Afsluttende rapport - Orakelmaskinen

Projektoplysninger:

Projektleder: Jenni Saunte og Kasper Hagel Madsen
Projektejer: Biblioteket Frederiksberg
Projekt nr.: BUP.2016-0045
Projekttid: Marts 20017 - november 2017

Orakelmaskinen

‘Orakelmaskine projektet’ har skabt en levende, interaktiv og involverende digital formidling med et æstetisk udtryk, som leger med identiteten ‘Orakel’ for biblioteket. Orakelmaskinen iscenesætter bibliotekets samling i et ubemandet rum, idet den giver svar på livets store spørgsmål. Svarene sammensættes fra bibliotekets samling i form af citater og “tilfældige” kuriosa.
Det visuelle koncept er blevet udviklet med webbureauet YOKE. Sammen med dem er Orakelmaskinen blevet en organisk og animeret formidling, der lokker til interaktion og synliggør biblioteket som institution i åbne biblioteker eller i andre rum end bibliotekets. Orakelmaskinen er et levende og automatiseret formidlingstiltag med en organisk form og rige muligheder for videreudvikling. Det kan fungere i små rum som garderober og toiletter, i store rum eller sågar på byrummets facader. Det bryder med den konventionelle info-skærms ramme og skaber med projektioner en mindre fremmedgørende formidling.
Projektet er blevet gennemført i kultur- og bevægelseshuset KU:BE, der er et ubetjent biblioteksrum og har et hav af andre kultur- og bevægelsestilbud, café m.m. og har givet mulighed for at teste formidling både til brugere i det åbne bibliotek og ikke-brugere udenfor biblioteksrummet.

Formålet var at undersøge, hvordan biblioteket kan være digitalt til stede og interagere med brugeren/ikke-brugeren i det betjeningsløse bibliotek og udenfor biblioteksrummet, samt at inspirere og vække den besøgendes nysgerrighed for nye litteraturoplevelser

Målgruppen vi satsede på at nå var: Alle besøgende på KU:BE. Hovedsagligt ikke-biblioteksbrugerne, sportsudøvere, familier og andre brugere med ikke-boglige præferencer. Det vi opdagede i processen var, at KU:BEs klientel er meget domineret af børn i alderen 0-13 år. Derfor tilpassede vi Orakelmaskinen til at have et mere umiddelbar/ikke læse krævende interaktion, så også de små kunne få en oplevelse.
Andre biblioteker og kulturaktører, har henvendt sig og været interesseret i tiltaget.

Skabelsesprocessen for Orakelmaskinen

Februar - april: Leverandørvalg (YOKE). Konceptudvikling for Orakelmaskinen, workshops og Rumanalyse på KU:BE.

Maj: Udvikling af Orakelmaskinen. Statusmøder med YOKE og projektgruppen i udviklingsprocessen med status/præsentation/feedback.

Juni: Test/observering af prototype på KU:BE og tilpasninger.

September: Lanceringsevent og PR (lokalt og i faglige medier)

Oktober - november: Evaluering, videndeling og afrapportering. Model for udbredelse til andre biblioteker.

Samlet vurdering af projektets succes (succeskriterierne)

Vi har opnået at udvikle en 'Orakelmaskine' som næsten alle forbipasserende på KU.BE har lagt mærke til, da de tydeligvis bliver tiltrukket af dens mystiske æstetiske udtryk. Mange stopper op for at undersøge den nærmere, læser de litterærer citat-svar og prøver at interagere med den. Den har haft langt over 100 interaktioner, allerede den første dag.

Den har fungeret problemfrit i driften og kræver kun at blive tændt og slukket af og til. Dvs. den er optimal til at fungere uden bemanding fx på betjeningsløse biblioteker.

Selvevaluering: Har projektet haft den forventede relevans for målgruppen?

Op til lanceringen af Orakelmaskinen medio oktober observerede vi brugen af den i en testperiode. Til vores glæde blev stort set alle forbigåendes opmærksomhed tiltrukket af den visuelle æstetik, og de fik lyst til at interagere med Orakelmaskinen.
For børnene der besøger KU:BE er oplevelsen at lege med oraklet og, med deres bevægelser, styre oraklet og citaterne eller svarene. For de unge og voksne er oplevelsen også at fordybe sig i de litterære citater, som afføder tankevækkende samtaler mellem store og små. Efter en vellykket lancering har vi oplevet den samme positive opmærksomhed. Orakelmaskinen sælger sig selv og behøver ikke nogen form for skiltning eller forklaring for at blive opdaget og brugt.

Hvilke problemer har projektet oplevet undervejs?

Der har ikke været problemer i projektet, og vi er meget glade for processen og samarbejdet med både leverandøren YOKE, kultur- og bevægelseshuset KU:BE og internt i projektet (styregruppe og projektgruppe).

Var projektet anstrengelserne værd? – hvorfor/ hvorfor ikke?

Ja. Vi har som bibliotek fået erfaring med udvikling af moderne formidling i form af digitale installationer i og uden for biblioteksrummet.
Der er opstået oplagte idéer til videreudvikling af Orakelmaskimen - fx kunne der være interessant at lave et nyt projekt, hvor der arbejdes med at give brugeren mulighed for selv at vælge hvilke spørgsmål der skal stilles til Orakelmaskinen.

Orakelmaskinen er blevet rigtig godt modtaget af brugerne, hvilket man kan læse mere om i Del Din Viden.

Hvilke erfaringer har I gjort jer i forbindelse med projektets samarbejdsrelationer?

'Keep it simple' - nogle gange, giver det bedst mening at have en mindre projektorganisation og kun være et bibliotek, for at kunne arbejde mere effektivt.
I konceptudviklingsfasen blev der fælles fodslag om hvilke værdier og ideer Orakelmaskinen skulle baseres på, hvilket gjorde samarbejdet gnidningsløst i de efterfølgende faser. Fx var der enighed om, at den æstetiske oplevelse skulle være i højsædet, hvorimod teknikken skal være der, men være i baggrunden og ikke tage opmærksomheden fra den æstetiske oplevelse.

Hvad er de vigtigste forklaringer på, at projektet har nået sine mål?

Det har været gavnligt for dette projekt, at arbejde med en flad struktur og ikke alt for mange interessenter. Valget, at skabe en løsningen der ikke er afhængig af anden digital biblioteksinfrastruktur, har gjort det nemmere for projektet at nå målene. Orakelmaskinens 'indholds-database' (se beskrivelsen af den her) hvori der oprettes spørgsmål og svar/citater i et CMS, er ikke afhængig af andre digitale bibliotekssløsninger.

Projektet har nået sine mål, fordi det deltagende bibliotek har solid erfaring med digtial udvikling. Projektet har derfor, på forhånd været godt gennemtænkt, hvilket gjorde realiseringen nem. Derudover har vi kun rosende ord at sige om leverandøren YOKE. De holdt tidsplanen, var engagerede/proaktive, forstod hurtigt ideen og kunne kvalificere den yderligere. Ligeledes skal den gode opbakning fra kollegaer og ledelse fremhæves som stimuli, der har haft positiv effekt på at få gennemført projektet og opnå målene.

Hvad kunne være gjort bedre i projektet?

Vi kunne have haft en større grad af brugerinvolvering i de første del af udviklingsprocessen. Da vi skulle teste Orakelmaskinen, havde vi et forløb hvor ansatte fra YOKE og kollegaer afprøvede den inden den blev sat op til pilottest på KU.BE. I pilottesten var det slutbrugere der testede den. Det har imidlertid ikke haft betydning for kvaliteten af det endelige resultat, men det kunne have skabt et større ejerskab blandt brugerne og muligvis skabt nogle ambassadører.

Hvilke af projektets erfaringer videreføres i andre sammenhænge?

Biblioteket Frederiksberg arbejder videre med at undersøge den teknologiske dimension i rumlige installationer for at formidle fx litteratur.
Erfaringen med at samarbejde med YOKE som leverandør vil vi gerne anbefale videre.

Erfaringen med at skabe en aktiv rolle for brugerne gennem at bruge kinetik og teknologi på denne måde inspirerer til flere forsøg på flere af vores filialer.
Vi vil overveje at lave et nyt projekt 'Orakelmaskine V. 2.0', hvor den optimeres baseret på de erfaringer vi får i brugen og driften af den, fx at give mulighed for at brugeren vælger spørgsmålene der stilles.

Kan projektet duplikeres af andre? –hvorfor/hvorfor ikke?

Der er mulighed for, at andre biblioteker og kulturinstitutioner kan erhverve sig en Orakelmaskine og andre er også velkomne til at videreudvikle på løsningen (kontakt jesa03@frederiksberg.dk for mere info).
Umiddelbart, er det svært at sætte en standardpris for hvad det koster at få opsat en Orakelmaskine, da det afhænger af miljøet, som installationen skal opføres i.

YOKE har givet et vejledende eksempel som kan være udgangspunkt for en diskussion:

Arbejdstid 3.5 dag = 29.750 kr.
Hardware (projektor + ophæng) = ca. 10.000 (afhængigt af miljø og ressourcer)
I alt ca. **40.000 kr. ex moms**

Arbejdstid dækker:

- Nedtagning af hardware (PC+Kinect)
- Site-visit på ny lokation
- Bestilling af nyt hardware (projektor+beslag)
- Opsætning af hardware (PC+ Kinect)
- Overværing af projektorophæng (rådgivning og vejledning ift placering)
- Kalibrering og test
- Overlevering

Arbejdstid dækker ikke ophæng af projektor og beslag i loft/væg samt el og strømtilførsel til installation.

Bilag

Produktinformation der beskriver mere detaljeret og teknisk hvad Orakelmaskinen er:
https://drive.google.com/open?id=1o_Pk3fIc8Jliyo1ZoJZ3_WA97cxa227M

Manual til CMS systemet/databasen:
https://drive.google.com/open?id=1ZemSAcG_7yytMpRYO53tOdm6M1EhxB37

Del Din Viden artikel
http://bf.dk/FagmagasinetPerspektiv/DelDinViden/Artikler/2017/10/Orakelmaskinen

YOKES projektside + videoen https://www.yoke.dk/project/oracle