

Marit Width Berg

Likheter og forskjeller mellom den fysiske og den digitale museumsopplevelsen

En sammenligning av de samme gjenstandene i to ulike kontekster

Bacheloroppgave i Arkiv- og samlingsforvaltning

Veileder: Guro Jørgensen

Mai 2020

Marit Width Berg

Likheter og forskjeller mellom den fysiske og den digitale museumsopplevelsen

En sammenligning av de samme gjenstandene i to ulike kontekster

Bacheloroppgave i Arkiv- og samlingsforvaltning
Veileder: Guro Jørgensen
Mai 2020

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for lærerutdanning



Kunnskap for en bedre verden

Forord

Tusen takk til min veileder Guro Jørgensen for fine innspill og motivasjon underveis, til Gjertrud for gjennomlesning og gode idéer, og til min kjære Magnus som hadde troen på at jeg skulle komme i mål før jeg hadde det selv. Takk også til Daniel og den ufødte, som har vært eksemplariske sønner gjennom denne prosessen.

En ekstra takk til koronapandemien som gjorde min problemstilling enda mer relevant.

Sammendrag

Temaet for denne bacheloroppgaven er en sammenligning av hvordan museumsgjenstander blir presentert i en fysisk og i en digital kontekst. Ved å benytte relevant litteratur om blant annet museets samfunnsrolle, formidling, digitalisering av samlinger, språk og publikum ser jeg på likheter og forskjeller i hvordan gjenstanden presenteres i den fysiske utstillingen på museet, og den digitale representasjonen for den samme gjenstanden på nettsiden DigitaltMuseum. Problemstillingen besvares ved bruk av gjenstandseksempler fra de kulturhistoriske museene Sverresborg, Trøndelag Folkemuseum og Justismuseet – Nasjonalt museum for politi, rettsvesen og kriminalomsorg.

Jeg sammenligner de ulike museumsopplevelsene basert på stikkordene språk, sanselighet og kontekst, i tillegg til et særlig fokus på ulikheten mellom tilgjengeliggjøring og formidling. Resultatet viser hvordan digitalisering av museumssamlinger kan gjøres på ulike måter, og at det er en tydelig forskjell mellom tilgjengeliggjøring og formidling av gjenstander både i den fysiske og i den digitale konteksten.

Innhold

1. Innledning	2
2. Teoretisk ramme	2
2.1 Museets samfunnsrolle	3
2.2 Publikum	5
2.3 Språk.....	7
2.4 Fysiske og digitale utstillinger	7
2.5 Digitalisering av museumssamlinger	9
3. Metode	10
4. Eksempler og diskusjon	13
4.1 Sverresborg.....	13
4.1.1 Aviskiosken	14
4.1.2 Flagget	16
4.2 Justismuseet.....	18
4.2.1 Pepperboxen	19
4.2.2 Stavkirka.....	21
5. Oppsummering	23
6. Referanseliste	24

1. Innledning

Bakgrunnen for denne oppgavens problemstilling er flere museumserfaringer jeg har gjort meg de siste årene, hvor den fysiske opplevelsen av et museum har vært ganske ulik fra hvilket inntrykk jeg gjorde meg ved å oppsøke det samme museets nettsider. Ved et spontant museumsbesøk i utlandet ble jeg for eksempel fascinert av noen gamle krukker med malte ansikter på. Jeg hadde aldri sett noe lignende og så meg rundt etter ytterligere informasjon, men ble skuffet da jeg kun fant en liten tekst som opplyste om hvilken tidsperiode de ble laget, ikke noe om hvor de kom fra eller hva de ble brukt til. I etterkant av museumsbesøket ønsket jeg å finne ut mer om disse krukene, og oppsøkte derfor museets hjemmeside. Her ble jeg overrasket av et vell av informasjon supplert med gode bilder, og satt igjen med et mye mer positivt inntrykk av museet enn hva jeg hadde rett etter besøket.

Denne ulikheten mellom digital og fysisk formidling synes jeg var interessant, siden vi gjennom studiet i arkiv- og samlingsforvaltning har lært mye om fokuset på digitalisering i museumssektoren. Jeg ønsket derfor å finne ut mer om museumsopplevelsen på gjenstands nivå, og endte opp med følgende problemstilling:

Hvilke likheter og forskjeller er det mellom presentasjonen av den samme gjenstanden i en fysisk og en digital kontekst?

Dette vil jeg forsøke å besvare ved bruk av gjenstander fra fysiske utstillinger på Sverresborg, Trøndelag Folkemuseum (heretter kalt Sverresborg), Justismuseet – Nasjonalt museum for politi, rettsvesen og kriminalomsorg (heretter kalt Justismuseet) og disse museenes egne presentasjoner av de samme gjenstandene på nettsiden DigitaltMuseum (heretter kalt Digitalt Museum for økt lesbarhet). Jeg vil også benytte litteratur som omhandler ulike aspekter ved utstillinger og diskutere forskjellen mellom formidling og tilgjengeliggjøring, noe som jeg anser som et sentralt tema i denne besvarelsen.

Bildene som er brukt i oppgaven er lastet ned fra de digitale presentasjonene i Digitalt Museum og er godkjent av museene.

2. Teoretisk ramme

Museets samfunnsrolle er et begrep som ofte blir trukket frem både i kulturpolitiske dokumenter og av sektoren selv. Jeg vil starte dette kapitlet med en kort historikk rundt

hvordan denne samfunnsrollen har utviklet seg siden starten av 1900-tallet og frem til i dag, og redegjøre litt om politikken de siste årene. En hovedkilde for denne historikken er Anne Eriksens bok «*Museum – En kulturhistorie*».

I de følgende underkapitlene vil jeg også gjøre rede for publikum, språk i museene, utstillinger både fysisk og digitalt, og til slutt digitalisering av museumssamlinger.

2.1 Museets samfunnsrolle

Ved starten av forrige århundre startet etableringen av en lang rekke folkemuseer over hele landet. Denne perioden, hvor mange museer ble grunnlagt på bakgrunn av samme tanke er i ettertid kalt folkemuseumsparadigmet (Eriksen, 2009, s. 69). Og tanken var at bondekulturen og det lokalhistoriske ble romantisert, og gamle bygg ble flyttet og innlemmet i friluftsmuseer, som hos det som nå er Maihaugen på Lillehammer og hos Norsk Folkemuseum på Bygdøy i Oslo. Folkemuseenes samfunnsrolle handlet mye om å bygge en nasjonal identitet i et land som nettopp hadde fått sin selvstendighet, og viste det som ble oppfattet som norsk kultur og tradisjoner – noe som var unikt og «vårt» (Eriksen, 2009, s. 89).

Fokus på identitet og kultur fortsatte gjennom hele 1900-tallet, og det norske museumslandskapet ble stadig mer mangfoldig med museer i hver bygd og by. Fra politisk hold kom det i 1975 en tilskuddsordning som førte til at mange museer fikk en mer forutsigbar økonomi. Dette innebar også et skille i museenes samfunnsrolle, hvor de tas opp i offentligheten og fremheves som viktige for demokratiet (Eriksen, 2009, s. 104). Det globale museumsnettverket International Council of Museums (ICOM) vedtok i 1986 et etisk regelverk med prinsipper som deltagende museer forplikter seg å arbeide etter. I den nyeste versjonen av dette regelverket står det at museer «*har et spesielt ansvar overfor fellesskapet for å sikre, gjøre tilgjengelig og formidle primærmaterialet som er samlet inn*» (Kulturrådet, 2011, s. 20). Museet blir dermed tillagt en rolle som formidler og ivaretaker av kunnskap på vegne av samfunnet.

På samme tid, i løpet av 1980-tallet, ble også museologi som fagfelt etablert, og man fikk et økt fokus på pedagogikk i formidlingen og konservering i forvaltningen. Man rettet også blikket innover mot museet som institusjon og så kritisk på hvilken historie og hvilket kunnskapssyn som ble formidlet.

På 1990-tallet blir uttrykket *dialoginstitusjon* introdusert i utredningen *Museum – mangfold, minne, møtestad*¹. Ifølge artikkelen «*Museum, arkiv og samfunn – Kunnskapsbehov og utfordringer*» av Tone Fredriksen Ydse innebærer dette at museet må kommunisere med samfunnet rundt seg, det skal invitere til dialog og refleksjon og ikke sitte med alle svarene selv. Utgangspunktet for denne dialogen er at den foregår mellom likeverdige parter, og uten et forhåndsbestemt resultat (Ydse, 2007, s. 16).

Etter årtusenskiftet startet en storstilt museumsreform som la opp til en større samorganisering av museene, med begrunnelse i å «gi økt ressursutnyttelse, heve det faglige nivået og skape bedre samarbeidsforhold» (Eriksen, 2009, s. 110). Mange museer ble samlet i større enheter, noe som førte til at statlige tilskudd som før hadde tilfalt enkeltinstitusjonen nå havnet hos den administrative enheten. Flere av museene i Sør-Trøndelag ble for eksemplet samlet i organisasjonen *Museene i Sør-Trøndelag – MiST*, som også Sverresborg faller inn under.

I samme periode har den digitale utviklingen skutt fart. I museene har man brukt kataloger for å holde oversikt over samlingen, og digitaliseringsarbeidet av disse startet allerede på 1980-tallet. Da var hensikten først og fremst å få informasjon fra papir til data fordi det var mer praktisk å få tilgang til for forvaltningsøyemed. Etter hvert som internett ble tilgjengelig for stadig fler så man også muligheten for å dele museenes databaser med publikum. Både ICOMs etiske regelverk (Kulturrådet, 2011 s. 18) og politiske dokumenter² fremhever at museene skal gjøre sine samlinger tilgjengelige digitalt.

Man må imidlertid være klar over at det er en forskjell mellom å *tilgjengeliggjøre* en gjenstand og å *formidle* den. Om du ser etter for eksempel ølboller på Digitalt Museum, så får du mange treff i ulike samlinger. Om du så klikker deg inn på noen av dem kan du oppdage at det er store forskjeller i hvordan de er representert. Én ølbolle kan vises med kun et bilde eller to, og nummeret den har i samlingen – den er tilgjengeliggjort, men uten å ha blitt satt inn i en sammenheng. En annen ølbolle kan derimot ha flere emneknagger, informasjon om hvor den kommer fra, bilder fra mange ulike vinkler, mål og linker videre til gjenstander den hører sammen med. Den er da satt inn i en kontekst, og er dermed formidlet. Det finnes ikke noe skarpt skille mellom tilgjengeliggjøring og formidling, det er en skala med mange nyanser.

¹ NOU 1996:7

² Blant annet *Framtidas museum – Forvaltning, forskning, formidling, fornying* (St.meld. nr. 49 (2008-2009)) og *Kulturens kraft – Kulturpolitikk for framtida* (Meld. St. 8 (2018-2019)).

Det er ingen felles standard for formidlingsnivået på Digitalt Museum, noe jeg vil vise til i mine eksempler.

I artikkelen «*Museenes samfunnsrolle – et kritisk perspektiv*» (2017) argumenterer Ole Marius Hylland for at museene nå ikke bare har en samfunnsrolle, men at de aldri har hatt flere ulike roller enn i dag. Han begrunner det med at det historiske ansvaret med kunnskapsformidling fortsatt er noe som forventes av dagens museer, men at de i tillegg har fått nye formål som skapere av arbeidsplasser og profitt, representanter for kulturelt mangfold, reiselivsdestinasjoner, debattarenaer og de skal være digitalt tilstedeværende og tilgjengelige (Hylland, 2017, s. 85). Hylland beskriver også hvordan denne økningen i hva museet skal være i og for samfunnet også har ført til at man i større grad har flyttet blikket over på hvem publikum er, og hvordan de kan bidra og delta i museumsarbeidet. Dette har likevel ikke ført til flere besøkende i det store og hele. Det behøver ifølge Hylland ikke være et problem, men det kan utfordre synet på museet som en institusjon for demokrati og dialog siden det ikke er et sted for alle, selv om museet gjerne ønsker det selv (Hylland, 2017, s. 89).

2.2 Publikum

Så hvem er det som oppsøker museene? I 2018 ble det registrert nesten 11 millioner besøk ved norske museer, og 22% av disse var barn og unge (Kulturrådet, 2018, s. 9). Elever har siden 2001 hatt en garanti om å oppleve kunst og kultur gjennom den nasjonale ordningen kalt «Den kulturelle skolesekken»³. Hvordan de unge opplevde noen av disse kulturopplevelsene ble undersøkt i rapporten «*Barn og unges meninger om museer*» i 2007, og den peker på en interessant forskjell i synsvinkler. I undersøkelsene hvor man hadde intervjuet både lærer og elever om museumsbesøket viste det seg at læreren kunne ha en helt annen oppfatning av opplevelsen enn hva elevene selv fortalte at de satt igjen med (Frøyland & Håberg, 2007, s. 8). Dette er noe museene også må ta hensyn til i formidlingsarbeidet, at et undervisningsopplegg som fenger læreren ikke nødvendigvis gir et godt utbytte til den egentlige målgruppen det er beregnet på.

I boka «*The Museum Experience Revisited*» av John H. Falk og Lynn D. Dierking deles de museumsbesøkende inn i ulike personlighetstyper basert på hva som motiverer dem til å oppsøke museet.

³ <https://www.denkulturelleskolesekken.no/forside/om-dks/>

- ❖ **Oppdageren** drives av nysgjerrighet for hva museet har å by på og har et ønske om å lære.
- ❖ **Tilretteleggeren** er en type som er sosialt motivert og mest opptatt av at andre i gruppen skal ha utbytte og læring av museumsbesøket – som en typisk forelder.
- ❖ **Den profesjonelle** eller **hobbyentusiasten** føler en nær kobling til museumssamlingen og har spesifikke ønsker for hva hun ønsker å se under besøket.
- ❖ **Opplevelsessøkeren** besøker museet først og fremst fordi han ser på det som en opplevelse han ikke kan gå glipp av og noe som han kan fortelle andre om.
- ❖ **Den meditative** har et ønske om en opplevelse som gir henne mentalt påfyll og en pause fra hverdagen.
- ❖ **Pilegrimen** oppsøker typisk minnesteder og institusjoner som representerer en spesifikk gruppe, og oppfører seg med respekt og ydmykhet.
- ❖ **Identitetssøkeren** motiveres til å besøke museer eller spesifikke utstillinger fordi hun føler et slektskap med samlingen og det som fremvises.

(Falk & Dierking, 2013, s. 47)

Det er viktig å understreke at en person ikke alltid er én av disse personlighetstypene. Man kan ikle seg de ulike rollene og oppleve å være alle siden motivasjonen for et museumsbesøk kan være ulik fra gang til gang. Det sier likevel noe om hvordan museet må tilrettelegge for ulike brukere og personligheter, og at utstillingene og museumsopplevelsen skal tilfredsstille mange forskjellige behov.

Museumsfeltet har også i stadig økende grad vært opptatt av hvem publikum *ikke* er. Med begreper som dialoginstitusjon, demokrati og samfunnsrolle ønsker man å inkludere flest mulig, men når man frem? En nasjonal publikumsundersøkelse om museumsbruk er under utarbeidelse av Kulturrådet nå, inspirert av de tilsvarende danske undersøkelsene som er blitt utført siden 2009⁴. Den foreløpig siste danske rapporten viser til at den typiske danske publikummer er en høyt utdannet kvinne i 50-årene, men vier også et eget kapittel til ikke-brukernes bakgrunn – en gruppe som tilsvarer 50% av befolkningen (Slots- og kulturstyrelsen, 2019, s. 6). Ikke-brukerne flest er her i alderen 30-49 år med et lavere utdanningsnivå, og et

⁴ <https://www.kulturradet.no/museumsutvikling/vis-artikkel/-/ny-nasjonal-undersokelse-spor-hvordan-publikum-bruker-museene>

gjennomgående trekk er at de ikke føler at museer er relevante for dem. Undersøkelsen trekker også frem at tidligere negative opplevelser med museumsbesøk, for eksempel i regi av skolen, kan bidra til at det å oppsøke museet føles som en barriere (Slots- og kulturstyrelsen, 2019, s. 30).

Hvem som er brukere eller ikke-brukere av Digitalt Museum vet vi lite om, og jeg har kun funnet brukerundersøkelser som omfatter museenes perspektiv. «*Riksrevisjonens undersøkning av digitalisering av kulturarven*» fra 2017 – som jeg kommer nærmere tilbake til under punktet digitalisering av museumssamlinger – viser for øvrig at antall besøk på Digitalt Museum økte jevnt fra 2010 til 2015, for så å flate ut på ca 1,3 millioner besøk (Riksrevisjonen, 2017, s. 81). Det viser i alle fall at brukerne finnes, så får vi håpe at Kulturrådets nye publikumsundersøkelse også sier noe om hvem det digitale publikummet er.

2.3 Språk

Språk brukes på mange måter både i det fysiske og det digitale museet og kan være både til hjelp og hinder for inkludering. Anna Karina Kjeldsen og Matilde Nisbeth Jensen har skrevet artikkelen «*When words of wisdom are not wise – A study of accessibility in museum exhibition texts*» om hvordan utstillingstekster kan være med på å inkludere eller ekskludere publikum. Forfatterne undersøkte hvordan museene brukte lingvistiske virkemidler som for eksempel lengde på avsnitt, hvor mange fremmedord som introduseres per avsnitt, lengde på setninger, forklaringer på faguttrykk og orddeling. Gjennom å forske på tekster fra et utvalg danske museer fant de at samtlige brukte unødvendig mye faguttrykk og sjargong. Besøkende kommer til museer med et ønske om å lære noe nytt og museer har tradisjon som kunnskapsinstitusjoner som skal bidra til utdanning av befolkningen. Men om utstillingstekstene blir for utfordrende risikerer man at leseren føler seg fremmedgjort og ekskludert, og museet blir et sted leseren ikke føler at hun passer inn (Kjeldsen & Jensen, 2015, s. 94).

I mine eksempler støtte jeg på manglende forklaringer på fagtermer flere ganger både i den fysiske og digitale konteksten, og en av tekstene hadde flere skrivefeil. Problematisk og vanskelige tekster kan få leseren til å føle seg inkompetent, og en tekst med skrivefeil kan i verste fall få leseren til å føle at museet er inkompetent.

På Digitalt Museum er det mange muligheter til å legge inn lengre tekster som kan beskrive alt man vet om gjenstanden som for eksempel proveniens, fysiske attributter eller hvordan den

relateres til andre gjenstander i eller utenfor museets samling. Men det er store forskjeller i både hvor mye tekst man finner om gjenstander og hvor lett tilgjengelig språket er, som jeg vil komme tilbake til i mine eksempler.

2.4 Fysiske og digitale utstillinger

Måten en gjenstand utstilles på er nøye gjennomtenkt av museet, men man har likevel ikke hatt noen stor tradisjon for å dokumentere hvordan en utstilling blir til (Eriksen, 2009, s. 182). Det ligger en makt i å definere hvilket kunnskapssyn og hvilken sannhet som presenteres for publikum, og museet kan gjennom sine utstillinger påvirke inkludering og ekskludering i samfunnet noe som det har blitt stadig større bevissthet rundt de siste 50 årene. For eksempel vil den nasjonalromantiske fremstillingen av Norge med bondekultur, bunad og stavkirker kunne virke ekskluderende for en finnmarking (Johansen & Isaksen, 2010, s. 24), mens motsatt kan Glomdalsmuseets taterutstilling føre til at en minoritet føler seg inkludert (Eriksen, 2009, s. 220).

Det å velge ut hvilke gjenstander i en samling som skal på utstilling innebærer også at man velger bort noe annet. Anne Eriksen beskriver hvordan et museum stilte ut hverdagslige klær som ullundertøy og oljehyre i stedet for festdraktene, og at dette skapte reaksjoner. «*Var slitet og armoden noe å minnes og noe å vise frem til andre?*» (Eriksen, 2009, s. 194). Det er mye arbeid bak å forberede en utstilling, og museet må balansere hensynet til en gruppe opp mot en annen når de vurderer hvilken historie de ønsker å fortelle.

I tillegg til hva man vil stille ut og hvorfor man ønsker det, er det også praktiske hensyn å ta. Skal gjenstanden stå alene eller sammen med andre? Skal publikum kunne berøre den, eller er det nødvendig med en fysisk grense som glassmonter? Vil det være mulig å se gjenstanden fra flere vinkler? Hva slags belysning vil være den beste? Skal det følge med en tekst om gjenstanden, hva skal det i så fall stå og hvor skal teksten plasseres i forhold til gjenstanden?

Museumsopplevelsen kan også inkludere mer enn å se en utstilling. Hvor enkelt det er å komme seg til museet, de ansattes imøtekommenhet, billettpriser, toalettfasiliteter, gavebutikker og kaféer kan også bidra i større og mindre grad til den enkeltes personlige opplevelse (Falk & Dierking, 2013, s. 192).

Selv om utstillinger først og fremst handler om visuell formidling (Eriksen, 2009, s. 200), har det skjedd en dreining til at stadig flere museer tilbyr opplevelser for flere sanser. Man kan for

eksempel høre lyder og utløse sensorer ved bevegelse, og vi ser at aktiviteter og spill for alvor er kommet inn i museene (ABM-Utvikling, 2010, s. 14).

Våren 2020 ble museer over hele verden nødt til å stenge på grunn av koronakrisen, noe som førte til en oppblomstring av digitale utstillinger. Mange museer strømmet omvisninger på sosiale medier, men man kunne også besøke nettsider med utstillinger av digitale gjenstander. Digitale utstillinger er for så vidt ikke noe nytt, og flere institusjoner hadde dette tilgjengelig fra før av, som British Museum i London, Museum of Modern Art i New York, eller mer hjemlige Klemenskirken i Trondheim. De digitale museene er tilgjengelige døgnet rundt og uavhengige av landegrenser, men for publikums synsvinkel kunne det vært enklere å navigere seg fra ett utgangspunkt over i mange samlinger i stedet for å oppsøke hver enkelt institusjons nettside.

På nasjonalt nivå er det dette selskapet KulturIT forsøker å gjøre under fanen de har kalt «eKultur», som inneholder løsningene Primus, Digitalt Museum, KulturNAV, KulturPunkt og Minne (KulturIT, 2017, s. 5). De tre sistnevnte vil ikke bli berørt i denne oppgaven, men dreier seg om henholdsvis utvikling av felles begrepslister for økt datakvalitet, en digital plattform som kobler fysisk utstilling med digital informasjon, og innsamling av immateriell kulturarv. Primus er forvaltningsverktøyet som primært benyttes i norske museer for å registrere katalogdata. Gjennom Primus kan museene laste opp gjenstandsinformasjon direkte til Digitalt Museum og på denne måten tilgjengeliggjøre databasen for publikum på nett. Digitalt Museum har (på nåværende tidspunkt) ikke utstillinger, men søk på siden vil gå gjennom alle de 217 samlingene som er representert på siden og sammenstille treff. Det er opp til hver enkelt museum å legge inn informasjon om samlingene sine, og det er varierende grad av formidling. Man inviterer publikum til å delta ved å kommentere og legge til informasjon om gjenstandene, noe som harmonerer med tanken om museet som dialoginstitusjon.

På et nivå høyere finnes prosjektet Europeana, som er initiert av EU og tilgjengeliggjør kulturarv fra hele Europa ved å koble sammen databaser (ABM-Utvikling, 2010, s. 29) så et enkelt søk på «piano» ender opp i mange hundretusen treff. På gjenstandsnivå er det snakk om tilgjengeliggjøring, man får for eksempel se et bilde av en gjenstand og vite ved hvilken institusjon den befinner seg, men ikke så mye mer. Men Europeana har i motsetning til Digitalt Museum også digitale utstillinger, hvor gjenstandene formidles og settes i en større sammenheng.

2.5 Digitalisering av museumssamlinger

Museer blir satt sammen med arkiver og biblioteker i det som kalles ABM-sektoren, men museene skiller seg fra de to andre ved å ha særlige utfordringer når det kommer til digitalisering. Arkiver og biblioteker har først og fremst trykket materiale, og digitalisering består av skanning av sider av varierende størrelse og å tilføye metadata og søkbarhet i dokumentene – en ressurskrevende, men ikke umulig oppgave. På museene finnes det derimot tredimensjonale objekter som ikke uten videre kan transformeres til digitale gjenstander. Man må bruke ressurser på å få bilder av god kvalitet som dokumenterer gjenstanden fra flere sider, og i motsetning til en bok kan man ikke lese sammenhengen gjenstanden blir satt i ut ifra bildene. På Digitalt Museum er det gode muligheter for å tilføye mye metadata som for eksempel om historikk, bruk, egenskaper eller tidligere eier, men dette er formidlingsarbeid og ikke noe som lett kan skannes inn.

Forholdet mellom originalen og den digitale representasjonen er en grunnleggende problemstilling for digitalisering av museumssamlinger. I artikkelen «#Mangletre» stiller Ole Marius Hylland spørsmålet: *Hvilken verdi har det autentiske (...) i en situasjon der digital representasjon og reproduksjon ikke har noen øvre grense for antall eksemplarer?* (Hylland, 2014, s. 266). Han beskriver hvordan man på den ene siden kan se på digitaliseringen som en trussel mot det autentiske, mens på den andre er den en demokratisering og tilgjengeliggjøring av kulturarv og kunnskap. Det finnes ikke noen klart definert måte å gjøre det på, og det er ikke noe som nødvendigvis er rett eller galt.

Digitaliseringsarbeidet i norske museer har vært preget av en hel rekke aktører. Hylland skriver om hvordan kulturarvpolitikken hovedsakelig styres av departementene for kultur, kunnskap og miljøvern med tilhørende organer, men at også andre departementer kan ha avdelinger som sysler med kulturarv (Hylland, 2014, s. 260). Det er også mange aktører på regionale og lokale nivå, og Hylland viser et lite utvalg av digitaliseringsprosjekter som er satt i gang med større eller mindre hell av ulike organer. Men det er ikke bare aktører som ligger under myndighetene som preger digitaliseringen. Giganter som Google har også startet digitalisering av kulturarv, noe som fører til at private aktører også har innvirkning på feltet. Og for brukere kan det være enklere å dykke ned i museumssamlinger via for eksempel Google Arts & Culture⁵ enn hvert enkelt museums hjemmeside.

⁵ <https://artsandculture.google.com/>

I 2017 kom Riksrevisjonen med en rapport som undersøkte hvordan det foreløpig hadde gått med digitaliseringen av kulturarv i ABM-sektoren. Digitalisering ved arkiver og biblioteker er i stor grad sentralisert under av henholdsvis Arkivverket og Nasjonalbiblioteket, men museene mangler en lignende enhet med hovedansvar, og digitalisering skjer derfor ved hvert enkelt museum (Riksrevisjonen, 2017, s. 7). Mangel på felles løsninger og samarbeid mellom de organisatoriske enhetene trekkes frem som en utfordring, i tillegg til at museene selv rapporterer om en nedprioritering av digitaliseringsarbeidet (Riksrevisjonen, 2017, s. 63).

Samlingene som er representert på Digitalt Museum har stor variasjon i kvalitet, noe som også tydelig kommer frem i mine eksempler.

3. Metode

Materialet jeg har samlet inn i denne oppgaven er mine egne observasjoner fra besøk på Sverresborg og Justismuseet, i tillegg til erfaringer jeg har gjort meg ved å besøke de samme museene på deres hjemmesider og på Digitalt Museum. Det er dermed en subjektiv og personlig opplevelse av gjenstandene og museumsbesøkene jeg beskriver. I henhold til Olav Dallands bok «*Metode og oppgaveskriving*» har jeg benyttet meg av en kvalitativ metode med strategisk utvalg (s. 57), som innebærer at jeg har undersøkt et lite antall eksempler på grunnlag av at jeg ønsker å vise ulike sider ved min problemstilling.

Min bakgrunn som museumsgjest er lang, jeg ble tatt med på utstillinger av mine foreldre gjennom hele oppveksten og fortsatte med å oppsøke museer for læring og opplevelser da jeg selv ble forelder. Gjennom studiet i arkiv- og samlingsforvaltning har jeg utviklet en mer kritisk sans for hvordan museene presenterer sine objekter. Det jeg før tok som sannheter ser jeg nå som et museums presentasjon av et tema, og er i større grad bevisst at denne oppfatningen ikke nødvendigvis er en objektiv sannhet.

I starten av arbeidet med denne oppgaven orienterte jeg meg på Digitalt Museum og så på hvor mye av samlingene ved museer i Trondheim som var tilgjengelig digitalt, da jeg hadde en tanke rundt at jo mer som var digitalisert, dess bedre ville kvaliteten på gjenstandsmaterialet være. Sverresborg og Justismuseet var begge gode kandidater med henholdsvis ca 41.000 og 7.800 gjenstander i sine digitaliserte samlinger. Jeg har besøkt begge museene ved flere anledninger over de siste fem årene, og gjenkjente derfor

gjenstander på Digitalt Museum som jeg visste de hadde tilgjengelig også i fysiske utstillinger. Besøkene ble videre forberedt ved å orientere meg om hvordan museene presenterer seg selv og sine samlinger på Digitalt Museum og sine egne hjemmesider.

I det jeg ankom museene ga jeg meg ikke til kjenne som bachelorstudent, da jeg ønsket å bli behandlet som en hvilken som helst besøkende. Kan hende det ville gitt meg nye innsikter å få en guidet tur gjennom utstillingene og høre litt mer om hvordan museene selv presenterer gjenstandene. Det var imidlertid lavsesong og svært få andre besøkende til stede ved begge museumsbesøkene, og jeg fikk ingen tilbud om omvisning. Begge besøkene fant sted i februar og jeg hadde en tanke om å følge opp med et nytt besøk i løpet av mars eller april for å eventuelt samle ytterligere informasjon, men dette ble dessverre ikke mulig på grunn av koronakrisen.

Det å skulle beskrive hvordan en presentasjon oppleves må nødvendigvis bli subjektivt. Jeg laget meg en tabell (se figur 1) som arbeidsverktøy hvor jeg ønsket å kategorisere hva jeg konkret skulle sammenligne.

	Fysisk utstilling	Digitalt Museum
Språk	<i>Utstillingstekst – på hvilken måte informasjonen formidles, hvor lettfattelig teksten er</i>	<i>Vurdere kvaliteten på tekstlig innhold, fagtermer og lange setninger</i>
Sanselighet	<i>Er belysningen god, har man mulighet til å se gjenstanden fra ulike vinkler? Hvor nær kommer man?</i>	<i>Bildebruk – er kvaliteten god, får man se gjenstanden fra ulike vinkler, får man en forståelse av størrelsen?</i>
Kontekst	<i>Kommer det klart frem hvorfor gjenstanden er med i utstillingen? Utstillingstekster, relasjon til gjenstander i nærheten?</i>	<i>Hvordan settes gjenstanden inn i en større sammenheng? Lenker videre, informasjon i tekst, emneknagger?</i>

Figur 1.

Først ønsket jeg å se på **språket** og om teksten om gjenstanden eller utstillingen i seg selv var tilgjengelig og lettfattelig både på museet og digitalt. Ved å benytte meg av den tidligere nevnte artikkelen av Kjeldsen & Jensen vurderte jeg bruk av fremmedord og fagtermer uten

forklarende tekst, i tillegg til lange og vanskelige setninger som noe jeg var ekstra oppmerksom på.

Jeg ønsket også å si noe om **sanseligheten** i opplevelsen av gjenstanden. Anne Eriksen beskriver museet som først og fremst et visuelt medium (Eriksen, 2009, s. 200). Tre av de fire gjenstandene jeg har vurdert ble utstilt i glassmonter, og ga ikke muligheter for å bruke andre sanser enn synet. På Digitalt Museum er det heller ikke (enda) mulig å bruke andre sanser, derfor ble hovedfokuset mitt her å lete etter visuelle virkemidler begge steder. På museet observerte jeg hvor nær jeg kunne komme gjenstanden og om det var mulig å se den fra ulike vinkler, i tillegg til hvordan belysningen var. På Digitalt Museum studerte jeg bilder, jeg merket meg kvaliteten på dem, om man fikk se gjenstanden fra flere vinkler og om man fikk en opplevelse av størrelsen.

Så ville jeg vurdere selve **konteksten** som gjenstanden ble satt i av museet, det punktet som jeg mente ville si mest om hvordan opplevelsen er. Anne Eriksen skriver; «*Gjenstandene historiseres gjennom ledsagende, forklarende tekster*» (Eriksen, 2009, s. 203), og i den fysiske utstillingen ville jeg hovedsakelig forholde meg til skriftlig informasjon, men også ved å se på gjenstandene som var utstilt sammen med den jeg hadde valgt meg ut. På Digitalt Museum måtte jeg tenke på andre måter, og vurdere hvilke emneknagger museet hadde valgt til gjenstanden, i tillegg til tekst og eventuelle lenker videre til andre gjenstander, institusjoner eller navn. Kategorier for metadata som kan si noe om kontekst er for eksempel betegnelse, funksjon og nøkkelord.

Jeg vil også si noe om hvilken av Falk & Dierkings publikumstyper jeg mener egner seg best for å ha utbytte av gjenstanden i både digital og fysisk utstilling, og avslutte med et sentralt punkt – om gjenstanden er tilgjengeliggjort eller formidlet.

4. Eksempler og diskusjon

Dette kapitlet har jeg delt i to deler, en for hvert museum. Jeg vil starte med en kort introduksjon av museene, før jeg går videre til gjenstandene jeg bruker som eksempler. Jeg diskuterer hvert eksempel underveis med tanke på de tre hovedpunktene fra Figur 1; kontekst, språk og sanselighet, og sammenligner gjenstanden i utstilling ved museet med den digitale representasjonen. Etter å ha beskrevet hvilken publikumstype jeg mener utstillingene best

passer for, vil jeg konkludere med om gjenstanden oppleves som tilgjengeliggjort eller formidlet.

4.1 Sverresborg

Sverresborg er et kulturhistorisk friluftsmuseum som forvalter flere eldre bygninger over et større område sentrert rundt ruinene etter kong Sverres borg på Byåsen i Trondheim. Museet har både en bygde- og en byavdeling med ulike utstillinger inne i husene, i tillegg til et publikumsbygg med en permanent utstilling, souvenirbutikk og kafé. Museet ble etablert som et friluftsmuseum på starten av 1900-tallet med en samling bygninger som skulle vise byggeskikk og kultur, fra Midt Norge, og kan sies å være en del av det tidligere nevnte folkemuseumsparadigmet.

Gjenstandene jeg har vurdert er fra to ulike utstillinger ved museet. Den ene, aviskiosken, er et bygg utendørs i byavdelingen. Om denne avdelingen sier museet på sine nettsider at den «består av bygninger fra sentrum og representerer trearkitekturen fra 1700- og 1800-tallet.»⁶. Byggene er altså flyttet fra sitt opphavssted og satt opp på nytt rundt et brosteinslagt torg i denne avdelingen.

Den andre gjenstanden, flagget, er å finne inne i den permanente utstillingen i det moderne publikumsbygget. Utstillingen der kalles «Livsbilder», og presenteres slik på museets hjemmeside:

Ønsket er å komme mennesker nær; vekke følelser, minner og refleksjon.

Tidsperspektivet er fra 1850 og fram til i dag, men framstillingen er ikke kronologisk.

Den røde tråden er livets fire faser: barndom, ungdom, voksenliv og alderdom.

Underveis får du innblikk i alt fra fødsel og dåp, via konfirmasjon, ungdomsopprør og bryllup, til død og begravelse. Utstillinga er dessuten formet som en labyrint. Akkurat som i det virkelige livet er det mer enn en mulig vei igjennom.⁷

⁶ <https://sverresborg.no/byen>

⁷ <https://sverresborg.no/livsbilder>

4.1.1 Aviskiosken



Figur 2. Aviskiosken. Foto: Dino Makredis/Sverresborg

Inne på torget i byavdelinga på Sverresborg står denne aviskiosken (Figur 2). Bildet av den er hentet fra Digitalt Museum og viser bygningen i sommerhalvåret med kopier av gamle aviser hengende i vinduene. Under mitt besøk var aviskiosken tom for aviser, men det var likevel enkelt å forstå hvilket bygg det var ut fra innskriften over vinduene som lyder «*Trondhjems Adresseavis*». Man kan komme helt inntil kiosken og kikke inn gjennom vinduene, men selve innsiden var avlåst. Bygningen er omgitt av eldre trebygninger og passer godt inn i de brosteinsbelagte omgivelsene. Det er lett å se for seg at konteksten museet har satt aviskiosken i skal forestille et bymiljø.

En liten plakett som er festet til bygget avslører noe spesielt ved det lille bygget:

«Denne kiosken er en kopi av en standard Narvesen aviskiosk fra ca. 1910.

Bygget av lærlinger og elever i forbindelse med markeringen av fagopplæringslovens 10-årsjubileum, juni 1990.

Gitt som gave til Trøndelag Folkemuseum fra:

Yrkesopplæringsnemnda i Sør-Trøndelag

Håndverkerforeningen i Trondhjem

Brundalen videregående skole

Malvik videregående skole

Byggfagene og leverandører til byggebransjen i Sør-Trøndelag.»

Språket er ikke til å misforstå. I motsetning til byggene som omgir den er aviskiosken altså ikke en original og autentisk bygning fra byen, men en kopi av en standardisert kiosk. Hva gjør det med inntrykket av utstillingen at et av byggene ikke er original?

Jeg synes ikke det forringer utstillingen siden bygningene som omgir aviskiosken også har en autenticitet som kan diskuteres. De er ekte bygg som har inneholdt ekte mennesker og levd liv, men de er likevel flyttet fra sin opprinnelige plassering og satt opp igjen som en illusjon av en by. Ingen bor i dem lenger, men de er fylt av gjenstander på utstilling som skal gi publikum en assosiasjon til det livet som ble levd i dem.

Mitt inntrykk er at aviskiosken blir brukt av museet som stemningsskapende rekvisitt, som et sted menneskene i denne imaginære byen ville ha oppsøkt daglig for å få med seg siste nytt. Selv om torget er tomt for folk og kiosken er tom for aviser under mitt besøk bidrar den likevel til at man kan se for seg et folkeliv med kunder løpende til og fra.

Av sanselighet kan man bruke både syn og berøring på denne gjenstanden. Det at den står utendørs er også med på å forsterke opplevelsen, og man føler man er til stede i et autentisk miljø.

På Digitalt Museum betegnes bygget med stikkordene «aviskiosk» og «Narvesenkiosk», det står oppnevnt med funksjonen «fritid/kultur» og er lokalisert til byavdelinga på Sverresborg. Kun ett emneord er registrert, og det er «avis».

Man får med andre ord svært begrenset informasjon om konteksten, men kan hende de ordene som er registrert er tilstrekkelig? Ved å klikke på lenken «Narvesenkiosk» dukker det opp bilder av fire andre aviskiosker på Digitalt Museum, men bare én av dem har en likhet med kiosken på Sverresborg, noe som ikke gir meg en bedre forståelse av hva som kan kategoriseres som en Narvesenkiosk.

De tre bildene som representerer «vår» kiosk viser bygget fra tre ulike vinkler, men oppløsningen på bildene er ikke god nok til at man får noe utbytte av zoom-funksjonen. Det er dermed heller ikke mulig å lese plaketten som avslører at det er en kopi, og det nevnes heller

ikke i de skriftlige oppføringene. Den digitale aviskiosken er et godt eksempel på at gjenstanden er tilgjengeliggjort, men ikke formidlet.

For de ulike publikumstypene i henhold til Falk & Dierking mener jeg at denne gjenstanden egner seg best i fysisk utstilling for den meditative typen. Her får man en anledning til å tre inn i et annet miljø, som ikke oppleves iscenesatt selv om en plakett opplyser om nettopp dette. Her kan man få mentalt påfyll og se for seg et levd liv, noe som gir en hverdagspause som den meditative er på utkikk etter.

Den digitale aviskiosken egner seg foreløpig ikke for noen av publikumstypene, da den ikke gir en forståelse av kontekst eller historikk.

Aviskiosken er det beste eksemplet på hva jeg trodde jeg ville finne da jeg først laget problemstillingen til denne oppgaven. Det er en gjenstand som er godt formidlet i fysisk utstilling, men som kun er tilgjengeliggjort på Digitalt Museum.

4.1.2 Flagget



Figur 3. Flagget. Foto: Sverresborg.

Dette flagget er en gjenstand fra utstillingen «Livsbilder». Dette bildet (Figur 3) er ikke representativt for hvordan flagget er fremstilt i utstillingen. Der er det utstilt i en glassmonter

sammen med to andre små norske flagg og en liten kurv mot en sort bakgrunn, og en liten tekst som sier dette:

HÅNDARBEID

Det nevenyttige arbeidet ble rundt 1900 tonet ned i barneasylene, og håndarbeidet og leken fikk en større plass. Perlekurva ble laget av ei pike på Baklandet Asyl i 1890. Flaggene er laget på begynnelsen av 1900-tallet.

Teksten viser videre et lite utdrag fra en årsberetning ved Baklandet Asyl som handler om at barna har drevet med forskjellig håndarbeid og det har «*været lek og sang baade ute og inne*». Det språklige innholdet har lette og gode setninger, men jeg savner en forklaring på ordet «barneasyl». Museets setter innholdet i monteringen i en kontekst med håndarbeid laget av barn, men den manglende forklaringen av hva et barneasyl er gjør at jeg lurer på hva det var med disse barna. Var de fattige? Var de foreldreløse? Var det vanlig å lage sine egne flagg? Var de vevd eller brodert? Utstillingen setter i gang en tankeprosess og undring, noe jeg personlig alltid ønsker å oppnå når jeg oppsøker et museum. I dette tilfellet skulle jeg likevel ønske at museet ga meg litt flere svar enn spørsmål.

Jeg merker meg dette ene flagget fordi det også har en liten lapp festet til seg, ordene er skrevet med håndskrift og øvre del av teksten er dels dekket av flagget som gjør det vanskelig å lese. Sanseligheten er med andre ord litt begrenset, og avstanden mellom glasset og flagget gjør det vanskelig å komme nært innpå.

Da jeg skulle gjenfinne flagget på Digitalt Museum var det ved første øyekast ikke lett å vite om jeg hadde truffet på riktig gjenstand, mye fordi bildet som representerte det var så ulikt fra den fysiske utstillingen. På museet hadde flagg og lapp vært festet med plaststrips, men på Digitalt Museum var det brukt stifter, som man kan se av Figur 3. Lappen under flagget var det som overbeviste meg om at jeg likevel hadde funnet riktig gjenstand, og på Digitalt Museum fikk jeg også hjelp til å forstå hva teksten sier:

Guttene sydde flagg. Det var en stor dag når det omsider ble ferdig, og han fikk det med seg hjem. Snoren omkring er laget av en pike. Den er slått på tregaffel.

Jeg kan også lese at flagget er brodert med halve korssting, at snoren rundt er gimpet og at materialene som er benyttet er ull og stramei. Her har også museet lagt inn flere emneord som bidrar til konteksten: «barnehage», «håndarbeid», «nasjonalsymbol», «etnosentrisme», «asylselskap», «velferd» og «Norge». Under kategorien «andre opplysninger» har man

gjentatt teksten på den håndskrevne lappen, og også skrevet at flagget er laget av «barn i Bakklandet barnehage».

Jeg synes det er interessant at det ikke står noe om barneasyl på Digitalt Museum, når det er brukt flere ganger i teksten i utstillingen. Jeg fikk likevel svar på noen av spørsmålene som meldte seg fra museet ved å studere det digitale objektet.

Av publikumstypene er det klart identitetssøkeren som vil ha størst utbytte av å se flagget i fysisk utstilling, men av ulike grunner. Denne typen motiveres av å føle et slektskap med utstillingene, og her kan man føle dette både på grunn av håndarbeid og barndom. Den samme typen kan også ha glede av Digitalt Museum, men her vil jeg også trekke inn Oppdageren, som kan ha glede av å lære om håndarbeidsteknikker.

Alt i alt mener jeg at dette er et eksempel på at fysisk utstilling og Digitalt Museum kan utfylle hverandre, i og med at man får en liten bit av informasjon og kontekst fra begge steder.

4.2 Justismuseet

Justismuseet holder til i en toetasjes bygning ved siden av Ila kirke i Trondheim. Det er et stort og historisk svært passende bygg da det ble bygd som slaveri på 1830-tallet, og siden benyttet både som tukthus og kriminalasyl. Justismuseet (daværende Norsk rettsmuseum) overtok bygget i 2003 og har nå både permanente og temporære utstillinger der i tillegg til administrasjonslokaler⁸. Museet er et etatsmuseum som representerer Justisdepartementet, og samlingen inneholder gjenstander fra hele landet.

Museets formål er «å synliggjøre hvordan lov og rett alltid har vært, og alltid vil være, nødvendig for at et samfunn skal kunne fungere»⁹. Siden museet representerer myndighetene bærer formidlingsarbeidet naturlig nok preg av å fremheve et positivt syn på lov og rett, og museet skriver selv at det ønsker å «ha en forebyggende effekt»¹⁰.

Museet har en innholdsrik hovedutstilling med gjenstander fra både myndigheter og straffedømte. Det gamle bygget har flere rom av varierende størrelse som viser utstillinger over ulike tema. Et av de største rommene er viet en utstilling om andre verdenskrig, og et annet stort rom viser uniformer. Det sistnevnte rommet er i en brosjyre av museet merket som

⁸ <https://justismuseet.no/bygningens-historie/>

⁹ <https://justismuseet.no/om-oss/> «Om oss»

¹⁰ <https://justismuseet.no/om-oss/> «Formidling»

«Uniformsutstilling. Fra vekter til vekter – ordenstjeneste i mer enn 800 år.», og det var her jeg fant mitt første eksempel – et skytevåpen i en eske. Den andre gjenstanden jeg har valgt er en modell av en stavkirke som finnes i et mindre rom i museets første etasje, i en monter som viser fangearbeider. Om utstillingen i dette rommet sier brosjyren kun «Slaveri og fengsel», noe som viser til bygningens historie som kriminalinstitusjon.

4.2.1 Pepperboxen



Figur 4. Pepperboxen. Foto: Justismuseet.

Denne esken med våpen og utstyr er som nevnt å finne i en utstilling om uniformer. Boksen står sammen med blant annet uniformshatter og sabler i en glassmonter, og er merket med et tall som henviser til en plansje. Der kan jeg lese:

Revolver, «Pepperbox», Botsfengselet 1851.

Denne teksten synes jeg er problematisk. Den forklarer ikke hva «pepperbox» betyr, og det står entallsform av revolver til tross for at jeg kan se at det er to skytevåpen i boksen. Henvisningen til Botsfengselet i 1851 forteller heller ikke om denne ble brukt av innsatte eller ansatte. Siden den finnes i et rom fullt av vekter- og politiuniformer går jeg ut fra at dette

våpenet også har tilhørt myndighetene, men jeg lurer på om dette var noe alle ansatte hadde tilgang til eller kun noen få.

I tillegg til de to skytevåpnene er det også diverse utstyr i boksen som jeg antar er verktøy for vedlikehold og bruk. Boksen står åpen, og innholdet er visuelt tilgjengelig ved at man kommer ganske nær. Sanseligheten har imidlertid noen utfordringer, fordi lyssettingen er plassert så den kaster skygger over lokket. Noen av verktøyene ligger også oppå hverandre, så det er vanskelig å se hva boksen egentlig inneholder.

Etter å ha studert gjenstanden i museet satt jeg igjen med et inntrykk av at den var tilgjengeliggjort, men ikke formidlet i den fysiske utstillingen. På Digitalt Museum skulle det vise seg at museet hadde gjort en helt annen jobb med formidlingsarbeidet. Her fant jeg lange tekster med detaljerte beskrivelser av alt innholdet i esken, fra nøkkelhull til kuletang. Her får jeg også forklaringen på ordet «pepperbox», som er et kallenavn på selve revolveren. Det var brukt en del fagtermer og fremmedord i den beskrivende teksten og det var også en del skrivefeil, noe som bidro til å gjøre den litt utilgjengelig. Teksten var ledsaget av hele 13 bilder av god kvalitet, hvor man har god anledning til å studere esken og alt innholdet i detalj.

Under kategorien «Historikk» har museet gjort en grundig jobb og jeg finner ut at våpenet var det første skytevåpenet som ble anskaffet i Botsfengselet i Oslo, og at det var en gave fra direktøren. Om denne direktør Anders Daae er det også lagt inn en kort biografi og lenker til videre lesning.

Den digitale pepperboxen var en positiv overraskelse for meg, og jeg brukte mye tid på å lese og klikke meg videre på lenkene fra presentasjonen. Kanskje ble inntrykket fra Digitalt Museum ekstra bra fordi opplevelsen fra museet var så mangelfull.

For publikumstyper i den fysiske utstillingen er det den profesjonelle eller hobbyentusiasten som stikker seg ut. Pepperboxen er en spesiell gjenstand, men er lite formidlet, og denne publikumstypen vil kunne ha bakgrunn for å kunne selv sette den i en kontekst når det ikke blir tydelig gjort av museet. På Digitalt Museum merket jeg selv at nysgjerrigheten steg mens jeg lærte om gjenstanden, og gjenkjente meg selv som en oppdagertype som lærte noe nytt.

Pepperboxen er eksemplet jeg ikke forventet under forarbeidet til denne oppgaven. Den er tilgjengeliggjort i fysisk utstilling, men veldig godt formidlet på Digitalt Museum.

4.2.2 Stavkirka



Figur 5. Stavkirka. Foto: Justismuseet

Denne stavkirkemodellen er utstilt i en glassmonter som viser fangearbeider. Kirka er festet til en treplate, denne viser gjenstandens nummer i samlingen, og denne teksten:

Modellen av stavkirken arbeidet ved Tr.hjems straffeanstalt år 1878.

Det finnes også en ledsagende tekst om utstillingen som setter stavkirka inn i en større kontekst:

Fangearbeider

I fengsler og tukthus var det verksteder der fangene kunne arbeide. Produktene ble solgt fra egne fengselsbutikker. Også våre dagers fengsler selger produkter som innsatte har laget.

Denne teksten synes jeg er god. Den har enkle og forklarende setninger, og den relaterer historien til nåtiden.

Videre har denne teksten ytterligere informasjon om gjenstandene i monteringen, og dette er å finne om stavkirka:

Stavkirke laget på Tukthuset i 1878

Den vakre og detaljerte modellen er inspirert av Borgund stavkirke i Lærdal. I 2. etasje står en modell av tukthusanlegget. Deler av Tukthuset er bevart, og ligger i Kongens gate 85.

Her synes jeg museet har bommet, da to av de tre setningene faktisk ikke handler om gjenstanden i det hele tatt. Museet har som tidligere nevnt et formål om å synliggjøre nødvendigheten av lov og rett, men denne teksten handler i overkant mye om institusjonen på bekostning av gjenstanden. Jeg savner informasjon som for eksempel hvem kunstneren bak denne stavkirka er, eller om dette var vanlige gjenstander fangene laget for salg.

Plasseringen av denne glassmonteren føles inneklemt mellom en benk og inngangen til publikumstoallet, og den virker rett og slett litt malplassert. For sanseligheten er det visuelt vanskelig å se gjenstanden fra ulike vinkler, og baksiden av den er helt utilgjengelig. Belysningen er heller ikke optimal, med den ruvende stavkirka under en lysspot på øverste hylle som skygger for gjenstandene på hyllen under. Jeg lar meg likevel fascinere av det fantastiske håndarbeidet på gjenstanden, og tenker at et fangearbeid som dette kan være et eksempel på at straff også skal føre til rehabilitering og tilbakevending til samfunnet.

På Digitalt Museum er stavkirka presentert med emneordene «modell», «stavkirkemodell», «fangearbeid», «trearbeid», «stavkirke», «kirke», «fangearbeid», «tukthus» og «straff». Noen utfyllende beskrivelse av modellen finnes ikke, men emneordene er likevel relativt samsvarende med det utstillingsteksten på museet fortalte. Man får også informasjon om aksjonstidspunkt og produksjonstidspunkt. Fire bilder av god kvalitet viser modellen fra ulike vinkler, men teksten som er festet til platen i tillegg til en annen liten håndskrevet lapp er uleselige. Det er heller ikke referert til disse i teksten.

Publikumstypen som vil ha utbytte av å se stavkirka i den fysiske utstillingen kan også her være den meditative, siden man kan få en liten hverdagspause av å studere det vakre håndverket. Men også identitetssøkeren kan ha nytte av denne utstillingen. Enten man er tidligere fange selv eller kjenner noen som har vært det, kan man nok relatere til timene som er gått med til å lage denne gjenstanden.

Alt i alt synes jeg den fysiske og den digitale museumsopplevelsen av stavkirka er ganske samsvarende. Man får tak i en liten flik av konteksten, men ikke hele historien.

5. Oppsummering

Jeg vil avslutte med å besvare min problemstilling med utgangspunkt i mine eksempler. Jeg mener at den største forskjellen mellom presentasjonene av en gjenstand i en fysisk og en digital kontekst ligger i ulikheten mellom formidling og tilgjengeliggjøring. Med fokus på dette kan mine funn oppsummeres på denne måten:

	Fysisk utstilling	Digitalt Museum
Aviskiosken	<i>formidlet</i>	<i>tilgjengeliggjort</i>
Flagget	<i>litt formidlet</i>	<i>litt formidlet</i>
Pepperboxen	<i>tilgjengeliggjort</i>	<i>formidlet</i>
Stavkirka	<i>litt formidlet</i>	<i>litt formidlet</i>

Det er altså helt jevnt mellom formidling og tilgjengeliggjøring i de eksemplene jeg har undersøkt, og det er ingen tydelig forskjell mellom museene bortsett fra at aviskiosken fra Sverresborg oppleves som formidlet kun i fysisk utstilling, mens på Justismuseet er det motsatt, hvor pepperboxen er formidlet kun på Digitalt Museum. For flagget og stavkirka fant jeg litt kontekst på både det fysiske og det digitale museet, og det hadde vært spennende å se på muligheten for å koble disse to sammen for en enda bedre formidlings- og museumsopplevelse.

Jeg vil også trekke frem at det oppleves som vanskeligere å forstå konteksten museet setter gjenstanden i på Digitalt Museum enn i den fysiske utstillingen. I museumslokalet kan man bruke sansene og se seg rundt og trekke konklusjoner basert på utstillingen gjenstanden er plassert i, men på Digitalt Museum må man i større grad lese konteksten ut av tilgjengelig metadata. På den andre siden har det digitale objektet en fordel i at man i større grad kan gå i dybden på enkeltgjenstanden, som i tilfellet med pepperboxen.

Med denne vårens koronapandemi har museene i enda større grad blitt tvunget til å tenke digitalt, og det blir interessant å se om dette vil ha en effekt på et større samsvar mellom både digital og fysisk museumsformidling i fremtiden.

6. Referanseliste

- ABM-Utvikling. (2010). *Åpen og samordnet tilgang til kulturarven – 2. utgave. Anbefalinger for en vellykket tilstedeværelse i den digitale kulturelle verden*. ABM-skrift #66. Oslo: ABM-Utvikling.
- Dalland, O. (2017). *Metode og oppgaveskriving*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- Eriksen, A. (2009). *Museum – En kulturhistorie*. Oslo: Pax Forlag A/S.
- Falk, J. H. & Dierking, L. D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek, California: Left Coast Press, Inc.
- Frøyland, M. & Håberg, K. R. (Red.). (2007). *Barn og unges meninger om museer*. ABM-skrift #37. Oslo: ABM-Utvikling.
- Hylland, O. M. (2014). *#Mangletre – Om makt og ideologi i den digitale kulturarvens politikk*. Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift, vol. 17, Nr. 2-2014 s. 253-274.
- Hylland, O. M. (2017). *Museenes samfunnsrolle – et kritisk perspektiv. Om komplekse institusjoner og institusjonell lasteevne*. Norsk museumstidsskrift 02/2017 (Volum 3), s.77-91.
- Johansen, E. D. & Isaksen, M. (2010). *Etniske kategorier og elevers forståelse av kulturelt mangfold*. I Langholm, G. & Frøyland, M. (Red.). *Museumsbesøk – Mer enn en fridag*. ABM-skrift #61 s.24-33. Oslo: ABM-Utvikling.
- Justismuseet. (u.å.). *Guide til utstillingene i KRIMINALASYLET – rettshistorie fra 1600-tallet til i dag* (brosjyre). Trondheim: Justismuseet.
- Kjeldsen, A. K. & Jensen, M. N. (2015). *When words of wisdom are not wise – A study of accessibility in museum exhibition texts*. Nordisk Museologi 2015 (1), s.91-111.
- KulturIT. (2017). *Digitale felleløsningsplaner for museene – Utviklingsplan 2017-2020*. Hentet 26.02.20 fra <https://dms-cf-09.dimu.org/file/032ymV1sFBse>
- Kulturrådet. (2011). *ICOMs museumsetiske regelverk*. Oslo: Kulturrådet.
- Kulturrådet. (2018). *Statistikk for museum 2018*. Hentet fra <https://www.kulturradet.no/vis-publikasjon/-/statistikk-for-museum-2018>
- Riksrevisjonen. (2017). *Riksrevisjonens undersøkelse av digitalisering av kulturarven (Dokument 3:4 (2016-2017))*. Hentet fra <https://www.riksrevisjonen.no/globalassets/rapporter/no-2016-2017/digitaliseringkulturarv.pdf>
- Slots- og Kulturstyrelsen. (2019). *Den nationale brugerundersøgelse – Årsrapport 2018*. Hentet 27.04.20 fra <https://slks.dk/services/publikationer/den-nationale-brugerundersogelse-aarsrapport-2018/>

Ydse, T. F. (2007). *Museum, arkiv og samfunn – Kunnskapsbehov og utfordringer*. Bergen: Norsk kulturråd.

Meldinger og utredninger

Kultur- og kirke departementet. (2009). *Framtidas museum – Forvaltning, forskning, formidling, fornying. (St.meld. nr. 49 (2008-2009))*. Hentet fra

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-49-2008-2009-/id573654/>

Kulturdepartementet. (2018). *Kulturens kraft – Kulturpolitikk for framtida. (Meld. St. 8 (2018-2019))*. Hentet fra

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-8-20182019/id2620206/>

NOU 1996:7. (1996). *Museum – Mangfald, minne, møtestad*. Oslo: Kulturdepartementet.

Nettsider

Den kulturelle skolesekken. (2020). Hentet våren 2020 fra

<https://www.denkulturelleskolesekken.no>

Digitalt Museum. (2020). Hentet våren 2020 fra

<https://digitaltmuseum.no/>

Google Arts & Culture. (2020). Hentet våren 2020 fra

<https://artsandculture.google.com/>

Justismuseet. (2020). Hentet våren 2020 fra

<https://justismuseet.no/>

Kulturrådet (2020). Hentet våren 2020 fra

<https://www.kulturradet.no>

Sverresborg. (2020). Hentet våren 2020 fra

<https://sverresborg.no/>

