

Kulturarvens digitala teatrar: historiskt återskapande och ett nationellt ansvarsmuseum

Bodil Axelsson, Tema Q, Linköpings universitet (SE)

2009-03-10

De närmanden som har skett mellan museiinstitutioner och digital teknologi de senaste decennierna har medverkat till att museer, museiföremål och museiutställningar delvis får nya gestaltningar. Numera måste man inte fysiskt infinna sig i museisalar för att ta del av föremål och utställningar. Till exempel har *Deutsches Historisches Museum* digitala panoramafilmer där man kan snurra sig runt i utställningssalarna medan *British Museum* låter webbesökaren röra sig runt i exempelvis egyptiska gravkammare med hjälp av interaktiva animationer som tillåter att man zoomar in väggmålningar för detaljstudium. När museerna öppnar filialer på nätet handlar det om att inspirera till besök, men också om att öka tillgängligheten till samlingarna, låt vara att söksemantiken för de digitala samlingarna än så länge kan vara något ogenomskinlig för lekmannen.

Metaforiskt sett kan museer förstås som teatrar, platser för visuella skådespel och för detaljerade undersökningar och presentationer av det förflutnas föremål, i syfte att utbilda allmänheten. Här har olika medieformer bidragit till att forma relationerna mellan museet, allmänheten och samlingarna (jfr Witcombe, 2003: 127). Ibland framställs digital teknologi som en förnyare för museikommunikation, men att tro att introduktionen av digital teknologi i ett slag skulle kunna förändra villkoren för museikommunikation vore att ge uttryck för teknologisk determinism. Istället är det mer fruktbart att utgå från att teknologin och de sociala och kulturella sammanhang de ingår i formar varandra ömsesidigt. Samtidigt som digital teknologi erbjuder delvis nya, eller i alla fall nygamla tilltalsmöjligheter, så rymmer digital teknologi så många olika medieformat att teknologin kan användas utifrån politiskt laddade kontextuellt och historiskt formade sätt för museerna att kommunicera med allmänheten (Barry, 2001). Den kritiska museiforskningen har uppmärksammat att museerna har en lång historia av att filtrera och presentera historien genom kontrollerande och riktande seenderegimer där samlingarna ordnas, tolkas, rumsliggörs och visualiseras för att utbilda besökarna i specifika världsbilder (se till exempel Bennett, 1998). Därför kan det uppstå komplikationer när sedan länge institutionaliserade museipraktiker möter de associationer om

delaktighet, delaktighetskultur och inflytande som ibland associeras med digitala medieformer som internetforum.

I mitt bidrag här idag kommer jag att diskutera och jämföra två digitala kulturarvsteatrar och hur praktiker, människor och digital teknologi samspelar där. Den tes som drivs är att valet av medieteknologi kan medverka till att förstärka historiskt formade sätt att göra kulturarv. Jag inleder med att tala om Historiska världar och det internetforum för historiskt återskapande som finns där. Därefter går jag vidare till att resonera kring Historiska museets hemsida.

Digitala diskussioner på forumet Historiska världar

Webbsajten historiska världar kom till i början av 2000-talet på initiativ av Historiska museets dåvarande chef och i samarbete med Sveriges roll- och konfliktspelsförbund. Sajten har bestått av ett par virtuella utställningsrum, ett rollspelsscenario, ordböcker och dräktmönster. <http://histvarld.historiska.se/histvarld/> Den del av historiska världar som haft flest besökare är diskussionsforumet. Ursprungligen var tanken att forumet skulle vara värd för dialoger mellan museets personal och rollspelarna men så blev det inte. Enligt forumets administratör kan den uteblivna dialogen ha berott på att museets personal inte ville eller kunde ge de praktiska och pragmatiska råd som rollspelarna efterfrågade. Forumet kom istället att bli en mötesplats för människor som ägnar sig åt historiskt återskapande och re-enactment.

Historiskt återskapande, re-enactment och levande rollspel är besläktade fenomen. På olika sätt stiger dess utövare kroppsligt och sinnlig in i det förflutna och upplever hur det är att bo i tält och bära vått ylle ändå in på kroppen, hur hosor halkar ner och linnesärken skaver. Medan det centrala för levande rollspel är att gestalta en karaktär inom ramarna för en fiktion, lägger historiska återskapare och utövare av re-enactment sin energi på autenticitet och historisk korrekthet i materiella gestaltningar. Historiska återskapare tillverkar dräkter och rekvisita och de möts på hantverkshelger, marknader och festivaler. De som utövare re-enactment träffas istället för att iscensätta krigsläger eller slagfält.

Vårvintern 2009 har forumet närmare 51 000 inlägg, gjorda av 2000 av forumets dryga 5000 medlemmar. <http://histvarld.historiska.se/histvarld/forum/> Av dessa inlägg har jag specialstuderat trådarna om klänningar som finns i avdelningen för Kläder och textila hantverk. Där diskuteras hur man rekonstruerar klädesplagg som liknar de som bars under vissa utvalda tidsperioder på specifika platser. I mycket fungerar forumet som en instruktionsbok där man går in och söker information i de diskussioner som förts. Man kan

också ställa en fråga till de andra medlemmarna om hur man ritar ett mönster, kombinerar färger och material, klipper till och syr. Forumet blir också en plats där medlemmarna kan förevisa och diskutera källor och förebilder för den materiella kultur de återskapar liksom resultatet av sitt arbete.

På många sätt kan Historiska världars forum förstås som ett typpall av det slags digitala kultur som medieforskaren Mark Deuze (2006) menar håller på att skapas i journalistiska sammanhang online. Deuze sammanfattar den framspringande digitala kulturen i tre nyckelbegrepp: bricolage, remediering och deltagande.

Deltagarna i forumet kan förstås som brikolörer eftersom de samlar, tolkar och delar med sig av kunskap från en rad olika sammanhang. Till största delen består forumet av skriftliga inlägg, men där finns också gott om länkar till ett i huvudsak europeiskt kulturarvsarkiv. Vissa diskussioner tar sin utgångspunkt i länkar eller refererar till kyrkokonst, illustrerade handskrifter och arkeologiska fynd som remedierats i digital form av museer, bibliotek och andra kulturarvsinstitutioner och tillgängliggjorts visa Internet.

Tillsammans skapar forumets programvaran och de sociala regler för samvaro som formats under de år som forumet funnits ett deltagarbaserat kunskapande. Som i andra deltagardrivna sammanhang på nätet skapas regler för deltagande och statusmässiga skillnader mellan deltagarna. Alla som är medlemmar i forumet kan ställa och besvara frågor och lägga upp länkar, men moderatorerna har tillsammans med forumets administratör särskilda rättigheter och skyldigheter. De ägnar sig till exempel åt att hålla samman diskussionerna ämnesmässigt och se till att forumets regler hålls. Varje inlägg ackompanjeras av en uppgift om hur många inlägg den specifika medlemmen tidigare har gjort. Därtill har deltagarna olika profiler som ”medlem” eller ”veteran”. Status skapas också när deltagarna hänvisar till sina yrken och utbildningar i förbifarten eller hur deras inlägg bemöts och tas upp av de andra i forumet. På forumet finns utbildade historiker och arkeologer. Hierarkin mellan deltagare syns också i sättet att formulera frågor. De som är nya i forumet börjar ofta sina inlägg med försiktiga frågor eller skriver rent ut att de är nybörjare inom historiskt återskapande.

På Historiska världar delar medlemmarna med sig så att var och en kan skapa nya plagg och tillbehör utifrån egen design. Men, samtidigt är det också tydligt hur inläggen på forumet medverkar till att reducera valmöjligheterna genom att ge såväl praktiska tips som förslag till kriterier för historisk korrekthet. På forumet balanseras hela tiden graden av historisk korrekthet mot medlemmarnas hantverkskunnande och deras estetiska avvägningar. Ska man spinna och väva sina tyger själv och bara sy för hand? Det synsätt som förespråkas av de

tongivande medlemmarna är att kriterierna för historisk korrekthet måste få variera. Kriterierna beror på vad individen själv vill åstadkomma med återskapandet, vilket sammanhang man deltar i och vad ens förening har för stadgar. Det sker också en reducering av valmöjligheter när deltagarna utövar kollektiv källkritik. På så vis kan man säga att medlemmarnas val influeras av de gemensamma konventioner som uppstår i interaktioner mellan deltagare på forumet och i andra sammanhang. Det blir tydligt hur forumet är en utlöpare av medlemmarnas sociala nätverk utanför internet och att forumet är ett komplement till de hantverksdagar, marknader och läger där en del av medlemmarna också träffas.

Även om kriterierna för historisk korrekthet kan variera, så är de centrala för fenomenet historiskt återskapande. Enligt folkloristen Richard Handler (1987) tar intresset för historisk korrekthet rentav över från andra kunskapsintressen. På forumet finns till exempel väldigt få diskussioner om hur samhällen har organiserats och hur makten fördelats mellan kvinnor och män eller mellan olika samhällsklasser.

En av mina slutsatser är att forumet bidrar till en formalisering av regler för historiskt återskapande och en systematisering av ett deltagarbaserat kunskapsstoff. Forumets sociala och tekniska organisation, hur det är upplagt i en trädstruktur med ämnen och trådar liksom att det genom moderatorernas och administratörens försorg är välstädat och fokuserat bidrar till detta. Ett talande exempel på denna utveckling är en amerikansk webbsida som länkats till forumet. På denna sida finns olika mönster systematiskt sammanställda och kronologiskt presenterade. Sidans upphovsman visar som många av deltagarna en pragmatisk syn på vad man som enskild utövare kan veta genom att tydligt skriva att de kunskaper han delar med sig av är under arbete. <http://www.personal.utulsa.edu/~marc-carlson/cloth/bockhome.html>

Tendensen till en högre grad av social och kulturell kontroll av historiskt återskapande har uppmärksammats av Regina Bendix (2007). Men, medan Bendix i först hand uppmärksammar att historiskt återskapande och re-enactment annekteras för ekonomiska syften eller för att legitimera institutionaliserade kulturarvspraktiker vill jag uppmärksamma att deltagarna själva formaliserar sin verksamhet och systematiserar sin kunskap. Samtidigt kan tillkomsten av Historiska världar i vissa avseenden tolkas som ett försök av en kulturarvsinstitution att med hjälp av digital teknik inlemma en gör-det-självt-kultur i den institutionella kontexten. Men, som jag berättade inledningsvis uppstod inte den önskade dialogen mellan Historiska Museet och de levande rollspelarna som deltog i forumets koncipiering.

Ett skyltfönster för museet och dess föremålslektioner

I samband med att Historiska museets hemsida för ett par år sedan strukturerades om och fick ett nytt utseende blev länken till Historiska världars webbplats betydligt svårare att hitta från institutionens startsida. Den dåvarande mediechefen på museet har argumenterat för att forumet var en kvarleva från ett projektbaserat förhållningssätt till hemsidan som inte längre var hållbart. Startsidan gav ett splittrat intryck med ett flertal länkar till externa webbplatser. Ett annat argument bakom avknoppandet av Historiska världar var också att ett användargenererat material var svårt att förena med ett myndighetsansvar, till exempel kravet på arkivering.

Under ledning av IT-konsulter genomfördes en helreovering av museets hemsida för att skapa en mer lättillgänglig informationsstruktur och en mer tilltalande design. Medarbetare från museets avdelningar deltog i arbetet genom workshops. Målsättningen för omstruktureringen var att sidan skulle fungera som museets skyltfönster. Museets startsida är nu gjord så att besökaren enkelt ska kunna klicka sig fram mellan aktuell information och berättelser om föremål. <http://www.historiska.se/> Det finns inget utrymme för besökaren av webbsidan att i det offentliga rummet skriva tillbaka och förhandla om museets tolkningar av det materiella kulturarv som förvaltas och tolkas. Även om tillgänglighet tillsammans med nyttighet varit ledord i arbetet med att utveckla webbplatsen är länken till databasen med museets digitaliserade samlingar placerad längst ner i startsidans vänstra kant, vilket kan tolkas som att den tilldelats ett lågt informationsvärde.

I den designprocess genom vilken museets hemsida omskapades drogs allmänheten in i arbetet i egenskap av att vara datoranvändare. Konsulter gjorde användartester med vissa utvalda publikgrupper som lärare och skolelever, allmänna besökare, turister, pensionärer och invandrare. Valet av just dessa publikgrupper understryker museets roll som utbildningsinstitution. Webbsidan innehåller särskilda ingångar för lärare och skolelever, familjer och lättläst svenska. Samtidigt verkar det rimligt att anta att de ovan nämnda publikgrupperna sammanfördes till en generell publik utifrån en idé att just dessa gruppers kunskap om nya medier och utbildningsnivå visade vägen till hur hemsidan skulle konstrueras så att så många som möjligt skulle kunna läsa den.

På hemsidan remedieras televisionens ett-till-många tilltal genom länkar till ett antal webbtv-inslag. Dessa webbtv-inslag introducerar museet och dess verksamhet och kan tolkas som anvisningar för hur allmänheten bör förhålla sig till arkeologiska föremål. Flera av webbtv-inslagen kan tolkas som "föremålslektioner". En anställd på museet har filmats när den berättar om ett föremål. Det finns också filmer som visar konservatorers arbete. De har

det gemensamt att hemsidans besökare adresseras som mottagare av expertkunskap. Det här tilltalet stöds av de filmer som genom exemplariska fall lär allmänheten att om de hittar ett arkeologiskt föremål i marken ska de tillkalla arkeologer. Andra filmer visar hur allmänheten ska utöva åskådarskap när de besöker museet.

Medan delar av allmänheten inbjöds att delta i omgörningen av hemsidan i egenskap av att vara internetanvändare, så drogs museipersonal in i arbetet med att skapa innehållet på webbsidan. Resultatet blev att de stigar för hypertextuell navigering, liksom de föremål som lyfts fram på hemsidan, ligger nära den rumsliga och konceptuella organiseringen av det fysiska museet. De texter som hittas under startsidans menyrubrik "Historia" följer i stora drag den etablerade periodiseringen som också organiserat museets fasta utställningar och sedan länge understött berättelsen om nationen Sverige. När museet i perioden "fortider" gör ett försök att bryta upp detta i berättelser om "människoöden" skrivs dessa likväl in i samma periodisering och nationella geografi.

I samband med att museets webbsida fick ny struktur och formgivning anlätades språkvårdare för att ta fram riktlinjer för språkanvändning, tilltal och dramaturgi. De texter som publiceras ska också rymmas inom de mallar som tagits fram för att passa hemsidans struktur och design samt passera genom en webbredaktion med medarbetare från alla museets avdelningar. På så vis distribueras publiceringsansvaret mellan personer, språkliga och tekniska verktyg.

På museipersonalens önskemål ska hemsidans texter harmoniera med museets utställningstexter. Många är osignerade och det ligger nära till hand se att dem som "föremålslektioner". De avlockar föremålen vissa specifika betydelser för att de ska stödja och utbilda om en specifik världsbild (jfr Preziosi, 2006). Kring föremålen vävs berättelser om sätt att leva i de landområden som nu tillhör Sverige, och om vad föremålen kan säga om huruvida människorna som använde dem var bofasta, nomader, handelsmän eller krigare som rörde sig utanför landets gränser. Föremålen blir ibland ledtrådar till styrelseskick och till hur såväl det praktiska vardagslivet som andliga frågor organiserades kring två komplementära kön.

De föremålslektioner som finns i anslutning till de museiobjekt som presenteras under rubriken "Månadens föremål" har lite andra förutsättningar än utställningstexternas. De är signerade och det är också sagt att här finns det utrymme för mera personliga och uppfinnerrika texter än på andra platser på museets hemsida. Under rubriken månadens föremål beskrivs särskilt märkvärdiga arkeologiska fynd, deras fyndplatser och ibland

omständigheterna kring upphittandet. Dessa föremål kan besvara frågor, men också på populärkulturellt manér presenteras som upphovet till olösta mysterier.

Hemsidans föremålslektioner medverkar till att skapa vad Peter Walsh (1997) har kallat en oantastlig röst för museets räkning. Den oantastliga rösten är opersonlig och har en utslätad, lite vagt undvikande ton. Detta slags röst finns ofta på utställningstexter och den kan vara ett resultat av kompromisser inom museets väggar. Walsh hypotes var att röstens existens skulle försvagas av Internet, men att döma av texterna på historiska museets hemsida så behöver detta inte vara fallet. Tvärtom finns det tecken på att inte bara föremålslektionerna, utan också hemsidan som helhet döljer att det finns en rad olika uppfattningar om vilka former för digital mediekommunikation som ska forma relationerna mellan museer, föremål och allmänhet. Medan medieavdelningens ledning vid tiden för omgörningen av hemsidan närmast förespråkade en masskommunikationsmodell för envägs kommunikation mellan museets personal och allmänheten, finns det på museet arkeologer som argumenterar för den form av arkeologi som strävar efter att allmänheten ska vara delaktiga i projekt och meningsskapande kring föremål. Medan medieavdelningen ger lågt informationsvärde till databasen med digitaliserade föremål, så har samlingsavdelningen planer att anpassa söksemantiken där till andra kategorier än museets egna.

Slutord

Utgångspunkten för det här inlägget har varit att användningen av digital teknologin både formar och formas av de sociala och kulturella sammanhang där den ingår. Tesen har varit att den medieteknologi som används medverkar till att förstärka historiskt formade sätt att göra kulturarv. Medan ett internetforum och den framspringande digitala delaktighetskultur som kan frodas där bidrar till att en upplevelsebaserad hobby som historiskt återskapande kan formaliseras och dess kunskap kan systematiseras, kan museet förstärka sin roll som utbildningsinstitution genom att remediera televisionens masspublikstilltal och föremålslektionens oantastliga museiröst på en välstrukturerad hemsida.

Detta konferensinlägg bygger på bokkapitlet "Producing socio-technical arrangements for engagement with the past: institutionally conditioned participation versus emerging digital

culture”. Manuskript accepterat för publicering i antologin ”*Participatory media in historical perspective*”. Red. Anders Ekström, Solveig Jülich, Frans Lundgren och Per Wisselgren. Slutsatserna baseras på observationer av inlägg som handlar om kläder och textila hantverk på forumet samt analys och tolkning av hemsidans struktur, webbtvinslag och utställningstexter. Vidare har jag tagit del av dokument som rör utvecklingen av forumet och hemsidan samt intervjuat två personer på museets medieavdelning och forumets administratör.

Studien av utförts inom projektet Tilltalande förflutenheter: mediering och reception av populärhistoria, finansierat av svenska Vetenskapsrådets Utbildningsvetenskapliga kommitté.

Litteratur: Andrew Barry, *Political Machines: Governing a Technological Society*, London & New York: The Athlone Press, 2001; Regina Bendix, ‘CP, TK, TCE & Co.: The end of freewheeling culturalization?’, in J. Fornäs & M. Fredriksson (eds.) *INTER: A European Cultural Studies Conference in Sweden*, Conference Proceedings published by Linköping University Electronic Press at www.ep.liu.se/ecp/025/, 2007; Tony Bennett, ”Pedagogic Objects, Clean Eyes and Popular Instruction: On Sensory Regimes and Museum Didacticism”, *Configurations* 1998(6) s. 345-371; Mark Deuze, “Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of new media”, *The Information Society*, 2006, 2006, vol 22 (2), s. 63-75; Richard Handler, Review: “Overpowered by Realism: Living History and the Simulation of the Past”, *The Journal of American Folklore*, Vol. 100, No. 397. (Jul. - Sep., 1987), s. 337-341; Donald Preziosi, “Art History and Museology: Rendering the visible legible”, i *A Companion to Museum Studies*, red. Sharon Macdonald, Malden, Mass.: Blackwell, 2006; Peter Walsh, “The Web and the unassailable voice”, *Archives and Museum Informatics*, 1997, vol 1, s. 77-85; Andrea Witcomb, *Re-imagining the Museum: Beyond the Mausoleum*, London/New York: Routledge, 2003.