

Moderna kulturarvsprocesser och medierad tillgänglighet

Nytt forsknings- och utvecklingsprojekt

Tema: Moderna kulturarv

Startår: 2009

Slutår: 2011

Ansvarig institution och medelförvaltare: Statens historiska museum

Kortfattat syfte

Att utifrån lämningarna av ett särskilt betydelsefullt modernt historiskt sammanhang undersöka kulturarvsprocesser över tid med särskilt fokus på värdering och urval samt på hur publik delaktighet och medierad tillgänglighet förändrar dessa processer

Eventuella samfinansiärer

Statens historiska museum, Kungliga Tekniska högskolan

Samarbetspartner/tvärvetenskap

Projektet är ett partnerskap mellan Statens historiska museum och Kungliga Tekniska högskolan (arkeologi, arkitektur, medieteknik). Samarbeten med relevans för projektet har även initierats med Tekniska museet, RAÄ och Luftfartsverket.

Eventuella andra projekt som projektmedlemmar medverkar i

En tillgänglig forskningskulturmiljö (slut 2008). Det medierade museet (förstudie, slut 2008). Arkeologi, lärande och publik utveckling (slut 2008). Samlingar och samhällsuppdrag (slut 2008). Mediated Spaces (2008-2009).

Projektledare

Katherine Hauptman Wahlgren

ePostadress: katty.wahlgren@historiska.se

Sammanfattande projektbeskrivning

Projektet undersöker en rad frågor med fokus på värdering, urval och förändring av kulturarv över tid samt hur publik delaktighet och medierad tillgänglighet kan förändra och utveckla moderna kulturarvsprocesser.

Projektets fallstudie utgår från sammanhangen kring en mycket betydande modern historisk händelse, Allmänna Konst- och Industriutställningen i Stockholm 1897. Utställningen har utforskats ingående på ett idémässigt plan, men ur kulturmiljösynpunkt är den glömd. Utställningsområdet på Djurgården uppfattas inte som kulturhistoriskt värdefullt trots att platsen bär på en stor berättelse om moderniteten. Detta glapp mellan historisk betydelse och kulturarvsstatus ger ett gott exempel för en undersökning av moderna kulturarvsprocesser över tid.

Projektet är mångvetenskapligt och omfattar ett samspel mellan kulturvetenskapliga undersökningar och tillämpningen av olika metoder för att skapa delaktighet och tillgänglighet till kulturarv utifrån nya förutsättningar.

Syfte och bakgrund med projektet

Projektet syftar till att belysa moderna kulturarvsprocesser över tid samt de särskilda värderingar och urval som definierar och strukturerar moderna kulturarv. En bakgrund till projektet är behovet av att utveckla nya strategier och arbetsformer för publik verksamhet utifrån nya metoder och gestaltningsförutsättningar. För att undersöka hur publik delaktighet och medierad tillgänglighet förändrar synen på och bruket av moderna kulturarv tar projektet sin utgångspunkt i ett betydelsefullt exempel: utställningen 1897. Utställningens betydelse och det tidigare forskningsmässiga intresset gör i kombination med att platsen aldrig betraktats i ett kulturmiljöperspektiv exemplet särskilt lämpligt för undersökningen.

Projektet ska belysa:

- 1) Vad som karakteriserar moderna kulturarvsprocesser över tid samt de särskilda värderingar och urval som definierar och strukturerar moderna kulturarv
- 2) Vilken kunskap, delaktighet och tillgänglighet som kan skapas utifrån publik medverkan i ett arkeologiskt projekt, undersökningar av minnesprocesser samt design och användning av nya medierade kommunikationsformer
- 3) På vilka sätt detta griper in i de ovan beskrivna processerna och bidrar till utvecklingen av nya former för museiverksamhet

Tillsammans har projektdeltagarna bildat forskargruppen "Mediated Museum" som är ett mångvetenskapligt samarbete mellan forskare vid Historiska museet och KTH och som genomfört pilotprojektet "Jakten på den försvunna staden" under augusti 2008 (www.mediatedmuseum.se). Pilotprojektet utvärderas nu och resultaten kommer att användas i det aktuella projektet. I pilotprojektet ingick även förstudien Det magiska året 1897 av Nordin (2008) som givit god insyn i sammanhangets förutsättningar för publik arkeologi och mediering, samt i omfattningen av litteratur-, arkiv- och museimaterial.

Projektet fördjupar frågor som projektdeltagarna tidigare arbetat med. Statens historiska museum bygger vidare på erfarenheter från FoU-projektet Publik arkeologi (2007) samt FoU-projekt kring museisamlade och publik arkeologi som finansierats av Statens kulturråd (2008). KTH tar avstamp i FoU-projektet En tillgänglig forskningskulturmiljö (2006-2008) vilket givit värdefulla insikter vad gäller medierad tillgänglighet, video presence och betydelsen av samverkan mellan arkitekter och medietekniker för användarinvolverad utveckling och gestaltning. Det senare är ett nytt kunskapsområde under uppbyggnad vid KTH (Mediated Spaces).

Relevans för kulturmiljön, kulturarvet och kulturmiljöarbetet

Projektet undersöker frågor kring moderna kulturarv och tillför perspektiv på moderna kulturarvsprocesser genom ett särskilt fokus på publik delaktighet och medierad tillgänglighet. Detta har tidigare till stor del saknats inom Riksantikvarieämbetets FoU-program. Frågor kring värdering och urval har också hög relevans och resultaten har en given betydelse för många andra

kulturmiljöer. Detta har stor potential för dagens och framtidens arbete kring människors delaktighet och engagemang i kulturmiljöer och kulturarv samt ger museerna möjlighet att utvecklas till portaler för upplevelsebaserat lärande och kunskapsförmedling. Projektets publika aktiviteter kommer att utveckla exempel med hög relevans för det praktiska kulturmiljöarbetet inom en rad olika institutioner inom sektorn. Projektet är en viktig del i Statens historiska museers utveckling, vilket med tanke på myndighetens roll inom sektorn får betydande konsekvenser.

Utställningen 1897 är ett exempel på en dold modern kulturmiljö. Den var en manifestation för den unga moderna nationen Sverige och den gryende industrialismen. Ungefär en och en halv miljon människor besökte evenemanget, vilket är en svensk publikframgång endast jämförbar med OS 1912. Utställningens historiska betydelse har gjort att den utforskats av exempelvis historiker, etnologer, arkitekter, idé och lärdomshistoriker samt medievetare. De omfattande lämningarna på platsen har dock aldrig betraktats som en kulturmiljö, fått skydd som kulturlämning, tillgängliggjorts eller undersökts arkeologiskt. Något helhetsgrepp har heller aldrig tagits kring de omfattande material som förvaras i museer eller kring de immateriella berättelse- och minnesprocesser som tillsammans med föremål (souvenirer, byggnader m m) förvaltas av allmänheten. Detta är dessutom ett globalt arv i den meningen att materialet spridits över stora delar av världen (se förstudien Det magiska året 1897 av Jonas M Nordin 2008).

Teori, metod samt nationell och internationell översikt av tidigare forskning

Teori

Projektet utgår från att mötet mellan medieteknik, arkitektur, arkeologi och museipraktik ger nya möjligheter att förstå och tillgängliggöra kulturarv. Av särskilt intresse är att utveckla ett tvärvetenskapligt samspel mellan publik arkeologi, participatory design respektive presence research. Detta innebär studier av människors delaktighet, interaktivitet, historiemedvetande, skapande av och närvaro i medierade rum, samt hur dessa aspekter påverkar uppfattningar om och användning av kulturarvet. Interdisciplinära teori- och metodaspekter är viktiga.

De materiella och immateriella lämningarna av utställningen 1897 har formats i en 111-årig process. Detta sammanhang, i vilket en betydelsefull modern historisk händelse genererat en historieskrivning, ett samhällsligt, "officiellt" samlande, "inofficiella" minnesprocesser och samlande bland allmänheten, samt en ouppmärksammas kulturmiljö, utgör ett bra exempel.

Metod

Studier av publika aktiviteter varvas med materialinsamling och teoretiska analyser. Projektet undersöker vilka värderingar och urval som tidigare gjorts och hur synen på moderna kulturarv har förändrats över tid. En kartering av skriftligt material, museisamlingar och arkiv samt en analys av resultatet för att karakterisera vad det berättar om moderna kulturarvsprocesser görs, för att svara på frågor som: Vilken historieskrivning har skapats? Vilka slags lämningar och föremål har gjorts till kulturarv och inte? Vilket slags officiellt historiebruk har därmed ägt rum?

Projektet utforskar hur publik delaktighet och medierad tillgänglighet griper in i och förändrar detta historiebruk. Vid sidan av samhällets samlande och kulturarvsskapande finns ett omfattande material av minnen, föremål och byggnader som förvaltas av allmänheten och som också ska undersökas. Publika aktiviteter utformas och genomförs i dialog med användare och studeras för att undersöka hur delaktighet förändras.

En aktivitet är en arkeologisk undersökning på udden Framnäs på Djurgården som använder publik arkeologi och utforskar hur videomediering mellan platser förändrar tillgänglighet och förståelse. På Framnäs stod 1897 en rekonstruktion av slottet Tre kronor. Publik medverkan i pilotprojektet 2008 synliggjorde en komplex, okänd historia som saknas i officiella redogörelser. Bland annat revs en kåbbebyggelse för att ge plats åt slottet. Det arkeologiska material som framkommer kan förutom att ge komplementära berättelser också belysa utställningens karaktär av dold kulturmiljö.

En prototyp för det medierade museet skapas i samband med utgrävningen. Design och utformning av miljön och medietekniken sker i dialog med användarna (participatory design). Den publika arkeologin ska främst användas för ett långsiktigt samarbete med en utvald grupp av otypiska kulturarvsintressenter. Analysmaterial samlas genom publikstudier samt multimodala besökarstudier vid de publika aktiviteterna år 1-2. Hur förändrar tillgängliggörandet människors syn på och värdering av kulturarv, museer och det aktuella sammanhanget?

Tidigare forskning

Utställningen 1897 har framförallt studerats av Ekström, Sörenson, Pred och Snickars (se förteckning). Den internationella forskningen kring världsutställningar är omfattande, arbeten av Smeds (1996), Bennett (1995) och Rydell (2000) kan nämnas. Norinder (1996) och Benedicts (1983) diskursanalytiska respektive antropologiska perspektiv är särskilt intressanta. Den svenska forskningen kring moderna kulturarvsprocesser och arkeologin på detta fält är i sin linda, även om arbeten av Aronsson (2004), Aronsson & Hillström (2005), Holtorf (2005), Gustafsson & Karlsson (2004) och Burström (2007) kan nämnas, liksom projektet "Strukturella förändringar och kulturarvsprocesser" (Svensson & Wetterberg 2008). Denna forskning kan kompletteras med frågor kring modern representation (Hall 2007) och modernt institutionaliserat samlande (Bennett 2004, Knell 2004). I ett internationellt perspektiv är arbeten av Lowenthal (1996), Buchli & Lucas (2001) och Thomas (2004) betydelsefulla. Publik arkeologi är som fält nytt i Sverige (Svanberg & Wahlgren 2007). Angränsande arbeten om kulturarvspedagogik kan nämnas (Insulander 2005). Internationellt sett är Merriman (2004), Derry & Malloy (2003), Marshall (2002) samt tidskriften *Public Archaeology* viktiga. Medierad tillgänglighet är också ett nytt fält i Sverige, där utveckling sker i samarbete mellan arkitekter och medietekniker. Internationellt har området belysts vad gäller upplevelsen av närvaro (Presence research) framförallt av perceptions- och kognitionspsykologer. Betydelsefulla arbeten som kan nämnas är Ijssellsteijn, Riva & Davide (2003) samt Lombard & Ditton (1997). Design och gestaltning av videomedierade miljöer har studerats i mindre omfattning men berörs av Bolter (1999, 2003), Dix (2005), Enlund (2001), Gullström (2003, 2006, 2008), Handberg (2007), Knudsen (2004), Junestrand (2004), Sallnäs (2004) och Manovich (2001).

Förteckning över forskningsområdets viktigaste arbeten

UTSTÄLLNINGEN 1897 OCH VÄRLDSUTSTÄLLNINGARNA

Benedict, B. 1983. *The Anthropology of World's Fairs*. Berkely

Ekström, A. 1994. *Den utställda världen. Stockholmsutställningen 1897 och 1800-talets världsutställningar*. Stockholm

Ekström, A, Jülich, S & Snickars, P (red.). 2005. *1897. Mediehistorier kring Stockholmsutställningen*. Stockholm

Nordin, J. M. 2008. *Det magiska året 1897. Förstudie till ett samtids- och publikarkeologiskt projekt*. Stockholm

Norinder, P. 1996. *Phantasmatic Indochina. French Colonial Ideology in Architecture, Film and Literature*. Durham & London

Pred, A. 1991. *Spectacular articulations of modernity*. Geografiska Annaler

Rydell, R. W., Findling, J. E. & Kimberley, D. P. 2000. *Fair America*. Washington

Smeds, K. 1996. *Helsingfors – Paris. Finlands utveckling till nation på världsutställningarna 1851 – 1900*. Helsingfors

Sörenson, U. 1999. *När tiden var ung. Arkitekturen och Stockholmsutställningarna 1851, 1866, 1897, 1909*. Stockholm

MODERNA KULTURARVSPROCESSER, INSTITUTIONALISERAT SAMLANDE

Aronsson, P. 2004. *Historiebruk - att använda det förflutna*. Lund

Aronsson, P & Hillström, M. (red.). 2005. *Kulturarvens dynamik: det institutionaliserade kulturarvets förändringar*. Linköping

Bennett, T. 2004. *Pasts Beyond Memory. Evolution, Museums, Colonialism*. London & New York

Buchli, V. & Lucas, G. (red.). 2001. *Archaeologies of the Contemporary Past*. London & New York

Burström, M. 2007. Samtidsarkeologi. Introduktion till ett forskningsfält. Lund

Gustafsson, A. & Karlsson, H. 2004. Kulturarv som samhällsdialog? En betraktelse av kulturarvsförmedling. Stockholm

Hall, S. 2007 (1997). Representation. Cultural Representations and Signifying Practices. London

Knell, S. (red). 2004 (second edition). Museums and the future of collecting. Aldershot & Burlington

Svensson, B. & Wetterberg, O. (red). 2008. Malmberget. Strukturella förändringar och kulturarvsprocesser - en fallstudie. Stockholm

Thomas, J. 2004. Archaeology and Modernity. London

Lowenthal, D. 1996. Possessed by the Past: The Heritage Crusade and the Spoils of History. Cambridge

Holtorf, C. 2005. From Stonehenge to Las Vegas. Archaeology as Popular Culture. Walnut Creek

PUBLIK ARKEOLOGI, KULTURARVSPEDAGOGIK

Derry, L. & Malloy, M. 2003. Archaeologists and Local Communities: Partners in Exploring the Past. Washington

Hooper-Greenhill, E. 2007. Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance. London

Insulander, E. 2005. Museer och lärande, en forskningsöversikt. Stockholm

Kress, G. & van Leeuwen, T. 2001. Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication. London

Little, B. J. & Shackel, P. A. (red.). 2007. Archaeology as a Tool of Civic Engagement. Plymouth

Marshall, Y. 2002. What is Community Archaeology? World Archaeology. Vol. 34(2). Community Archaeology.

Merriman, N. (red.). 2004. Public Archaeology. London & New York

Public Archaeology (tidskrift)

Svanberg, F. & Wahlgren, K. H. 2007. Publik arkeologi. Lund

MEDIERAD TILLGÄNGLIGHET & PRESENCE RESEARCH

Bolter, J. D. & Grusin, R. 1999. Remediation. Understanding new media. Cambridge, Mass.

Bolter, J. D. & Gromala, D. 2003. Windows and mirrors - interaction design, digital art and the myth of transparency. Cambridge, Mass.

Dix, A. et al. 2005. Multiple Spaces. I Turner, P., Davenport, E. (red.) Spaces, Spatiality and Technology Series: Computer Supported Cooperative Work, Vol. 5

Enlund, N. 2001. Being virtually there - reality and presence in mediated learning. I Proceedings of the 2001 International Conference on Telecommunications for Education and Training. Prag

Gullström-Hughes, C. et al., 2003. Samhörighet på distans. CID report 248. Stockholm

Gullström, C. 2006. Meeting Spaces: Spaces Meeting. On the threshold of a new spatial aesthetic? I Hernwall, P. (red) The Virtual - a room without borders? Stockholm

Gullström, C. 2008. Nära möten trots stora avstånd. I Johansson, B. (red) Ska hela Sverige leva?

Stockholm

Handberg, L., Jonsson, A., Knudsen C.J. 2007. Community Building through cultural exchange in mediated performance events. I Hernwall, P. (red) Designing digital experience. Stockholm

Ijsselsteijn, W., Riva, G. & Davide, F. (red). 2003. Being There: Concepts, effects and measurement of user presence in synthetic environments. Amsterdam

Junestrand, S. 2004. Being private and public at home. An architectural perspective on video mediated communication in smart homes. Stockholm

Knudsen, C.J., 2004. Presence production. Stockholm

Lombard, M., Ditton, T. 1997. At the Heart of it all: The Concept of Presence. Journal of Computer-Mediated Communication Vol 3, No 2.

Manovich, L. 2001. The language of new media. Cambridge, Mass.

Sallnäs, E-L. 2004. The Effect on Modality on Social Presence, Presence and Performance in Collaborative Virtual Environments. Stockholm

Genomförande, resultatspridning samt förväntade resultat och effekter

Projektet genomförs av forskargruppen "Mediated Museum" (www.mediatedmuseum.se) som består av Wahlgren, Svanberg, Handberg och Gullström. Wahlgren fungerar som projektledare. Under första året kommer Nordin att delta i projektets arbete inom ramen för ett post-doc projekt.

Projektet består av fem delar: kartering av (1) officiella och (2) inofficiella kulturarvsprocesser, (3) genomförandet av en publik, medierad arkeologisk undersökning, (4) utvärderingar och studier av publikt arbete, samt (5) en slutlig analys. I analysen ska officiella, moderna kulturarvsprocesser karakteriseras, samt ställas mot inofficiella processer, arkeologiska resultat samt undersökningen av hur ökad delaktighet och tillgänglighet förändrar dessa relationer.

2009: Wahlgren, Svanberg och Nordin genomför en studie av litteratur-, musei- och arkivmaterial (den officiella bilden) samt kvantifierar, karakteriserar och analyserar materialet. Vad har skrivits och samlats, vad inte? Ur vilka perspektiv? Förberedelser görs av hela gruppen för en undersökning på Djurgården år 2. Kartering av minnesprocesser hos allmänheten samt de flyttade byggnaderna och de inofficiellt samlade föremålen biografier görs av Wahlgren och Svanberg med stöd av Nordin och övriga gruppen (påbörjas år 1, fortlöper med analys under år 2). Under år 1 initieras en långsiktig samverkan med en särskild publikgrupp (en äldre skolklass, en grupp nya svenskar eller en grupp funktionshindrade).

De undersökningar som genomförs inom projektet är avvägda för att svara mot ovan beskrivna syften och frågor. Under det första projektåret kommer dock ytterligare fallstudier att genomföras utanför projektet, där publik arkeologi och medierad tillgänglighet provas. Resultaten kan vävas in i projektets helhet. Samtal om samarbeten förs med Tekniska museet och Luftfartsverket. Medel söks från Statens kulturråd för ett arbete kring tillgänglighet för funktionshindrade och från Vinnova för en IT-demonstrator. Diskussioner förs med RAÄ kring medierad tillgänglighet och utveckling av besöksmålet Gamla Uppsala.

Delar av arbetet år 1 ingår i ett avhandlingsprojekt vid KTH (Mediated Spaces, av Gullström). År 1-3 används en kurs i Medieteknik, "Presence Production", och andra kurser (Handberg och Gullström) för att pröva och tillämpa kunskap som berikar projektet.

2010: En publik arkeologisk undersökning på Djurgården genomförs parallellt med en utställning på Historiska museet och innefattar en aktivitet (hela gruppen deltar) som utgör en prototyp till ett medierat museum som designas och gestaltas baserat på den kunskap projektet tidigare genererat. Detta är en upplevelseportal och kunskapsförmedlingsmiljö för flera museer, sammansatt av virtuella och fysiska rum där man kan mötas i realtid. I vissa rum möts publik och museer (jfr pilotprojekt 2008) medan andra förmedlar kunskap om 1897 genom visualisering av förflutna rum. Analysmaterial samlas genom publikstudier samt multimodala besöksstudier i samband med de publika aktiviteterna under år 1-2.

2011: Analyser där relationerna mellan de olika framtagna materialen fokuseras. Skrivarbete. En konferens samt en antologi där undersökningarna och de olika resultaten presenteras, diskuteras och sätts i relation till annan forskning produceras. Medel för konferensen söks från andra finansiärer.

Projektet bygger på en hög grad av kommunikation gentemot allmänheten, forskarvärlden och kulturarvssektorn. Resultaten sprids via internet och tillämpade publika aktiviteter samt genom undervisning och vid löpande deltagande i seminarier och konferenser. Den vetenskapliga slutpublikationen sprids inom sektorn.

Förväntade resultat och effekter handlar dels om fördjupade kunskaper om vad som karakteriserar moderna kulturarvsprocesser och kulturmiljöer, dels om ökade kunskaper om hur publik delaktighet och medierad tillgänglighet fungerar och påverkar människors upplevelser och kunskaper. Slutligen utvecklar projektet nya metoder och praktiker.