

Virtually Medieval – Webb, Telecom och Kulturarv

Henrik Summanen

Den nya informationstekniken skapar enastående möjligheter för museer och andra kulturarvsinstitutioner att fullfölja sina uppdrag. Man har redan konstaterat att centralt placerade arkiv kan bli nationellt tillgängliga via webben, och satsningarna på detta område har under en period på tio-femton år varit ganska stora efter omständigheterna. Men den nya tekniken placerar också de aktörer som ägnar sig åt förmedling av kulturarv i en helt ny situation, där nya spelregler gäller och andra krav ställs. I den här artikeln berör jag denna nya situation i den svenska museivärlden i stort, samt belyser densamma genom två fallbeskrivningar: ett webbprojekt kallat *Historiska världar* och ett mobiltelefonprojekt vid namn *Nordic Handscape*. En avslutande summering pekar ut riktlinjer för museets framtida roll och verksamhetsområden.

Det svenska museet – en rörelse stadd i förändring

De postmoderna strömningarna på universitet och högskolor har under 1980- och 1990-talen skapat en perspektivförskjutning inom de humanistiska ämnena. Man har ifrågasatt relevansen att lägga forskningsmedel på avhandlingar som enbart beskriver en historisk företeelse och pekat på bristen på självkritisk granskning. Bakgrunden till detta är en större förståelse för de tolkningsprocesser som är involverade i historieskrivningen. Den som skriver historia är helt enkelt hjälplöst fast i sin samtid, vilket gör det svårt att kvalitativt värdera den historia som skrivs idag i jämförelse med den man skrev på exempelvis 1940-talet. Det vi vet idag är att 1940-talets historieskrivning hade mer med 1940-talet att göra än med historien. Mycket talar för att vår historieskrivning idag är likadan, men att vi, eftersom vi är mitt uppe i det hela, inte ser detta. Man har också ifrågasatt att det överhuvudtaget kan finnas *en* historia – de som levde i en historisk tid hade sannolikt olika bild av sin samtid. Därför talar man numera hellre om skapandet av flera historier än om att forska om den "sanna" historien.



Historiska världar – ett webbprojekt

En av de historiebrukargrupper som ökat lavinartat under 1990-talet var rollspelare, framför allt inom fantasy-genren. Här skapade ungdomar egna världar med medeltiden som förebild, man sydde medeltida kläder och satte sig in i medeltidens krigföring. Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund, Sverok, var den snabbast ökande ungdomsorganisationen i Sverige. Idag är Sverok det största ungdomsförbundet med närmare 66 000 aktiva medlemmar (läget år 2003) och föreningen växer stadigt. Som jämförelse kan nämnas att svenska Ishockeyförbundet hade 107 000 medlemmar år 2003.

Det ligger en svårighet i att angripa denna förändrade syn på historien från förmedlingsidan. Hela konceptet att "förmedla" innefattar ju att jag vet någonting som du inte vet, och att jag talar om det för dig. När det inte finns en historia att berätta utan flera olika, blir det svårt att låta bli att sätta sig i en position där man gör sig till uttolkare av historien. Det pedagogiska uppdraget blir istället att ägna sig åt det historiebruk som finns idag och att arbeta med förståelsen för de processer som är involverade i att skapa historia. Man kan säga att det är intressantare att titta på hur vi idag ser på

historien än att titta på hur de historiska människorna såg på sin samtid (det senare är det traditionella angreppssättet för historieforskning). Ur en annan pedagogisk aspekt är det också viktigt att vara verksam där intresset finns, oavsett om det historiska intresset handlar om sagor och riddare, eller keramikfragment från stenåldern. Uppdraget för förmedlingsinstitutionerna har breddats och med anledning av detta har Historiska museet i Stockholm sedan en tid sökt efter den nya roll museer kan ha i en förändrad samtid.

En dialog upprättades mellan Historiska museet och Sveroks riksorganisation. Målsättningen var att arbeta för att göra en webbsida där de virtuella verkligheterna kunde samsas med tips om man sydde medeltida kläder etc. Projektet resulterade i en webbplats där man kunde ta sig in i en virtuell medeltida stuga och andra historiska datoranimerade miljöer, där man kunde hitta mönster till medeltida kläder, och där man kunde använda ett diskussionsforum för att möta likasinnade. Diskussionsforumet konverterade allt eftersom till att mest omfatta personer med ett intresse för återskapande av historia (*reenactment*) snarare än rollspelare, det vill säga en något annorlunda målgrupp, men det är fortfarande idag efter fem år den mest besökta webbsidan under Historiska museets webbdomän.

Med 2005 års mått mätt är *Historiska världar* ett dokument av sin samtid, så snabbt går den tekniska utvecklingen. De datoranimeringar som gjordes

var högklassiga när de gjordes men idag kan de flesta datorspel stoltsera med bättre grafik. På det viset kan man säga att tekniken inte hade nått till-



räckligt långt för att återskapa historiska miljöer. Jag vill dock fortfarande mena att

de virtuella världarna som byggdes upp var bra för sin målgrupp. De var levande – med tända ljus, öppen eld och rök, samt med förklarande texter på alla objekt man stötte på. Långt ifrån de sterila schematiska rekonstruktioner man ibland fortfarande ser i förmedlingsarbetet. Den kanske viktigaste erfarenheten från *Historiska världar* var emellertid att nå förståelse för att ett projekt inom den här sfären lever ett eget liv och kan nå stora framgångar, om än inte inom den utsatta målgruppen. Diskussionsforumet tog till exempel flera år att växa till nuvarande storlek. Flexibilitet och lyhördhet för brukarna kommer att vara nog så viktiga inom framtida projekt.

***Nordic Handshape* – kulturarv i mobiltelefonen**

Om man säger att webben är ett sätt att nå ut nationellt, som i projektet *Historiska världar*, så är nästa steg ungefär tio år efter: att nå ut med så kallad "location based information" – information *när* den behövs, *där* den behövs. Projektet *Nordic Handshape* har i uppdrag att för Nordiska ministerrådets räkning utreda vilka möjligheter som finns att förmedla kulturarvet via mobiltelefoner. Eller, kanske man ska säga, de enheter som i framtiden kommer att motsvara det som vi idag kallar mobiltelefoner. Förmodligen är dessa inom ganska kort tid en sammansmältning av handdatorer, mp3-spelare, GPS-er, fickminnen och mobiltelefoner.

Ett flertal olika piloter i de Nordiska länderna kommer sommarsäsongen 2005 att testa olika möjligheter att förmedla kulturarv via mobiltelefoner. Bland annat testas mobilspel, ljudguider och mobil webb-browser. I Sverige ligger fokus på innehåll och berättande. Projektet har samarbetspartners som Telia Sonera Reserach, Instant Infotainment, Wireless Independent Provider och Namni AB. .

De fyra svenska pilotprojekten utförs i Skåne, Västergötland och Stockholm. I enkel teknik för talsvarsservrar testas olika berättarformer i Ales stenar och Arns fotspår, och i mer avancerad terminalteknik testas interaktiva berättelser, spel och kombinationer av ljud, bild och text i Stockholm. Jag ger här två fallbeskrivningar för hur de mobila guiderna/applikationerna är tänkta att fungera. I slutet av 2005 kommer vi att veta mer om vilket utfall de olika piloterna har, vilket också publiceras i en rapport till Nordiska Ministerrådet.

Fall 1, en tur genom Arns Fotspår i Västergötland, startar med att besökaren får reda på den mobila guidningen via en webbsida, via en turistbyrå eller blir tipsad av en vän. Hon får en karta över de platser som

ingår i projektet, eller skriver ut den från webben. När hon har bestämt vilka platser hon vill besöka, det finns totalt tio stycken, tar hon bilen och ger sig av. Eftersom platserna ligger med ganska många mil emellan behövs en god ruttplanering. Projektet kommer bland annat att utreda vilka platser och i vilken ordning användarna väljer att besöka. När hon kommer fram till en av platserna söker hon upp den position som står angiven i instruktionen på kartan och ringer det telefonnummer som anges, sedan slår hon den kod som anges för just den plats där hon är. En berättelse läses upp av talsvarsservern, först ca två minuter om konkreta detaljer man kan se på platsen, och sedan om besökaren vill en fördjupning om mer övergripande drag i det historiska skedet. Om hon vill kan hon också lyssna på ett avsnitt ur någon av Arn-böckerna, med koppling till platsen och inläst av författaren Jan Guillou.

När hon är nöjd åker hon vidare till nästa plats. Det är möjligt att med mobiltelefonkameran fotografera platsen och via mobilen lägga upp detta på webben på en plats som vem som helst kan besöka, och man själv kan ladda ner bilderna från senare. Att åka runt och lyssna på hela turen i Arns fotspår tar minst en hel dag och omfattar många timmar i bilen. Bil är för övrigt det enda färdssättet som tillåter besökare att på ett smidigt sätt nå platserna.

Fall 2 är ett experiment med interaktivitet, känslobaserad kommunikation och historia. Besökaren använder en avancerad mobiltelefon med möjlighet att ladda ner en programvara som utgör ett gränssnitt mot en virtuell värld som man inte kan se med blotta ögat. Världen finns där hela tiden parallellt med vår egen, men användaren kan komma i kontakt med den via sin mobiltelefon och påverka den. Många användare kan samtidigt vara anslutna till världen och därmed påverka vad som sker. Tillsammans skapar de en interaktiv berättelse.

I det här fallet består världen av känslominnen på en plats från en historisk händelse. Känslominnena kan bestå av till exempel vrede från ett krig, sorg från en avrättning eller glädje från en personlig triumf. När besökaren kommer till en viss plats skannar hon av omgivningen i jakt på känslominnen. Om hon hittar någonting kan hon leta sig fram till en kommunikation med den andra världen genom att söka sig fram genom de intryck hon får av de korta filmer och ljud hon upplever via sin mobiltelefon. Hon kan till slut lyckas hjälpa olyckliga själar, eller spöken om man så vill, att komma till rätta med sina problem.

Förhoppningen är att ett engagemang i berättelsen på ett nytt sätt ska skapa ett intresse för de historiska perioder som man indirekt kommer i kontakt med som användare. Kanske kan vi på detta vis nå ut till en av

museivärldens svåraste målgrupper, 15–25 år. Svårigheterna i att beskriva det här pilotprojektet består i att det är till naturen intuitivt och interaktivt – uttrycksformer som inte så lätt låter sig beskrivas i text utan nästan med nödvändighet måste upplevas. Vi får hoppas att möjligheter finns att någon gång i framtiden demonstrera projektet på en annan plats.

Redan idag visar många erfarenheter på att de som testat mobila guider vill ha enkel information, i ljudformat och inte längre än 3 minuter. De flesta vill ha svar på allmänna frågor om kulturmiljöerna, som t ex *var, vad, när* och *hur* någonting har hänt. Men detta gäller för idag, vi vet ju ännu inte vad som händer när mobil information är tillgänglig för alla på det vis som information är tillgänglig för alla idag på Internet. Förmodligen kommer i likhet med Internet kraven att höjas på den mobila informationen, och avsändaren kommer att bli avgörande för vad användaren i slutänden väljer.

Framtidens kulturförmedling

Med denna korta exposé över projekt som experimenterar med digitalt innehåll, överfört via digitala förmedlingsformer, kan man våga sig på att kort titta framåt. Till att börja med ser man snabbt att den mångfald som det nya museiuppdraget diskuterar, en sorts kunskapspluralism (eller "sanningspluralism"), inte efterfrågas av användare. De vill ha en spännande berättelse om de företeelser de står inför och antar att de som är experter kan berätta detta för dem. Min erfarenhet är att alla typer av kontextuell anpassning brukar landa i en grundstory som är likadan för en tioåring och en akademiker. Sedan vill ofta akademikern veta mer, men den typen av fördjupningar kan läggas i olika tilläggsval. Den så oerhört mycket större tillgången till information kommer också att påverka situationen. Kulturarvsinstitutionerna håller på att bli en aktör av många, och det går inte att i längden bortse från den konkurrens om publiken som detta innebär. Jag tror att detta på sikt kommer att skapa en situation där museer och andra inom sektorn i allt högre grad måste vara mer publika för att stå upp emot upplevelseindustrin. De måste dock behålla sin expertstatus och fortsätta att bevara och vårda de historiska samlingarna.

De nya intressena och nya medieformerna kommer att spela en allt större roll inom både skola och förmedlingsverksamhet. Datorspelarna uppnår enligt branschsiffror inte mindre än 2 miljoner potentiella kunder bara på den svenska marknaden. Om man från museisektorn når ut till

dessa användare via de datorspel som tar sin bakgrund i historia i olika former, är mycket vunnet.

Kraven på den sedan länge påbörjade digitaliseringen av museernas bilder, fyndbeskrivningar och redaktionella information kommer förstås att höjas, och tillgängligheten till detta blir nästa steg. Jag vågar nog säga att det inom tio år kommer att vara möjligt att stå på vilken betydande kulturhistorisk plats som helst med sin mobiltelefon och därifrån ladda ned alla möjliga typer av information om platsen. Man kommer att kunna lyssna till korta berättelser och titta på exakt de föremål som grävts upp. Denna information kommer i värsta fall dessutom att flankeras av näringslivets reklamannonser om hamburgerkedjor och bensinmackar.

Men man ska inte underskatta användarens omdöme. Hög kvalitet kommer alltid att på sikt vinna i konkurrens med kommersiell smörja. De frågor som måste höjas idag är istället vad hög kvalitet på digital information i digitala medieformer egentligen innebär. Den dialogen har inte annat än just påbörjats inom kulturmiljösektorn.

Henrik Summanen
IT-projektledare
Historiska museet, Stockholm, Sverige
henrik.summanen @ historiska.se