

Fra bogtrykte til elektroniske nyheder

Velkommen til det første nummer af *Nyhedsbrevet Danmarks Mediemuseum*, som fremover udsendes elektronisk til alle, der har meddelt en e-mail adresse til museet.

I det sidste bogtrykte *Petit Grafiana*, der blev udsendt i januar, bad vi alle modtagere af bladet, der har mulighed for at modtage e-mail, om at sende en mail til bent.rasmussen@brandts.dk, så adressen kan blive registreret i museets adresseliste. Hvis det ikke er muligt, og du som medlem af Mediemuseets Venner fortsat ønsker at få en printet udgave af nyhedsbrevet tilsendt, beder vi dig venligst skrive til Bent Rasmussen, Danmarks Mediemuseum, Brandts Torv 1, 5000 Odense C., eller ringe til Bent på tlf.: 65 20 70 52. Hvis du har modtaget nyhedsbrevet elektronisk og ikke ønsker at modtage det fremover, beder vi dig have ulejlighed med at afmelde (link) det. Med det elektroniske nyhedsbrev vil vi hurtigt og enkelt kunne sende aktuelle nyheder, omtaler af udstillinger, artikler om medier med mere til vore abonnenter med jævne mellemrum. Vi håber, du har mulighed for og lyst til fremover at modtage nyheder fra Danmarks Mediemuseum i elektronisk form. Vi vil også meget gerne høre fra dig, hvis du har ros, ris eller forslag til nyt stof og forbedringer til vores nyhedsbrev.

Flemming Steen Nielsen

Danmarks Mediemuseum – nu i version 2.0

Mediemuseet har i de seneste måneder, i fællesskab med resten af huset, arbejdet på et nyt design til vores hjemmeside – www.brandts.dk. Siden er nu færdig, og byder, ud over en visuel overhaling, på en lang række muligheder for oplysninger om, og fordybelse i, de aktiviteter der foregår på Danmarks Mediemuseum.

Nyt i Museets virke på Internettet er også en kanal på den populære videodelingshjemmeside "www.youtube.com". På kanalen, der findes på www.youtube.com/mediemuseum, kan du se de nyhedsudsendelser bliver produceret i vores tv-studie. Udsendelserne bliver produceret af skoleklasser, der bliver tv-journalister og producere for en dag og udarbejder en dagsaktuel nyhedsudsendelse eller et dybdeborende magasinprogram.

Endelig skal det også nævnes, at museets profil på Facebook, <http://www.facebook.com/group.php?gid=13184184947> stadig er i fuldt vigør og bestemt er et besøg værd.

Søren Rohwedder

Forskning på Danmarks Mediemuseum

I januar begyndte Vitus Vestergaard et treårigt forskningsprojekt ved Syddansk Universitet og Danmarks Mediemuseum. Vitus er cand.mag. i multimedier og medievidenskab og skal forske i digital museumsformidling af mediehistorie. Projektet skal – om alt går vel – munde ud i en Ph.D.-grad til Vitus og en masse nyttig viden og redskaber, der vil gøre museet godt rustet til at formidle mediehistorien med den nyeste teknologi. Vitus arbejder delvis på SDU og delvis på museet, og han har allerede været stærkt involveret i museets sommerudstilling: "VROUM VROUM! Sømmet i bund. Det er kun et spil". Vitus Vestergaard har skrevet den følgende artikel, der præsenterer udstillingen og nogle af de væsentlige problemstillinger, der ligger bag bilspil som genre og debatten om bilspillenes effekt på brugerne.

Flemming Steen Nielsen

En ny erhvervet Ungermann-samling

I 2001 erhvervede Danmarks Mediemuseum en stor samling af tegneren, illustratoren og kunstneren Arne Ungermanns mange arbejder. Den omfattede i alt 7.738 originaltegninger til bøger, plakater, bogomslag m.m. og tegninger til dagbladet *Politiken*.

Ved en bevilling fra BG-Fonden har museet nu kunnet supplere denne samling med originaltegninger, der viser en anden side af Ungermanns virke: illustrationer dels til de tre børnebøger "Lillepigen", "Graapeter" og "Slaraffenland", dels til en række "Læsebøger for børn", til Halfdan Rasmussens "Tosserier" og dels til "Tusind og én nat". I alt ca. 250 tegninger. Arne Ungermanns datter, Line Ungermann-Schmidt, har gennem længere tid ønsket, at disse tegninger kunne placeres på Danmarks Mediemuseum, hvor den største samling Ungermann-originalmateriale befinder sig. Mange børn og voksne vil kunne genkende Ungermanns underfundige streg i børnebøgerne og ikke mindst i Halfdan Rasmussens "Tosserier" fx til digtet "Noget om årsagssammenhæng":

"Nu lider dagen
sang min nabos kone
og holdt det høje C
et helt kvarter.

Så råbte manden
I en vranten tone:
Hold op, så lider dagen
ikke mer!"

Ervin Nielsen

Grafiske sponsorer

Planlægningen af museets MedieCenter og det store mediehistoriske udstillingsafsnit om perioden ca. 1920-2009 skrider fremad. Som i det først åbnede afsnit om massemediernes gennembrud kommer der også et afsnit om de store teknologiske forandringer i de grafiske produktionsfag i perioden. Som mange vil vide, har vi for godt et år siden fra Heidelberg Danmark modtaget og installeret en offset-presse. Den er nu for alvor kommet på arbejde og har blandt andet trykt et større parti julekort med gamle motiver.

Til at illustrere den nyeste digitale grafiske teknik skal der i udstillingen indrettes en nutidig grafisk arbejdsplads, og hertil har Danmarks Mediemuseum for nylig modtaget to helt moderne digitale printere. Fra Canon Danmark har vi modtaget en professionel CLC 3220 farve-laserprinter, og Hewlett-Packard har leveret en Designjet z2100 44" storformat-printer. Vi siger tak til Canon og Hewlett-Packard, som derved har gjort det muligt at vise de nyeste digitale print-teknikker for museets publikum.

Flemming Steen Nielsen

"Luffe" er død

Typograf Oluf Rasmussen døde den 10. maj, 72 år gammel. De fleste af hans erhvervsaktive år var han ansat på Andelsbogtrykkeriet i Odense, og på Danmarks Mediemuseum nåede Oluf som en af de frivillige grafiske kustoder at holde 25 års jubilæum i august 2008. Han begyndte således på museet, der dengang hed Danmarks Grafiske Museum, allerede inden det i 1984 blev åbnet for publikum, og han har været en af de mest trofaste pensionister ved sættekassen, indtil han i januar 2008 blev ramt af sygdom. Det sidste år tilbragte Oluf Rasmussen på plejehjemmet Havebæk i Odense, hvor han havde fundet sig godt tilrette og genvundet lidt af kræfterne. Han besøgte også museet og kustodeklubben ind i mellem, inden han måtte give op. Museet har mistet et kendt ansigt, en trofast frivillig og populær medarbejder gennem en menneskealder. Vi kommer til at savne Luffe.

Flemming Steen Nielsen

Sømmet i bund – med eftertanke

Den 2. april åbnede udstillingen *Vroum! Vroum! Sømmet i bund. Det er kun et spil*, der fortæller om de elektroniske bilspils historie.

Umiddelbart virker bilspil som en lidt snæver mediegenre, og samtidig synes det at være et meget vanskeligt emne at udstille. Ikke desto mindre er det lykkedes at skabe en udstilling, som på forholdsvis få kvadratmeter gennem film, tekst og genstande fyldigt formidler bilspillet som mediehistorisk emne. Og ja, genstandene må gerne berøres! Genstandene består nemlig af originale arkademaskiner, spillekonsoller og computere. Selvom nogle af disse maskiner er store kolosser og ganske interessante som fysiske genstande, er selve spillet en flygtig oplevelse af billede og lyd, som bedst opleves på førstehånd. Udstillingen handler således mere om indholdet end om teknologien – eller med computerens terminologi: Det handler om software frem for hardware. Men dette gør ikke udstillingen til en spillehal. Historisk og tematisk spænder udstillingen meget vidt, og den formidler ikke kun genrens udvikling, men også de temaer og problematikker, som knytter sig til spillene.

Bilspil som forbrugsvare

Bilspillets historie strækker sig helt tilbage til computerspillets barndom med Atari's *Gran Trak 10* (1974) og *Night Driver* (1976). Det har altid været en populær genre, som spilproducenterne har været meget villige til at satse på, hvilket også ses af de konstante udgivelser helt frem til i dag, hvor titler som *Need for Speed: Undercover* (2008) er at finde på butikshylderne.

Det spil, som menes at være det dyreste computerspil nogensinde, er bilspillet *Grand Theft Auto IV*, som med et budget i omegnen af 100 mio. dollars er at sammenligne med en større Hollywood filmproduktion. Ja, til sammenligning kostede racer-filmen *Driven* med Sylvester Stallone 72 mio. dollars.

Hvis man ser på ren og skær omsætning, har den globale spilindustri overhalet filmindustrien. I forhold til film ofrer vi forbrugere også enorme mængder af både tid af penge på spil. Hvor man ser sine yndlingsfilm 4-5 gange, spiller man sine yndlings spil igen og igen, i timevis, dag efter dag. Man investerer i konsoller til et par tusind kroner, og når konsollen efter et par år er forældet, køber man ofte en ny.

Det placerer computerspillene i en kategori med en særstatus, som de færreste andre medier kan konkurrere med. Det er bestemt ikke småting, almindelige forbrugere er villige til at ofre på computerspil.

Nostalgi og undren

Hvis man så som spilentusiast ser tilbage på de spil, man selv har spillet, kan man blive slået af nostalgi såvel som undren.

På den nostalgiske side kan man ærgres over, at der ikke laves den slags spil længere. Blot fordi computerspillet stadig er et ungt medie, udelukker det ingenlunde følelsen af, at tingene nu engang var bedre i "gamle dage".

På den anden side kan man også indimellem rammes af undren, når man konfronteres med sine gamle yndlings spil. De ligner ikke længere det, man

huskede, og man fatter ikke, at man brugte stribevis af timer på noget så banalt og tilsyneladende indholdsfattigt.

Men min egen erfaring fra computerspilproduktion siger dog, at det oftest er de simple koncepter, som ender med at blive de mest vellykkede. Og hvad er mere simpelt end at forsøge at holde sig på en vej, der skiftevis drejer til højre og venstre?

Dette er et kerneelement i bilspillet: At holde sig på vejen i høj fart.

Det drejer sig om at være offensiv

At holde sig på vejen er dog ikke det samme som at holde sig på måtten, holde sig i skindet eller at holde sig på dydens smalle sti, og flere af bilspillene handler netop om at gøre det modsatte: At køre hensynsløst til fare for spillets øvrige trafikanter. I nogle af spillene hjælpes dette på vej af kanoner og raketter, der kan rettes imod enhver, som måtte komme på tværs i ens fart-eventyr. Her er der ligefrem tale om en hel undergenre af bilspillene: "car combat".

En af de mest populære spil-serier er den førnævnte serie *Grand Theft Auto* – altså det engelske begreb for "biltyveri".

Her er det vilde og voldelige liv bragt op på et højere niveau – men på realistisk vis i modsætning til "car combat"-spillene.

I *Grand Theft Auto* kører man ikke alene hensynsløst i biler. Man stjæler dem også, skyder tilfældige folk og gør stort set alt andet kriminelt og moralsk anstødeligt, man kan komme på.

Spillene er et fremragende eksempel på en anden udbredt grundpille i bilspil: At være offensiv og hensynsløs.

Udstilling på Danmarks Mediemuseum hedder jo heller ikke "Tøf Tøf" eller "Dyt Båt". Nej, den hedder *Vroum! Vroum!*, for det handler ikke om at påpege de andres manglende forståelse af højre-vigepligt – næ, det handler om at træde på speederen, så motoren brøler, og de andre trafikanter bliver kørt af vejen: I bilspillene er der sjældent plads til de forsigtige og tilbageholdende!!!

Selv i mere børnevenlige og hyggelige bilspil som Nintendos *Mario Kart*-serie, støder man ind i hinanden og bombarderer modstanderne med forskelligt kasteskyts. Man vinder bestemt ikke ved at køre pænt og høfligt.

Er spillene skadelige?

I nogle tilfælde er det dog blevet for meget for folk. I spillet *Carmageddon* giver det gode point at køre fodgængere ned, og da spillet udkom i 1997 lød der et ramaskrig. I flere lande blev det forbudt, og i Tyskland og Storbritannien udkom nogle versioner, hvor fodgængerne var udskiftet med robotter og zombier. Det var mere smagfuldt, mente man.

Der er dog ikke noget nyt i at computerspil beskyldes for at være skadelige på den ene eller anden måde. Lige siden computerspillets barndom, har debatten raset om især volden i spil.

Mange unge spil-entusiaster har nok også oplevet deres forældre klage over de mange timer, de bruger på spil, som i forældrenes øjne er primitive og fordummende. Man skulle meget hellere læse en bog eller måske dyrke noget

sport.

Men det er altså ikke kun bekymrede forældre og censur-komitéer, som stiller spørgsmålstejn ved spillenes effekter.

I en tysk undersøgelse fra 2006 har man påvist en sammenhæng mellem brugen af bilspil og uhensigtsmæssig kørsel i den virkelige trafik. Jo mere folk spillede bilspil, desto større risici var folk villige til at løbe, og desto flere ulykker var de statistisk set involveret i.

Undersøgelsen virker grundig og sober, og den kan ikke undgå at sætte nogle tanker i gang.

Der er dog både undersøgelser, som peger på positive og negative effekter af spil.

For nylig viste en undersøgelse fra Rochester Universitet fx, at brugen af skydespil kan forbedre evnen til visuelt at skelne gråtoner og kontraster. Det mente man ellers kun kunne opnås ved hjælp af briller eller øjenkirurgi. Om der er tale om en skærpelse af opmærksomheden eller en decideret forbedring af synet forbliver dog uklart, og i de fleste tilfælde, hvor man kan registrere en mediepåvirkning, er det meget svært at kortlægge præcist hvad og hvor meget, der er ændret. Men der er meget, som tyder på, at vi altid i en eller anden udstrækning påvirkes af de medier, vi bruger. I forhold til bilspillene kunne man også overveje, om ikke morskaben, fællesskabet omkring spillene og spillenes motoriske udfordringer kunne tænkes at sætte positive spor på de mennesker, der spiller.

En udstilling som stiller spørgsmål

Hvordan bilspillene præcist påvirker den enkelte forbliver dog et åbent spørgsmål. Og udstillingen stiller i høj grad en række spørgsmål omkring bilspillene:

Om hvor grænsen går.

Om spillenes virkemidler.

Om fascinationen ved bilspil.

Om volden.

Om genrene.

Om effekterne.

Og det står publikum frit for at komme med egne bud på svar på disse spørgsmål.

Men måske er det også alt sammen ligegyldigt. Måske er bilspillet i virkeligheden bare en rutschebanetur i høj fart. Måske er bilspillet et rum, hvor vi kan tage rollen som racerbanens rekordvindende helt eller som bytrafikkens uregerlige skurk. Et rum hvor vi kan udleve drengedrømme om hurtige maskiner, eller hvor vi kan svare igen på de frustrationer, vi alle ind imellem føler, når andre kører 'dårligt' i trafikken.

Når man oplever udstillingen, vil jeg opfordre alle til at træde et skridt tilbage for nøgternt at se, hvordan man har anvendt ganske simple virkemidler til at skabe en illusion af fart og action. Og for at se, hvordan spilmekanismerne i de allertidligste bilspil går igen i de sidste nye skud på stammen.

Men jeg vil også opfordre alle til at træde et skridt frem – ind i spillets univers.

Kun i spillets univers, kan man selv – på spillets præmisser – opleve, hvordan disse til tider ganske få virkemidler på billed- og lydsiden kan skabe en virkelig fornemmelse af fart og rumlighed. Her kan man opleve, hvordan selv bedagede spil kan 'kickstarte' sanseapparatet.

Aktiv involvering i udstillingen

En museumsoplevelse er i høj grad en kropslig og fysisk oplevelse, og det at gå rundt i store rum med historiske genstande er noget ganske andet end at læse i en historiebog. Når de udstillede genstande tilmed er audiovisuelle og interaktive, bliver publikum i endnu højere grad draget ind i udstillingen. Der er dog mange udfordringer ved at udstille digitale medier på museer. Alene at få teknikken til at virke er lettere sagt end gjort. Allerede før åbningen af *Vroum! Vroum!* oplevede man maskinnedbrud, og særligt de ældre maskiner kan være lunefulde. Elektronik holder ikke evigt, og gennem hele udstillingsperioden er der konstant risiko for at komponenter pludselig går op i røg.

Men der er også nogle store gevinster i form af inddragelsen af publikum. Man kunne slet ikke forestille sig en udstilling som *Vroum! Vroum!*, hvor vi som publikum ikke deltog aktivt. Det er de digitale mediers grundvilkår: De fordrer interaktivitet. Selv hvis man skiftes til at spille, er der interaktive relationer mellem på den ene side menneske og medie – og på den anden side mellem mennesker. Forældrenes frygt for, at computerspil er asociale, bliver gang på gang bragt til skamme, når man ser, hvordan der opstår fællesskab omkring et spil. Til udstillingsåbningen kunne man iagttage, hvordan alle aldersgrupper var repræsenteret, og hvordan der på tværs af generationer blev udvekslet erfaringer, holdninger og nostalgiske betragtninger.

Så i udstillinger som *Vroum! Vroum!* skifter vi som publikum rolle: Vi er ikke længere blot et betragende publikum – vi er aktive brugere; ja dybest set medspillere. Og dét er meget værdifuldt. Denne ændrede publikumsrolle er kendetegnende for det 21. århundredes museum, og hvis udviklingen fortsætter, vil vi på de danske museer opleve flere og flere udstillinger, som fordrer vores aktive deltagelse individuelt såvel som i fællesskab med andre brugere.

Vitus Vestergaard