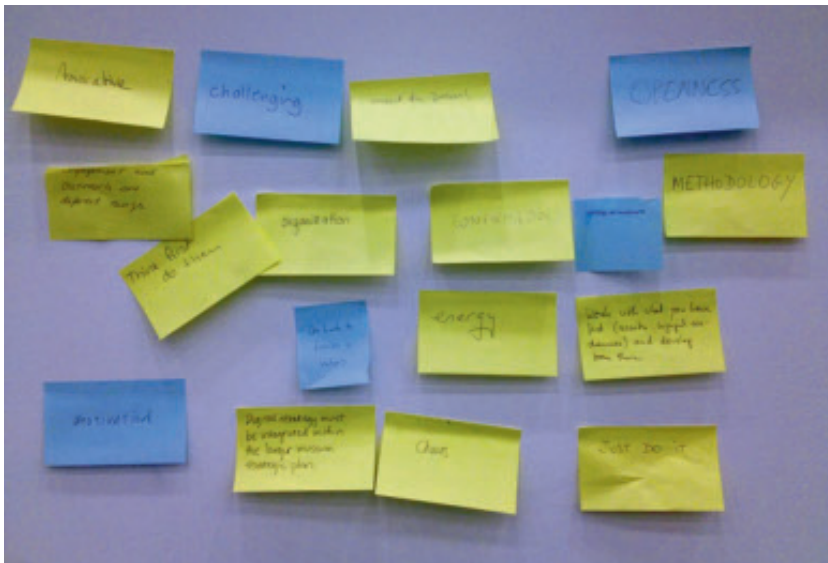
Den direkte udveksling af værdier betyder, at individer og organisationer kan forhandle direkte med hinanden, ofte via en online platform. Dette betyder, at hver enkelt aftale skal være klar og fordelagtig for de involverede parter, for eksempel et udstillingskatalog og fire billetter med rabat i bytte for bidrag til opbygning af udstillingen.

Ved at gå i front med denne type direkte værdiudveksling kan museer ikke blot finde nye indtægtskilder, men også opbygge grupper af medlemmer eller venner af institutionen, der tydeligt kan se den ekstra værdi, institutionen bidrager med til samfundet, også før samfundet kræver det i tider med økonomiske nedskæringer og en svindende interesse for kulturarv og kunst.

Den rette holdning

De fire tendenser, jeg har berørt ovenfor, er på ingen måde udtømmende. Efter i de senere år at have arbejdet med op imod 100 kulturinstitutioner ved jeg, at den store diversitet mellem museer og kulturer betyder, at mulighederne er meget forskelligartede. Den overordnede ide er, at ved at træde et skridt tilbage fra tidens teknologitrends og fokusere på de overordnede tendenser i krydsfeltet mellem samfund og teknologi, kan museer udnytte deres ressourcer langt bedre og blive bedre i stand til at adressere langsigtede strategiske mål.

Jeg er opmærksom på, at jeg har ladet det vigtige næste spørgsmål stå ubesvaret: Hvordan? Under diskussionerne ved *Sharing is Caring 2012* blev visse aspekter af 'hvordan'-spørgsmålet besvaret: Medarbejderudvikling, projektstyring, lederskab. Uden at gå i detaljer med 'hvordan'-spørgsmålet (hvilket ville kræve mindst 2000 ord mere) tror jeg det rækker at sige, at de samme konklusioner gælder her. Træd et skridt tilbage og reflektér over de overordnede tendenser i samfundet, og hvordan teknologierne kan spille en rolle i forhold til dem.



CC BY 4.0 Jasper Visser

[3] Post-its fra en strategiworkshop om museernes fremtid.

Endelig er det min overbevisning, at museer med den rette indstilling kan spille en afgørende rolle i morgendagens samfund, uanset de teknologiske forandringer der helt sikkert kommer til at finde sted. Ved at fokusere på nogle betydningsfulde tendenser har jeg ønsket at præsentere den overordnede idé, at museernes holdning bør være nysgerrig og proaktiv. Sådan sikres det, at det er konsekvenserne af disse tendenser – snarere end tendenserne i sig selv – der er hovedfokus for strategi og handling. [3]

1 Se fx Das & Kolack, 2007.

2 http://www.ted.com/talks/michael_anti_behind_the_great_firewall_of_china.html

3 Toyama, 2011.

4 <http://www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-extracting-value-from-chaos-ar.pdf>

5 Få en anden synsvinkel på 'den lange hale' i Sanderhoffs artikel s. 48 ff.

6 <http://www.intel.com/museumofme/r/index.htm>

7 <http://brokenships.com/>

8 Se www.openculture.com og <http://www.youtube.com/user/crashcourse>

- 9 Se <https://www.coursera.org/> og Korn, 2013.
- 10 http://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education.html
- 11 Se fx Morozov, 2011.

Referencer

- Chris Anderson, *The Long Tail*, Revised and Updated Edition: Why the Future of Business is Selling Less of More, Hyperion, 2008
- Michael Anti, *Behind the Great Firewall of China*, updated July 2012, consulted 27 February 2013, http://www.ted.com/talks/michael_anti_behind_the_great_firewall_of_china.html
- Mitra Das & Shirley Kolack, *Technology, Values and Society: Social Forces in Technological Change* Revised Edition, Peter Lang Publishing, 2007
- Nancy Duarte, *Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences*, Wiley, 2010
- Anita Elberse, *Should You Invest in the Long Tail?* Harvard Business Review, July 2008
- John Gantz & David Reinsel, *Extracting Value from Chaos*, consulted 24 February 2013, <http://www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-extracting-value-from-chaos-ar.pdf>
- Institute of Museum and Library Services, *Museums, Libraries, and 21st Century Skills*, Institute of Museum and Library Services, 2009
- Daphne Koller, *What we're learning from online education*, updated August 2012, consulted 4 March 2013, http://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education.html
- Melissa Korn, *Big MOOC Coursera Moves Closer to Academic Acceptance*, updated 7 February 2013, consulted 27 February 2013, <http://online.wsj.com/article/SB10001424127887324906004578288341039095024.html>
- Neal Pollack, *The exabyte revolution*, David Rowan (Editor in Chief), Wired UK, Vol. 8, 2012
- Barry Schwartz, *The Paradox of Choice*, updated September 2006, consulted 24 February 2013, http://www.ted.com/talks/barry_schwartz_on_the_paradox_of_choice.html
- Ramesh Srinivasan, *Re-thinking the cultural codes of new media: The question concerning ontology*, *New Media & Society*, Vol. 15, no. 2, pp. 203-223
- The best of Kickstarter 2012*, consulted 4 March 2013, <http://www.kickstarter.com/year/2012#sundance>
- Kentaro Toyama, *Technology as amplifier in international development*, ACM New York, *Proceedings of the 2011 iConference*, 2011, pp. 75-82

Perspektiver på deltagelse i sociale medier

NANNA HOLDGAARD, PH. D. STIPENDIAT,
IT-UNIVERSITETET I KØBENHAVN

BJARKI VALTYSSON, LEKTOR, KØBENHAVNS UNIVERSITET

Sociale medier opfattes undertiden som svaret på, hvordan museer kan inddrage deres brugere: Lav en Facebook-side, hvor folk kan 'like' og kommentere museets arbejde og udstillinger, så har man brugerdeltagelse. Bjarki og Nanna stiller sig kritiske overfor at kalde denne type overfladisk handling for 'deltagelse' og efterlyser, at museer reelt inviterer folks viden og kreativitet indenfor. Det er nøglen til dybt engagerede brugere.

*Producers, prosumers, det kreative publikum, deltagere ... Nutidens brugere af sociale medier har mange navne. Hvad disse neologismer har til fælles er forventningen om, at brugerne altid er aktive, socialt forbundne og entusiastisk engagerede i at bidrage til *deltagelseskulturen* ved at dele, skabe og remixe indhold online. Denne utopiske opfattelse af sociale medier som mekanismer, der transformerer, frisætter og ophøjer brugerne til deltagende og engagerede medborgere, har også fundet vej til statsstøttede kulturarvsinstitutioner såsom museer. Inden for de senere år er sociale medier og deltagelse blevet uadskillelige buzzwords, og fortalerne har haft meget store forhåbninger til de sociale mediers demokratiske potentiale, og til fremkomsten og frisættelsen af nye stemmer i et institutionaliseret miljø, som disse medier forventes at bidrage med.*

Hvordan museer iscenesætter brugerdeltagelse på Facebook

Som det største og mest indflydelsesrige sociale medie i Danmark har Facebook den tvivlsomme rolle som den foretrukne platform blandt danske museer. Forventningerne til Facebooks potentiale for brugerinvolvering og deltagelse har været høje, og en stor andel af de danske museer er til stede på Facebook.¹

I denne kontekst betragtes Facebook som en *digital offentlig sfære* – en digital arena eller en kommunikationsplatform, hvor kommunikative handlinger finder sted. Som i alle andre offentlige sfærer faciliterer og opmuntrer Facebook til visse typer involverende adfærd og interaktion. Og når man diskuterer museers tilstedeværelse på Facebook, er det yderst vigtigt at tage platformens *affordances* (opfattede og faktiske egenskaber og funktionaliteter), som indrammer denne adfærd og disse interaktioner, i betragtning. Men hvilken betydning har Facebooks brugergrænseflade, hvilke interaktionsmuligheder tilbyder danske museer brugerne af deres Facebooksider, og hvad opfordrer de deres brugere til at gøre? [1]

Den gennemsnitlige danske museumsside på Facebook tillader og opfordrer brugerne til at læse, kommentere, stille spørgsmål, tage og dele museets indhold. Mindre almindelige er Facebooksider, hvor brugerne opmuntres eller inspireres til at uploade deres eget indhold. Museer har forskellige strategiske mål og kommunikative færdigheder på Facebook, og betingelserne for deltagelse er bestemt af Facebook. Derfor kan brugerdeltagelse og -involvering anskues som en form for manipulation. Det er i særlig grad tilfældet, når vi ser lidt nærmere på Facebooks politik for brug af data og deres erklæring om rettigheder og forpligtelser. Her, og i modsætning til internettets deltagelsesorienterede funktioner, har Facebook opsat et prædefineret mediemiljø med specifikke benævnelser og regler. Det betyder, at brugerne fylder Facebook med indhold, hvorefter Facebook stikker af med den økonomiske gevinst.



[1] “Hvad vil det egentlig sige at dele?” spurgte Bjarki Valtysson og Nanna Holdgaard i deres ignite talk på Sharing is Caring 2012.

Selvom dette utvivlsomt er tilfældet, har de processer, der igangsættes af Facebooks brugere, også frigørende potentialer. Når man analyserer Facebook med udgangspunkt i motivation og brug, og undersøger faktorer som brugernes syn på reklamer og ejerskab af uploadet materiale, samt hvordan platformen påvirker skillelinjen mellem offentligt og privat, så fastholder brugerne at de får mere ud af Facebook, end Facebook får ud af dem. Faktisk fastholder brugerne, at de kan “tæmme” Facebooks *affordances* og få dem til at fungere efter deres ønsker snarere end det modsatte.²

Deltagelse?

Fra et Habermas-perspektiv er *offentlig deltagelse* central for ideen om den offentlige sfære. Yderligere kræver denne type af deltagelse

et særligt engagement og er derfor associeret med *seriøs involvering* snarere end overfladisk forbrug.³ Som Peter Dahlgren bemærker; deltagelse forudsætter engagement. Men for at dette kan ske, skal der være en forbindelse til *konkrete aktiviteter*. Er denne betingelse ikke opfyldt, forsvinder engagementet.⁴ De sociale netværk, der som oftest associeres med sociale medier, stiller forskellige kanaler til rådighed for konkrete aktiviteter. På den måde iscenesætter de deltagerespontialet hos de brugere, der bidrager til disse netværk. Men mange sociale medieplatforme ansporer hovedsagelig til ubesværet deltagelse. De faciliterer ikke seriøs involvering. Et eksempel på dette er *like*-funktionen på Facebook.⁵

Faktisk viser et studie fra 2012 af statslige og statsanerkendte museer i Danmark, at den typiske brugerinteraktion på danske museers Facebooksider primært består af *likes*. Ifølge Facebooks vejledning er et *like* en måde at give positiv feedback og skabe forbindelser. På den måde er et *like* et bekræftende udtryk, der antyder anerkendelse, interesse, støtte, tilhørsforhold eller lignende. Men er dét at *like* det samme som *deltagelse*? Optimistiske stemmer som medieforskeren Henry Jenkins og Creative Commons-grundlæggeren Lawrence Lessig har begge understreget, at det ikke er så vigtigt, *hvad* vi siger eller *gør*, men snarere *at* vi siger eller *gør* det.⁶ Det at man *gør* noget – deltagelse som proces – understreges altså snarere end resultatet af handlingen.

I den anden ende af spektret stiller kritikere såsom Andrew Keen spørgsmålstegn ved den måde, hvorpå viden og værdien af professionel ekspertise – fra institutioner såsom museer – reduceres og bliver helt udslettet, hvis institutionerne erstattes af amatørers kreationer og kommentarer.⁷ Andre kritikere har argumenteret for at det, der fremstår som en demokratiseringsproces, ikke er andet end kommercialisering og kommodificering af brugernes kreativitet.⁸

Uanset hvad, vil det være klogt af kulturbærende institutioner som museer at genoverveje, hvilken form for deltagelse de ønsker at iscenesætte i mediemiljøer som Facebook, og hvilken grad af deltagelse de forventer af deres brugere, forbrugere, *producers*, *prosumers*, deltagere, kreative publikum ...

-
- 1 I august 2013 havde 129 danske statsejede eller statsstøttede museer en Facebook-profil.
 - 2 Valtysson, 2012.
 - 3 Habermas, 1989, s. 166.
 - 4 Dahlgren, 2009.
 - 5 Læs også Shelley Bernsteins overvejelser om dette emne s. 192-94.
 - 6 Jenkins, 2008; Lessig, 2008.
 - 7 Keen, 2007.
 - 8 Fuchs, 2010.

Referencer

- Andrew Keen, *The cult of the amateur: how today's internet is killing our culture*, Doubleday/Currency, 2007.
- Bjarki Valtysson, Facebook as a Digital Public Sphere: Processes of Colonization and Emancipation, *tripleC: Communication, Capitalism & Critique*, 10(1), 2012.
- Christian Fuchs, Labor in Informational Capitalism and on the Internet. *The Information Society*, 26(3), 2010, s. 179-196.
- Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (Updated and with a new afterword.), New York University Press, 2008.
- Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a Category of Bourgeois Society*, MIT Press, 1989.
- Lawrence Lessig, *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy*, Penguin Press, 2008.
- Peter Dahlgren, *Media and Political Engagement: Citizens, Communication, and Democracy*, Cambridge University Press, 2009.

Mødet med museumsgæsten

Uddeling af mobile guider i museets billetsalg

DITTE LAURSEN, SENIORFORSKER VED STATENS
MEDIARKIV, STATSBIBLIOTEKET

Museer vil gerne dele ud af deres viden og passion for de udstilte genstande. Men for meget information i salene kan virke generende og "støjende". Mobile guider er en smart måde at tilbyde information, der beriger den enkelte uden at forstyrre andre gæster. Men hvordan får man gæsterne til at tage de nye digitale dimser i brug? Ditte har nøje studeret interaktionen mellem gæst og medarbejder, når den mobile guide tilbydes. Hendes studier peger på, at den største udfordring ved at arbejde med digital formidling ikke nødvendigvis ligger i produktionen, men i distributionen.

Introduktion

Fordelene ved mobile guider i museer er blevet udforsket i adskillige publikationer de senere år.¹ Alligevel viser undersøgelser, at den største udfordring ved mobile guider er at få museumsgæsterne til at bruge dem.² En af nøglerne til at få gæsterne til at bruge mobile guider – en der ikke har nydt megen opmærksomhed hidtil – er distributionen og formidlingen af guiderne.

Med udgangspunkt i 18 timers videooptagelser i museets billetsalg ser denne artikel på interaktionen mellem personalet i billetsalget og

besøgende vedrørende et muligt lån af en mobil guide på iPod touch. Det mulige lån foregår som et tilbud, der typisk finder sted, efter at billetkøbet har fundet sted. Tilbudsfasen er den centrale fase, hvor personalet og den besøgende samarbejder om at tilpasse museets tilbud til gæstens behov. Et nærmere kig på denne interaktion kan bidrage til en bedre forståelse af, hvordan dette servicetilbud finder sted og de udfordringer, der kan opstå i forbindelse med at hjælpe forskellige typer gæster med at bruge nye digitale medier.

Data til dette studie blev indsamlet i november 2011 på Statens Museum for Kunst. Museet havde for nylig lanceret en mobil applikation (app) til en særudstilling, og de besøgende kunne låne en iPod touch med denne app i museets billet salg.

Mødet i informationen

Der findes ingen undersøgelser af, hvordan audioguiden distribueres og formidles i billet salget til museumsgæster, så vidt forfatteren er orienteret. Men basalt set er der tale om en interaktion mellem en serviceudbyder, der befinder sig i et serviceområde, og en kunde med behov for service. Den slags møder er blevet studeret grundigt i en lang række forskellige miljøer uden for museums litteraturen. I servicemøder er der ofte en særlig form for asymmetri mellem de forskellige deltagers vidensniveau.³ Selvom kunderne ved hvad de ønsker som slutprodukt, mangler de ofte den nødvendige viden om, hvad der præcis skal til for at opnå dette, og hvilke muligheder de har. Serviceudbyderen er derimod bekendt med sin organisations handlemåder, men ikke med hvad kunden ønsker eller har behov for. For at opnå en fælles forståelse må parterne arbejde med deres respektive vidensniveauer og nå til en fælles anerkendelse og forståelse.

Service-interaktionen

Et udlån af et digitalt medie i museets billetsalg påvirker i høj grad den normale og rutinemæssige service-interaktion mellem personalet og den besøgende. Spørgsmålet om, hvorvidt iPods skal tilbydes eksplicit eller ej, bliver nemlig relevant: Skal det være standard? Skal personalet udelukkende udlåne dem, når der er tid til det? Er det kun en særlig type besøgende, der skal have tilbuddet? Og på hvilket tidspunkt i interaktionen skal tilbuddet finde sted?

En betydelig barriere for serviceydelsen er tid, og udlån af et digitalt medie tager tid. Når tiden er begrænset, fx når de besøgende står i kø, bliver servicen begrænset. Er der tid, kan informationens personale tilbyde en detaljeret demonstration af, hvordan guiden bruges, og forklare de mulige fordele, men de må ofte vælge helt at droppe ydelsen, hvis der er lang kø. Personalet står også over for udfordringen med aflæsning af modtageren. De er nødt til at være i stand til at "læse" gæsterne og tilpasse tilbuddet til den enkelte besøgendes særlige behov og kompetencer. Med andre ord er gæstens forhåndskendskab og fortrolighed med apps og iPods relevant for medarbejdens tilgang.

Et eksempel⁴

Strukturen og rækkefølgen i det følgende eksempel er typisk på den måde, at lånetilbuddet kommer i den afsluttende del af interaktionen mellem assistenten i billetsalget (A) og gæsten (G). Den besøgende ankommer til informationen (linje 1-3) og køber en billet til særudstillingen (linje 4-14). Efter udveksling af penge, billetter og foldere (linje 15-20) finder tilbuddet om lån af iPod sted (linje 21-29). [1]

Hvis vi ser nærmere på tilbuddets form, er ordvalget *audio guide* bemærkelsesværdigt (linje 21). Med dette ordvalg udtrykkes en bestemt holdning til objektet og til modtageren. Andre formuleringer i datasættet er: *En guide, du kan tage med ind på udstillingen, en multimedie-guide, en ting, du kan lytte til, en smartphone app, en iPod*. Med ordvalget en *audio guide* bruger assistenten et udtryk,

Den besøgende accepterer ikke tilbuddet umiddelbart. Hun spørger: *Er det gratis?* (linje 23). Bemærk også, at hun ikke reagerer mod assistentens forventning om, at hun er bekendt med det tilbudte objekt. Da det er blevet bekræftet, at det er gratis, accepterer gæsten (linje 26). Derefter er der en pause på 18 sekunder, hvor medarbejderen vender sig for at finde iPod'en frem under disken, hvorefter hun vender tilbage og anbringer den på disken. Så siger den besøgende: *Åh, via en iPod* (linje 28), hvorved hun afslører, at det ikke lige var, hvad hun havde ventet at få. Her ses en forskel i forståelsen: Det medarbejderen mente, var ikke, hvad den besøgende troede hun mente.

Så i denne korte interaktion ser vi, at spørgsmålet om accept er tæt knyttet til spørgsmålet om fortrolighed: Er den besøgende bekendt med det objekt, der tilbydes, og på hvilket grundlag vil vedkommende acceptere eller afvise tilbuddet? Disse lag af tilbud bliver essentielle, fordi deltagerne kan vælge at forholde sig positivt i forhold til kendskab til objektet og negativt til tilbuddet – eller vice versa. Derudover er den besøgendes fortrolighed med objektet et følsomt emne. Begge parter behandler objektet som en nyhed, og medarbejderen kan meget vel komme til at sætte den besøgende i en ubehagelig situation, uanset hvilket ordvalg hun vælger: Hvis hun viser, at hun forventer fortrolighed, er der risiko for, at den besøgende slet ikke er fortrolig med objektet. Hvis hun viser, at hun ikke forventer fortrolighed, er der risiko for, at hun kommer til at behandle den besøgende som inkompetent.

Under alle omstændigheder: Når museet tilbyder udlån af et digitalt medie, står det over for en stor udfordring, både når det gælder udformningen af tilbuddet, hvordan tilbuddet italesættes, hvordan det fysiske objekt præsenteres, og hvordan der skal vejledes i brugen – samtidig med, at der skal gættes på den besøgendes grad af kendskab på baggrund af få sekunders interaktion.

-
- 1 Tallon & Walker, 2008.
 - 2 Pocket-Proof & LearningTimes 2011 + 2012.
 - 3 Drew & Heritage 1997.
 - 4 En mere udførlig analyse kan findes i Laursen, 2013. Interaktionen er på engelsk, da gæsten er engelsktalende.

Referencer

- P. Drew & J. Heritage, *Talk at work: Interaction in institutional settings*, Cambridge University Press, 1992.
- Ditte Laursen, "Balancing accessibility and familiarity: Offering digital media loans at the museum front desk", *Museum management and curatorship*, 2013, 28 (5)
- Pocket-Proof & LearningTimes, *Museums & Mobile Survey 2011 + 2012*. 738 museum voices on the objectives, challenges & future of mobile interpretation.
- Loïc Tallon & Kevin Walker, *Digital technologies and the museum experience: Handheld guides and other media*, AltaMira Press, 2008.

Hvordan vi rider på den digitale bølge

LARS ULRICH TARP HANSEN, KOMMUNIKATIONSANSVARLIG,
KUNSTEN MUSEUM OF MODERN ART AALBORG

Kulturarvsinstitutioner verden over ønsker at ride med på den digitale bølge, men det kan virke uoverskueligt at holde trit med udviklingen. En række nordjyske museer har slået sig sammen om at udvikle apps til smartphones, der bygger på fælles tekniske løsninger og platforme. Samarbejdet har udmøntet sig i hurtige, billige produktionsflows og en fleksibel, bæredygtig infrastruktur.

Digital formidling på KUNSTEN i 00'erne

I starten af 00'erne udviklede KUNSTEN undervisningstilbuddet "Den digitale billedskole", som stadig er blandt det mest omfattende undervisningsmateriale til grundlæggende billedanalyse. En del af materialet er korte formidlingstekster om værker i samlingen, som kan bruges i forskellige digitale produkter. Billedskolen kan bruges uden besøg på museet og er derfor anvendt af lærere og elever i hele landet. Strategien var efterfølgende at bringe det omfattende materiale ind i udstillingsrummet – uden at skabe en skilteskov.

Dette gjorde vi ved i 2009 at placere touch-skærme i det fysiske museumsrum. Det viste sig dog, at publikums interaktion med skærmene overvejende havde et forkert fokus. Størstedelen fandt nemlig oplevelsen ved at klikke på skærmene mere interessant end at bruge skærmene til at få indsigt i samlingen. Teknikken var dermed ikke et transparent lag, der gav indsigt – men blev en oplevelse af teknikken i sig selv. Vi mener årsagen er, at publikum under deres museumsbesøg har behov for information om værkerne i det øjeblik, de står

ved værkerne. Touch-skærmene var placeret i periferien af udstillingen, og blev dermed benyttet, når publikum enten havde forladt det fysiske værk eller endnu ikke havde set det. Et besøg på MoMA i New York eller andre museer, som både har audioguides og digitale formidlingsstationer, bekræfter dette mønster. En stor del af gæsterne anvender museets audioguides, men ingen sætter sig og fordyber sig ved de opstillede computere, der står i periferien af udstillingerne.

Grundlæggende ønskede vi en audioguide, men teknikken var dengang for dyr i etablering og drift – og den var desuden teknisk for simpel i forhold til at skabe personlige formidlingsspor. Men da iPhone slog igennem i Danmark, kunne museerne med få ressourcer udvikle små, simple web-applikationer, som kunne anvendes ved værkerne. Chris Alexander fra San Jose Museum of Art havde lagt koden til sin museums web-app ud til fri afbenyttelse. Det betød, at KUNSTEN med få tekniske færdigheder kunne lave sin egen web-app. Det var imidlertid meget tidskrævende at tilføje nyt indhold og sårbart, at kun én person på museet havde kompetencerne til at foretage opdateringen.

Erfaringer

Erfaringerne fra ovenstående projekter var, at publikum var meget positive over for web-appen – og vores frontpersonale var i øvrigt glade for endelig at kunne udlevere det, publikum så ofte efterspurgte. Brugerne ønskede dog endnu mere indhold. Vi producerede lydklip med eget udstyr og mødte en stor velvilje fra de kuratorer og kunstnere, som lagde stemme til. Publikum brugte i højere grad information ude ved værkerne end på touch-skærmene. Den tekniske løsning var dog uholdbar. Indhold på hjemmesiden, infoskærmene og web-appen skulle opdateres manuelt, da de havde hver sin platform, der ikke kunne “tale sammen”. Samtidig var udgifterne til hjemmesiden og infoskærmene vokset, så vi – ud over tid – brugte ca. 20 % af markedsføringsbudgettet til licenser og opdateringer.

Mod en bæredygtig struktur

For at kunne udnytte flere af smartphonens muligheder ønskede vi at udvikle en app med en bedre brugeroplevelse. Dette skulle imidlertid også være et opgør med museets på mange måder ressourcekrævende digitale infrastruktur. Materialet skulle opdateres ét sted, som de digitale produkter kunne trække på, og platformen skulle baseres på open source teknologi for at sikre fleksibilitet i den fremtidige udvikling.

Vi var imidlertid ikke de eneste, der ønskede at udvikle en app og et sådant system. KUNSTEN er medlem af organisationen KulturarvNord, der er ramme for et strategisk samarbejde mellem 10 kunst- og kulturhistoriske museer i Region Nordjylland. Målsætningen er blandt andet at udvikle og gennemføre formidlings- og netværksprojekter i fællesskab. KulturarvNord er således et oplagt forum, og der blev skabt en pilotgruppe med Vendsyssel Historiske Museum & Arkiv, Nordjyllands Kystmuseum, Skagens Museum og KUNSTEN. De fire museer repræsenterede forskellige typer museer med forskellige formidlingsbehov. Fra behov for formidling i den fysiske museumsbygning over formidling af sammenhængen mellem udstillingen i museumsbygningen og det lokale landskab til primært at formidle i det åbne landskab. Pilotmuseerne repræsenterede derfor i store træk formidlingsbehovene hos de øvrige medlemmer af KulturarvNord. Projektorganisationen var lille for at sikre, at gruppen kunne arbejde hurtigt og uden unødigt bureaukrati.

CHAOS:_ som platform

KulturarvNord kom i kontakt med DR, der har udviklet mediehåndteringssystemet CHAOS:_, der bygger på open-source teknologi.¹ Det system bruges blandt andet til DR's digitale arkiv af radio- og tv-udsendelser og kan dermed håndtere forskellige medieformater. Da strukturen er yderst fleksibel, var dette system præcis, hvad vi havde brug for. Udover at DR havde den tekniske platform, vi savnede, var der i dialogen med projektleder Tobias Golodnoff og hans stab enighed om de grundlæggende værdier, hvad angår både



[1] Lars Ulrich Tarp Hansen og skuespiller Troels Malling optager et lydspor om Harald Slott-Møllers maleri Primavera (1901) på KUNSTEN i Aalborg.

deling af indhold og deling af tekniske systemer. DR's incitament i projektet var desuden at undersøge, hvordan man kan bygge produkter oven på CHAOS:_, som aktiverer arkivmateriale. Som KulturarvNords tekniske samarbejdspartner hyrede DR virksomheden Redia til udvikling af applikationerne, og DR tilpassede CHAOS:_ til KulturarvNords behov. Dermed var den tekniske del af projektet på plads.

Effektiv indholdsproduktion

Når en audioguide skal produceres, foregår det typisk på den måde, at der først skrives manuskripter til en række værker. Disse læses

op af en erfaren oplæser i et professionelt lydstudie, og klippene er færdige efter endt redigering. Denne proces er tidskrævende, men hvad vigtigere er, så er der risiko for, at det gennemarbejdede manuskript og oplæseren skaber unødvendig afstand mellem publikum og museum. Vi ønskede at simulere en omvisning, hvor man kan mærke den faglige passion bag. Vi skabte derfor den dogmeregulering, at inspektøren ikke måtte skrive et manuskript, men skulle fortælle uden at læse op. Dette kan muligvis synes radikalt, men er dybest set ikke anderledes end vilkårene ved en traditionel omvisning. Vi tilknyttede henholdsvis en radio- og videojournalist til projektet, som forestod produktionen og vejledte inspektørerne i at fortælle historierne præcist og forståeligt. Optagelserne skete "on location" ved den fysiske genstand.

Hele produktionsprocessen blev dermed kraftigt forenklet, så kun inspektørens faglige viden, passion og evne til at formidle den stod tilbage. Den simple produktion havde den sidegevinst, at der kunne skabes meget indhold på kort tid. KUNSTEN producerede omkring 70 audioguides på to måneder inklusiv redigering. De kulturhistoriske museer producerede video for at vise, hvordan fx redskaber fungerede, hvilket medførte en lidt længere produktionstid. Dog fik fx Vendsyssel Historiske Museum produceret omkring 40 videoguides. Sammen med museernes eksisterende materiale, der blev versioneret til appen, udgjorde dette indholdet.

Udbytte

I skrivende stund er projektet ikke endeligt afsluttet, men udbyttet har allerede været stort.

Platform

DR's CHAOS:_ anvendes som teknisk platform for applikationerne og andre fremtidige produkter. CHAOS:_ kan trække informationer fra det nationale registreringssystem Regin, så det kun er nødvendigt at opdatere stamdata om samlingen ét sted. Desuden er der udviklet

et modul til CMS-systemet Drupal, så indholdet kan trækkes ud på infoskærme og hjemmesider.

Applikationer

Alle medlemmer af KulturarvNord får gratis udviklet en app, hvor de frit kan vælge mellem en række formidlingsmoduler. Modulerne omfatter tidslinje, kortfunktion, mulighed for at lave ture og temaer, visning af værker på listen, afspilning af lyd og video osv. Modulerne til applikationerne er open source, så andre museer eller udviklere kan anvende dem eller bygge videre på dem – under den forudsætning, at det de udvikler stilles til rådighed for alle andre. Til markedsføring af projektet udvikles en fællesapplikation, der linker til medlemsmuseernes apps.

Indhold

Alle museer har fået en journalist frit stillet til rådighed, som ud over bistand med produktionen hjælper med at skræddersy museets applikation i samarbejde med Redia.

Pris

Budgettet for hele projektet inkl. de 11 apps og ansættelse af journalister har været kr. 1,5 mio., som er støttet af Kulturstyrelsen, Den Regionale Kulturaftale, Region Nordjylland og EU.

Hvordan rider man på den digitale bølge?

Samarbejd!

Museerne skal ikke konkurrere om at være de bedste IT-virksomheder, der kan skabe de mest spektakulære digitale projekter – men konkurrere om at være bedst til at skabe indhold til et bredt publikum og dele indholdet med andre museer.

Skab en bæredygtig infrastruktur

Undgå at lave en ny platform til de enkelte produkter, men skab en platform, som alle digitale produkter kan trække på. Digitalt indhold kan bruges mange steder og lever længere end apps og andre digitale produkter.

Lav en behovsanalyse

Publikum ville have en audioguide – så vi gav dem en audioguide, der samtidig giver mulighed for at se billeder, videoer og få relaterede informationer. Derudover ønskede publikum et omfattende indhold, der kan være med til at skabe en spirende interesse for museets samling. Det gav vi dem – og har desuden formidlet den passion, vi har for vores felt.

Skab en hurtigarbejdende, kompetent projektorganisation

“Think big, start small, move fast”, som Michael Edson, der er leder af Web and New Media Strategy på Smithsonian Institution, anbefaler. En lille projektorganisation når længere på kortere tid. Projektmedlemmerne skal besidde viden om kommunikation, brugervenlighed, publikum og nye medier. Det har rustet KulturarvNord og KUNSTEN til fremtidige digitale produkter og nye samarbejder.

1 Læs mere i Golodnoff & Lerkenfelds artikel s. 161 ff.

Deling er avantgarde

THEIS VALLØ MADSEN, PH.D.-STIPENDIAT,
AARHUS UNIVERSITET OG KUNSTEN
MUSEUM OF MODERN ART AALBORG

Længe før det blev almindeligt at udveksle, dele og remixe alt muligt på nettet, var der en lille gruppe kunstnere, der nedbrød normerne for kunstnerisk produktion ved at opfordre folk til frit at tegne, skrive, digte og arbejde videre på deres værker. Theis er dykket ned i arkiverne, hvor han opdager interessante sammenfald mellem 1960'ernes mail art-bevægelse og nutidige strategier for deling og viderebearbejdning af den digitaliserede kulturarv.

På opdagelse i mail art-arkivet

I KUNSTEN Museum of Modern Art Aalborgs magasin står et rodet og uordnet mail art-arkiv. I arkivet faldt jeg en dag over et mail art-værk af den danske kunstner Mogens Otto Nielsen. Det var et billede af en "asfalt-igloo", ordet "Supertanker" og en af kunstnerens meget brugte stempler, hvor der står:

ALL REPRODUCTION • MODIFICATION • DERIVATION AND TRANSFORMATION OF THIS OBJECT IS PERMITTED

Mail art-bevægelsen begyndte i slutningen af 1950'erne som et forsøg på at ændre produktionen og distributionen af kunst. Mail art-kunstnerne brugte postvæsenet til at udveksle og producere egne og kollektive kunstværker, som kunne cirkulere i et internationalt netværk af kunst, kunstnere og amatører uden for de officielle kunstinstitutioner. Uden for gallerierne og museerne havde kunstnerne en fælles forestilling om kunst som noget, der skulle spredes, ændre sig og ændre sig igen. [1]

Mail art var en kentaur, ikke "halvt materiale, halvt ord", som Harold Rosenberg kaldte 1960'ernes kunstværker¹, men snarere halvt materiale,



[1] Supertanker, Mogens Otto Nielsen (udateret).

halvt system. For det første skulle mail art sendes med posten, hvor det blev en del af det moderne postsystem og således underlagt dets regler og systemer. For det andet var mail art en udveksling, der involverede mindst to kunstnere, en afsender og en modtager. Der var ikke noget publikum, kun deltagere, der brugte eller misbrugte et allerede etableret kommunikationssystem.

Mogens Otto Nielsens stempel er en parodi på det postale og officielle bureaukrati, men det er samtidig alvorligt ment. Ved at stemple det har

han åbnet kunstværket for forandring, kopiering, tilføjelser m.m., og således gjort det tydeligt, at mail art-netværkets formål netop er at skabe og facilitere åbne og uafsluttede kunstværker. Mogens Otto Nielsens lille “supertanker” er altså en af disse idéer, der er skabt for at blive cirkuleret, kopieret og indoptaget i andre menneskers værker.

I dag er mange af mail arts idéer og principper blevet en del af hverdagskulturen, i hvert fald i den vestlige verden. Principperne i mail art minder om peer-to-peer eller fildelingsnetværker, såkaldt “hypermedia”, creative commons, crowdsourcing og open source, for ikke at nævne en voksende gruppe af gallerier, biblioteker, arkiver og museer, der i stadig højere grad deler indhold og viden. Med dette i mente kan fundne effekter i Mogens Otto Nielsens mail art-arkiv måske fortælle os noget om disse før- eller ikke-digitale avantgardistiske eksperimenter med at dele, inklusiv de risici og omkostninger, der følger med.

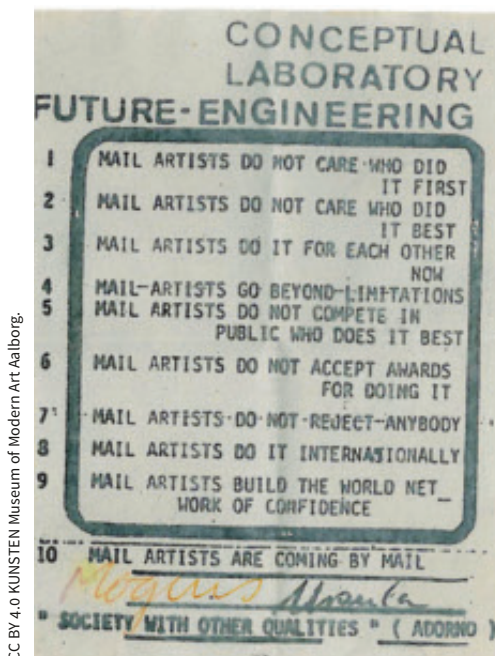
Delingsstrategier i mail art

Udvekslingen af kunstværker var ikke risikofrit. For det første havde postvæsnet en til tider lemfældig omgang med konvolutter og indpakning, stempling, bøjning, ridser og andre ting, der tilføjede en slags *postal patina* til værkerne. Frimærker og andre bureaukratiske aftryk blev en del af en overordnet “mail art-æstetik” eller “bureaukrati-æstetik”, og en bemærkelsesværdig del af udvekslingen var også risikoen for, at værkerne bortkom eller blev forsinket i postsystemet, som fx ved “gået tabt i posten” eller “retur til afsender”², for ikke at nævne den risiko for forfølgelse og fængsling, som kunstnere fra Sydamerika eller Østeuropa løb.³

For det andet kunne mail art-kunstnere ikke tage penge for deres kunst. Udveksling af kunstværker i en gaveøkonomi indebærer også muligheden for brud med gavegivningsetiketten. Når man sendte kunstværker af sted, havde man ingen garanti for at modtage et kunstværk i bytte, sådan som handlende ellers gør i bytteøkonomier. Mail art-kunstnerne måtte – i det mindste for en stund – lægge den traditionelle kunstproduktion bag sig, hvor man typisk skaber et enkelt og autonomt kunstværk til et mere eller mindre udefineret publikum. Gaveøkonomien betød, at de enkelte

mail art-værker ikke havde nogen kommerciel værdi, og udvekslingen blev derfor udtryk for en “rituel gavmildhed”, som Ina Blom beskriver den amerikanske kunstner Ray Johnsons “postal performance”-kunst. At sende og modtage mail art betød, at man gav værkerne bort, at man gav slip, med risiko for at værket blev ændret eller ødelagt af postvæsnet eller af en anden kunstner.

Det betyder ikke nødvendigvis, at mail art-netværket var et magtfrit rum. På trods af netværkets anarkistiske ånd og den tilbagevendende parole om “no rules”, som blev enten stemplet eller nedfældet i manifeste, i invitationer og på kuverter, var det at sende, modtage og dele alligevel bundet til en social kontrakt: “At acceptere principperne i mail art-systemet. er at sige ja til en række regler (døm ikke, afskaf forfængeligheden, prøv ikke at tænke på et værk, når du har sendt det, forvent ikke at få noget tilbage, etc.) [...]”⁴ og disse regler bliver gentaget på diverse stempler og foldere, som fx Nielsens ti mail art-bud (se s. 243). Selvom disse regler og ikke-regler parodierer det officielle og “virkelige” bureaukrati, har gaveøkonomien og selvforståelsen som modkultur ikke desto mindre genereret et komplekst sæt uskrevne regler inden for mail art-netværket.



Mogens Otto Nielsens ti mail art-bud.

For det tredje forholder mail art sig til et bredere og mere nutidigt problem med uoverskuelige netværk og for meget information. Alene mængden af mail art-værker var, og er stadig, et tveægget sværd. Der er ingen tvivl om, at mail art-netværket frigjorde en før uudfoldet kunstnerisk kraft, men samtidig betød opgøret med kunstverdenens traditionelle hierarki, distributionen gennem det almindelige postvæsen, udstillinger “uden regler”, “uden jury”, etc., at netværket blev oversvømmet med værker af svingende kvalitet. Når man står foran et mail art-arkiv, må man forsøge at finde en orden i kaos uden at miste blikket for den kreativitet, som findes i rodet. Som i andre sammenfiltrede kunst- og kulturarvssamlinger må man forsøge at organisere og navigere i disse enorme informationsmængder.⁵

I dag, hvor museer i stadig højere grad interesserer sig for indholds- og vidensdeling, er vi nødt til at erkende, at deling og udveksling ikke foregår i et risiko- og magtfrit rum. Fordelene ved udveksling er store og åbentlyse – som det kan ses andetsteds i nærværende publikation – men hvis historien om mail art-netværket kan fortælle os noget om det kreative potentiale i at arbejde “peer-to-peer”, det vil sige i klynger, hvor man udveksler viden og indhold, kan den samme historie fortælle os noget om mulige risici og omkostninger ved denne form for deling. Hvis vi ønsker, at museerne skal åbne sig, må museerne også enes om et sæt grundregler, hvor også de uskrevne regler bliver skrevne. Først derefter kan museerne begynde at stemple deres digitaliserede tekster, billeder, data og metadata på samme måde som Nielsen, så de digitaliserede genstande og samlinger kan blive spredt, brugt, genbrugt og – i sidste ende – forbedret.

1 Harold Rosenberg, *The De-Definition of Art*, Horizon Press 1972, s. 55.

2 Ina Blom skriver mere dybdegående om denne forsinkelse (‘halt’) i *The Name of the Game: Ray Johnson’s Postal Performance*, The National Museum of Contemporary Art, Norway og Ina Blom, 2003.

3 I Østeuropa var mail art-kunstnerne udsat for en reel trussel om politisk forfølgelse. Under den kolde krig blev den cirkulerende mail art overvåget, gennemtjekket, censureret og var nogle gange årsag til fængsling af kunstnere. Formentlig indeholder Stasiarkiverne i Berlin verdens mest omfattende samling af mail art, hvilket gør det til den bedst dokumenterede kunstbevægelse i kunsthistorien (“Mail art in East Germany”, en paneldiskussion ved *Transmediale 2013*.)

4 Ina Blom, *The Name of the Game: Ray Johnson’s Postal Performance*, s. 12.

5 Dette er den grundlæggende tanke bag min præsentation “Mapping the Messy Archive” <http://vimeo.com/55610992> ved Sharing is Caring 2012.

@skattefar

På vej mod en myndighed i øjenhøjde

LENE KROGH JEPPESEN, DIGITALISERINGS-DAME
MED TRO PÅ SOCIALE MEDIER, SKAT

@skattefar er SKATs menneskelige og hjælpsomme profil på det sociale medie Twitter. Med et hold af imødekommende medarbejdere tager @skattefar imod spørgsmål og forslag fra borgerne, hvilket hjælper SKAT med at løse sine opgaver bedre og yde borgerne mere målrettet service. Som én af personerne bag profilen giver Lene et indblik i, hvordan offentlige institutioner kan udveksle viden og indgå i nye relationer med brugerne ved at tage aktivt del i det sociale internets kultur.

@skattefar møder Emil

Den 15. september 2012 modtager @skattefar et tweet fra @emilstahl:

“Kan I ikke slå fra så jeres formular på TastSelv-kode login side ikke autocompleter CPR nr? Brug autocomplete = ”off”.

@skattefars første antagelse er, at det må være de lokale browser-indstillinger, som den er gal med – og vha. skærmdump bliver Emil guidet til selv at rette. Men @emilstahl bliver ved:

“Det er noget I bør sætte til, som en sikkerhed. Ellers kan man bare taste første cifre af CPR og så har man det hele ...”

Emil får sat gang i en dialog med flere deltagere, der tilsammen får synliggjort, at der er tale om en it-fejl fra vores side, hvor man fra

en offentlig computer i visse situationer vil kunne se andres CPR-nummer. Medarbejderne bag @skattefar handler på oplysningerne og sørger for at få udbedret fejlen. @skattefar kvitterer med en goodiebag med SKAT-merchandise til @emilstahl som tak for hjælpen.

Tweetet i september bliver startskuddet til en relation mellem den 16-årige Emil og @skattefar. Da Emils lærer skal undervise i skat og samfundsforhold, tweeter @emilstahl @skattefar om hjælp til at finde de undervisningsmaterialer, som SKAT har udarbejdet. Når Emils venner på Facebook diskuterer, hvorvidt der skal betales told af varer sendt fra England, har Emil det rigtige svar og får @skattefar til at bekræfte det. Emil har fundet SKAT tilgængelig og imødekommende og henvender sig til @skattefar, når det er relevant i hans skatteliv.

Udfordringen for SKAT: At gøre obligatorisk myndighedskommunikation tilløkkende

De sidste 20 års digitalisering på skatteområdet har betydet en fremmedgørelse i forhold til egne skatteforhold. De tider, hvor den enkelte borger brugte forårsmånederne på at svede med blyant, papir og lommeregner for at beregne og udfylde sin selvangivelse, er for længst passé. Men det er stadig obligatorisk for den enkelte borger at forholde sig til egne skatteforhold, hvilket for mange føles som en voksen, kedelig pligt. Samtidig oplever borgerne ofte SKATs kommunikation som bureaukratisk, "myndighedsagtig" og vanskelig at forstå. SKAT har dermed en udfordring i at gøre obligatorisk myndighedskommunikation tilgængelig og relevant for borgerne dér, hvor de er. [1]

Derudover vil SKAT være en myndighed i øjenhøjde, der er klar til at tale med borgerne om deres skattespørgsmål og villig til at lære, hvordan borgerne oplever vores kommunikation og digitale løsninger. Den viden hjælper SKAT til at blive en effektiv og tidsvarende myndighed med størst mulig brugervenlighed i sine digitale løsninger.



[1] SKAT bruger @skattefar til at gøre obligatorisk myndighedskommunikation tilgængelig og relevant for borgerne. Foto fra en konceptudviklingsworkshop om borgernes opfattelse af SKAT som myndighed, juni 2011.

Twitter som ny platform til at nå borgerne

SKAT gik i maj 2010 på Twitter med profilen @skattefar som en del af udviklingen af myndighedsrollen. Formålet var – og er stadig – service og samtale med ambitionen om at være en myndighed i øjenhøjde.¹ Hvad udgør en myndighed i øjenhøjde? En kombination af flere handlinger, som Twitter understøtter:

140 tegn tvinger hverdagsproget frem

De 140 tegn giver @skattefar et kreativt benspænd og tvinger SKATs embedsværk til at formulere sig kort, præcist og i et hverdagsprog, der gør, at SKAT fremstår som en mere jordnær myndighed. Som Emil siger: “På Twitter skriver I tingene, så man kan forstå det.”² Emil fortæller, at det er særligt relevant i forhold til de unge:

“Hvis jeg ringer til jer på telefonen, så får jeg sådan en gammel en. Der er jo voksne, der har svært ved at forstå SKAT, og hvordan skal jeg så som 16-årig forstå det, hvis I bruger en masse fagudtryk?”

Myndighedens stemme bliver aktuel

@skattefar svarer hurtigt på spørgsmål fra følgerne og skriver selv aktuelt indhold direkte til sine følgere. Emil fremhæver de aktuelle emner og den hurtige responstid som eksempler på noget af det, som @skattefar gør rigtigt på Twitter:

“Det med lommepengene, der ikke skulle betales skat af – det var på Twitter, før det var på andre medier. I sidder på Twitter hver dag, I skriver noget rigtigt [i modsætning til andre, der laver autokommunikation fra Facebook og linker til pressemeddelelser via Twitter], og I svarer næsten med det samme, hvis man spørger jer om noget.”

Det kræver, at man opøver evnen til at ‘planlægge og improvisere’ i stedet for den mere klassiske myndighedsdisciplin: ‘planlægge og implementere’. Myndigheden kan planlægge sin kommunikation, men må være i stand til at være opmærksom på emner, der optager brugerne og på baggrund heraf improvisere en relevant reaktion og dialog med brugerne.

At være en menneskelig myndighed

En gruppe medarbejdere i SKAT tager på skift en vagt og lægger stemme til @skattefar. Tweets gøres menneskelige ved at den enkelte “underskriver” tweetet med eget navn. Profilen som helhed gøres menneskelig ved et bevidst og unikt fravalg af kongekronen som profilbillede og et bevidst tilvalg af et gruppebillede af stemmerne bag @skattefar. Valgene handler om at vise, at der er hjælpsomme og venlige mennesker i den store anonyme sorte myndighedsboks.



[2] @skattefar handler om at turde lytte til og gå i dialog med borgerne. Foto fra en konceptudviklingsworkshop om borgernes opfattelse af SKAT som myndighed, juni 2011.

At lytte til borgerne

Som det fremgik af indledningen, gør Emil og flere andre brugere i september 2012 @skattefar opmærksom på en it-fejl. Emil fortæller om oplevelsen:

“I starten tror jeg ikke helt, at I forstod, hvad jeg skrev. Men så var der nogle andre, der også forklarede det, og så forstod I det. Det, at andre var enige med mig, det er fordelen ved Twitter. Det er åbent, og andre kan se det. Så I bliver tvunget til at reagere – for ellers kan andre også se, at I ikke vil svare. Og de vil så tænke, at det er for dårligt, at I ikke svarer. Jeg synes, at åbenheden er god, fordi så kan andre også se, at I reagerer. Og jeg får et svar. Det er godt for begge parter.”

Ingen er ufejlbarlige – heller ikke myndigheder. At turde lytte til og gå i dialog med borgerne, der fortæller om fejl eller dårlige oplevelser, styrker en moderne myndighed. Myndigheden lærer noget og får input til forbedringer. Borgerne oplever at blive set, hørt og forstået, og at de dermed får en bedre service fra myndigheden. [2]

At turde spørge borgerne

@skattefar beder sine følgere om at teste nye idéer og den måde, vi skriver på. Fx har @skattefar, som del af arbejdet med at forbedre årsopgørelsen i foråret 2013, lavet sprogtekst med skærmdump-eksempler af de nuværende tekster. Emil fremhæver det som god Twitter-stil: “Også for nylig med sprogtekst. I bruger det til at få hjælp, hvis I har et spørgsmål.” At turde spørge borgerne kræver et opgør med den klassiske myndighedsrolle, hvor myndigheden pr. definition har *alle* de rigtige svar. Det er selvfølgelig ikke alt, der skal testes af borgerne. Twitter er fx ikke det rigtige forum for fordelingspolitiske spørgsmål, og det er ikke @skattefars opgave at spørge om rigtigheden af overhovedet at betale skat. SKAT er stadig eksperten, der har ansvaret for juridiske afgørelser m.m. @skattefar sagsbehandler ikke, og konkrete vurderinger skal på ingen måde afgøres i en større konsensusøvelse blandt brugerne.

Konklusion: En myndighed i øjenhøjde skaber og vedligeholder relationer mellem myndighed og borgere

@skattefar bidrager til, at SKAT fremstår tilgængelig, lyttende og i øjenhøjde med borgerne. Der bliver skabt en ny relation mellem myndighed og borgere, hvor borgerne henvender sig til myndigheden, når det er relevant for dem og på den måde, der giver mest mening i den aktuelle situation. Adspurgt om han vil henvende sig til @skattefar igen i fremtiden, svarer Emil: “Ja, hvis jeg har nogle spørgsmål, hvis jeg tænker på det, så skriver jeg bare.” Bliver man en mere åben og inddragende myndighed alene ved at oprette en profil på Twit-

ter eller en anden social platform? Nej, men for SKAT har det været en del af processen. At åbne op for dialog med borgerne medfører også nye interne dialoger i organisationen og dermed en udvikling af myndighedskulturen. At lytte til borgernes oplevelser og erfaringer er med til at udvikle en forståelse af, hvordan man er en moderne myndighed, selvom man ikke har *alle* svarene.

-
- 1 Se vores politik for SKAT på sociale medier på <http://www.skat.dk/skat.aspx?oID=4650>
 - 2 Emils citater er uddrag af et telefoninterview, afholdt i marts 2013.

Åbne licenser åbner undervisningen

PETER LETH, PÆDAGOGISK KONSULENT, LÆR IT OG UDDANNELSESRÅDGIVER, CREATIVE COMMONS DANMARK

Hvis man skulle være i tvivl om, hvad fri adgang til den digitaliserede kulturarv gavner, så leverer Peter et vægtigt svar. Fra sine mange år som lærer i den danske folkeskole kender han behovet for troværdige undervisningsmaterialer i høj kvalitet. Han kender også elevernes adfærd på nettet. Når de søger viden er det afgørende for deres læring, at de kan få hænderne ned i stoffet og arbejde aktivt og kreativt med det. Deling, sampling og remix er nøgler til varig læring. Dette er fremtidens brugere af kulturarven.

Skolen skal fremme lærelyst, forståelse og dannelse. Skolen er fuld af digitalt indfødte pilfingre. Så hvad sker der, når vi gør vores kulturarv tilgængelig under åbne licenser? Hvad hvis vi ikke gør? Det er et væsentligt spørgsmål for mig som lærer, forælder og medborger.

I de senere år vælger stadig flere en digital strategi, der indtænker brug af åbne licenser, sådan som fx Statens Museum for Kunst har gjort det. Det giver fantastiske muligheder for undervisningen og for den måde, vores kulturarv bringes i spil til nye generationer.

Tilgængelighed handler ikke kun om, at et værk kan ses på en hjemmeside. Hvis man alene ved at se kunne lære og blive dannet, havde vi for længst spist madpakken hjemme og sendt eleverne linket til deres daglige playknap. Læring er en aktiv proces, hvor eleven skaber forståelse og vigtig kommunikation ved at producere udtryk. Derfor er det vigtigt, at viden må kopieres, gengives i besvarelser, bearbejdes, remixes og bruges på nye måder. Læring er altså afhængig af

adgang til viden. Man kan selvfølgelig ikke dele fysiske værker, men i en digitaliseret verden er det fuldstændig problemfrit at dele – for en digital kopi påvirker jo aldrig sit originale ophav. En Creative Commons Attribution-licens, som fx Statens Museum for Kunst har anvendt, rummer netop denne ægte tilgængelighed og tillader, at enhver må blive klogere og rigere på SMK's samlinger.¹

Skolens daglige dilemma: Pilfingre stigmatiseres

Skolen opfordrer til virke- og lærelyst. Til engagement, samarbejde, livlig kommunikation, frie tanker og ideer, kombineret med faglige kundskaber og kompetencer. Det er velbeskrevet i Folkeskoleloven og alle fagmål. Skolen efterspørger opfindsomme og kreative små mennesker, der kan udvikle sig og begå sig. Men skolen kommer i konflikt med sig selv og sin omverden, hvis den skal kriminalisere sig selv og sine elever, og det gør den hver gang, man etablerer en aktivitet, hvor man skal arbejde med viden, der er beskyttet af ophavsretten. Denne lærelyst kommer til udtryk i digitale værktøjer ved at indhold bearbejdes, remedieres og gengives på forskellige måder.

Der er altså en konflikt mellem det, at vi har anskaffet computere til skolerne, har formuleret en lov om aktive pilfingre, og en skole der indtænker it i alle fag. Men samtidig har vi måske overset, at vores viden ikke længere distribueres via kopimaskinen. Derfor skal vi, ganske banalt, sikre os at det indhold, vi skal bearbejde, også tillader bearbejdning for at vi både kan få en lovlig og en lærerig undervisning. Skolerne er nødt til kun at undervise i den viden, andre vil dele med os, ellers er selve undervisningen jo kriminaliserende. Det dilemma vil nødvendigvis tvinge skolerne til, mod deres vilje, at skulle fravælge noget indhold – fx en beskyttet kulturarv.

Åbent indhold på SkoleTube

På SkoleTube² har vi taget en række initiativer til at gøre det nemmere for vores brugere at lære lovligt. Med mere end 500.000 danske

elever og lærere på SkoleTube giver det god mening at hjælpe og præge skolerne til at fokusere på dette ømtålelige område, og vi kan se, at man mange steder også begynder at undervise elever og lærere i brugen af åbent indhold og Creative Commons-licenser.

Et af de værktøjer på Skoletube, der er med til at gøre det nemmere at være lovlig end ulovlig, er filmværkstedet MovieCut. Her har brugeren adgang til CC-licenserede billeder fra Flickr og sange fra Jamendo samt mediesamlingen Skolearkivet, hvor man bl.a. finder 150 værker fra SMK, som vi har lagt ind med oplysninger hentet fra SMK.³ Dermed er medierne lige ved hånden, og man skal ikke bruge dyrebar tid på at hente og uploade tvivlsomt indhold selv. Når eleven er færdig, lægger programmet selv en rulletekst ind, der krediterer ophavsmændene på de værker, eleven måtte have anvendt fra Flickr, Jamendo og Skolearkivet. Derved er det praktiske omkring brugen af andres indhold ordnet for eleven. Samtidig får de set, hvordan kildeangivelse bør præsenteres sammen med indholdet, og eleven sender et signal til omverdenen med "tak for lån", der viser, at eleven respekterer ophavsret og sætter pris på åbne licenser.



CC BY 4.0 Alina Sanderhoff, frit efter Tsahi Levent-Levi.

På den måde har man et fagligt indhold i et brugervenligt design, der lærer eleverne hvordan man færdes sikkert og lovligt på nettet, uden at det slækker på omfanget eller kvaliteten af indholdet. Viden om ophavsrettens spilleregler er en grundlæggende præmis for overhovedet at snakke om mediedidaktik og digital dannelse.

Håb for fremtiden

Selv om der er mere end 500 millioner værker under en Creative Commons-licens i dag, er det vigtigt at man spørger: Hvis ikke alt er tilgængeligt – hvem skal så lære os om det utilgængelige? Hvis ikke alt må pilles ved – hvem sikrer så, at det alligevel fortsat bliver berørt?

Den åbne verden, som Creative Commons-licenserne har været med til at gøre mere synlig og brugervenlig i relationen mellem rettighedshaver og bruger, er lidt forenklet mest et produkt af en europæisk og nordamerikansk ungdomskultur. Det har vi set de senere år, hvor fx en biolog fra Randers var den første, der gav os fri adgang til Guldhornene og Solvognen, hvor en hollandsk turist har givet os Roskilde Domkirke, en tysk turist gav os Jellingstenene, og hvor en del af vores viden altså kommer fra private amatører, der nyder det de ser, og nyder at dele. Flickr viser stadig en verden uden fattigdom, slumkvarterer, forurening eller undertrykkelse – men samtidig kan blot ganske få billeder ændre dette billede af verden. Det er enkelt at bidrage til vores fælles verden, og det gør, at vi alle skal tænke og anvende internettet som et redskab for et kreativt og vigtigt fællesskab. Ifølge det åbne indhold på nettet er verden (næsten) uden Danmark, men der skal ikke meget til, før vi kan ændre det forhold. Vi kan alle gøre en forskel, hvis vi vil.

For kulturens og historiens skyld, bør vi sørge for at tilgængelighed er normen, så vi sikrer at fælles viden også kan blive til læring og udvikling fremover.

Historien huskes, når den fortælles.

-
- 1 <http://www.smk.dk/copyright/creative-commons/>
 - 2 En platform, hvor elever og lærere kan uploade og dele deres video- og medieproduktioner i beskyttede mediekkanaler samt arbejde med medieværktøjer. Se <http://www.skoletube.dk/>
 - 3 Se eksempler på <http://sharecare.skoleblogs.dk/>, som også rummer materialer og foredrag. Se Statens Museum for Kunsts åbne materialer anvendt i medieproduktioner, lær om Creative Commons og læs invitationen til samarbejdet med GLAM-institutioner på SkoleTube.

Om forfatterne

Nana Bernhardt



CC BY 4.0 SMK

Nana er undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten på Statens Museum for Kunst. Hun er Mag.art. i kunsthistorie fra Københavns Universitet og Écoles des Hautes Études i Paris, med speciale i den amerikanske kunstner Kara Walker og repræsentation af kulturel identitet og køn. Hun er med i projektet “Museer og kulturinstitutioner som ramme for medborgerskab” og medforfatter af bogen “Dialogbaseret undervisning. Kunstmuseet som læringsrum” i samarbejde med Olga Dysthe, professor i pædagogik ved Bergen Universitet og Line Esbjørn, undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten på Thorvaldsens Museum.

Shelley Bernstein



CC BY-SA 2.0 Shelley Bernstein

Shelley er Vice Director for Digital Engagement and Technology på Brooklyn Museum, hvor hun arbejder for at fremme museets samfundsorienterede mission gennem projekter, der inkluderer gratis wifi adgang, web-baserede gæstebøger, projekter til mobile enheder, og at få gjort Brooklyn Museums samling tilgængelig online. Hun er initiativtager og community manager for museets initiativer på sociale netværk. Hun organiserede Click! A Crowd-Curated Exhibition, Split Second: Indian Paintings, og GO: a community-curated open studio project. I 2010 blev hun udnævnt til en af de “40 under 40” i Crains New York Business, og hun er blevet portrætteret i New York Times.

Jill Cousins

CC BY 4.0 Europeana



Jill er direktør for The Europeana Foundation, ansvarlig for Europeana.eu og direktør for The European Library. Hun sidder i bestyrelsen for Globethics og rådgiver om udviklingen af andre digitale biblioteker. Hun har mange års erfaring med online publikation, som hun nu viderefører i kulturarvssektoren. Hendes tidligere erfaring stammer bl.a. fra den kommercielle forlagsverden, hvor hun har været europæisk direktør for forretningsudvikling hos VNU New Media, og fra forskningsverdenen, hvor hun har drevet Blackwell Publishing's online tidsskriftsservice. Inden hun gik ind i forlagsbranchen, bestred Jill en række stillinger i marketing og research inden for det informationsvidenskabelige felt. Disse dækkede alt fra marketing- og eventchef for Learned Information (Online Information) til at drive sit eget researchfirma, First Contact.

Michael Edson

CC BY 2.0 Lars Lundqvist



Michael er Director of Web and New Media Strategy på Smithsonian Institution. Han har arbejdet på talrige prisvindende projekter og været involveret i praktisk talt ethvert aspekt af implementeringen af nye teknologier og medier inden for museumsverdenen. Udover at udvikle Smithsonians første strategi for web og nye medier i en åben proces dokumenteret på Smithsonian Web and New Media Strategy wiki'en, står han bag Smithsonian Commons projektet og har desuden hjulpet med at skabe Smithsonians første blog, Eye Level, samt det første Alternative Reality spil til en museal kontekst, nemlig Ghosts of a Chance. Michael er tilbagevendende gæst på O'Reillys Foo Camps og medlem af Open Knowledge Foundations OpenGLAM rådgivningspanel. Han blev i 2011 udnævnt til "Tech Titan: person to watch" af Washington Magazine.

Christian Ertmann-Christiansen

CC0



Christian har arbejdet i 10 år med at designe og administrere den national it-infrastruktur for museernes data. Med en baggrund i datalogi og statskundskab fokuserer hans arbejde på en holistisk forståelse af brugere og institutionelle behov og krav til it-systemer, og på at opnå konsolidering ved at navigere imellem politiske agendaer og tekniske løsninger, der tjener flere behov. Christian har arbejdet 1998-2002 som konsulent hos UNI-C, det Danske Center for Uddannelse og Forskning, 2002-12 som sektionsleder for systemudvikling i Kulturarvsstyrelsen. Han er nu afdelingsleder på Det Kongelige Bibliotek.

Sarah Giersing

CC BY 4.0 Sarah Giersing



Sarah er Cand.mag. i historie. Hun interesserer sig for fotografi og museologi, og hun arbejder både med formidling, indsamling, kuratering og publikumsudvikling. Hun var fra 2009-13 ansat som museumsinspektør på Københavns Museum, hvor hun bl.a. var projektleder for museets digitale formidlingsplatform i byrummet, VÆGGEN. I dag er hun forskningsbibliotekar ved Det Kongelige Bibliotek, hvor hun har ansvar for Det Nationale Fotomuseum.

Tobias Golodnoff

CC BY-SA 4.0 DR's Kulturarvsprojekt



Tobias er Cand.it., IT & Business. Han fik i 2007 ansvaret for DR's Kulturarvsprojekt og særbevillingen på 75 millioner kroner. Med et skarpt fokus på procesoptimering, teknologiudvikling, innovation og eksterne samarbejder har han og projektteamet sikret, at DR nu er en af verdens førende organisationer indenfor omkostningseffektiv digitalisering af TV- og radio-indhold. For Tobias er formålet med digitaliseringen af DR's arkiv at berige danskerne med adgang til kulturarven. Han arbejder med afsæt i mantraet:

Brug = Værdi. En værdi, han mener bliver større, når synergi kan skabes på tværs af organisationer og opgaver. En af Tobias' opgaver er at dele sin viden, og han bestrider en række poster i nationale og internationale organisationer, heriblandt generalsekretær for FIAT/IFTA, samt styregruppemedlem af forskningsprojekterne LARM og CoSound.

Martin von Haller Grønbæk

CC BY 4.0 Martin von Haller Grønbæk



Martin er partner i Bird & Bird, et internationalt advokatkontor, og er Danmarks førende advokat indenfor IT, internet og e-handel. Han har stor erfaring indenfor for strategiske og juridiske aspekter af open source, Creative Commons, open data og open business models. Han blogger på vonhaller.dk.

Henrik Jarl Hansen



CC BY 4.0 Eva Hübner

Henrik er chefkonsulent og projektleder for Fælles museums-it i Kulturstyrelsen. Han har en baggrund som Mag. art. i Forhistorisk og europæisk arkæologi og har tidligere arbejdet som museumsinspektør og enhedsleder på Nationalmuseet og senere kontorchef i Kulturarvsstyrelsen. Han har deltaget i de tværvidevidenskabelige forskningsprojekter Foranderlige Landskaber og AGRAR 2000, samt EU-projekterne ARENA og CARARE. Henrik har haft et fagligt virke som medlem af bestyrelsen for Dansk ICOM, herunder deltagelse i ICOM/CIDOC i en periode som redaktør og senere formand for Archaeological Sites WG. Derudover har han deltaget i en række ekspertgrupper under Europarådet, Nordisk Ministerråd og Kulturministeriet. Hans publikationer ligger inden for områderne arkæologi og informationsteknologi.

Lars Ulrich Tarp Hansen



CC BY 4.0 Lars Ulrich Tarp Hansen

Lars Ulrich er Cand.mag. i kommunikation og har været kommunikationsansvarlig på KUNSTEN Museum of Modern Art Aalborg siden 2005. Udover ansvaret for PR og markedsføring er han ligeledes ansvarlig for udvikling og implementering af den digitale formidling, hvad angår både indhold og teknik. Lars Ulrich arbejder efter devisen "Think Big, Start Small, Move Fast" og arbejder i alle sine projekter med at mindske bureaukrati, effektivisere udviklingsomkostningerne og sikre en bæredygtig drift, der medvirker til, at projekterne kan fortsætte, når projektmidlerne er brugt. Lars Ulrich har været initiativtager og primær konceptudvikler på iGuide-projektet, hvor en række danske museer samarbejder om udvikling af smartphone apps, der bygger på DRs platform CHAOS. Et projekt, der betyder, at mindre museer, som hidtil ikke har haft ressourcer til at indgå i digitale projekter, nu er på højde med udviklingen og har en bæredygtig platform, som danner grundlag for fremtidige projekter. Han har desuden været fortaler for at anvende en journalistisk tilgang i produktionen af formidlingsindhold. Dette format skaber større nærvær i relationen mellem kuratorer og publikum og er desuden en omkostningseffektiv metode. iGuide-projektet har for KUNSTEN betydet en massiv besparelse i driftsomkostningerne til IT og en mere effektiv arbejdsgang.

Nanna Holdgaard

CC BY 4.0 Nanna Holdgaard



Nanna er Ph.d. stipendiat i forskningsgruppen Digital Kultur ved IT Universitetet i København. I sit Ph.d. projekt fokuserer hun på online medier i museer, særligt sociale medier og hvordan brugerne oplever og deltager i disse online miljøer.

Lene Krogh Jeppesen

CC BY 4.0 Matteo Bellisario



Lene har fødderne solidt plantet i sociologien, mens hele kroppen siden 2007 har befundet sig i SKATte-universet. Hun er en af mødrene til @skattefar og kvinden bag SKATs øvrige tiltag på sociale medier. Hun har tre kæpheste som hun kæmper aktivt for at udbrede: 1) Digitalisering og service er ikke hinandens modsætninger. 2) Reel viden (og ikke fordomsgæt) om brugerne og deres adfærd er en forudsætning for at kunne indrette den bedste offentlige service. 3) Sociale medier hjælper store offentlige myndigheder på vejen mod åbenhed og dialog i øjenhøjde.

Ditte Laursen

CC BY 4.0 Ditte Laursen



Ditte er seniorforsker ved Statens Mediearkiv, Statsbiblioteket i Aarhus. Case studiet i hendes artikel til denne antologi blev gennemført, mens hun var post doc ved DREAM (Danish Research Centre of Advanced Media materials) med et projekt om digitale teknologier i museer (2009-11, støttet af Styrelsen for Videnskab, Teknologi og Innovation). Hun har en Ph.d. i mediestudier fra Syddansk Universitet med fokus på unges mobilkommunikation. Hendes fremmeste forskningsområder er social interaktion i og omkring digitale medier på tværs af formelle, semi-formelle og uformelle miljøer. Derudover kuraterer hun adskillige digitale projekter ved Statens Mediearkiv (2007-) og Netarchive.dk (2007-). Hun er deltagende partner i RESAW (Research infrastructure for the Study of Archived Web materials), IIPC (International Internet Preservation Consortium), LARM (Audio Research Archive Denmark) og DigHumLab (Digital Humanities Lab Denmark).

Miriam Lerkenfeld

CC BY 4.0 Miriam Lerkenfeld



Miriam er Cand.it., Digital Design & Kommunikation. Hun har oprindeligt rødder i filmbranchen, hvor hun koordinerede PR- og marketingaktiviteter. Efter at have arbejdet i filmbranchen har hun rundet feltet arkitektur, blandt andet som en del af Rem Koolhaas OMA/AMO-kontor i New York. Hun har solid erfaring med afvikling af events og har blandt andet været med til at arrangere konferencen New Media Days. I DR's Kulturarvsprojekt fokuserer Miriam på samarbejde og formidling på det strategiske niveau, og driver desuden en del af de daglige aktiviteter i forhold til den tekniske udvikling samt workshops, events m.v. Hun har været lånt ud til andre områder i DR, bl.a. som en del af den digitale lancering af ungdomskanalen DR3 samt relanceringen af samfundskanalen DR2. Hun er også involveret i kreativ sparring med en række projekter, herunder mail art-arkivet på KUNSTEN Aalborg. Ud over disse opgaver bruger hun ofte sine kompetencer inden for konceptudvikling og servicedesign til undervisning. Hun har blandt andet fungeret som undervisningsassistent på IT Universitetet i København.

Peter Leth

CC BY-SA 4.0 Kristina Alexanderson



Peter arbejder som pædagogisk konsulent i webtjenesten Lær IT og som uddannelsesrådgiver i Creative Commons Danmark. Han er uddannet skolelærer med linjefag i musik og sløjd. Efter ni år som efterskole- og folkeskolelærer skiftede han i 2008 til webtjenesten Lær IT, hvor han i dag arbejder som udvikler af digitale rammer for undervisning på digitale platforme. Siden 2009 har han været dybt involveret i Creative Commons Danmark, hvor han i dag fungerer som uddannelsesrådgiver. I sin fritid er han optaget af politik og videndeling. Han erklærer selv at være den danske bruger på Flickr, der deler flest billeder under åbne licenser, indtil videre ca. 6.500 billeder under CC BY. Derudover er han engageret som frivillig i det åbne verdenskort OpenStreetMap.

Lars Lundqvist

CC BY 4.0 Siri Lundqvist



Lars har en baggrund i feltarkæologi og arkæologisk forskning. Et parallelt karrierespor har omfattet kommunikation og implementering af digitale redskaber og nye medier indenfor områderne arkæologi og kulturmiljø. Siden 2008 har Lars været leder af informationsudvikling ved Riksantikvarieämbetet i Sverige. I de senere år har hans arbejde været rettet mod Linked Open Data og indførelsen af en åben, national tværgående informationsinfrastruktur – en ‘commons’ for digitaliseret kulturarv – i samarbejde med Europeana fællesskabet.

Theis Vallø Madsen

CC BY 4.0 Theis Vallø Madsen



Theis er kunsthistoriker og Ph.d.-stipendiat ved Aarhus Universitet og KUNSTEN Museum of Modern Art Aalborg, hvor han forsker i mail art og museumsarkiver. Udgangspunktet for projektet er Mogens Otto Niensens mail art-arkiv, som består af ca. 16.000 genstande fra ca. 600 kunstnere. Hans forskning handler om registrering, organisering og digitalisering af uhåndterlige og sammenfiltrede kunstværker, kunstartkiver og museumssamlinger. Han er forfatter til artikler og udgivelser om mail art, kunstnerbøger, museologi og arkivstudier, og digital kuratering, kultur og kulturarv. Han har tidligere arbejdet på Fyns Kunstmuseum, og arbejder nu også som kunst- og litteraturkritiker.

Merete Sanderhoff

CC BY-SA 4.0 Kristina Alexanderson



Merete er Mag. art. i kunsthistorie med særlig ekspertise inden for digitaliseret kulturarv og digital museumspraksis. Hun arbejder som museumsinspektør indenfor digital museumspraksis på SMK, med ansvar for at skabe fri adgang til museets digitaliserede samlinger og forskning, og benytte digitale platforme til at dele viden og ressourcer med kollegainstitutioner såvel som brugere. Hun optræder hyppigt som taler og moderator på internationale digitale kulturarvskonferencer, og har som conferenceorganisator selv sat åben adgang til kulturarven på dagsordenen i den danske GLAM sektor med Sharing is Caring seminarerne i København (2011-). Derudover er Merete medlem af OpenGLAM Advisory Board, ARTstor Museum Advisory Council og Europeana netværket. Hendes udgivelser omfatter bogen *Sorte billeder – Kunst og kanon* (2007), adskillige udstillingskataloger og forskningspapers.

Lise Sattrup

CC BY 4.0 Lise Sattrup



Lise er Ph.d. stipendiat ved Institut for Samfund og Globalisering, Roskilde Universitet og Statens Museum for kunst. Lises Ph.d. er knyttet til Medborgerskabsprojektet, hvor hun undersøger, hvordan udstillinger og undervisning på museer bidrager til kulturelt medborgerskab. Hun er Cand. pæd. i billedkunst og har tidligere arbejdet som undervisnings- og udviklingsansvarlig på ARKEN Museum for Moderne Kunst.

Bjarki Valtýsson

CC BY 4.0 Bjarki Valtýsson



Bjarki er lektor ved Institut for Kunst- og Kulturstudier ved Københavns Universitet. Hans forskningsinteresser omfatter kulturelle, medie- og kommunikative politikker, demokrati, implementeringen og opfattelsen af sociale medier inden for museer, arkiver og biblioteker, samt hvordan disse institutioner forholder sig til produktion, distribution, brug og forbrug i digitale kulturer.

Jasper Visser

CC BY-SA 4.0 Jasper Visser



Jasper er uafhængig konsulent i virksomheden Inspired by Coffee. Her udarbejder han strategier for fremtiden i samarbejde med nonprofit-organisationer, NGO'er og kulturelle organisationer fra hele verden, særligt inden for museer, biblioteker, medier, kommunikation, teknologi og forretningsmodeller. Han har endvidere grundlagt flere start-ups, der gør hans ideer til virkelighed. Jasper er en populær foredragsholder overalt i verden og driver bloggen themuseumofthefuture.com.

Jacob R. Wang

CC BY-SA 4.0 Peter Grønnet Wang



Jacob er bachelor i filosofi fra Odense og Københavns Universitet samt Cand.it i Design, kommunikation og medier fra IT-universitetet i København. Han har tidligere været leder af IT-udvikling ved Odense Bys Museer gennem fire år med ansvar for udvikling af museets digitale samlings-systemer, udstillingsmedier, websites, intranet, online formidling samt drift af museets mange systemer, udstillinger og digitalt understøttede arbejdsgange. Jacob har også været IT-koordinator og bestyrelsesmedlem for Historisk

Atlas – Danmarks største arkiv-, bibliotek- og museumssamarbejde mellem over 100 bidragende institutioner. Foreningen Historisk Atlas driver og udvikler den fælles formidlingsplatform historiskatlas.dk. Han er nu digitaliseringsansvarlig ved Nationalmuseet med ansvar for digitalisering og digital tilgængeliggørelse af museets viden og samlinger. Til daglig fungerer han som projektleder på ‘Det Digitale Nationalmuseum’ – en mangeårig satsning, der arbejder strategisk med åbenhed, tilgængelighed og gennemsigtighed samt udvikling af museets digitale arbejdsgange og værktøjer og museets medarbejderes digitale kompetencer.

Billedlicenser

Disse Creative Commons licenser anvendes i antologien:

CC BY 4.0 <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

CC BY 3.0 <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

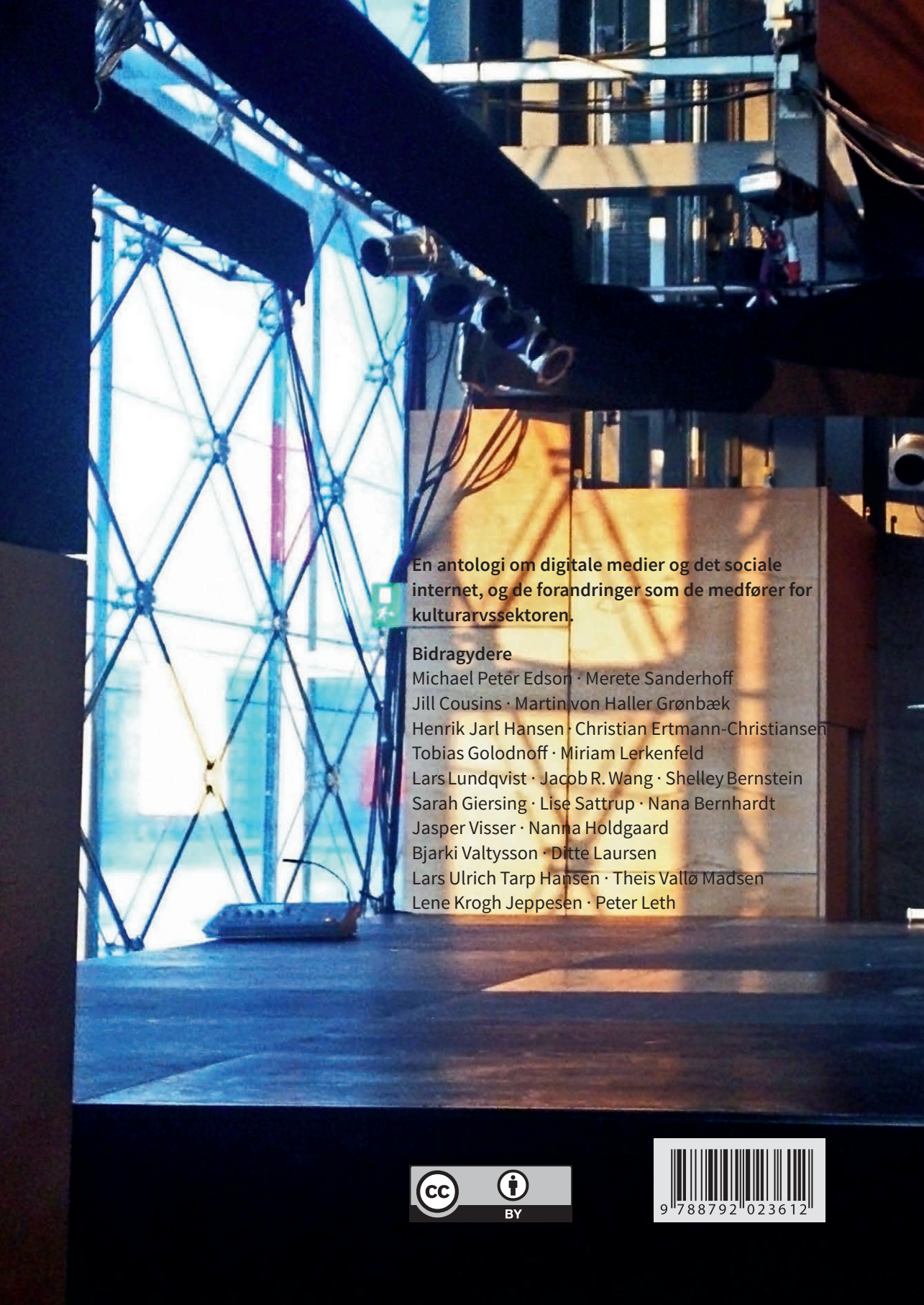
CC BY 2.0 <http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

CC BY-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

CC BY-SA 2.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

CC0 <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>





En antologi om digitale medier og det sociale internet, og de forandringer som de medfører for kulturarvssektoren.

Bidragydere

Michael Peter Edson · Merete Sanderhoff
Jill Cousins · Martin von Haller Grøn bæk
Henrik Jarl Hansen · Christian Ertmann-Christiansen
Tobias Golodnoff · Miriam Lerkenfeld
Lars Lundqvist · Jacob R. Wang · Shelley Bernstein
Sarah Giersing · Lise Sattrup · Nana Bernhardt
Jasper Visser · Nanna Holdgaard
Bjarki Valtysson · Ditte Laursen
Lars Ulrich Tarp Hansen · Theis Vallø Madsen
Lene Krogh Jeppesen · Peter Leth



BY



9 788792 023612