

Kulturarv i medielandskap: Nyskaping i kunnskaps- og formidlingspraksiser

Bakgrunn og mål

Produksjon, bevaring og formidling av digital kulturarv på måter som er relevante for en europeisk befolkning i stadig forandring er viktig, og en betydelig samfunnsmessig utfordring (Horizon 2020, 2014). Prosjektet *Cultural Heritage Mediascapes: Innovation in Knowledge and Communication Practices (Mediascapes)* har undersøkt forandringer i hvordan kunnskap blir produsert og formidlet med digitale teknologier av eksperter i museer og arkiver, og hvordan forskjellige publikumsgrupper deltar i, bidrar til og lærer fra denne kunnskapen. Det overbyggende målet i *Mediascapes* har vært å bidra til forskningsbasert handling i kultursektoren som kan gjøre bruk av, forutse og understøtte fremtidig utvikling av deltakende kunnskapspraksiser i feltet digital kulturarv.

Forskningen i *Mediascapes* har blitt utviklet fra det overbyggende spørsmålet: På hvilke måter endrer digitalisering og modeller for publikumsdeltakelse kunnskapsproduksjon og formidlingspraksiser i kulturarvsinstitusjoner som museer og arkiver? For å gripe an dette spørsmålet, ble det utviklet flere studier som et samarbeid mellom læringsforskere og partnere i museer og arkiver. Slike partnerskap betraktes i økende grad som viktige for å tydeliggjøre samfunnsmessig relevans av både forskning og praksis i kulturarvsektoren (gallerier, biblioteker, arkiver og museer). En partnerskapsmodell har også ligget til grunn for forskjellige studier i de tre tematiske områdene for *Mediascapes*: Grasrotforskning, digitale medier i utstillingspraksiser og publikumsforskning.

Viktige FoU-oppgaver og sentrale miljøer

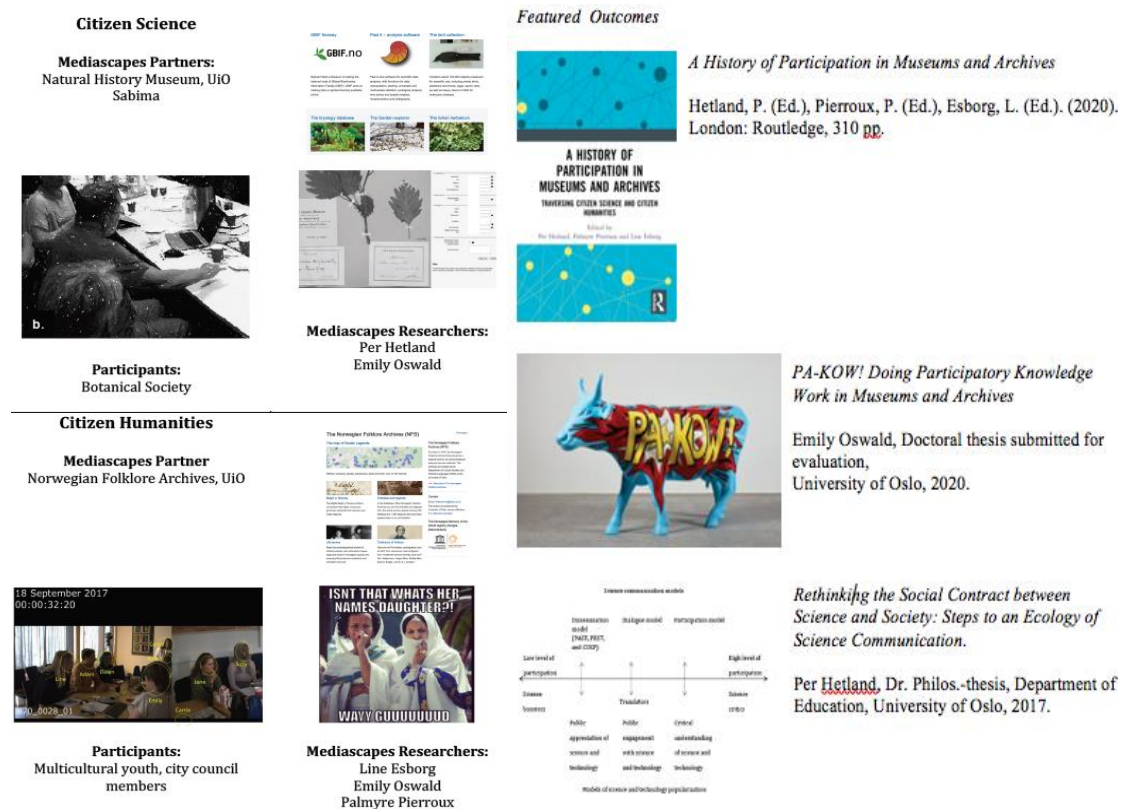
I. Grasrotforskning i naturvitenskap og humaniora

Modeller for forskningsformidling som inngir tillit og inviterer til deltakelse har aldri vært viktigere enn i 2020. Dette forskningstemaet har vært konsentrert rundt spørsmål knyttet til kunnskapspraksiser i grasrotforskningsprosjekter, definert som et samarbeid mellom forskningsinstitusjoner og grupper av amatører for å fremme forskning, bygge vitenskapelig kompetanse, og/eller oppmuntre til demokratisk deltakelse. Studiene har foregått i samarbeid med et naturhistorisk museum, i en miljøorganisasjon som jobber for bevaring av biologisk mangfold i Norge, og i et arkiv for nasjonale narrativer og kulturminner (Figur 1). Studiene har med både teoretisk og empirisk grunnlag undersøkt betingelsene for deltakelse, kulturell identitet og kulturelt medborgerskap i den digitale kommunikasjon og kunnskapspraksisene til organisasjoner for bevaring og formidling av kulturarv.

Studiene i dette området ble ledet av Postdok Emily Oswald (IPED, UV), med deltakelse av Førstemanuensis Line Esborg (IKOS, HF) og Professor Per Hetland (IPED, UV). Koherens og sammenheng i studiene ble sikret gjennom analytisk fokus på kommunikasjonskontekstene der institusjoner og publikum samhandler, designbasert forskningssamarbeid mellom partnerinstitusjoner, implementerte intervensjoner i institusjonelle kunnskapspraksiser, og rekruttering av deltakere til longitudinale studier (3-12 måneder). Oswald vil levere sin PhD-avhandling i desember 2020. I tillegg til disse studiene har Hetland gjennomført intervjuer i Australia og Norge og gjennomført en nasjonal undersøkelse av deltakere i miljøorganisasjonen SABIMA

for å analysere brukerperspektiver i vitenskapsformidling, og for å utvikle modeller for digital infrastruktur som kan understøtte gjensidighet i grasrotforskning. Funnene var en viktig del av Hetlands PhD-avhandling som han forsvarte i 2017.

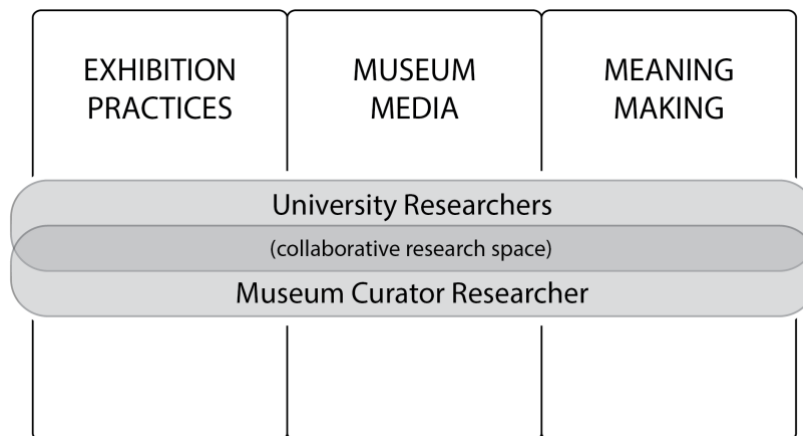
Forskningsresultater omfatter flere unike bidrag: en *tverrfaglig tilnærming* til kulturarv (naturvitenskap/humaniora), et analytisk fokus på *kommunikasjons-kontekster*, og studier av grasrotforskningsprosjekter i *museer og arkiver*. I tillegg kommer utstrakt deltakelse på internasjonale konferanser, åtte publikasjoner i fagfelleverderte tidsskrifter og bøker, en redigert bok og to doktorgradsavhandlinger (Figur 1).



Figur 1. Grasrotforskning i naturvitenskap og humaniora: Partnere, studier og publiserte resultater.

II. Arkitekturmuseer og digital design

Forskningen i dette området, inklusive utviklingen av innovative verktøy og metoder for publikumsstudier, har vært konsentrert om digitale medier og nye kunnskapspraksiser i museumsutstillinger. Studiene har vært organisert som et 'kollaborativt forskningsrom', for å gjøre det mulig å inkludere flere prosjektpartners overlappende interesser fra forskjellige forskningstradisjoner og praksiser (Figur 2). Med utgangspunkt i museet som arena, utforsket prosjektet utviklinger i mediebruk, for eksempel i en studie som undersøkte forskjeller i utforming av tekst i tolv norske kunstmuseer satt opp mot den planlagte digitale kommunikasjonen i gallerier i det nye norske nasjonalmuseet (Pierroux & Qvale, 2019). Fokuset i studiene var allikevel rettet mot avstanden som eksisterer mellom på den ene side bruk av digitale verktøy i arkitekturdesignspraksiser (for eksempel kunstig virkelighet) og på den annen side arkitekturmuseers formidlingsdesign for utstillinger hvor nesten kun analoge modeller, tegninger og fotografier blir brukt.



Figur 2. Modell av kollaborative forskningsrom for partnerskap universitet/museum.

Digital teknologi har i årtier blitt omtalt som å ha demokratiserende potensiale i arkitektur, men har allikevel ikke hatt den samme kommunikative effekten i arkitekturmuseers formidlingspraksiser. En nasjonal undersøkelse av norske arkitekters digitale praksiser (Sauge, 2019) og en studie av Atelier Oslos tre 'digitalt innfødte' arbeidere for arkitekturutstillinger, er prosjektpublikasjoner som analyserer denne avstanden (Pierroux, Steier & Sauge, 2019).

Det største samarbeidet og viktigste resultatet fra dette forskningstemaet var design og implementering av et fullskala utstilling med blandet virkelighet i Arkitekturmuseet (Figur 3a). Forskningspartnerne var Seniorkurator Birgitte Sauge ved Nasjonalmuseet for kunst og arkitektur, og forskerne Rolf Steier og Palmyre Pierroux fra Universitetet i Oslo. Thomas Liu, arkitekt og partner i Atelier Oslo, Anne Qvale, Senior utdanningskurator ved museet, og Jøran Rudi, forsker og utvikler ved Notam, bidro også til forskningen som partnere med spesialisert kunnskap og ekspertise. Den digitale designen inneholdt et komplett lydlandskap og to virtuelle visuelle omgivelser som besøkende kunne veksle mellom når de beveget seg fysisk gjennom utstillingen. Fem uker med publikumsstudier (videoopptak, intervjuer, spørreskjemaer) ga et rikt datasett for arbeid med forskningsspørsmål om design av digitale media, utstillingspraksiser og publikumsopplevelser. Postdok Dimitra Christidou var sentral i utformingen av nye intervjuemetoder i publikumsstudier og i veiledning av museumsansatte i deres utvikling av ny evalueringkunnskap.

Utstillingseksperimentet *Skogen i huset* var godt besøkt og fikk svært god presseomtale. En revidert versjon av installasjonen ved navn *Transcribed Nature* er nå del av utstillingen *The Architecture Machine. The Role of Computers in Architecture*, i Arkitekturmuseum der TU München (Figur 3b). Besøksstudier vil bli gjort i denne institusjonen i utstillingsperioden frem til 6. juni 2021. Per i dag omfatter publikasjonene fra prosjektet et bokkapittel, en masteroppgave og ni presentasjoner ved internasjonale konferanser.



Figur 3a. *Skogen i Huset*, Nasjonalmuseet.

Figur 3b. *Transcribed Nature* i Architekturmuseum der TU, München.

Virkninger og effekter

Mediascapes virkninger og potensielle effekter er i form av nye prinsipper og modeller for deltakelse i digital kulturarv. Forsknings samarbeid har endret kunnskapspraksiser gjennom felles utvikling av grasrotforskningsprosjekter, og gjennom samarbeid om innovative utstillingsteknologier.

1) I forhold til grasrotforskning i humaniora har nye infrastrukturer, handlingsplaner og initiativer blitt innarbeidet i et nasjonalt minnearkiv for å øke ungdoms flerkulturelle deltakelse i og bidrag til norsk kulturarv. Nye tverrfaglige forskningsnettverk og modeller har blitt etablert i grasrotforskning i naturvitenskap, for å fremme design for større gjensidighet i forholdet mellom bidragsytere, vitenskapelige institusjoner og organisasjoner. Forskningsfunnene er relevante for handlingsplaner i kultursektoren i form av nye modeller for deltakelse: I arkiver for å understøtte ungdoms utvikling av medborgerskap og kulturell tilhørighet; og i museer for produksjon av gjensidig meningsfulle resultater for både organisatorer og frivillige.

2) *Mediascapes*-forskning i digitale designmedier og verktøy har hatt virkning på kunnskapspraksiser i Nasjonalmuseet i flere nøkkelområder: Innføring av nye interne evalueringprosesser i utvikling av utstillinger ved bruk av digitale spørreskjemaer, intervju- og observasjonsverktøy, planer for økt integrasjon av kunstig virkelighet og andre digitale media i fremtidig utstillingsdesign, og en økning i antallet individuelle eller samskrevne forskningspublikasjoner fra museet, om temaer som videreutvikler stabens eksisterende ekspertiseområder. En mulig kommersiell utvikling av *Visitracker* som et verktøy for arkitekter og eiendomsutviklere for evaluering av bygninger etter at beboerne har flyttet inn er under vurdering av *Mediascapes* partner Atelier Oslo. Til sammen er forskningsfunnene relevante for kulturpolitikk når man skal beskrive, forutse og underbygge handlingsplaner for deltakende kunnskapspraksiser i digital kulturarv, inklusive hvordan deltakere bidrar til og lærer fra denne kulturarven.

Utenlandsopphold i prosjektperioden

Postdok Dimitra Christidou hadde et to måneders forskningsopphold i Laboratoriet for kognitiv forskning (CReA) i kunsthistorie ved Universitet i Wien i 2018. Oppholdet bidro til tverrfaglig utvikling av publikumsperspektiver med utgangspunkt i forskningen ved CReA, som har spesialisering i blikkspring. I løpet av oppholdet gjorde Christidou en storskala studie ved det østerrikske Museet Galleri Belvedere, på interaksjoner i grupper av besøkende. Hun benyttet blant annet *Visitracker* i arbeidet. Resultatene er publisert, eller er i ferd med å bli publisert, som del av *Mediascapes*, i

samarbeid mellom Christidou og Dr. Luise Reitstätter, leder av CreA laboratoriet. Professor Palmyre Pierroux hadde et tremåneders opphold ved ZBW (Leibniz Information Centre for Economics) i Hamburg in 2018. ZBW forsker på open vitenskap og grasrotforskning, og undersøker virkningene av ikke-akademisk deltakelse i vitenskapelig forskning som kan være både lokalt orientert og drevet frem som verdensomspennende prosjekter. Oppholdet gjorde det mulig for Pierroux å skrive tre kapitler og redigere et første utkast til boken *A History of Participation in Museums and Archives. Traversing Citizen Science and Citizen Humanities*, en nøkkelpublikasjon fra Mediascapes-prosjektet. Professor Per Hetland var gjesteforsker ved Centre for Public Awareness of Science (CPAS) hos The Australian National University i syv måneder i 2015-2016. Senteret er et ledende miljø for grasrotpraksis og –forskning, og har blant annet forbindelser med Australian Museum Centre for Citizen Science og nettverket Public Communication of Science and Technology. I tillegg til å styrke UiOs forskningsnettverk, produserte Hetland seks konferanseartikler, tre tidsskriftartikler og fullførte sin doktorgradsavhandling, alt som resultater fra *Mediascapes*.

Prosjektgjennomføring og ressursbruk

En interdisiplinær og tverrfakultær modell har vært et heldig valg både for styringen av forskergrupper og for kunnskapsbygging på tvers av gruppene. De tre viktigste gruppene har inneholdt nære samarbeid mellom nøkkelforskere fra IPED (UV, UiO) og Førsteamanuensis Line Esborg, leder for Norsk folkeminnesamling (HF, UiO), Førsteingeniør Dag Endresen, leder for den norske noden i The Global Biodiversity Information Facility (Naturhistorisk Museum, UiO), og Seniorkurator Birgitte Sauge ved Nasjonalmuseet, arkitektur avdelingen, respektivt. Prosjektet har ikke blitt påvirket av mindre forandringer hos partnere og blant personell. Forandringene omfattet blant annet en forlenget prosjektperiode på grunn av foreldrepermisjon for PhD-kandidaten Emily Oswald, en tidlig avslutning av samarbeidet fra et arkitektfirma som var inne i prosjektet i en tidlig fase, og den tidlige fratreden av Postdok Christidou, som ble ansatt ved NTNU. Prosjektets økonomi gjorde det mulig å ansette Førsteamanuensis Rolf Steier og forskningsassistenter til samarbeid med Seniorkurator Birgitte Sauge for studier knyttet til utstillingseksperimentet med kunstig virkelighet. Ressurser som opprinnelig var allokert til EngageLab (UiO) for teknisk design av utstillingen ble reallokert for å gjøre det mulig å kjøpe inn tjenester fra eksterne firmaer, noe som bar nødvendig da EngageLab ble reorganisert. Alle opphold for gjesteforskere ble gjennomført som planlagt, og bidro til kvaliteten på forskningsresultatene.

Planer for formidling og bruk av prosjektresultatene

Etterhvert som forskningsresultatene blir skrevet og publisert, vil de bli presentert ved nøkkelkonferanser og seminarer i 2021-2022. I tillegg til resultatene som er relevante for praksis og kulturpolitikk beskrevet ovenfor, har IPED opparbeidet gjennom prosjektet ekspertise i prinsipper og modeller for utvikling av gjensidighet og kulturell identitet i grasrotforskning. Planer for fremtidig ledelse av prosjekter med liknende problemstillinger i *Horizon Europe* er aktuelle. En sekundær ekspertise er utviklet i bruk av kunstig virkelighet, viktig i både utdannings- og kultursektoren. Denne vil bli videreutviklet i fremtidige forskningsprosjekter ved IPED. En tredje mulighet for utnyttning av resultatene er en potensiell kommersiell utvikling av *Visitracker* som et innovativt verktøy for arkitekter og utbyggere, for bruksevaluering av eksisterende arkitektur. Dette er under utredning hos *Mediascapes* partner Atelier Oslo.