

Masteroppgåve Vår 2023

Digital kulturarvsformidling

Ei lagdelt analyse av digitale opplevingar i VirtuelMuseum

Hedda Bjørnebøle

MUSKUL4590- Masteroppgave i Museologi og Kulturarvstudier

30 studiepoeng

Institutt for kulturstudier og orientalske språk

Det humanistiske fakultet



© Hedda Bjørnebøle

2023

Digital kulturarvsformidling. Ei lagdelt analyse av digitale opplevingar i VirtueltMuseum

Hedda Bjørnebøle

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Grafisk senter, Universitetet i Oslo

Samandrag

Oppgåva undersøker kulturarvsproduksjon og kulturarvsformidling gjennom den digitale tenesta VirtuelMuseum. Museum og kulturarvsektoren er prega av eit auka fokus på formidling gjennom digitale løysningar, blant anna for å gjere samlingar meir tilgjengelige for eit større publikum, og lage målretta innhald som engasjerer. Plattformen VirtuelMuseum vart nylig lansert med dette formål. Dei ulike formidlingsformata som tilbys her skal være eit tilbod både for publikum og for museumssektoren.

Eg vil nytte Alke Gröppel-Wegener og Jenny Kidd sitt rammeverk «layers of experience» for å undersøkje korleis ulike lag av sjanrar bygger ei heilskapleg digital oppleving, med fokus på 3D utstillinga «Se meg dypt inn i linsen». I forståinga av dette vil eg vektlegge korleis ulike lag kan gje sensoriske og emosjonelle responsar hos publikum.

Undersøkinga belysar ulike perspektiv på moglegheiter og utfordringar ved digitale kulturarvsopplevingar og formidling. Eg vil ta for meg produksjonsprosessen av utvikling av den digitale opplevinga, ved på inkludere perspektiv frå prosjektgruppa, testbrukarar, samt eigne observasjonar og tolking av utstillinga.

Deltaking er eit sentralt omgrep innan digitale formidlingsdiskursar. Materialet eg tek utgangspunkt i belyser ulike former for deltaking, og eg vil vidare argumentere for at deltaking kan forståast på ulike måtar gjennom ulike diskursar. Ved å trekke inn materialitetsteori, vil eg undersøkje korleis utstillingsgjenstandar i form av kulturhistoriske fotografi potensielt kan ha agency og performans, for å introdusere alternative perspektiv på kva deltaking kan innebere. Dette kan også gje ei utvida forståing av korleis gjenstandars materialitet påverkar rammeverket for opplevinga av 3D utstillinga i ei heilheit.

Forord

Gjennom emnet MUSKUL4900 – Praksis i museologi og kulturarv, hausten 2022, fekk eg delta i ulike oppgåver som registrering og digitalisering av foto og innhaldsproduksjon i digitale utstillingar hos fotoavdelinga ved museumstjenesten, Museene i Akershus. Eg jobba primært med digitale 360-graders opplevingar, og var ein del av arbeidsgruppa i VirtuelMuseum prosjektet. Her fekk eg innsikt i produksjonsprosessen, og korleis MiA jobbar på tvers av fagfelt, ulike kompetansefelt og institusjonar. Vi hadde tett dialog med programutviklarar frå KulturIT gjennom prosessen, noko eg opplevde som svært lærerikt. Det var interessant å få delta i eit prosjekt under utvikling. Eg fekk gjennom praksisopphaldet bidra til å utvikle ei digital plattform som ved starten verka lite brukarvennlig å handtere og lite intuitiv å navigere i, til å bli anvendeleg for ein heil sektor som på sikt kan nytte plattformen for formidling av eigne samlingar og kulturarv.

Erfaringane og innsikta eg fekk gjennom praksis inspirerte meg til å skrive om VirtuelMuseum i mi masteroppgåve. Eg trur slike digitale formidlingplattformer har stort potensiale for tilgjengeliggjering av kulturarv, og synes prosjektet i seg sjølv er interessant. Det tek opp fleire problemstillingar innan tema i museologi og kulturarvsstudiar som interesserer meg spesielt; digital kulturarv og materialitetsteori. Eg vil takke Joanna Iranowska for eit positivt praksisopphald hos Museene i Akershus, og for god hjelp og inspirasjon til tema og relevant litteratur.

Eg vil takke min veileder Line Esborg for konstruktive, gode og motiverande tilbakemeldingar som har vore til stor hjelp når sjølvtiliten til tider har vore lav. Takk til min biveileder Åmund Norum Resløyken for gode innspel, og til Kathrine, Klara og Ingvild for støtte og tilbakemeldingar i fellesveiledningar gjennom prosessen. Og sist men ikkje minst ei takk til mamma for hjelp med korrekturlesing.

Innholdsliste

Introduksjon.....	1
<i>Kva er VirtueItMuseum?</i>	2
<i>Kva skal undersøkjast og kvifor?</i>	3
<i>Museologisk relevans</i>	5
<i>Problemstilling og struktur</i>	5
Metode – korleis undersøkje ei digital 3D oppleving?	7
1. <i>Intervju som metode</i>	7
2. <i>Analyse av brukarundersøkingar – transkripsjon som metode</i>	10
3. <i>Utstillingsanalyse som metode</i>	14
<i>Eiga rolle, fagleg bakgrunn og etikk</i>	15
Teori – sentrale omgrep og rammeverk	16
<i>«Layers of experience” og Immersive storytelling</i>	16
<i>Digital oppleving</i>	18
<i>Deltaking, design og kvalitet</i>	20
<i>Materialitetsperspektiv</i>	22
Lagdelt analyse: Eit rammeverk for oppleving og fortolking	24
<i>Process</i>	24
<i>Participant</i>	31
<i>Creation</i>	35
Utstillingsanalyse av 3D utstillinga	38
Fotografiars materialitet	43
«Hobbyfotografens verden» - ei heilskapleg kulturarvsoppleving	46
VirtueItMuseum – eit kulturpolitisk perspektiv	47
Avslutning.....	49
Litteraturliste	51

Introduksjon

«VirtueltMuseum: Hvor du vil. Når du vil» er Museene i Akershus sitt motto for den nye digitale formidlingstenesta (Museene i Akershus, 2023). I VirtueltMuseum kan kven som helst, når som helst, og kvar som helst ta seg eit spontant museumsbesøk gjennom mobilen, PC-en, eller nettbrettet. Musea utforskar stadig i større grad alternativ til korleis dei kan nå ut til eit større publikum og formidle sine samlingar (Stuedahl et. al, 2021, s.1). Museene i Akershus kom på banen med prosjektet i 2020, og fekk støtte til ei ny digital formidlingsteneste med primært formål om å nå ut til ei yngre gruppe museumsbrukarar (18-30 år) gjennom utforming av teknologi og innhald.¹

Tid og avstand er avgjerande faktorar for kven som oppsøker kulturtilbod og museum. Eit fysisk museumsbesøk krev prioritering av tid, noko mange tilsynelatande har lite av i dag. Dette fører til at det gjerne er særskilt interesserte som vel å bruke tida si på museumsbesøk, noko som utelukkar ei stor gruppe potensielle besøkarar. I eit land der folk er spedd over store geografiske områder, blir også avstand ein problematisk faktor. Dei som bur i byar har langt betre tilgang til kulturtilbod og museum enn dei som bur i distrikta. Dette har eg sjølv erfart då eg har vakse opp i ei lita bygd på vestlandet, med eit avgrensa antal kulturtilbod og museum.

Under coronapandemien fekk heile landet kjenne på denne mangelen då dei fleste kulturtilbod vart fysisk utilgjengelege. Mange aktørar måtte ty til digitale løysingar (Hoffman, 2020, s.1). Musikarar haldt digitale konsertar, og kinotilbodet vart overført til strømmetenestane. Fleire museum gjekk i gong med å utvikle alternative digitale tilbod. Digitale formidlingsløysingar i museet fekk eit oppsving og auka fokus under pandemien. Likevel hadde fleire museum allereie arbeidd med utvikling av slike tenester lenge før pandemien kom. Mange av dei digitale løysingane som vart utvikla under pandemien hadde som formål å lage ei erstatning til det fysiske, då heile landet var prega av immobilitet. I etterkant av dei strenge coronarestriksjonane, har mange av desse tilboda bestått og blitt vidareutvikla. Vil betydinga av det digitale bli endra når ein no har moglegheit til å oppsøke det fysiske igjen? Kanskje det digitale verkar overflødig? Eller kanskje det fører til nye måtar

¹ Henta fra Prosjektsøknaden til Sparebankstiftelsen DNB for VirtueltMuseum (s.8)

å forstå det fysiske? Denne relasjonen mellom det fysiske og digitale står sentralt i forståinga av korleis vi oppfattar ulike digitale objekt og digitale kulturopplevingar.

Korleis kan VirtuelMuseum og 3D utstillinga «Hobbyfotografens verden» forståast utifrå dette? I dette tilfelle er ikkje det digitale utstillingsrommet ein kopi av eit konkret eksisterande rom, og har dermed ikkje noko direkte relasjon til eit fysisk rom. Likevel har rommets design eit røyndomsnært visuelt uttrykk. Korleis spelar dette inn på publikumsopplevinga?

Fotografia i utstillinga kan også seiast å ha ein slags relasjon til det fysiske. Dei kan forståast som kopiar av fysiske negativar i eit arkiv, eit materielt produkt av eit fysisk fotografiapparat, men også avbildingar av faktiske gjenstandar, menneske og kulturlandskap som har eksistert i historia. Eit digitalt fotografi kan også plasserast i mange ulike kontekstar. Fotosamlinga eg skal ta føre meg, kalla «Se meg dypt inn i linsen», er mediert i ein bildeserie, interaktiv artikkel², og eit 3D rom i VirtuelMuseum. Dei ulike formata gjer ulike publikumsopplevingar av same type kulturarvsobjekt. I sistnemnte er fotografia framstilt slik at det på mange måtar skal kunne oppleves som ei fysisk utstilling. Fotografia heng på utstillingsveggane der ein kan studere dei nærmare ved å klikke seg rundt på golvet. Dei er utforma som tredimensjonale plater, og er akkompagnert av veggtekst og lyd som aukar i volum jo nærmare dei ein står³. Korleis kan ein forstå digitale fotografi gjennom eit slikt 3D format?

Kva er VirtuelMuseum?

Museene i Akershus, Østfoldmuseene, Anno – Museene i Hedemark, og KulturIT⁴ gjekk saman i prosjektet for å utvikle ei ny digital formidlingsteneste for museum og kulturminne, opprinneleg kalla VirtuelMuseum. Den vart først tiltenkt å være ei eiga sjølvstendig nettside, men vart etterkvart lagt inn under DigitaltMuseum, og kalla «Virtuelle opplevelser»⁵. Ei knippe opplevingar vart lansert før jul 2022 og ein kan no utforske digitale 360-graders utstillingar av MiA⁶ sine eksisterande museum, kuraterte fotoutstillingar i 3D rom, og fleire interaktive artiklar og bildeseriar frå eiga stov. Plattformen vil etterkvart bli disponibel for alle museum som nyttar DigitaltMuseum, og vil truleg bli ein ressurs for fleire museum i tida framover (Prosjektside VirtuelMuseum, 2023). Prosjektet vart finansiert av Sparebankstiftelsen DNB, og tredde i gang i 2020. Joanna Iranowska tok over prosjektet i August 2020 som prosjektleiar frå MiA, og i etterkant av dette har prosjektgruppa

² Også kalla «scrollytell»

³ Også kalla lyddusj

⁴ IT tjenesta for kultursekoren

⁵ Vidare i teksten har eg referert til platformen som VirtuelMuseum, ettersom namnet framleis nyttast i marknadsføring for den digitale formidlingstenesta og for å tydeliggjer at dette er ei heiskapelig og samansett plattform.

⁶ Museene i Akershus

gjennomført fleire rundar med brukartestar og kartlagt behov hos ulike testgrupper. VirtuelMuseum er i skrivande stund er eit pågåande prosjekt. MiA og KulturIT har mange planar og idear for vidare utvikling av prosjektet, og dersom prosjektet får meir økonomisk støtte og fleire museum heng seg på, står fleire dører klare til å bli opna.

Formidling av materiell kulturarv gjennom digitale plattformer, reiser dagsaktuelle kulturpolitiske spørsmål som kva potensiale og kva forutsetningar digitale medium har for å formidle kulturarv. Eg ser det også nyttig å diskutere slike tema i eit framtidsperspektiv– både for den aukande digitaliseringa ein ser i kultursektoren i dag, og for tilgjengeliggjering av museumssamlingar gjennom satsinga VirtuelMuseum på sikt.

Kva skal undersøkjast og kvifor?

Museene i Akershus har ei av landets største samling av historiske fotografiar. Rundt 64 000 av desse er digitalisert og tilgjengelige på DigitaltMuseum.no (2023). MiA ønska ei digital teneste dei kunne formidle deira samlingar gjennom og skape auka engasjement med historiske fotosamlingar. 3D-rom utstillinga «Hobbyfotografens verden» vart utvikla som ein beta-versjon⁷ tidleg i prosessen, og har blitt revidert fleire gonger basert på tilbakemeldingar frå testbrukarar og interne vurderingar. Dette er ei digital fotoutstilling som formidlar kvardagslivet til hobbyfotografen Nils Juel (1884-1959) i Hurdal for rundt 100 år sidan, gjennom hans private fotosamling. Fotografia i samlinga avbildar i hovudsak hans venner og kjende, bygdeliv og gardsdrift i lokalområde og reiser. Publikum kan bevege seg fritt rundt i rommet og sjå på eit utval av fotografia frå hans samling. Utstillinga inkluderer også informasjon om hans fototekniske utstyr og ein kort video-loop som visar glasplatene han brukte.

Eg vil diskutere korleis kulturarvsproduksjon gjennom denne konkrete digitale utstillinga gjev forutsetningar for å formidle kulturarv, og korleis den kan forståast av publikum. I prosjektsøknaden til Sparebankstiftelsen DNB, skriv MiA og KulturIT; «VirtuelMuseum er et utviklingsprosjekt hvor målet vårt er å skape opplevelser med wow-effekt for publikum – også det publikummet som vanligvis ikke kommer til våre museer!» (s.2). Gjennom prosjektet ynskjer MiA å tilgjengeleggjere sine fotosamlingar på engasjerande måtar. Men kva konkret inneber dette? Engasjement og deltaking har blitt stadig viktigare innan moderne museumsdiskursar, og dei fleste strategiplanar rettar stort fokus på å gjere musea meir relevante og tilgjengelege for eit større publikum. Musea etterspør nye måtar å formidle gjennom medverkande, kreativ og demokratisk deltaking (Brenna, 2016, s.40).

⁷ Midlertidig prøveversjon/utkast

Dagens museale praksisar vektlegg å skape opplevingar som gjer djupare innsikt og emosjonelt engasjement med samlingar og utstillingar (Simon, 2020). Omgrepet «Immersion» har blitt sentralt innan fagfelt som medievitskap, spillteknologi, teater og scenekunst – men også stadig meir nytta innan museologi og digital kulturarv. Immersion assosierast ofte med utviklinga av spillteknologi som VR⁸ og AR⁹, og kan beskrivast som ei kjensle av å bli oppslukt i noko (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.1). I følge professor i digitalkultur og teknologi Alke Gröppel- Wegener og museolog Jenny Kidd, kan dette skje dersom ei oppleving er multimedial, aktiverar fleire sansar, og synkroniserar ulike lag av opplevingar og komponentar for å skape ei forteljing (2019). Dei introduserer eit analytisk rammeverk for å undersøkje i kva grad ei oppleving kan oppleves som immersive. Eg vil nytte dette rammeverket primært for å undersøkje og identifisere dei ulike komponentane utstillinga består av, og korleis dei potensielt fungerer saman.

Korleis kan virtuelle foto-utstillingar potensielt engasjere publikum? Eg vil blant anna sjå på korleis fotografiar kan forståast som utstillingsobjekt, med særne materielle kvalitetar – som set rammeverk for tolking og interaksjon. Fotografiet er eit medium med komplekse betydingar. Det utfordrar konvensjonelle forståingar av eit museumsobjekt, samt forholdet mellom original og kopi, eller det fysiske og det digitale. Ein kan argumentere for at eit digitalt fotografi ikkje har same relasjon til ein autentisk original slik mange digitaliserte museumsgjenstandar har. Det analoge fotoapparatets teknologi baserer seg på repliserbarhet – det er konstruert for å framkalle fleire identiske bilete frå same kjelde, her forstått som negativen (Edwards, 2010, s. 31). Kopiering kan slik forståast som sjølv grunnlaget for fotoapparatets teknologi. Ein kan argumentere for at fotografiet eignar seg betre til digitalisering enn andre museumsgjenstandar ettersom det ikkje prøver å være noko anna enn eit fotografi – verken i materiell eller digital form. Dette bunnar i ei forståing av fotografiar utelukkande som visuelle dokumenter, og ikkje primært som materielle objekt. Eg vil likevel nytte ulike perspektiv frå materialitetsteori og argumentere for at dei kan forståast på lik linje med andre typar materielle objekt med verknadskraft, og som produserer eit nærvær.

Eg vil undersøkje kva potensiale dei digitale verktøya og teknologiane brukt i VirtuelMuseum har for å formidle kulturarv og engasjere publikum. Mitt fokus vil primært være på publikums oppleving av 3D utstillinga «Hobbyfotografens verden» i VirtuelMuseum. For å få innsikt i kva oppleving dette gjer, vil eg sjå på ulike delar som bygger opplevinga, samt kva rammer og handlingsmoglegheiter som ligg til grunn for publikums tolking og oppfatning av utstillinga. Eg vil undersøkje korleis ein kan forstå

⁸ Forkorting av Virtual Reality

⁹ Forkorting av Augmented Reality

digitale fotografiar som objekt i seg sjølv med verknadskraft, men også sjå på institusjonane og teknologiane som omringer dei og formar den heilskaplege opplevinga av utstillinga. Oppgåva har fokus på både utviklingsprosessen og publikumsperspektivet.

Museologisk relevans

Eg vil sjå på denne typen kulturarvsproduksjon i kontekst av museum og kulturarvsfeltet, som eit produkt av felt i stadig utvikling med auka fokus på publikumsengasjement og deltakelse, digitalisering, demokratisering og bærekraft. Digitalisering av kulturarv har fått spesielt merksemd dei siste åra, i ei tid prega av pandemi, klimaendringar og politisk uro.

Digitalisering kan bidra til bevaring og beskyttelse av kulturarv (Langley, 2020), og innsikt og forståing av vår eigen og andres kulturhistorie, demokratisering av materiell og immateriell kulturarv (Hylland, 2017a), forskning og utvikling av ny kunnskap om kulturhistorie og samfunn, samt styrking av sosiale band og kulturell identitet (Waern & Løvlie, 2022). For å undersøkje digital formidling og produksjon av det institusjonar i dag kallar kulturarv, har eg valt å fokusere på VirtuelMuseum. Formidlingsplattforma vil potensielt kunne bli ein ressurs for museumssektoren dei kommande åra, og det er difor særskilt interessant å sjå nermare på mediets potensiale for formidling av kulturarv i eit større kulturpolitisk perspektiv. VirtuelMuseum tilbyr ulike publikumsopplevingar. Eg fann det særskilt interessant korleis den distinkte 3D utstillinga posisjonerer seg innanfor museumsdiskursen, då opplevinga på mange måtar simulerer eit fysisk museumsbesøk. Utstillinga har eit realistisk romdesign, som legg til rette for liknande sanseopplevingar ein får ved eit fysisk museumsbesøk.

Publikumsstudier er eit relativt nytt forskningsområde som har fått auka merksemd dei siste 20 åra (Greenhill, 2006). Eg såg det difor interessant å inkludere publikumsperspektiv i oppgåva mi. Publikumsstudier kan gje verdifull innsikt i kulturarvsprosessar. Det kan gje informasjon om brukarmønster, og tilføre djupare innsikt i publikums subjektive erfaringar av heilskapsoppleving og oppleving av kulturarv. Slike data kan igjen gje nyttig informasjon om korleis ein kan forbetre publikumsopplevingar, også gjennom digitale formidlingsplattformer.

Problemstilling og struktur

Det overordna spørsmålet eg skal diskutere i oppgåva er: *Kva moglegheiter og utfordringar er knytt til digital kulturarvsproduksjon og formidling?* For å undersøkje dette store og opne spørsmålet, vil eg gjere ei empirisk undersøking der eg fokuserer på utviklingsprosessen, både gjennom produksjonsperspektivet og publikumsperspektivet av ei konkret digital utstilling.

Eg vil her sjå på korleis utstillinga er samansett og synkroniserer ulike lag av sanseopplevingar, og korleis dette set eit meir eller mindre bestemt rammeverk for publikums oppleving av utstillingas heilheit gjennom teknologi og innhald. I undersøkinga av digital kulturarvsformidling, ser eg det relevant å rette fokus mot opplevinga av kulturarvsgjenstandar i eit digitalt format, samt utfordringar og moglegheiter knytt til dette. Eg har utifrå dette formulert følgande underproblemstilling: *Korleis er utstillinga «Hobbyfotografens verden» i VirtueItMuseum sett saman av ulike lag – og kva rammeverk set den digitale 3D utstillinga for publikums oppleving av kulturarv gjennom formidling av utstillingsobjekta?*

Problemstillinga inneber at eg skal undersøkje både produksjonsperspektivet og publikumsperspektivet; Korleis arbeidsgruppa for VirtueItMuseum prosjektet har teke aktive val og prioriteringar gjennom utviklingsprosessen fram mot lansering, og korleis testpersonar i ulike brukarundersøkingar responderer på opplevingane undervegs i prosessen. Prosjektutviklarane gjev testpersonar meir eller mindre bestemte rammer for tolkning, interaksjon og bevegelse. Likevel kan utviklingsprosessen undervegs i prosjektet forståast som reflektiv, der publikum sjølve får bidra til å bestemme og definere rammene ved å kommentere på det dei likar og ikkje likar. I tillegg til dette utviklingsperspektivet, vil eg diskutere opplevinga av utstillinga slik den framstår i dag, og til slutt rette blikket framover i eit meir overordna framtidsperspektiv i diskusjonen om VirtueItMuseums posisjon og potensiale i museum- og kulturarvssektoren.

Struktur

Etter å ha presentert metode for innsamling av empiri og analyse av mitt kjeldemateriale, etterfulgt av teoretiske omgrep og rammeverk som strukturerer oppgåva mi, vil eg ta for meg ei analyse beståande i hovudsak av tre deler. Eg vil først identifisere dei ulike komponentane og laga beståande av innhald, design og teknologi, som setjast saman for å skape ei oppleving hos publikum. For deretter å sjå dette i lys av aktørane MIA og KulturIT sin visjon, motivasjon og føremål med dei ulike grepa og vala som har blitt teke gjennom prosessen. Eg vil strukturere dette gjennom det teoretiske rammeverket «layers of experience» utforma av Gröppel- Wegener og Kidd (2019). Dette vil utgjere første del av analysen der eg tek for meg store delar av min empiri. Eg vil så ta for meg ein utstillingsanalyse ved å trekke inn delar av Arkeologiprofessor Stephanie Moser sitt rammeverk, og knyte dette opp til mine eigne observasjonar av utstillinga slik den ser ut i dag. I siste del av analysen vil eg knytte funna frå dei to første delane opp mot ulike materialitetsperspektiv. Avslutningsvis vil eg forsøke å samle trådane i dei ulike analysedelane og diskutere den heilskaplege opplevinga av 3D

utstillinga, og korleis VirtuelMuseum i eit meir overordna kulturpolitisk perspektiv potensielt vil fungere som eit performativt rammeverk for korleis museum på sikt vil forvalte egne samlingar. Denne analysa vil i helskap gje ulike perspektiv på moglegheit utfordingar som kan knyttast til digital kulturarvsproduksjon og formidling. Eg vil no introdusere følgande metodar som også fungerer som struktur for analysa gjennom ulike måtar å lese materialet på.

Metode – korleis undersøkje ei digital 3D oppleving?

Metodologisk rammeverk

«Målet med kvalitativ forskning er å få tak i andre menneskers handlinger, meninger, tanker, kunnskap, følelser og opplevelser» (Nielssen, 2012, s.30). Kvalitativ forskning bygger på meiningar som at det eksisterer fleire røynder som stadig er i endring, og at kunnskap blir konstruert i møtet mellom forskar og forskingsdeltakar (Nielssen, 2012, s.25). Metode kan forståast som eit verktøy som bidrar til produksjon av røynder, og eit middel for å få tilgang til forskningsdeltakarens livsverd. «Forskningen kan gi noen svar, men ikke svaret» (Nielssen, 2012, s.25). Eg har difor valt ulike metodologiske verktøy og grep som potensielt kan bidra til å belyse ulike aspekt ved den røynda eg skriv fram, gjennom val av problemstilling og teoretiske perspektiv. Etersom eg er interessert i ulike røyndomsforståingar av min valde case (VirtuelMuseum og 3D utstillinga «Hobbyfotografens verden») har eg nytta følgande kvalitative metodar eg ser på som fruktbare for å belyse ulike delar av eit potensielt publikumsperspektiv, eit produksjonsperspektiv, og mitt eige perspektiv. Med utgangspunkt i problemstillinga tek eg for meg tre primærkjelder i oppgåva. Den første er to intervju med prosjektleiarane frå MiA og KulturIT. Den andre kjelda er ei analyse av brukarundersøkingar gjennomført av arbeidsgruppa i VirtuelMuseum. Mi tredje primærkjelde er ei utstillingsanalyse av 3D utstillinga slik den framstår per i dag.

1. Intervju som metode

Eg ynskjer å undersøkje ulike røyndomsforståingar hos prosjektgruppa i VirtuelMuseum, som inneber deira opplevingar, meiningar og forståing av den digitale plattformen og 3D utstillinga. Som metode for å samle inn data som kan gje meg innsikt i kvifor og korleis arbeidsgruppa har konstruert opplevinga, samt lagt til rette for det eg forstår som eit meir eller mindre bestemt fortolkningsrammeverk, nytta eg kvalitative intervju. Til forskjell frå kvantitative intervju, som fokuserer på å samle inn målbare data og statistikk, nyttast kvalitative intervju for å få ei djupare forståing av deltakarens subjektive oppfatningar,

erfaringar og meiningar (Bryman, 2016, s. 474-375). Ved å nytte kvalitative intervju kom eg tettare inn på materialet eg skulle undersøkje og fekk innsikt i aktørane sine perspektiv og røyndomsforståing av det digitale produktet, både teknologien og innhaldet.

Eg valde å intervju prosjektleiar frå MiA, Joanna Iranowska, og prosjektleiar frå KulturIT, Trond Ivar Hensgaard. Dette fordi dei har vore dei leiande aktørane i prosjektet gjennom heile prosessen, og har stått i front for dei fleste avgjersler. Målet mitt med intervjuet var å kartlegge deira utviklingsstrategi, bakgrunn for- og mål med dei ulike grepa i utstillinga knytt til innhald, design og teknologi. Eg ynskjer å inkludera begge partar sitt perspektiv, som representantar frå to ulike fagfelt, for eit meir nyansert bilete av korleis både museumssektoren og IT-sektoren forstår det digitale produktet, samt korleis MiA og KulturIT har samarbeida og forhandla seg fram til eit produkt som tilfredsstillar begge partar.

Eg utforma to intervjuguidar med rundt 15 spørsmål. Delar av spørsmåla var felles for dei begge - retta mot korleis dei forholdt seg til brukarundersøkingar, korleis dei opplevde samarbeidet i prosjektgruppa, og utfordringar undervegs. Eg retta også nokre av spørsmåla mot målsetjingane beskrive i prosjektsøknaden til DNB stiftelsen, som eg gjennom praksis hos MiA forsto at hadde fungert som eit felles rammeverk og haldepunkt for alle i prosjektgruppa. Søknaden fungerte dermed i praksis som ei prosjektbeskriving for VirtueItMuseum, og eg valde difor også å inkludere prosjektsøknaden som del av mitt empiriske materiale i oppgåva for å tilføre kontekst til produksjonsperspektivet. Delar av spørsmåla i intervjuguiden er skreddarsydd til dei to prosjektleiarane sine ulike ansvarsområde – aktørar frå MiA hadde primært ansvar for innhaldsproduksjon, og aktørar frå KulturIT for teknologisk utvikling.

Då eg skulle utforme intervjuguiden var eg på førehand, basert på egne erfaringar i praksis hos MiA, bevisst på at MiA og KulturIT, som to ulike aktørar, hadde litt ulike prioriteringar og visjonar fram mot den første lanseringa av VirtueItMuseum. Eg var sjølv involvert i prosjektgruppa, der det stadig var forhandlingar om kva prioriteringar som skulle kome i første rekke fram mot lanseringsdatoen. Eittersom eg såg forholdet mellom dei to aktørane som relevant for å forstå korleis prosjektet slik det er i dag, delvis er eit produkt av denne forhandlingsprosessen, måtte eg tenkje over korleis eg skulle utforme spørsmåla utan å oppfattast som normativ. Eg var bevisst på mi eiga rolle som tidlegare praksisstudent hos MiA, og at eg truleg var farga av institusjonens perspektiv og prioriteringar. Eg opplevde tidvis å bli frustrert over KulturIT sine prioriteringar gjennom praksisperioden, då eg ikkje hadde innsikt i deira perspektiv. Eg såg nok litt for einsidig på prosjektet, noko eg aktivt prøvde å unngå i utforminga av intervjuguiden. Likevel var det vanskeleg å innta ein heilt objektiv posisjon mellom dei to fagfelte ettersom mine egne perspektiv og vinkling på

oppgåva naturlegvis var forma av mitt eige fagfelt; museologi og kulturarvstudier. Målet mitt var ikkje å validere samarbeidsprosessen eller å teste deltakarane opp mot prosjektbeskrivingas lovnadar, men ganske enkelt å forstå kva som ligg bak dei ulike vala som vart teke undervegs fram til lanseringsprodukt.

Intervjua

Etter klarsignal frå NSD- Norsk Senter for forskningsdata, sette eg i gang med å avtale intervju. Eg sendte deltakarane samtykkeerklæring nokre dagar i forkant. Dei vart her informert om at dei vil kome til å kjennast att i publikasjonen gjennom personopplysningar som namn, stillingstittel og arbeidsplass. Eg såg det relevant og nødvendig å inkludere desse opplysningane i oppgåva for at lesaren skal forstå validitet av sitata brukt i oppgåva. Informantane samtykka til bruk av lydopptak, noko som gav ein meir naturleg ein-til-ein samtale, der eg kunne fullt ut fokusere på interaksjonen. Augekontakt og kroppsspråk er ein viktig del av kommunikasjonsprosessen, og forsvinn dersom ein sit med nasa ned i notatblokka.

Sjølv om eg hadde førebudd ein fullstendig intervjuguide, fungerte dette i praksis som eit semistrukturert intervju, då eg brukte intervjuguiden meir som ei sjekklister. Ein semistrukturert intervjuguide er utforma slik at delar av spørsmåla er førehandsdefinert og utgjer eit rammeverk av dei viktigaste temaa ein skal undersøkje, men intervjuet er likevel fleksibelt og opnar for å stille utforskande oppfølgingsspørsmål basert på deltakarens svar (Bryman, 2016, s.201). Dette førte til ein organisk samtale og opna opp for å stille oppfølgingsspørsmål. Begge intervjua varte i overkant av ein time, og eg brukte om lag tre heile arbeidsdagar til å transkribere dataa frå ord til tekst. Då eg innsåg at dette var eit omfattande materiale som ville bli veldig tidkrevjande å transkribere, valde eg å forenkle transkripsjonen, ved å utelate detaljar som pausar, fyllord, interjeksjonar som «hmm» og «tjaa», kremting og gjentakingar. Val av transkripsjonsmetode kjem an på kunnskapsmålet (Kaijser & Öhlander, 2011, s.108). Fordelen med denne metoden er at materialet vert enklare å lesa og då også meir effektivt å kode og analysere. Ulempa er at nyansar i språkbruk kan gå tapt, som igjen kan vise seg å ha relevans for meiningsinnhaldet. Sjølv om eg her valde ein transkripsjonsmetode som utelet detaljar og potensielle nyansar til fordel for lesbarheit og tidssparing, vil eg likevel argumentere for viktigheita av å inkludere nettopp detaljar og nyansar i kontekst av brukarundersøkingane nedanfor. Men til tross for val av denne transkripsjonsmetoden sat eg igjen med eit ganske omfattande materiale på om lag 20 sider til saman. Grunna plassmangel i oppgåva har eg valt å ikkje utdjupe funna her, også fordi det vil bli unødvendig gjentakingar av det som seinare kjem fram i analysen. Dette sett opp

mot intervjuguiden som ligg i vedlegget, vil gje eit representativt inntrykk av relevant innhald og funn.

2. Analyse av brukarundersøkingar – transkripsjon som metode

Skildring av materialet

Eg fekk tilgang til seks videointervju frå ei brukarundersøking gjennomført av MiA i 2021. Her gjennomfører 6 testpersonar i alderen 17-33 år ei undersøking der dei testar ut dei ulike formata og opplevingne i VirtueltMuseum. Dette inkluderer ei 360-graders utstilling av Linderud gård, ein bildeserie om forrige århundres mote frå Niels Juels samling, ein interaktiv artikkel om Juels fototekniske utstyr og ei 3D utstilling med eit utval foto frå hans samling. Opplevingane dei utforska, utanom 360-utstillinga, inngår i same foto-serie kalla «Se meg dypt inn i linsen». Undersøkinga vart utført over Teams, der intervjuar og deltakar kommuniserer digitalt, og deltakaren delar skjerm. Det vart undervegs teke skjermopptak av undersøkinga. Deltakarane blei oppmuntra til å navigere seg rundt i opplevingane og kommentere tankar, refleksjonar og observasjonar undervegs. Ein kan utifrå fleire faktorar som rørslemønster, emosjonell og munnleg respons, sjå på korleis deltakarane interagerer med opplevinga.

Undersøkinga var prega av eit ope fokus, då formålet primært var å la publikum teste ut kva dei likte og ikkje likte av innhald og teknologi, og gje rom for tilbakemeldingar og eventuelle preferansar for neste utkast. Dette utgjorde ein kombinasjon av eit intervju- og observasjonsstudium, der prosjektgruppa var ute etter å observere deltakaranes rørslemønster, samt oppmuntre dei til å setje ord på eigne tankar, refleksjonar og observasjonar. Prosjektleiari og marknadsansvarleg frå MiA utforma ein laus semistrukturert intervjuguide der deltakarane først vart gjevne eit scenario: Dei skulle opptre som seg sjølv, og vart tipsa om VirtueltMuseum gjennom ein bekjent. Oppgåva var forholdsvis enkel: Beskriv det du observerer og erfarer, det finnes ikkje noko feil svar. Dei vart bedne om å finne fram til tre ulike opplevingar som dei fekk utforske fritt. Det vart likevel stilt oppfølgingsspørsmål ved behov, som; Kva er ditt første inntrykk? Kva ser du? Kva legg du merke til og kvifor? Kva tenker du at dette er?

3d utstilling og bildeserie

Både 3D utstillinga og bildeserien viser eit utval av hobbyfotografen Niels Juels samling på ganske ulike måtar. Eg ynskjer primært å ta utgangspunkt i 3D utstillinga «Hobbyfotografens verden», og korleis denne typen kulturarvsoppleving kan forståast, samt korleis ein kan forstå

utstillingsobjekta (fotografia) utifrå eit slikt digitalt format. Eg såg det difor relevant å sjå opplevinga i lys av bildeserien, som også visar eit utval av Juels fotografiar, under tema «Forrige århundres mote». Her blir Nils Juels fotosamling formidla annleis både gjennom val av medium og teknologi, samt organisering av innhald. Dei to opplevingane er utvikla med ulike målgrupper i bakhand – der 3D utstillinga er meir retta mot ei yngre målgruppe, er bildeserien primært er retta mot ei eldre målgruppe. Begge opplevingane er likevel tilrettelagt for å også kunne nå aldersgrupper på tvers av kvarandre. Eg vil i delar av analysen under sette dei to opplevingane opp mot kvarandre for å diskutere korleis fotografiar kan forståast i ulike kontekstar og format, samt diskutere kva perspektiv bildeserien potensielt tilfører opplevinga av 3D utstillinga.



Bilde 1 og 2: Beta-versjon av utstillingsrommet frå den siste brukarundersøkinga

I 3D rommet får deltakarane bevege seg rundt som dei sjølv ynskjer, men blir somme gonger bedt om å gå bort til spesifikke delar og utforske nærmare. 3D utstillinga testguppa tek utgangspunkt i, er ein tidlegare betaversjon av den utstillinga som er publisert på DigitaltMuseum.no, og såg ganske annleis ut enn den noverande versjonen. Rommet bestod på dette tidspunktet av ulike soner og små rom ein kunne utforske nærmare. Det overordna tema for utstillinga var (og er framleis) hobbyfotografen Nils Juels fotosamling, som vitnar om folkelivet i Hurdal for hundre år sidan, i tillegg til eit innblikk i hans fototekniske arbeid. Dette vert i utstillinga formidla gjennom ulike medium og format, og det varierer i kva grad deltakarane responderer og interagerer med dei ulike delane. I undersøkinga beveger deltakarane seg rundt i rommet, ser på fotografiar, les utstillingstekst på veggane, og høyrer på lydfile. I midten av rommet heng ein snurrande globe med ulike fotografi deltakarane kan klikke på for nærmare utforsking. Eg såg umiddelbart på brukarundersøkinga av 3D rommet som eit rikt materiale for analyse, då ein får tydeleg innsyn i opplevinga frå deltakaranes perspektiv, både gjennom munnleg og emosjonell interaksjon – i tillegg til rørslemønster i det digitale rommet. Materialet eignar seg også godt til å trekke ut og analysere ulike konkrete lag av opplevingar som til saman byggjer publikums heilskaplege oppleving.

I bildeserien følger deltakarane same prinsipp ved å utforske, navigere og kommentere undervegs. Serien er ei samling av gruppe- og portrettbilete frå Juels samling, som visar

korleis folk kledde seg i Hurdal og nærområdet på denne tida. Når ein skrollar nedover i serien rullar tekstboksar med kontekst og informasjon over skjermen og fotografiet, før ein kjem til neste bilete. Dette formatet har ein «enklare» teknologi og spelar på færre medium; med kun fotografiar og tekst. Likevel visar brukarundersøkingane at deltakarane finn opplevinga engasjerande, og kommenterer hyppig på motiv og tekstinnhald. Eg har difor valt å inkludere deltakaranes oppleving av bildeserien for å diskutere fotografias materialitet og korleis dei oppleves av publikum, sett i kontekst av 3D utstillinga.

Transkripsjon som metode

Transkripsjon er ifølge Barbro Klein ein viktig del av analyseprosessen, og det er i seg sjølv ei analytisk akt (Klein, referert i Tolgensbakk, 2020b, s.454). Ho forstår transkripsjon som ein metode og eit analytisk verktøy, framfor eit handverk (Klein, referert i Tolgensbakk, 2020b, s.467). Metode for transkripsjon påverkar resultat av analysen. Transkripsjon er også nyttig for å sjå nye mønster og samanhengar i materialet. Dei fleste transkripsjonar fangar berre det verbale språket, og ein mistar gjerne nyansar som tonefall, mimikk, kroppsspråk og kontekst i dialogen mellom intervjuar og deltakar (Nielssen, 2012, s. 47). Då eg tok til å transkribere videointervjua frå brukarundersøkingane, fann eg det relevant å inkludere fleire av desse nyansane. Eg ynskjer blant anna å undersøkje det performative aspektet i publikums møte med det digitale, og korleis primært 3D rommet og utstillingsgjenstandane potensielt kan ha agency¹⁰. For å kunne diskutere dette, inkluderte eg dei nyansane eg hadde til disposisjon i brukarundersøkingane: korleis dei navigerer seg fram digitalt, emosjonelle responsar og mimikk, pausar, nøling og tonefall. Primærkjelda var eit materiale eg ikkje hadde samla inn sjølv, så i motsetning til mine eigne intervju av prosjektleiarane der eg såg på sjølv intervjuet som den viktigaste metoden for innsamling av data, vart det her naturleg å vektlegge transkripsjonsarbeidet i større grad for å hente ut data. Eg sat igjen med ein ganske munnleg transkripsjon, der eg i etterkant kunne gå tilbake til transkripsjonsmaterialet og evna å visualisere situasjonen slik eg såg den i brukarundersøkingane. Klein illustrerer ulike transkripsjonsmetodar brukt på same datamateriale, og kva dei tilfører ei potensiell analyse. Ein av desse kallar ho etnopoetisk transkripsjon (Tolgensbakk, 2020a). Formålet med metoden er å fange nyansar, rytme og flyt i muntlig tale. Ein forsøker med dette å visualisere munnleg tale, noko som tilfører skriven tekst performative kvalitetar (Tolgensbakk, 2020a, s.128). Denne metoden tilførte analysen min viktige aspekt for å underbygge poenga mine. Eg valde difor også å inkludere slike detaljar og nyansar i sitata eg brukte i analysen.

¹⁰ Refererer til at gjenstandar har ei slags verknadskraft (Damsholt & Simonsen, 2009, s.20).

Tolkning av materialet

«I kvalitativ forskning er det avgjerende med ei klar utforming av forsknings spørsmål før oppstart av prosjektet[, men] (...) det er også vanlig at spørsmålene formuleres og omformuleres fram til prosjektet avsluttes» (Fangen & Sellerberg, 2011, s.40). Før eg byrja å transkribere var mi dåverande problemstilling; Kva potensiale har 3D utstillinga «Hobbyfotografens verden» for å skape immersjon? Og korleis spelar fotografiets materialitet inn på dette? Eg hadde ei hypotese om at dataa kunne støtte opp under påstanden om at publikum opplevde immersjon, og at dei blant anna kunne lesast utifrå korleis deltakarane responderer på fotografa i utstillinga. Men i etterkant av transkripsjonen innsåg eg at dette var mindre framtrudande og openberrleg enn det eg først trudde. For det første fann eg det problematisk å foholde meg til immersjon som ein målbar størrelse, då eg forstår det som eit ganske diffust omgrep. I tillegg var det få sitat å finne der deltakarane direkte kommenterte eller responderte emosjonelt på fotografa. Undervegs i transkripsjonsprosessen vart det også stadig tydelegare for meg korleis intervjuarens rolle påverka den sosiale situasjonen. I mange intervjusituasjonar har oppdragsgjevar førehandsbestemte perspektiv og definisjon på kva kunnskap som er relevant og ikkje (Kaijser & Öhlander, 2011, s.74). Eg forstod etterkvart at dette materiale aleine ikkje kunne nyttast til å støtte opp under problemstillinga. Brukarundarundersøkingane må difor forståast som ein konstruert situasjon og delvis leiande, der deltakarane forstår seg sjølve utifrå rolla dei blir gjevne som testpersonar og informant. Deltakarane er også bevisst på at dette er ein midlertidig versjon som skal reviderast, og at deira rolle først og fremst er å hjelpe prosjektgruppa ved å peike på kva som fungerer og kva dei ynskjer seg i ein oppdatert versjon. Materialet kan dermed ikkje gje eit fullt representativt bilete på korleis publikum opplev utstillinga slik den er i dag, ettersom mange endringar har blitt gjort i etterkant. Det er likevel delar av den forrige versjonen som består i dagens versjon, som kan nyttast for å diskutere publikums opplevingsperspektiv.

I staden for å undersøkje i kva grad utstillinga klarar å skape ei immersive oppleving, vil eg heller bruke delar av undersøkinga til å diskutere meir overordna kva type publikumsoppleving den digitale 3D utstillinga gjer. Eg valgte likevell å behalde mitt fokus på fotografiets betydning i digitale opplevingar. I den delen av undersøkinga der deltakarane utforskar bildeserien, vart eg etter å ha transkribert overraska over den tydelig positive munnlege og sensoriske responsen. Det vart tydeleg at opplevinga engasjerte deltakarane, og at det kunne forståast som ei meningsfull publikumsoppleving til tross for eit format med mindre avansert teknologi. Eg vil bruke dette perspektivet i ei seinare diskusjon om kva ei

kvalitativt god kulturarvsoppleving inneber, og korleis fotografiet kan forståast i ulike digitale format.

Materialet i si heilheit gjer også perspektiv på korleis prosjektgruppa har forholdt seg til brukarundersøkingar og publikums tilbakemeldingar gjennom prosessen, noko som igjen fortel mykje om korleis utstillinga i dag har vakse fram og kva premiss som ligg til grunne. Her vil eg også forsøke å avdekke nye og viktige aspekt ved den oppdaterte 3D utstillinga og belyse kva som eventuelt vart nedprioritert mot den publiserte versjonen, samt kva rolle dette potensielt kan spele for publikumsopplevinga slik 3D utstillinga framstår i dag.

Personvern og samtykke

I forkant av undersøkinga skreiv testdeltakarane under på ei samtykkeerklæring, der dei blant anna samtykka til at materialet kan nyttast av MiA og KulturIT i forbindelse med forskning med forbehold om anonymisering av personopplysningar, og at opptaket vert sletta ved prosjektslutt. Eg snakka med praksisveiledaren min, som sto for gjennomføringa av brukarundersøkingane, om korleis eg ville bruke intervjuet i oppgåva mi. Eg fekk bruke dei med forbehold om at eg sette meg inn i retningslinjene for samtykkeskjema, og signerte det. Etersom eg også gjennom praksis hos MiA var medarbeidar i prosjektet, såg praksisrettleiar det som innanfor retningslinjene i samtykkeerklæringa at eg kunne få bruke dei i mi masteroppgåve.

3. Utstillingsanalyse som metode

For å få ei utvida forståing av korleis ulike element spelar saman i den oppdaterte versjonen av 3D utstillinga, vil eg bruke mine egne observasjonar av korleis den framstår i dag. Ved å inkludere dette perspektivet vil eg kunne samanlikne ulike versjonar av utstillinga, samt få ei betre forståing av utviklingsprosessen. I tillegg opnar det opp for fleire nyansar i forståinga av av kva type publikumsoppleving utstillinga gjer. Eg vil knytte delar av Stephanie Mosers rammeverk for utstillingsanalyse (2010) opp mot Gröppel-Wegener & Kidds orientering *creation*. Gröppel-Wegener & Kidd undersøker gjennom denne orienteringa korleis design kjem til uttrykk gjennom opplevinga, og peiker på ulike lag som potensielt bygger eit rom eller stad (space) (2019, s.37). Moser sitt rammeverk kan tilføre ei meir utvida forståing av korleis ulike komponentar som design, stil, arkitektur og organisering av gjenstandar, kan legge føringar for publikumsopplevinga.

Moser forstår på lik linje med Gröppel-Wegener & Kidd dei ulike komponentane som bygger ei oppleving som relasjonelle og kommunikative kategoriar, som produserer mening.

Det er altså summen av dei ulike laga som er vesentlig. Deira analytiske rammeverk «layers of experience» er intensjonelt designa for å passe eit breitt spekter av historieformidlings opplevingar, og klarar ikkje aleine å dekke alle nyanser eg ser på som vesentlege for å forstå opplevinga i lys av ei digital utstilling. Dei opererer med eit breitt sjangerbegrep der forma, med tilhøyrande formreglar, er det vesentlege kommunikative aspektet. Ei slik klassifisering basert på form kan til dømes være film, teater, videospill eller fornøylesparkar (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.26). Moser forstår derimot sjanger utifrå klassifisering basert på tematikk og innhald. Hennar rammeverk og analytiske kategoriar er skreddarsydd for å analysere utstillingsopplevingar, og kan gje utvida perspektiv på korleis 3D utstillinga er forma av museumsinstitusjonelle praksisar. Eg ser på dette som viktige nyansar som kan gje innsikt i kva rammer ein tolkar utstillinga utifrå. Utstillingsanalysen vil i oppgåva mi fungere som eit supplement til delar av Gröppel-Wegener & Kidds rammeverk, og tilbyr viktige perspektiv som eg vil inkludere i diskusjonen om korleis 3D utstillinga vert oppfatta, samt kva rammer som ligg til grunn for publikums oppleving av kulturarven. Avslutningsvis vil eg også bruke materialet frå analysen til å diskutere korleis opplevingane i VirtueelMuseum, forstått som standardiserte malar, potensielt vil kunne forme og påverke korleis andre museum på sikt utformar, organiserer og framstiller sine samlingar og utstillingar. Dette er interessant for å forstå betydninga av VirtueelMuseum posisjonert i eit breiare kulturlandskap.

Eiga rolle, fagleg bakgrunn og etikk

Ettersom eg sjølv har vore involvert i prosessen i utviklinga av innhald i VirtueelMuseum, ser eg det som relevant å inkludere egne perspektiv i oppgåva. Det er utfordringar knytt til det å stå veldig nær eige forskingsfelt, og det gjer det ekstra krevjande å sjå feltet med «nye briller» (Kaijser & Öhlander, 2011, s.125). Eg er bevisst på at utforming av intervjuguide og måten eg les materialet, er forma av egne erfaringar og synspunkt. Min eigen faglege bakgrunn med master i museologi og kulturarvstudiar, og spesialisering innanfor digital kulturarv, har i stor grad vore avgjerande for val av praksisstad og val av oppgåvas tema og problemstilling. Inn i prosessen ved val av problemstilling og empirisk materiale, hadde eg frå før ein del teoretiske fagperspektiv og analytiske nøkkelinngangar i bakhovudet. Då eg først fekk høyre om prosjektet og fekk ei skildring av brukarundersøkingane eg kunne få bruke, hadde eg allereie gjort meg opp nokre tankar om korleis eg kunne knytte ulike teoriar og perspektiv til materialet. Undervegs i praksis fekk eg ny innsikt i problemstillingar som dukka opp undervegs, som påverka oppgåvas retning. I utstillingsanalysen er det også viktig å poengtere at eg ser utstillinga gjennom mi eiga linse, og gjennom mine bakgrunnskunnskapar. Mi

oppleving av utstillinga er difor ikkje representativ for eit autentisk eller «reelt» publikumsperspektiv.

Teori – sentrale omgrep og rammeverk

«Layers of experience» og Immersive storytelling

For å forstå kva type kulturoppleving VirtuelMuseum og «Hobbyfotografens verden» er, vil eg nytte Alke Gröppel Wegener og Jenny Kidd sitt rammeverk «layers of experience», og identifisere dei ulike laga ei oppleving er bygga opp av, samt kva fortolingsrammer dei set for publikum (2019). Rammeverket er utvikla spesielt for å undersøkje det Gröppel-Wegener og Kidd kallar «storytelling experiences», eit vidt omgrep som refererer til ulike måtar å formidle historiar, perspektiv, narrativ eller idear gjennom ulike medium og kontekstar i dagens kulturlandskap (2019, s.21). For å undersøkje ulike lag i ei historieforteljingsoppleving, tek dei utgangspunkt i 4 orienteringar: Participant, process, creation og story. Desse kategoriane består igjen av fleire lag, og dei ulike laga må forståast som delar av ein heilskap der alle komponentane spelar saman. Dersom desse laga passar ilag, kan det skapast ei «immersive» oppleving. «Layers of experience» kan forståast som eit teoretisk rammeverk ettersom det nyttast til å forklare konseptet immersive opplevingar, gjennom bestemte omgrep, forståingar og kontekst. Samtidig fungerer det som eit annalistisk rammeverk ved at det gjer ei metodisk tilnærming til identifisering, kategorisering og struktur av empiri. Eg vil bruke «layers of experience» som eit teoretisk og metodisk rammeverk i mi eiga oppgåve for å strukturere empirien min gjennom å identifisere dei ulike laga den virtuelle utstillinga er samansett av.

Immersion

Omgrepet «immersion» forståast som eit slags engansjement, som genererast når fleire lag av sanseopplevingar fungerer saman og saumlaust snakkar ilag. Det er altså når opplevingar er multisensoriske, når dei stimulerer fleire sansar samstundes, ein kan oppleve immersion (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.24). Dette kan potensielt oversettes til «ei oppslukande oppleving». Du har kanskje kjend på ei slik oppslukande oppleving om du ser ein spennande film på kino. Du lever deg heilt inn i den, den vekker kjensler, og plutsleg er den over. Kanskje du gløymde tid og stad i eit augneblikk? I følge Gröppel-Wegener og Kidd er dette subjektive kjensler, og rammeverket forklarar oss kvifor det for nokre kan verke oppslukande og for andre ikkje (2019, s.26).

I Kristiansen et.al sin forskningsbaserte antologi om eventledelse, skriv Elvekrok & Gulbrandsøy om betydningen av sansar i opplevingsproduksjon, og at sansestimulering i stor grad intensiverer ei oppleving (2019). Likevel er det på generell basis mangel på dokumentasjon på heilskaplege sanseopplevingar, ettersom det er vanskeleg å operasjonalisere subjektive kjensler (Elvekrok & Gulbrandsøy, 2019, s.162). Eg vil difor ikkje gjere noko konkret vurdering av immersion som noko som anten eksisterer eller ikkje i 3D utstillinga «Hobbyfotografens verden» då eg meiner at dette potensielt kan undergrave forståinga av formidlingspotensialet til utstillinga. Omgrepet vil være teoretisk sentralt i undersøkinga av korleis prosjektet posisjonerer seg utifrå dette, forstått som eit ideal i mange digitale kontekstar. Omgrepet i seg sjølv vil ikkje være analytisk sentralt, men eg vil likevel nytte rammeverket «layers of experience» til å undersøkje korleis utstillinga legg rammer for å stimulere ulike sansar i undersøkinga av kva rammeverk som vert lagt for publikum.

Sjanger

Det varierer kor mange lag ulike historieforteljingsopplevingar består av. Ei novelle har ikkje lyd, mens ei lydbok ikkje har noko visuell dimensjon (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.26). Det er ifølge Gröppel-Wegener og Kidd sjangeren som set grenser for dette. Deira definisjon av sjanger er basert på Fiona English si forståing. Sjanger i denne forstand refererer ikkje til kva klassifikasjonar noko knytast til, men sjølve bruken av sjanger som klassifikasjon. Det handlar om kva form ei historieforteljingsoppleving har, kva reglar den svarer til, og kva moglegheiter sjangeren tilbyr (2019, s.25). Sjanger set dermed rammeverk for korleis noko skal produserast og oppfattast. Eksempelvis vil forfattaren av ei novelle følge visse sett med reglar om form og innhald, og lesaren har ei før-forståing av desse reglane og tolkar den igjen utifrå dette rammeverket.

Orienteringar: Participant, process, creation og story

Som nemnd er immersion ei subjektiv oppleving, noko som inneber at brukaren er sjølv med på å forme denne opplevinga (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.29-30). I orienteringa *participant* er motivasjon eit nøkkelord, då kvar einskild har ulike interesser, før-forståingar og motiv for å engasjere seg i ei oppleving. Ein kan også undersøkje korleis publikum går inn i rolla som forbrukar; korleis ein får tilgang til materialet, innanfor kva tidsrammer ein engasjerer seg i det, og kva sosial kontekst ein tolkar det i. (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.31). I orienteringa *process* er det fokus på prosessen der ei oppleving blir konstruert, rolla og identiteten til aktør(en/ane) som står bak konstruksjonen, og deira vurderingar, perspektiv og idear i vala som er teke (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.33). I orienteringa *creation*

fokuserer Wegener & Kidd på kva tema som settast i relasjon til kvarandre, dei ulike laga som bygger eit rom (fysiske, virtuelle eller kombinert), korleis dei potensielt relaterer til stadar og andre rom, samt korleis sansane våre blir aktivert i møtet med dette (2019, s.37). I kva grad lukkast avsendar med å synkronisere dei ulike sanseintrykka? Dei tre ovanfor nemnte orienteringane utgjer til saman *story* (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.48). Gjennom denne orienteringa ser Gröppel-Wegener og Kidd meir overordna på immersiv historieforteljing, og opplevingar i ei heilheit. Her utforskar dei følgjande lag; narrativ og bakgrunnshistorie, fortellingas plot og linearitet, karakter og performans (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.49). Det er gjennom denne orienteringa vi ser heilheita i ei samasett oppleving, noko eg vil trekke inn i diskusjonen av heilskapsopplevinga av 3D utstillinga mot slutten av oppgåva.

Digital oppleving

Med denne hyppige teknologiske utviklinga i vi ser i samfunnet i dag, byggjer det seg opp ei forventning om at musea skal følge etter. Teknologi skapar både moglegheiter og utfordringar for musea. Det varierer i kva grad ulike museum i dag brukar digital teknologi gjennom formidling, og dette vert betemt av størrelse, lokalisering, finanisering, og ressursar (Kamariotou et.al, 2021, s.2). Digital teknologi kan tene som middel for å lage museumsopplevingar som er meir publikumsorientert og som inviterer publikum til aktiv deltaking og engasjement rundt samlingar. Brukarvennlige digitale løysingar kan slik bidra til å skape meningsfulle opplevingar gjennom formidling av kulturarv (Pieroux, 2008).

Fleire har likevel kritisert bruken av digitale teknologiar i museet, inkludert museologane Stephen Bury og Elaine Gurian. Omgrepet «interpassivitet» beskriver korleis maskiner tek over for brukaren og delegerer handlingsmønster. Valmoglegheitene teknologien tilbyr, begrensar handlig og kreativitet og gjer dermed brukaren passiv, i følge sosiolog Slavoj Zizek (Brenna, 2016, s.45). Ei anna utfordring for musea er å integrere teknologi som kan skape meningsfulle opplevingar, utan å oppleves som forstyrrende for publikum. Dette meiner Gröppel-Wegener og Kidd at kan skje dersom ulike komponentar ikkje klarar å synkronisere (2019). Digitale utstillinar kan også oppleves som mangelfulle dersom teknologien ikkje er kvalitativt tilstrekkelig og dermed set begresningar for kva ein klarar å oppfatte, slik Hoffman argumenterte for i kontekst av digitaliseringsprosjekt under cornapandemien (2020).

Men kva inneber eigentleg ei oppleving? Omgrepet oppleving definerast innan psykologi som «(...) innholdet av en persons subjektive erfaring, av ytre sansepåvriking (persepsjon), emosjonell tilstand (følelse), tankeprosesser, motivasjon og annet» (Teigen, 2020). Dette inneber at ei oppleving påverkast av både interne og eksterne faktorar. Oppleving, som eit empirisk fenomen og konsept for seg sjølv, fann eg det vanskeleg å finne ein konkret og

konsis definisjon på. Faktum at dette er ei ganske kompleks subjektiv erfaring gjer det difor vanskelig å definere gjennom ei samnemning. Det er nettopp denne kompleksiteten Gröppel-Wegener og Kidd prøver å dekke gjennom å sjå på dei ulike laga ei oppleving potensielt består av. Rammeverket prøvar å identifisere ulike lag som påverkar oss emosjonelt, sensorisk og subjektivt i ei historiefortellingsoppleving.

Innafor fleire disiplinar har det blitt argumentert for at «storytelling» gjennom digitale medium og teknologiar kan skape opplevingar som påverkar oss sensorisk og emosjonelt. Studiar innan digital kulturarv har bland anna udersøkt korleis digitale rom, miljø og gjenstandar kan skape meiningsfulle kulturarvsopplevingar hos publikum (Pierroux, 2008). Sentralt innanfor dette fagfeltet er diskusjonar om betydninga av digitale representasjonar sett opp mot fysiske fenomen, og korleis dette påverkar vår oppleving av autentisitet (Benjamin 1936, Dudley 2010, Jones et.al 2017, Hylland 2017a). Dette heng saman med diskursar som opprettheld eit dikotomisk forhold mellom originalar og kopiar, der kopien vert vurdert som underordna originalen (Hylland, 2017a). I kontekst av digital kulturarv kan dette overførast til eit forhold mellom «det ekte» og det virtuelle, eventuelt det fysiske og digitale. Det rår ei bekymring om at digitalisering av gjenstandar, rom og stadar tek bort materielle kvalitetar ved det, og at det oppleves som sensorisk potent (Edwards, 2010, s. 30). Fleire fagfolk har likevel prøvd å destabilisere denne dikotomien, og argumenterer for at ein kan få meiningsfulle digitale opplevingar ettersom digitale har kvalitetar det fysiske ikkje har. «Forskning på opplevelser viser at sansestimulering har stor betydning både for å intensivere en opplevelse (...) og for å påvirke kundens persepsjon, preferanser og atferd» (Elvekrok & Guldbrandsøy, 2019, s.162). Elizabeth Edwards argumenterer bland anna for at digitale gjenstandar i form av fotografiar, kan ha sensoriske kvalitetar og bringe objektet til live ved å plassere det innanfor nye rammer der det kan fortsette å resonere (2010, s.31).

Museet og opplevingsindustrien

Kulturinstitusjonar og museum har gradvis endra seg frå å bli oppfatta som oppbevaringslager for samlingar, til å bli senter for kunnskap og underhaldning – laga for å tilby ulike opplevingar for publikum (Kamariotou et.al, 2021, s.3). Fokus på å skape gode publikums opplevingar står sentralt i mange fagfelt og disiplinar. Bland anna i turistindustrien, spillindustrien, innan markedsføring og interaksjonsdesign - og ikkje minst kultursektoren; med fokus på å utvikle gode publikumsopplevingar gjennom konsertar, festivalar, teater, kunst- og kulturarvsformidling. Opplevingsindustrien er eit vaksande felt og dette fører til eit auka fokus på korleis ein kan appellere til nye målgrupper. Mossberg og Johansen skriv om markedsføring i opplevingsindustrien, og korleis ulike bransjar og fagfelt kan bruke

storytelling som middel for å skape gode opplevingar og nå ut til eit større «publikum» (2008). Opplevinga av historiar inneber også at forbrukarar eller publikum har ei før-forståing av institusjonen og dens verdiar, og at ein held seg til denne *sjangeren* (forstått utifrå Gröppel-Wegener og Kidds sjangeromgrep). Likevel ser vi fleire og fleire eksempel på museum som beveg seg mot å bli reine opplevingssenter. Eit eksempel på dette er Paradox Museum i Oslo, der publikum får utforske ulike optiske illusjonar gjennom ulike installasjonar og rom. Dette kan potensielt føre til at museumsdiskursen og museum forstått som ein sjanger gradvis blir utvaska.

Deltaking, design og kvalitet

«Den nye museologien» er kjenneteikna av eit auka fokus på museets samfunnsroller, og maktaspekt knytt til museets virksomhet (Vergo, 1989). Dette reflekterast også i ICOMs internasjonale museumsdefinisjon (ICOM, 2023). I stortingsmeldinga «framtidens museum» frå 2009 skal museene bland anna være oppdaterte og ha ei aktiv samfunnsrolle, med eit delmål om å utvikle digital forvaltning og formidling (Hylland, 2017b, s.87). «[Denne samfunnsrolla kan inneber (...) en serie ord som begynner på D: dialog, demokratisering, deltakelse» (Hylland, 2017b, s.86). Nina Simon definerer det ho kallar «The participatory museum» som ein institusjon som bland anna legg til rette for aktiv deltaking og engasjement (2020). Ho argumenterer for at musea bør invitere folk til å engasjere seg som aktive deltakarar, snarare enn passive forbrukarar, og at digitale verktøy og designmønster har eit stort potensiale for å oppnå dette (Simon, 2020).

Innan kunst- og museumsfeltet arbeidast det i aukande grad med det som kallast dialogisk kuratering (dialogic curation), for å engasjere og skape dialog og samhandling mellom publikum og kuratorar (Stuedahl et al, 2021). Liknande metodar vert gjerne kalla co-design og co-production, og har bland anna som intensjon å desentralisere dei tradisjonelle maktrelasjonene, kontroll og ekspertise- mellom forsker og frivillige, profesjonelle og ikkje-profesjonelle (Jones et al., 2017, s.337). Humanistiske perspektiv på digital design forskning har fokusert på å undersøkje korleis det digitale formar kulturelle uttryksmåter og uttryksmiddel (Stuedahl, 2010, s.7). Digitalisering fører til større tilgjenge, men gjer også publikum eller deltakarar moglegheit til å påvirke den (Hylland, 2017a, s.67). Medvirkning er også sentralt i utviklingsprosessen av VirtueelMuseum, då dei let testbrukarar kommentere innhald for optimalisering av opplevinga. Slike digitaliseringsprosjekt som inkluderer publikumsedvirkning gjennom prosessen forståast som ein refleksiv prosess, der utviklarar, eller fagfolk, og publikum påverkar kvarandre gjensidig og bidrar til å forme framstilling av kulturarv gjennom digitale uttryksmiddel.

Ole Marius Hylland skriv at det normative grunnlaget for ein digital kulturarvs- eller museums policy er basert på idear om demokratisering. Gjennom auka tilgjengeliggjering vil dette også kunne redistribuere maktposisjonar ved at ein får større plass til representasjon av mangfold (Hylland, 2017a, s.67). Jenny Kidd skriv i hennar artikkel «Public heritage and the promise of the digital» blant anna om korleis digital teknologi kan auke tilgjengeligheten til kulturarv for eit større publikum, og betydninga av å involvere publikum i desse prosessane (2018). Deltaking i kulturarvsopplevingar vert assosieert kvalitativt gode kulturopplevingar ved at publikum får ta aktivt del i kulturarvs prosessar, som igjen utjevnar maktforhold mellom kuratorar og publikum. Dette gjev publikum igjen moglegheit til å definere kva som kan tilskrivast kulturell verdi (Kidd, 2018). «[Denne] (...) deltakelsesvendingen (..) er den nye veien museumsinstitusjoenen etterspør (den medvirkende, kreative og demokratiske deltakelsen)» (Brenna, 2016, s.40). Demokratisering vert sett på som den største dyd innan kulturarvsdiskursar, og avspeglar kvalitet. Professor i museologi Brita Brenna skriv om korleis deltaking er blitt eit kvalitetsparameter, og påverkar i stor grad korleis musea posisjonerer seg for publikum (2016). Dette påverkar også korleis museene forstår seg sjølv og sine egne produkt.

Det kjem tydelig fram i mitt empiriske materiale at prosjektgruppa i VirtuelMuseum vurderer prosjektet og opplevingane utifrå eit slikt kvalitetsparameteret. Prosjektsøknaden er prega av lovnadar om demokratisering og aktiv deltaking, og i intervjuar med dei to prosjektleiarane vurderer dei produktet til dels utifrå korvidt dei sjølv meiner dei har klart å oppfylle desse kriteria. Deltaking og destabilisering av maktforhold blir sett på som eit ideal, men dette inneber også at museum eller kulturarvsinstitusjonen potensielt mistar grader av autonomi og autoritet. Ein kan argumentere for at dette utfordrar autoriteten som ligg i kjernen av samlingar og utstillingar på museum (Hylland, 2017, s.78a). Kan dette være problematisk?

Museumsinstitusjonen blir sett på som ein viktig aktør for kunnskapsproduksjon med stor verdi for historia, skuledisiplin og evolusjon av idear (Moser, s.22). I museumsinstitusjonar finn ein i dag fagfolk som er spesialisert innan alt frå samlingsforvaltning, historie, design, marknadsføring, formidling og pedagogikk. Det har i medverknadsprosessar og co-creation prosjektet vist seg fruktbart å gje definisjonsmakt til publikum og utjevne maktforhold. Eg vil likevel argumentere for at det finnes fordelar med å oppretthalde ein form for autoritet i museumsinstitusjonar forankra i meir tradisjonelle formidlingsmetodar, då det i min empiri viser seg at dette kan ha positive verknadar for korleis ein forstår kulturarv i digitale museumsutstillingar.

Eg vil også argumentere for at medverknad og deltaking kan forståast på ulike måtar. I boka «Kvalitetsforståelser, Kvalitetsbegrepet i samtidens kunst og kultur», utgitt av kulturrådet, utfordrar Brita Brenna deltakingsomgrepet og peiker på at det er uklart kva kvalitetar som egentlig målast. Er deltaking berre å vera på eit museum, er det aktivt engasjement med digitale teknoloigar, er det medvirkning eller medbestemmelse? (Brenna, 2016, s.37). Deltaking handlar ikkje berre om forhold mellom publikum og fagfolk. Det er i dag eit auka fokus i museumssektoren på å belyse det materielles kvalitetar og potensiale for å skape deltaking (Brenna, 2016, s.50). Den materielle vendinga har ført til ei auka merksemd mot det materielles performative kvalitetar (Brenna, 2016, s.51).

Materialitetsperspektiv

For å forstå korleis desse ulike laga bygger ei oppleving i det digitalte utstillingrommet, er det relevant å undersøkje betydninga av dei digitale utstillingsobjekta frå eit materialitetsperspektiv. Som grunnlag for å undersøkje dette skal eg ta utgangspunkt i Tine Damsholts og Dorthe Gert Simonsens perspektiv på materialitet i boka «Materialiseringer: Nye perspektiv på materiaitet og kulturanalyse» (2009). Deira teori tek utgangspunkt i materialitet som noko prosessuelt, relasjonelt og performativt. Omgrepet *materialiseringer* inneber prosessar og praksisar som over tid har vore relevante og som har forma og skapt dets funksjoner og materielle uttrykk. Det må altså forstås som aktivt og prosessuelt, der meining skapes i den sosiale interaksjonen mellom subjekt og objekt. Omgrepa *agency* og *nærvær* er sentrale for å forstå korleis fysiske og digitale objekt verkar inn på oss, og korleis vi på same måte påverkar dei. «Materialiteter tillegges en form for agency, der tingene kommer oss i møte, og trekker seg tilbake og produserer et nærvær» (Damsholt & Simonsen, 2009, s.20). Hans Ulrich Grumrecht sin «presence theory» peiker på ei slags udefinerbar kraft som oppstår i møtet med eit objekt, der kroppar, gjenstanden, og det sansbare framtrer for oss (Damsholt & Simonsen, 2009, s.20). Ein kan oppleve ulike former for nærvær, utifrå ulike kontekstar det materielle opptre i.

Gjennom desse prosessane, oppstår det relasjonar mellom ulike aktørar som påverkar kvarandre. Deira forståing av materialitet som noko relasjonelt, er inspirert av Aktør-Nettverksteori, der materialitet inngår i mange ulike nettverk som ein aktør blandt mange aktørar (Damsholt & Simonsen, 2009, s.23). Aktørar i denne forståinga kan være både menneskelige og ikkje-menneskelege, som påverkar kvarandre i ulike nettverk av relasjonar.

Materialitetsperspektiv som ser det materielle som noko aktivt og prosessuelt kan bidra til å forstå ikkje bare fysiske – men også digitale utstillingsopplevingar og materielle

utstillingsgjenstandanes (fotografias) relevans i den heilskaplege opplevinga av «Se meg dypt inn i linsen», og 3D utstillinga «hobbyfotografens verden»

Fotografiet som utstillingsgjenstand

Ein kan argumentere for at digitalisering av objekter dematerialiserer dei, og tek bort materielle og sensoriske kvalitetar ved dei. Elizabeth Edwards argumenterer for at dette ikkje nødvendigvis er tilfellet (2010). I boka «Museum materialities - objects, engagements and interpretations» argumenterer Edwards for at fotografiar må sjåast i samanheng med det sosiale og materielle (Edwards, 2010). Sjølv om vi ikkje kan fysisk interagere med digitale fotografiar ved å kjenne på teksturen, lime dei inn i fysiske album, eller ramme dei inn og henge dei på veggen, - kan dei forståast som sosiale objekter som genererer kroppslige affektive responsar. Dette kan til dømes være muntlige diskusjonar om kva ein kan sjå på fotografiet, minner som dukker opp, assosiasjonar ein får til det osv., samt emosjonelle responsar som latter og gråt (Edwards, 2010, s.26). Slik kan fotografiar, også i digitale format, ha agency – i det dei genererer kroppslige responsar.

Ettersom eg i oppgåva blant anna ynskjer å forstå kva type kulturarvsoppleving denne digitale fotoutstillinga gjer, er det relevant å diskutere betydninga av fotografiet i ein slik digital kontekst. Ifølge Elizabeth Edwards har museumspraksis feila i å problematisere fotografiet, og dei har lenge blitt sett på som uproblematiske dokument, direkte fragment av ei forbigått tid (Edwards, 2010, s.21). Edwards argumenterer for at fotografiar har materielle kvaliteter; dei er multisensoriske objekter, som har evna til å framkalle multisensoriske responsar som formar eit emosjonelt engasjement med fortida. Fotografiar kan forståast som performative, i det dei motiverer handlingar og kroppslige responsar (2010, s.21). Den indeksikale kraften til bildene skapar sensorisk og affektivt engasjement, og ein kan difor seie at bilder har agency. (Edwards, 2010, s.25). Fotografiar konstituerar ein av dei mest intense kategoriane av museumsobjekt, idet dei er påtrykte objekter som både er representative, performative og materielle (Edwards, 2010, s.21).

Fotografiet har ifølge tegnteorien til Charles Sanders Peirce, særlegne representerande evner (Robins, 2014) Peirce hevdar at fotografiet er ein hybrid mellom ulike tegnkategoriar. Fotografiar som ikon representerer sitt objekt i form av at det liknar på det det står for. Som indeks er det fysisk forbundet eller påverka av sitt objekt, som eit årsak virknings forhold, der fotografiet er eit produkt av fotoapparatet. Som symbol er fotografiet eit tegn som knyttes i overført betydning til noko anna, td. kan fotografiet være eit symbol på ei bestemt virkelighet det representerer, objektet det avbildar etc. (Robins, 2014, s.4). Som eit slikt komplekst medium er fotografiet eit interessant utgangspunkt for å diskutere det dikotomiske forholdet

mellom «original og kopi», «analog og digital». Kva skjer når fotografiet flyttast til digitale format? Ein kan argumentere for at digitalisering dematerialiserer bilder, då det forhindrar oss i å engasjere oss i objektas materielle natur, og at dei endar opp som sensorisk potente uttrykk. Edwards argumenterar imidlertid for at fotografiet til tross for dematerialisering, klarar å oppretthalde sin eigen integritet ettersom dei er laga for å spres i ulike former og på tvers av medium og dette formar sosiale ynskjer og forventningar til mediet (2010, s.31). Ved å inkludere det fotografiske objektet som ein del av materiellkulturen, endrast relasjonar mellom personar og objekter i ulike kulturelle miljø.

Eg vil diskutere betydinga av digitale utstillingsobjekt i form av historiske fotografiar, sett i ein spesifikk kontekst: i VirtuelMuseum og 3D utstillinga «se meg dypt inn i linsen». Her vil eg undersøke korleis aktive val gjort for å formidle fotografia, korleis dei vert sette i kontekst av andre sanselige sjangrar som lyd, tekst, lys, estetisk og interaktivt design, spelar inn på publikums tolking av fotografia og det dei formidlar, representerer og genererer.

Lagdelt analyse: Eit rammeverk for oppleving og fortolking

I første del av analysen vil eg aktivere empiri frå brukarundersøkinga og mine to intervju, og strukturere dette gjennom dei tre orienteringane *process*, *participant* og *creation* frå Gröppel-Wegener og Kidds rammeverk «Layers of experience». Her vil eg undersøkje både produksjonsperspektiv og publikumperspektiv i forståinga av korleis 3D utstillinga er oppbygd av ulike lag og sjangrar, samt korleis dette dannar eit fortolkningsrammeverk for deltakarane i brukarundersøkinga.

Process

Denne orienteringa tar for seg produksjonsprosessen, og sentrale aktørars rolle i prosessen. Formålet med denne orienteringa er å identifisere val av sjanger og motivasjon for desse vala (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.33). Her skal eg sjå på MiA og KulturIT si rolle i prosessen, kva deira motivasjon for prosjektet var, og korleis dei kom fram til val av genre, innhald og digitale funksjonar i VirtuelMuseum og i 3D utstillinga «Se meg dypt inn i linsen».

Bakgrunn og motivasjon

I Mai 2020 søkte Museene i Akershus, KulturIT, Anno museum og Østfoldmuseene til Sparebankstiftelsen DNB om midlar til prosjektet VirtuelMuseum. «VirtuelMuseum vil bli

etablert som en ny nasjonal formidlingstjeneste for museumssektoren». ¹¹ KulturIT og dei tre pilotmusea posisjonerer prosjektet mot eit breitt kulturlandskap, og har heile vegen arbeida strategisk mot følgande målsetjingar:

«Utviklingsprosjektet og implementering av verktøyet i museene vil gi et nødvendig kompetanseløft for både museene som deltar og andre som velger å ta i bruk løsningen. Det vil bli lagt vekt på både publikumsmedvirkning og medvirkning av museumsansatte for å oppnå et godt resultat både i utforming og innhald»¹²

Demokratisering av kulturarv og samlingar er nøkkelord i prosjektsøknaden, med et stort fokus på medverknad, samt tilgjengeleggjing for både museumsektoren og publikum frå alle landets kantar. VirtuelMuseum er i dag hovudsaklig eit samarbeidsprosjekt mellom KulturIT og Museene i Akershus (oppført som prosjekteigarar og ansvarleg søkar). KulturIT har primært stått for dei teknologiske løysingane og digitale verktøya, samt design. MiA har stått for innhaldsproduksjon og historieformidling, og kome med preferansar og innspel til visuelt uttrykk og interaksjonsdesign. Prosjektleiari i KulturIT Trond Ivar Hensgaard, forklarar at eit slikt tverrfagleg samabaid har vore svært lærerikt og fruktbart, men også tidvis utfordrande; «*Museene som jobber tematisk med sine utstillinger, har sine oppfatninger, og vi som teknisk leverandør har noe annet*» (s.1). Kommunikasjon og fleksibilitet har difor vore avgjerande. Dei har gjennom prosessen vore tilpassingsdyktige ovanfor kvarandre, og prosjektsøknaden har fungert som eit felles rammeverk på tvers av dei to fagfelte. Eg skal vidare sjå nærmare på korleis aktørane i utviklingsprosessen har forholdt seg til ulike problemstillingar, og kva vurderingar dei har teke undervegs i prosessen.

VirtuelMuseum - frå prosjekt til produkt

«Visjonen bak VirtuelMuseum er å skape en formidlingstjeneste som kan formidle ulike medietyper og filformater (film, foto/bilde, tekst, animasjon og gaming) ut fra behov, og som bidrar til medvirkning og samsaping»¹³

I føge prosjektsøknaden var planen å implementere eit breidt spekter av digitale sjangrar og teknologiar i VirtuelMuseum, som VR, AR, 3D modellering av gjenstandar, og koplingar til betalte tenester som digitale kurs og omvisingar etc. Ambisjonane var store, men utfordringar som begrensa tid fram mot lanseringsdatoen og økonomiske ressursar førte til omprioriteringar på fleire område. Hensgaard framhevar viktigheita av å være omstillingsdyktig i slike tverrfaglege samarbeid, spesielt i overgangen frå prosjekt til produkt.

¹¹ Prosjektsøknad, s.8

¹² Prosjektsøknad, s.6

¹³ Prosjektsøknad, s.7

«Utviklingsperioden ble forlenget med formål om å få med flere museer, i tillegg til MiA, som kunne bidra med aktuelle og finansierte utstillinger. Ingen museer meldte sin interesse i denne perioden, seier Hensgaard» (s.10).

Anno museum og Østfoldmuseene hadde ikkje tilstrekkeleg med ressursar til å bidra i den grad dei hadde ynskja i prosjektet, noko som gjorde prosjektet meir økonomisk sårbart og førte til omprioriteringar. Hensgaard forkarar vidare:

«Derfor ble det i styringsgruppen besluttet at VirtuelMuseum skulle inngå som en utvidet opplevelse i DigitaltMuseum. Det vil gi bedre forutsetninger for videreutvikling også etter at prosjektet er avsluttet enn om det hadde blitt lansert som et selvstendig produkt og merkevare» (s.10).

Han presiserer at dette er eit prosjekt under utvikling, og prioritering av tid og ressursar har primært blitt disponert til å lage eit startprodukt som er brukarvennleg både for innhaldproduksjon og publikum, som også legg til rette for vidare utvikling på sikt. Dette er sentrale faktorar for å forstå korleis prosjektet har utvikla seg gjennom prosessen og enda opp slik det framstår i dag. Andre avgjerande faktorar er korleis prosjektgruppa har vektlagt tilbakemeldingar frå testbrukarar heilt frå starten av prosjektet.

Brukermedverking og vurderingar under vegg

Dei overordna måla i prosjektsøknaden for VirtuelMuseum er publikumsmedverking, tilrettelegging for engasjement gjennom interaktive opplevingar, skape rom for læring og deling av ressursar, samt tilgjengeliggjering av museets samlingar. Gjennom ein innsiktsfase og to brukarundersøkingar kartla prosjektgruppa publikums preferansar og forventningar til digital historieformidling, og basert på dette landa dei tre ulike formidlingsformat; Interaktive artiklar og scrollytell (med same layout), 360-graders utstillingar, og 3D rom.

«Vi kjørte jo veldig mange inngående brukertester i en tidlig fase. Og (...) allerede her fikk vi mye input som gjorde at vi måtte forandre på ganske mye i forhold til opprinnelig beskrivelse av prosjektet og resultat av endelig løsning», forklarar Hensgaard (s.3).

3D rom formatet, og utstillinga «Hobbyfotografens verden» har gjennomgått fleire fasar på vegen mot slik den framstår i dag. KulturIT hadde kompetanse og erfaring med liknande format frå tidlegare prosjekter, og gjekk i gong med å lage ulike utkast til 3D opplevingar. Det å lande eit format utifrå ein ganske lite konkret søknadsbeskrivelse, var ganske utfordrande, i følge Hensgaard. Det kom fram i tidlege brukarundersøkingar at det var ganske sprikande ytterpunkt mellom publikums preferansar, der nokre ynskja gaming-inspirerte rom, mens andre ynskja meir verkelegheitsbaserte rom; direkte gjenskapingar av fysiske museumsrom.

Prosjektleiar Iranowska frå MiA, opplevde også denne tidlege fasen då prosjektbeskrivinga skulle konkretiserast, som spesielt utfordrande:

«Det med 3D rom design hadde vi mange lange diskusjoner om. Det var på et punkt vi tenkte; Tar vi egentlig bare med oss alle begrensinger fra virkeligheten ved å bygge et rom med fire vegger? Er dette den beste måten å utnytte affordances til digitale verktøy på?» (s.2).

Det vart i starten sett opp fleire ulike rom som testpersonar fekk prøve ut, der nokre var ganske abstrakte, mens andre var meir verkelegheitsnære. Iranowska fortel at dei mest abstrakte romma, ikkje fell heilt i smak hos publikum under brukarundersøkingane, noko som førte til at ein måtte tenke nytt:

«Jeg tenker at det har skjedd en slags endring i tankegangen hos arbeidsgruppa, når vi fikk vite at publikum ikke ville ha det som et spill, og da forlot vi litt den gameification tankegangen. (...) vi skjønnte at det er mye mer interessant for publikum å utforske eksisterende utstillinger enn å satse på helt fiktive rom. Så det ble en indikator på at dette skal vi gjøre enda mer av» (s.6).

Med [eksisterande utstillingar] refererer Iranowska til 360-graders opplevingane i VirtuelMuseum, som består av panoramabilder som er satt saman som rekonstruksjonar av nokre av MiAs fysiske museumstadar. Tilbakemeldingane i innsiktfasen gav innsikt i publikums forventingar til teknoloig og innhald i eit slikt prosjekt. Ein av testpersonane kommenterte følgande på det generelle inntrykket av dei ulike opplevingane: «*[Det] virker som man ønsker å oppnå veldig mange ting...VR, 3D, og 360 – alt på en gang. Publikum ville vert mer ivrige på at en ting er bra nok, og så kan det komme mer etter hvert*»¹⁴ Det vart tydeleg i innsiktfasen at publikum ikkje forventa ei formidlingsplattform med opplevingar på nivå med nyaste digitale innovasjonar. Sjølv om den yngre målgruppa i større grad hadde eit ynskje om gaming-inspirerte funksjonar, føretrakk dei likevel først og framst eit gjennomarbeida utstillingsformat. Dette tydar også på at publikum heller ikkje forventa at alle teknologiar skal impliserast i alle format.

I den siste brukarundersøkinga, som eg skal sjå nærmare på, ser 3D rommet ganske annleis ut enn det gjer per i dag. Det vart føreteke fleire endringar også i etterkant av denne undersøkinga, basert på publikums tilbakemeldingar. I denne betaversjonen hadde utstillingsrommet eit relativt røyndomsnært visuelt uttrykk, med unntak av ein svevande globe av fotografiar i midten av rommet. Det var utforma som eit stort ope rom, med fleire mindre holrom som ein kunne gå inn i, leia av trapper. Eg spurde dei to prosjektleiarane om dei konkrete endringane som vart føreteke i etterkant av undersøkinga, og kvifor det ser ut som det gjer i dag.

¹⁴ Henta frå internt dokument med kartlegging av hovudfunn frå innsiktfasen

«Det rommet opplevdes som lite effektivt å navigere i, fordi det var såpass mange kriker og kroker, at man ikke fikk utnyttet plassen. Man brukte mer tid på å navigere seg rundt enn verdien av å faktisk oppleve en gjenstand», forklarer Hensgaard (s.5).

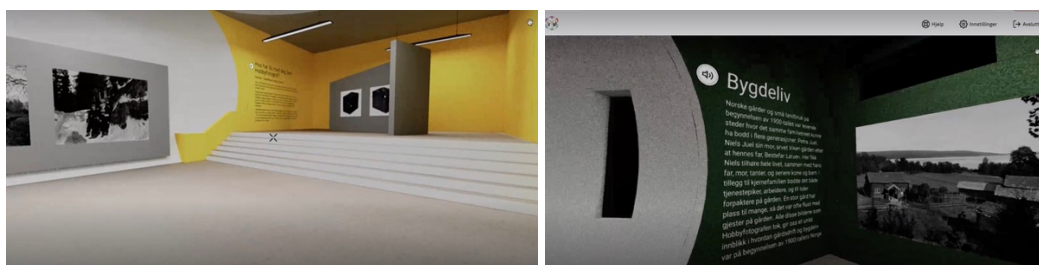


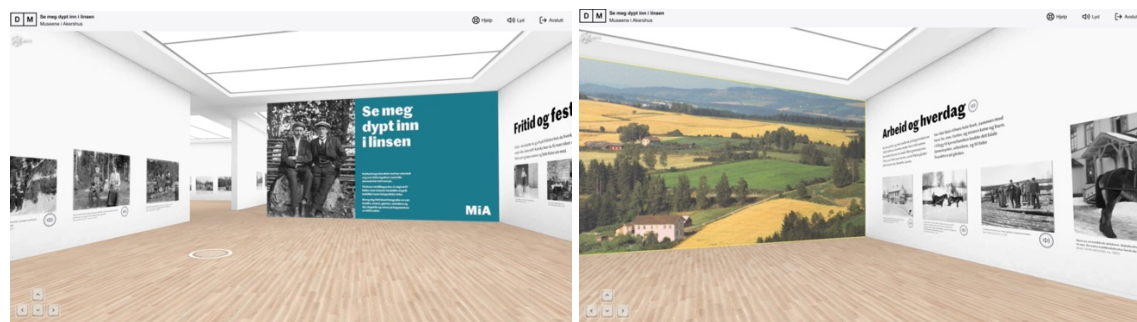
Foto 3 og 4: Beta-versjon av utstillingsrommet frå den siste brukarundersøkinga

Han fortel at fleire i testgruppa sakna eit meir oversiktleg og ope rom. Teknologien og romdesignet vart til dels opplevd som ein forstyrrende faktor, som overskugga innhaldet.

Iranowska utdjuvar dette:

«Vi fikk veldig tydelige tilbakemeldinger på at rommet var for mørkt, så folk ønsket seg et lysere og større rom. De ønsket seg også funksjoner i forhold til forstørrelse av bilder. Vi satset enda mer på lydfiler, da dette var noe folk satte pris på» (s.3).

3D utstillinga «Hobbyfotografens verden» fekk i etterkant av den siste brukarundersøkinga ein ganske annleis utstillingsstil, som likna meir på eit klassisk utstillingsrom. Rommet slik det framstår i dag, er prega av ei lys og open atmosfære, med tilsynelatande lite forstyrrende visuelle faktorar. Hensgaard seier at han er bevisst på at denne nye romkomposisjonen kanskje for nokon kan oppleves som kjedelig å navigere i, men at val av stil også er eit bevisst grep for at alle museum som tek i bruk VirtuelMuseum på sikt, vil få best mogleg forutsetningar til å bygge eige innhald og få utbytte av større delar av rommet.

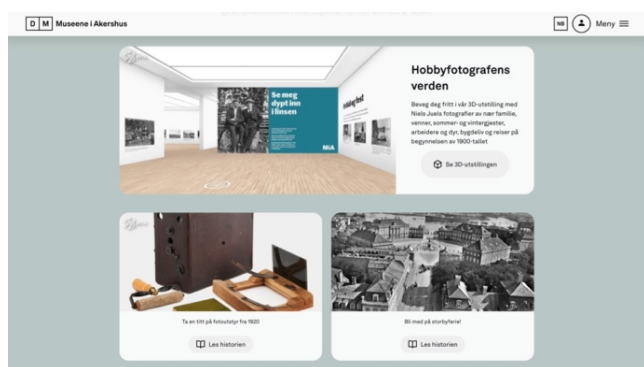


Bilde 5 og 6: 3D utstillinga slik den framstår i dag

Navigasjon og målgrupper

VirtuelMuseum skal tilby ulike opplevingar gjennom ulike medium og sjangrar, primært retta mot målgruppa 18-30 år, men det har også blitt tilrettelagt for å nå publikum utover dette, fortel Iranowska (s.4). Ei «eldre» målgruppe vart inkludert i innsiktsfasen og den første brukarundersøkinga. Dette har også vore med på å påverke val av medium og teknologiske grep i VirtuelMuseum. «Vi har laget en løsning som skal treffe brukermasser med helt ulike

ønsker, utifra hvordan man vil oppleve en digital utstilling», forklarer Hensgaard (s.4). Han legg til at det kom tydelig fram i dei tidlege undersøkingane at den yngre primært intenderte målgruppa foretrakk å bli underheldt, mens dei i alderen 40-65 foretrakk å kunne lese seg opp på faktainformasjon om ulike gjenstandar, personar og historie, framfor å bruke tid på å bli kjend med teknologiar og navigere seg rundt. Hensgaard presiserer at scrollytells og bildeseriar er meir tilrettelagt for den eldre målgruppa, mens 3D rommet primært er retta mot målgruppa 18-30 år (s.4).



Bilde 7: «Se meg dypt inn i linsen» - Niels Juels fotosamling formidla gjennom ulike format



Bilde 8: Bildeserie om forrige århundres mote

«Tanken var å ha litt av samme innhold i de ulike formatene. Så vi tenkte at dette var en styrke i prosjektet, at det kan formidles gjennom ulike formater», seier Iranowska (s.6). Dette handlar om publikums erfaring av mediebruk og teknologi. For den yngre målgruppa verka navigasjon i 3D rom intuitivt og lett å sette seg inn i, mens det for den eldre målgruppa verka knotete og vanskelig å handtere. I den siste brukarundersøkinga foretrakk alle testpersonane navigasjonsmetodar dei allereie var kjend med frå før. «For meg så gir det mye mer mening å utforske en sånn space med å bevege meg med piltaster, slik jeg er vant med» (deltakar 3). I 3D rommet utvikla KulturIT eit navigasjonsverktøy som kan minne om Google street view, som mange i målgruppa 18-30 på førehand hadde erfaring med, i tillegg til ein spill-inspirert navigasjonsform med piltastar og mus for dei som hadde erfaring med PC-spill. Desse navigeringsfunksjonane vart også vidareført i dagens versjon av 3D utstillinga. Bildeseriane og scrollytell behaldt den almennkjendte og standardiserte scrolle-navigeringa, basert på positive tilbakemeldingar frå testgruppene gjennom heile prosessen.

«Wow-effekt»

«Oppgaven vi fikk fra prosjekteier var at vi skulle lage utstillinger med «wow-effekt», men også med lav terskel og et verktøy som blir lett å ta i bruk av andre museer», forklarer Iranowska (s.3).

Formidling av utstillingsobjekta (fotografia) har frå starten av vore hovudprioriteringa frå MiA si side, samt å lage engasjerande opplevingar for publikum rundt fotosamlingar. Gjennom eit utval av ulike komponentar av innhald og teknologi skal opplevingane føre til engasjement og lærelyst. «*Det handler om å skape opplevelser på en måte som fanger dem gir dem nyskjerrighet, spenning - andre måter å oppleve ting på og kanskje lære på*», seier Hensgaard (s.3). Det er gjort bevisste val av sjangar i 3D rommet ved å kontekstualisere fotografia med tekst, lyd, videoklipp og visuelt design. Gjennom denne kombinasjonen av ulike sjangrar vert fotografia sette i nye lys, og skal fortelje publikum om Hurdals kulturhistorie og hobbyfotografens verden.

Ifølge Gröppel-Wegener & Kidd er det nettopp dette samspelet mellom ulike lag, som har postensiale til å skape immersion (2019). Immersion vert ikkje konkret nevnt som ei målsetting i prosjektsøknaden. Gjennom intervju med dei to prosjektleiarane blir det også tydelig at dette ikkje er eit omgrep dei har direkte teke stilling til. Eg spurde Hensgaard om hans tankar om kva postensiale 3D utstillinga har for å skape immersion. Han hadde sine tvil om at den framsto slik per idag, men synes likevel den har postensiale: «*Jeg tror det er et stort postensiale, fordi den er jo tilrettelagt for å kunne fungere på VR*» (s.9). Han assosierar immersion med VR teknologi, og noko som i eit framtidsperspektiv er ynskja, men er likevel skeptisk til bruken av den i VirtueeltMuseum i første omgang:

«[VR] er jo en teknologi som har vert med lenge, men vi vurderer jo egentlig den med litt skepsis fortsatt, fordi det er en litt tungvint måte å få en utvida opplevelse, da vi tenker at de aller fleste gidder kanskje sjelden å ta på seg VR briller i en sånn type kontekst» (s.9).

Han understreker også at immersion ikkje aleine kan leggest på teknologien, slik folk ofte har ein tendens til å tenke, men at innhald er like viktig som teknologi for å skape immersive opplevingar:

«Jeg tror ikke at verken teknologien alene eller innholdet alene vil løse det hver for seg, de må ha et samspill. Et samspill i form av at kontekst i en utstilling kan forsterkes ved bruk av ulike typer teknologi, som for eksempel VR (s.9).

Ved eit slikt samspel kan ein altså i følge Hensgaard skape noko tilsvarande immersive opplevingar, som han har tru på at ein kan oppnå på sikt, men som kanskje ikkje er tilstrekkelig slik utstillinga framstår per i dag. Som nemnd skal eg ikkje føreta noko vurdering av i kva grad utstillinga er immersive eller ikkje, då det å bli totalt oppslukt heller ikkje er noko direkte overordna mål for VirtueeltMuseum prosjektet. Eg vil likevel vidare undersøkje korleis teknologien og innhaldet kan legge rammer for å skape engasjement og potensielt ein slik «wow- effekt» som også beskrives i prosjektsøknaden. Sansestimulering har i følge forskning vist seg å ha stor betydning for å intensivere ei oppleving (Elvekrok &

Guldbrandsøy, 2019, s.162), og ulike lag av opplevingar som vert teke gjennom produksjonsprosessen forståast som bevisste val og grep for å stimulere ulike sansar hos publikum. Sjølv om det er vanskeleg å måle subjektive heiltalige sanseopplevingar, er det likevel interessant å løfte fram deira reaksjonar på dei ulike delane av utstillinga, også for å forstå kva type kulturarvsoppleving dette er. Brukarundersøkingane kan gje indikasjonar på korleis deltakarane interagerer med opplevinga ved å ta utgangspunkt i affektive responsar på teknologi og innhald. Men dette krev ei utvida forståing av deltakaranes rolle og motivasjon.

Participant

Denne orienteringa ser på korleis publikum interagerer med ei oppleving. Dette inneber korleis dei navigerer seg rundt, betydninga av deira rolle som deltakarar, deira motivasjon for å interagere - og korleis dei potensielt interagerer (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.29). Her vil eg primært sjå på den siste brukarundersøkinga, der seks testpersonar deler skjerm over Teams mens dei navigerer seg rundt i utstillinga og beskriv kva dei opplev undervegs.

Deltakaranes rolle, motivasjon og agency

Gröppel-Wegener & Kidd diskuterer korleis ulike omgrep for konsumentar av kulturopplevingar impliserer grader av deltaking. I museumssamanheng nyttast ofte «publikum» eller «besøkarar» for å beskrive menneskeleg interaksjon med fysiske museumsutstillingar. Dei impliserer begge ei meir passiv tilnærming til slike opplevingar. «Deltakar» foreslår derimot ei meir aktiv tilnærming, og der ein sjølv er med å forme ei oppleving (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.29). Etersom prosjektet har lagt stor vekt på tilbakemeldingar frå målgruppa gjennom heile utviklingsprosessen, og gjennomført fleire rundar med kartlegging og brukarundersøkingar, vil eg heretter referere til kvar eiskild i testgruppa som deltakarar. Prosjektgruppa i VirtueItMuseum har gitt dei utvalde test-brukarane agency til å definere behov og ynskjer på vegne av heile målgruppa, og har gjennomført ulike typar kvalitative brukarundersøkingar. Deltakarane blir på denne måten ståande som representantar for framtidige brukarar. Deltakarane i innsiktsfasen og i den første brukarundersøkinga har hatt mykje å seie for val av meir overordna funksjonar, som format og navigasjon. Deltakarane i den siste brukarundersøkinga, som vi skal sjå nermare på her, får agency til å peike på konkrete detaljar som stil, fargar og design, samt teknologi og innhald, og korleis dei fungerer saman. Denne gruppa får siste ord fram mot den publiserte versjonen.

Som nemnd i metodekapitelet er deltakaranes rolle i den siste brukarundersøkinga prega av vissheita om at dei blir observert og at deira oppgåve er å kommentere og gje

tilbakemeldingar for vidare utvikling av produktet. Dei blir leia i riktig retning dersom dei sporar av, gløymer å kommentere eller står for lenge på ein stad. Situasjonen er også prega av tidsavgrensing, ved at dei skal rekke gjennom tre ulike format innan dei 60 minutta dei har til disposisjon. Dette kan difor ikkje forståst som ein autentisk interaksjon, og motivasjonen er ikkje subjektiv, slik den ville vore for ein «reell» besøkjar. Rolla dei blir gjevne forstyrarar også til dels potensielle autentiske begevelsar og påverkar publikumsopplevinga. Likevel finn eg det interessant å sjå på korleis deltakarane interagerer og responderer på rammeverket som er lagt av prosjektgruppa for tolking og interaksjon. I tillegg korleis deltakarane utifrå sin posisjon, og makt til å definere på vegne av framtidige brukarar, interagerer og responderer på innhald og teknologi - som ein reflektiv og dynamisk prosess, der utviklarar og publikum påverkar kvarandre gjensidig.

Interaksjon og respons i 3D utstillinga

I førre beta-versjon av 3D rommet varierer det kva grad deltakarane interagerer dei ulike delane, og kva responsar det vekker hos den enkelte deltakar i brukarundersøkinga. Ettersom teknologien og det digitale formatet set avgrensingar for fysisk interaksjon, vil eg ein ta utgangspunkt i kva deltakarane uttrykker med ord og emosjonelle responsar, samt korleis dei beveger seg i det digitale rommet. Det å sjå på korleis deltakarane reagerer på ulike delar av utstillinga, kan gje implikasjonar på kor vidt deltakarane blir engasjert eller opplev noko tilnerma denne «wow-effekten».

Noko av det som skil den digitale opplevinga frå ei fysisk museumsoppleving, er at besøkaren er aleine i rommet. «På et vanlig museum så følger man ofte strømmen, enten prøve å finne ut om kuratoren har planlagt noen rekkefølge, eller så går man der det ikke er noen andre mennesker» (deltakar 5). Det blir lagt lite føringar for rørslemønster i utstillinga, og det er framtrudande at fleire av deltakarane har eit behov for å skaffe seg oversikt og rammer for bevegelse før dei begynner å utforske innhald. «Mitt første instinkt er å sjekke desse trappene (går bort til eit av dei små romma). Jeg er interessert i å sjekke hvor ting stopper (...)» (deltakar 5). Den snurrande foto-globen i midten av rommet er eit blikkfang. Likevel er det berre deltakar 2 som umiddelbart går bort til den for å utforske; «Denne har jeg lyst til å finne ut hvordan fungerer (vri og snur på den). Interessant at du kan flytte på den sånn.. Ååå, man kan zoome inn også (verkar engasjert)». Fleire likar globen, til tross for manglar om funksjonar som å kunne bla seg gjennom bildene i ein bildeseriefunksjon. «Her savner jeg muligheten til å trykke videre til neste bilde med en pil (...). På museum kunne man jo bare flyttet blikket (...)» (deltakar 3). Ein annan deltakar seier; «Savner info til hvert bilde. Bare en liten tekst... Men jeg likte globen veldig godt. Hva man klikker på er veldig villkårlig.

Men det er litt vanskelig å klikke på de på toppen. Jeg synes likevel det er gøy at man kan velge tilfeldig» (deltakar 6). Deltakar 5 synes derimot globen verkar forstyrrende for opplevinga; *«En del av meg hadde kanskje tenkt at den står litt i veien når man gjerne vil klikke seg litt rundt først»*.

Generelt verkar det ganske uvilkårleg kva delar deltakarane utforskar først. Det som derimot er framtrekkande er at dei fleste finn delen med fototeknisk utstyr og bildene av dei gamle kamera til Juel spesielt interessant, og disponerer ein del tid her.

«Men det er spennede, nå lurer jeg på hva dette er...(klikkar på bildet av fotoapparatet) Okei, dette må jo være et fotoapparat eller noe, ser det ut som? Skal vi se...(kikker på veggteksten) Ja! (smiler) Okei, fint. Vi får høre da... (klikker på lydfila)» (deltakar 5).

Moglegheita til å nytte fleire ulike medium samtidig verkar å engasjere deltakarane. Likevel strevar fleire deltakarar med å finne riktig posisjon for å få oversikt over tekst, bilde og lyd samstundes. Fleire uttrykkar eit ønske om eit oversiktspunkt på golvet;

«Hvis man kunne hatt en knapp på gulvet slik at man blir plassert litt lenger bak slik at man får oversikt over både tekst, bilde og lyd i samme skjerm, slik at jeg føler at jeg virkelig står og ser på det, hadde det gitt litt mer oversiktlig inntrykk av det. Jeg skjønner at det kanskje ødelegger litt av den 3D dynamikken, men for mange er det kanskje greit å ha». (deltakar 3).

Interaksjonen er også prega av tekniske funksjonar som ikkje enda er på plass i utstillinga. *«Åå, det her er gamle kamera. Det står vel mer om her tipper jeg. Jeg prøver lyden... Ojj... (Havnar plutselig på utsida av rommet, kjem seg ikkje inn igjen. Går heilt ut av opplevinga, og inn igjen. Befinner seg på startpunktet igjen)»* (deltakar 2).

Lydfilene er implimentert med ein lyddusj-funksjon, og det verkar som at deltakarane set pris på dette; *«Likte at det var lyddusj, at det varierer fra hvor man står. Pleier ikke å høre så mye på tekst i utstillinger, men synes det var fint at det er mulighet her. For folk med dysleksi, barn, og andre»* (deltakar 6). Men også dette er prega av tekniske komplikasjonar:

«Jeg hører ingenting.. (går nærmere). Ja, nå hører jeg det. Akkurat sånn jeg står nå så fungerer det veldig godt med at jeg kan høre og lese samtidig. Men om jeg prøver å komme enda nærmere tror jeg det blir vanskelig» (deltakar 1).

Kluss og komplikasjonar med navigasjonen og teknologiske funksjonar i 3D utstillinga ser ut til å overskygge fokuset på fotografa og kva dei intensjonelt skal formidle. Og dei responsane som til ei viss grad svarar til fotografa innhald, er prega av ganske generelle kommentarar og observasjonar som: *«Kult kamera! Veldig gøy (ler litt)»* (deltakar 1). Dette gjer det dermed vanskelig å diskutere i kva grad utstillingsobjekta (fotografa) i seg sjølv potensielt er med å bidra til skape engasjement og emosjonell respons i 3D utstillinga. Eg vil difor sjå på interaksjon og respons hos deltakarane i empirien frå eit av dei andre

formidlingsformata; bildeserie, til å diskutere ytterlegare kva formidlingspotensiale digitale fotografi kan ha i ein liknande kontekst. I dette formatet er det nemleg tydeleg at deltakarane fokuserer meir på sjølve innhaldet i fotografia.

«Meir som ei museumsoppleving»

Deltakarane blir mot slutten av undersøkinga spurt om deira generelle oppleving av 3D utstillinga. Her er tilbakemeldingane generelt ganske positive, og fleire er positivt overraska over formatet; *«Jeg var redd for at opplevelsen skulle være mye mer flat enn det den er»* (deltakar 2). *«(...) i alle fall fra et sånt skoleperspektiv, og egentlig for meg selv også - så er det mye mer engasjerede å klikke litt rundt og gjøre det liksom på egen hånd. Litt mer som et ordentlig fysisk museum da»* (deltakar 4). Fleire deltakarar dreg parallellar til ei fysisk museumsoppleving. Deltakar 1, kommenter følgande på spørsmålet om kva deira generelle inntrykk av 3D rommet er: *«Veldig positiv! Det er litt som å være i et museum. Man får gått rundt, opplevd, lese, høre. Liker konseptet veldig godt. Synes det var veldig greit og oversiktlig»*. Deltakar 5 kommenterer tilsvarande; *«Bra, det er jo mer som man er vant til å være i et faktisk museum, åpenbart. Mer enn å bare se en nettside med bilder da. Så det ligner mye mer på en vanlig museumsopplevelse»*. Det er tydelig at deltakarane assosierer den kvalitativt gode kulturarvsopplevinga med ei fysisk museumsoppleving. At museum gjenspeglar ein form for kvalitet.

Interaksjon og respons i bildeserie

I dette formatet kommenterer og reagerer deltakarane ganske eksplisitt på fotografia; på motivet og korleis dei opplev det. Her finn deltakarane intuitivt ut korleis dei skal navigere, ved å scrolle nedover. Mens dei scollar dukkar det opp ulike fotografi, og tekstboksar som rullar over skjermen samstundes. *«Liker denne scrollefunksjonen. Minner om VG sine stories eller interaktive artikler»* (deltakar 4). *«Føler det er enklere med scrollefunksjonen enn å måtte trykke seg fra bilde til bilde»* (deltakar 3). Ein deltakar synes likevel det ville vore meir naturleg å scrolle slik at innhaldet kjem horisontalt, basert på erfaringar med Power Point framvisning: *«Jeg er mest vant til å scrolle fra side til side, i stedet for at det går nedover»* (deltakar 1).

I bildeserien har MiA valgt ut ei samling av fotografiar som skal illustrere ulike klesstilar, tekstil og mønster hos innbyggjarar og sommargjester i Hurdal. Bildeserien er lett fordøyelig, med eit utval sjarmerande og personlege portrettfotografiar. Fotografia ser ut til å engasjere deltakarane, og fleire etterspør ytterligare kontekst, som namn på dei avbilda og kven dei var.

Deltakarane har på førehand forventningar og før-forståingar om korleis historiske fotografiar ser ut. For deltakar 2 strida fotografia mot forventningar til denne typen fotografiar;

«(...) (scrollar til neste bilde) Første intrykket er at dette ser ut som et bilde som kunne bli tatt nå, selv om det er 100 år siden. (...) Man forventer ikke å se dette bilde om man tenker at det skal være for 100 år siden (smiler)».

Deltakar 5, identifiserer derimot typiske karakteristikkar med historiske foto:

«Og så er det jo veldig gøy med sånne gamle fotografier - for de er ikke så vant med å posere, og det er ofte at de ikke smiler. Og hun ene står med øynene igjen og ser litt streng ut, og hun jenta ser litt skeptisk ut (ler). Det er kult den kontakten som skapes mellom disse tre».

Sjølv om deltakaranes interaksjon er prega av litt overflatisk utforsking av opplevinga, verkar det som fotografia med tilhøyrande tekst engasjerer; «*Fantastisk hatt (verker engasjert). (Får opp ein tekst som forklarar litt om mote) Det er jo fint med en kontekst og et slags narrativ når en skal se flere bilder*» (deltakar 4).

Teksten til fotografia er først og fremst korte, beskrivande og underholdande, der nokre av tekstboksane inkluderer kulturhistorisk kontekst. «*Morsom tekst, som forklarar om denne kvinnen, Mina (smiler)*» (deltakar 2). «*Det er riktig mengde info til bildene, og så likte jeg at teksten ikke er for akademisk. Den er noe de fleste kan forstå; fortellende...og nærmer seg nesten litt skjønnlitteratur på noen her*» (deltakar 3).

Det verkar som deltakarane set pris på at teksten ikkje er for lang og krev for mykje merksemd; «*Jeg synes det er veldig fint at det er lite nok tekst til at hovedfokuset er bildet (...). Hadde det vært mye tekst hadde man gitt opp kanskje etter de tre første bildene*» (deltakar 3). Formatet legg til rette for at deltakarane kan velge kor lenge dei vil sjå på fotografia før dei scollar vidare for å få opp tilhøyrande tekst, noko fleire av deltakarane tilsynelatande set pris på; «*Jeg synes det er veldig fint at det er lite nok tekst til at hovedfokuset er bildet, at det er en samling med bilder. Hadde det vært mye tekst så hadde man gitt opp kanskje etter de 3 første bildene*» (deltakar 4).

«Det er oversiktlig med bilde i fokus, det er det som tar opp hele ramma her, og at man kan se bilde i sin helhet før man får en forklaringstekst. Og jeg som er opptatt av tolkning og undervisning, synes det er fint at man kan gjøre seg opp en egen mening, og så få en forklaring av konteksten her.» (deltakar 5).

Creation

Denne orienteringa ser primært på design, og korleis dette kjem til uttrykk gjennom opplevinga. Her ser ein på ulike lag av emner og tema, lag som bygger opp rom/stad, og korleis dei spelar på ulike sansar (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.37). Her vil eg undersøkje korleis utstillingsrommet slik den framstår i dag er bygd opp av komponentar som design, materiellkultur, samt ulike former for digital teknologi- og korleis dette potensielt kan

legge føringar for korleis eit «reelt» publikum vil interagere med opplevinga i ein ikkje-konstruert situasjon per i dag. Eg vil først undersøkje bakgrunn for val av visuelt design og interaksjonsdesign hos prosjektgruppa, ved å nytte empirien frå intervju og delar av brukarundersøkingane. Deretter vil eg aktivere empirien frå mine egne observasjonar av 3D utstillinga slik den framstår i dag, i ei utstillingsanalyse.

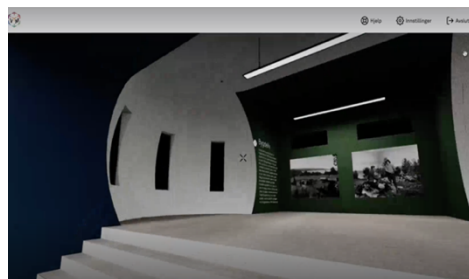
Bakgrunn for estetisk design og interaksjonsdesign

Gjennom utviklingsprosessen var KulturIT og MiA som tidlegare nemnd avhengig av tett dialog for å kome fram til eit resultat som begge partar var nøgd med. Der MiA primært har hatt fokus på innhald og formidling av egne samlingar, har KulturIT først og fremst vore oppteken av å lage eit verktøy og formidlingplattform som kan nyttast av fleire museum på sikt. Design i utstillinga er valt både for å skape ei ynskja atmosfære, men også for å lage ein standardisert mal som kan passe ulikt innhald. Hensgaard forklarar at MiA ynskja eit visuelt uttrykk tilpassa sine fontar, fargar og stiluttrykk, men at dette måtte komme i andre rekke etter førsteprioriteringa, som var å lage ein mal som kunne nyttast av flest mogleg museum og deira samlingar:

«Så da valgte vi å lage et mest mulig nøytralt rom i starten, slik at flest mulig kan bruke det først, og så kommer flere funksjoner etter hvert. At man da heller kan utforme rommet slik man ønsker (s.5)».

Designet i den publiserte versjonen av utstillingsrommet er også utforma med hensyn til tilbakemeldingar frå testgruppa frå den siste brukarundersøkinga, og her kom det blant anna fram at deltakarane opplevde rommet som for mørkt og grått; «*Veggen er grå og bildene er ganske mørke... Det føles ganske trist ut*» (deltakar 2). Dei små romma i beta-versjonen var utforma med mørke vindu som ikkje var ferdig utvikla:

«(...) de vinduene gir ingenting tilbake til rommet, for de er bare svarte. Så det gir ingen lys. Det gir kanskje en romfølelse, men det hjelper ikke til med bildene eller historien. Ville heller bare hatt en vanlig vegg her med bilde i så fall» (Deltakar 1)



Bilde 9: Små mørke rom i betaversjonen

Det er tydelig at testgruppa ynskja minst mogleg forstyrrende element, men heller ikkje opne tomme soner. Det vart difor utelet unødige detaljar som potensielt kunne verke forstyrrende for publikum i det nye designet, som dei små romma, trapper og den snurrande globen.

Fargeinndelinga i dei ulike sonene i forrige beta-versjon vart også utelatt i den nye versjonen, og vart erstatta av kvite opplyste vegger.

Romdesign og innhald er prega av ein gjennomført stil inspirert av fysiske utstillingsrom. «(...) siden det vi landet på bygger en en- til en replikk av et fysisk rom, så er rommet planlagt litt som en klassisk fysisk utstilling med veggtekst og lydusj», forklarar Iranowska (s.5). Val av medium (foto, tekst og lyd) og den estetiske framstillinga av dei er teke med målgruppa i bakhovudet. «Vi var på jakt etter en samling som var visuelt appellerende og estetisk vakker», seier Iranowska (s.4). Ho legg til at Nils Juels samling også var ei relativt lita samling, med ei passe avgrensing, og eigna seg difor til ei fotoutstilling. «(...) [Vi delte inn i] kategorier som dyr, reise, portretter, venner, ski, etc – mer som hashtags. Innganger som enkelt appelerer til målgruppen» (Iranowska, s.5). Ho forklarar at utstillingstekst og lydfiler er bevisste grep som står i stil til denne forma for formidling:

«Tekstene er veldig lette og er retta mot målgruppa - de går ikke så mye i dybden. De er mer som en samtalestarter - at du ikke skal føle deg så alene med rommet, da det er noen som forteller deg det du ser, at man føler at man har selskap. Noen av [lydfilene] var så enkle som «Niels Juel sitter og koser seg med tobakk». Helt enkle beskrivende kommentarer», seier Iranowska.

Det er gjort bevisste val av MiA for å tilpasse innhald til målgruppa med fokus på fengande og underhaldande formidling av fotografiar, tekst og lydfiler. Det er difor argumentativt begrensa kor mykje føringar som blir lagt for publikums egne tokningar og refleksjonar, då tekst og lyd har ein deskriptivt karakter, og komplimenterer motivet, med formål om å tileigne utstillinga ein sosial dimensjon.

Bilde og kontekst

Gjennom tekst og lyd vert fotografiar tileigna kontekst. «I brukerundersøkingane kjem det fram litt ulike meiningar og preferansar – der nokre gjerne skulle hatt meir informasjon og kontekst til fotografiar, mens andre føretrekker at det vert lagt mindre føringar for tolking og førehandsforståing. Korleis har dykk teke stilling til dette?», spurte eg Iranowska.

«Jeg tror det er det vår oppgave på et kulturhistorisk museum å forklare til folk hvorfor dette er kulturarv eller hvorfor dette bildet skal være interessant, for det er ikke alle som har evne til å se det på egenhånd», forklarar Iranowska (s.7).

Med fagleg bakgrunn i museologi er Iranowska bevisst på fordelane og ulempene ved å tileigne utstillingsgjenstandar kontekst, og at kontekst potensielt kan verke forstyrrende for publikums subjektive oppleving av eit objekt. Ho forklarar at måten ein framstiller eit objekt i stor grad handlar om korleis institusjonar forvaltar materialet:

«Jeg tenker at det som er avgjørende er om vi ser på fotografi som kunstverk eller som kulturhistoriske bilder. Og på kulturhistoriske museer, som MiA, så har vi den tilnærmingen at våre bilder er kulturhistorisk materiale. De registreres ikke som kunstverk, men som kulturhistoriske bilder. Og det betyr ikke at de ikke har noen kunstlige kvaliteter, men det er en avgjørelse vi tar. Jeg ser på dem litt som verktøy for å fortelle en større historie om fortiden (...) [og] det er på en måte vårt oppdrag å formidle en historie rundt det. Så derfor opplever jeg det ikke som forstyrrende. Det blir som det Moser kaller for meningsproduksjon, at konteksten på en måte løfter verdien av noe, at det blir en sånn aha- opplevelse» (s.7).

Det er altså gjort bevisste val fra MiAs side i forhold til framstilling og kontekstualisering av kulturarvobjekta. Fotografia blir gjennom institusjonelle verdier forstått som verktøy for kulturarvsformidling. Kulturhistoriske fotografiar si primære oppgåve her er å fortelje ei større historie om fortida, noko som påverkar korleis dei vert framstilt og kontekstualiserast av andre medium og sjangrar i dei ulike opplevingane.

Utstillingsanalyse av 3D utstillinga

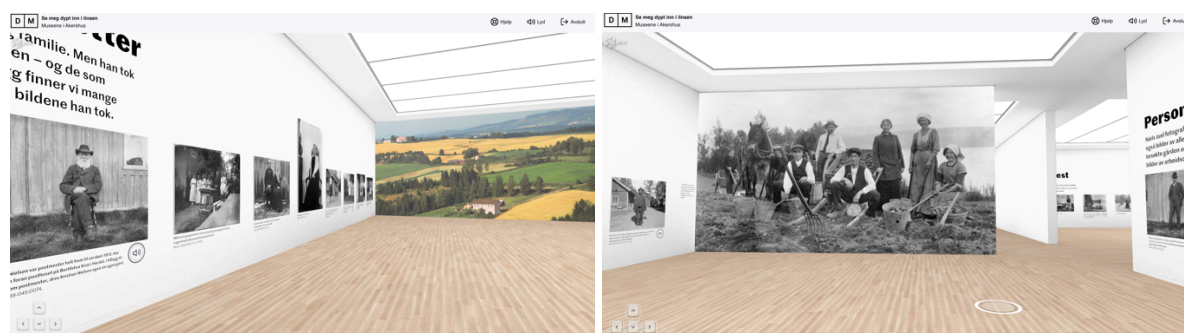
Her vil eg aktivere empiri frå mine egne observasjonar av utstillinga slik den er i dag, og knyte inn delar av Stephanie Moser sitt teoretiske rammeverk for utstillingsanalyse, for ei meir utvida forståing av korleis ulike komponentar i utstillinga kan skape mening og formidle kunnskap og ulike narrativ (2010). På lik linje med Gröppel-Wegener & Kidd, forstår Moser desse komponentane som relasjonelle, kommunikative kategoriar - som produserer mening. Både Moser og Gröppel-Wegener & Kidd er interessert i korleis desse kategoriane kan sjåast i samanheng og spele på kvarandre. Der Gröppel-Wegener & Kidds rammeverk har eit meir overordna og tverrfagleg fokus på historiefortejlingsopplevingar, spissar Moser seg meir mot fysiske museumsopplevingar. Ein kombinasjon av desse to dannar eit rammeverk for å forstå den digitale 3D utstillinga.

Space

I følge Gröppel-Wegener og Kidd er det i forståinga av ei oppleving relevant å undersøkje korleis ei oppleving relaterer til rom og stadar (space). Utifrå deira rammeverk, kan denne 3D opplevinga forståast som det Fiona Wilkie kallar «site-flexible» (Gröppel-Wegener og Kidd, 2019, s.39). Dette inneber at ein kan oppsøke opplevinga uavhengig av å fysisk besøke ein stad. Ein kan i teorien oppsøke 3D utstillinga frå kvar som helst, når som helst, med forbehold av at ein har tilgang til mobil eller PC. Publikum får difor agency til å oppsøke utstillinga på deira premissar (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.39). Å oppsøke opplevinga krev lite planlegging og organisering for å gjennomføre, og det er lagt opp til at publikum utforskar

den aleine. Utstillinga er ikkje knytt til ein konkret stad i den fysiske verden, som til dømes eit bestemt fysisk museum eller eit kulturlandskap. Den er ikkje noko digital rekonstruksjon av eit fysisk rom, men det realistiske og verkeligheitsnære designet gjer likevel assosiasjonar til eit fysisk utstillingsrom.

Moser sitt omgrep space refererer til korleis eit utstillingsrom er utforma, og korleis dette potensielt kan legge rammer for rørslemønster i ei utstilling. Dette heng også saman med korleis gjenstandane er organisert i rommet. 3D utstillinga er konstruert som eit stort ope, og luftig rom. Ein får fort oversikt over utstillingas heilheit. Fotografia er lina opp på veggen, i varierende størrelse. På kvar langvegg blir eit nytt tema presentert, og på kortveggar er det store utheva fotografi som fungerer som ein kontrastvegg. Publikum har moglegheit til å bevege seg fritt rundt i rommet, og er kun avgrensa av rommets vegger. Når ein entrar utstillingsrommet, blir ein plassert på eit startpunkt. Her får ein umiddelbart introduksjonsteksten i synsfeltet, og dette vil difor være ein naturleg stad å starte. Bortsett frå dette er det lagt lite føringar for bestemte rørslemønster. Dei ulike tema inndelingane og tilhøyrande fotografi byggjar kun på introduksjonsteksten, og framstår som ulike delar av ein heilskap, men byggjar ikkje på kvarandre kronologisk. Dette gjer publikum moglegheit til å utforske i den rekkefølgja ein ynskjer, utan at viktige detaljar og kontekst går tapt.



Bilde 10 og 11: Utstillingsrommet i «Hobbyfotografens verden»

Tematisk inndeling

For å undersøkje ulike tema som vert teke opp i utstillinga, er det fruktbart å sjå ulike sjangrar i kontekst av kvarandre. Her referer Gröppel-Wegener & Kidd til sjanger utifrå ei konvensjonell vestleg forståing – stilistiske eller tematiske kategoriar som til dømes skjønnlitteratur, film noir, eller popmusikk (2019, s.38). Det overordna tema i 3D utstillinga er, som beskrive i introduksjonsteksten; hobbyfotografen Niels Juels fotosamling – som gjer eit innblikk i hans fotografiske virke, samt kvardagslivet i Hurdal for over 100 år sidan: «Beveg deg fritt i vår 3D-utstilling med Niels Juels fotografier av nær familie, venner, sommer- og vintergjester, arbeidere og dyr, bygdeliv og reiser på begynnelsen av 1900-tallet» (DigitaltMuseum, 2023).

Utstillinga slik den ser ut i dag er delt inn i fire ulike tema fordelt rundt i ulike soner, anten avgrensa til ein av veggane eller i det mindre rommet, med overskriftene: «fritid og fest», «nære og kjære», «arbeid og hverdag» og «hobbyfotografens utstyr». Gjennom både bilete, tekst, lyd og video får vi tematiske innblikk i ulike delar av kvardagslivet til Niels Juel, samt levesett og kultur i Hurdal. Innhaldet har ei etnografisk tilnærming som vert prosjektert gjennom dei historiske dokumenta. Her får vi sjå livet i Hurdal gjennom Juels linse. Han tok primært bilder av venner og familie, men også arbeidarar på gården hans, dyr, og reiser. Det er relativt lite eksplisitt informasjon om kven Juel var som person i utstillingstekstane, men dette får vi eit inntrykk av gjennom fotografia. Bilder av fest og utkledning viser til dømes at han hadde ein leiken og humoristisk karakter, og bilder som visar arbeidsliv på garden og i lokalsamfunnet, tydar på at han verdsatte folk frå alle samfunnssjikt, til tross for sin eigen velståande posisjon.

Gjennom tema «hobbyfotografens utstyr» får vi eit innblikk i Juels fotografiske praksis, kva materiale han brukte og korleis han framkalla bileta. Integrert i dette tema er materialiseringsprosessar. Gjennom ein presentasjon av hans fototekniske arbeid, kan vi også forstå korleis fotografia i utstillingsrommet har gått gjennom ein prosess frå å være eksisterande menneske og miljø i historia, til å bli overført til motiv på materielle glasplater, som igjen er framkalla, plassert i museets arkiv, og til slutt digitalisert og presentert i utstillingsrommet. Fotografia i utstillinga står som materielle vitnesbyrd – resultatet av det fototekniske arbeidet til Juel. Gjennom denne linsa vert både fotografias motiv og materielle kvalitetar framheva.

Design

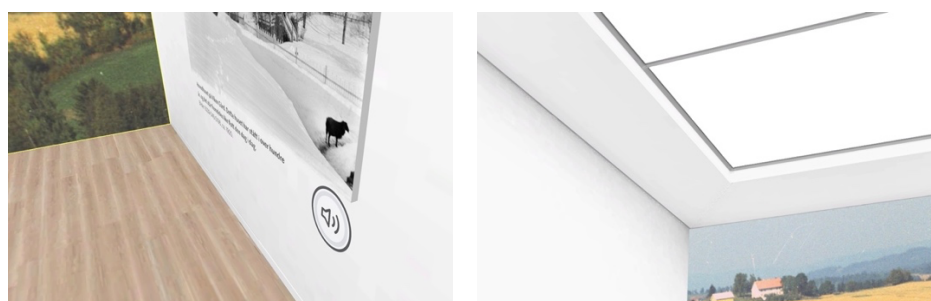
I forståinga av ei opplevings ulike lag, stiller Gröppel-Wegener og Kidd spørsmål om korleis tema og emner blir reflektert gjennom designval (2019, s.38). I dette tilfellet gjenspeglar ikkje design og stil i rommet i nokon grad tema om kvardagsliv og bygdelig i Hurdal ved å nytte visuelle verkemiddel i rommet, som gjev det utvida kontekst. Romdesignet prøvar ikkje å gjenskape eit historisk miljø eller ei atmosfære for å gjenskape utstillingas tematiske innhald, men design, stilval og atmosfære påverkar likevel korleis publikum potensielt oppfattar utstillingsobjekta.

I følge Moser er design eit viktig aspekt i ei utstillingsanalyse, då stilval og interiørdekor i rommet kan påverke korleis vi oppfattar ein gjenstand. Dette kan alternativt komplimentere objekta, tilføre dei kontekst, eller stå i kontrast til dei (Moser, 2010, s.25).

«Interior design elements are also important in conveying a sense of atmosphere, with more ornately decorative schemes providing a visually appealing setting that in itself

can be a feature of the display and neutral schemes imparting the collection with a more modern ‘‘minimalist’’ feel» (Moser, 2010, s.25).

3D rommets nøytrale, morderne og minimalistiske stil skapar ei slags atmosfære, som Moser her beskriv. Designet er inspirert av estetiske uttrykk i den fysiske og materielle verda, som publikum enkelt kan relatere til. Denne «white cube» estetikken som Iranowska tidlegare refererte til, gjev assosiasjonar til eit moderne kunstmuseum. Dette skapar ei viss formell atmosfære, der gjenstandane (fotografia) krev å bli tekne på alvor, slik eit kunstverk gjerne kan oppfattast i eit kunstgalleri/museum. Det røyndomsinspirerte romdesignet inkluderer små detaljar som lister, tekstur på golv, og lysplater i taket som skapar skuggespel og illusjon av dybde. Fotografia er utforma som tredimensjonale plater. Det verkelegheitsnære stildesignet og detaljar fremjar på denne måten materielle dimensjonar, både i rommet og ved fotografia.



Bilde 12 og 13: Detaljar som lister, skugge og tekstur skapar dybde og eit realistisk uttrykk

Display style and exhibition type

Moser nevnar nokre nøkkelobservasjonar som skil ulike typar utstillingar. Ho klassifiserar ulike utstillingsstilar og utstillingstypar utifrå korleis innhald organiserast, og utstillingas tilnerming til formidling, gjennom den kommunikative rolla gjenstandar vert tilskrivne (Moser, 2010, s.28). Døme på dette er temabaserte-, gjenstandsorienterte- og estetisk orienterte utstillingar. (Moser, 2010, s.29). Ei temabasert utstilling vil i hovudsak vera basert på bestemte idear, budskap eller perspektiv, ei gjenstandsorientert utstilling har som hovudformål å formidle historie gjennom å vise objekt i museets samlingar, og estetisk orienterte utstillingar vil i første rekke vise estetiske kvalitetar ved objekt ved å invitere publikum til å sjå dei som kunstverk (Moser, 2010, s.29). I 3D rommet er utstillingsstilen hovudsakleg gjenstandsorientert, då det er samlinga av historiske fotografiar som er utgangspunktet for utstillinga. I følge Mosers sjangerbegrep, som ei konvensjonell forståing av sjanger, kan fotografia klassifiserast som dokumentariske. Utstillingstekst og lydfiler er deskriptive, og delvis spørjande på eit overflatisk plan. Til eksempel: «*Hva hadde du gjort på fritiden hvis du verken hadde mobil eller internett?*» (DigitaltMuseum, 2023). Tekst og lyd

kan også forståast som kontekstuelle, då dei stor grad avspeglar det fotografa illustrerer. Sjølv om utstillingsdesign og måten fotografa vert estetisk organisert, som tidlegare nemnt gjev assosiasjonar til «kunstverk i eit moderne galleri», gjev konteksten rundt (tekst og lyd) at dei ikkje oppfatast som reint/primært estetiske objekt, og utstillinga kan dermed ikkje klassifiserast som estetisk orientert.

«Hobbyfotografens verden» - ei hybrid oppleving?

Denne klassifiseringa av ulike utstillingars kommunikative aspekt, kan knyttast opp til det Gröppel- Wegener og Kidd kallar sjanger (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.26). Deira forståing av sjanger er basert på kva form og tilhøyrande formreglar ulike lag i ei oppleving har, som igjen set rammeverk for korleis noko skal produserast og oppfatast. I 3D utstillinga finn ein lag av opplevingar og ulike utstillingselement som vert produsert og oppfatta utifrå ulike diskursar.

Lag som design, atmosfære, organisering av gjenstandar, tekst og lyd har ei gjenkjennelig og konvensjonell form som på mange måtar relaterer til ei fysisk museumsoppleving, noko som også kjem tydeleg fram i brukarundersøkingane. Likevel gjer faktum at dette er ei digital utstilling at opplevinga blir vesensforskjellig frå eit faktisk fysisk museumsbesøk. Utstillinga er samansett av ulike digitale grep, som påverkar heilheitsopplevinga av utstillinga. Sjølv om den google street view- inspirerte navigeringsfunksjonen kan forståast som ein slags simulasjon av fysiske rørslemønster, kan det likevel ikkje samanliknast med å bevege seg fysisk i eit rom.

Korleis kan vi forstå utstillinga utifrå digitale diskursar? Digital kulturarvsformidling impliserer nye og engasjerande former for persepsjon, med deltaking og demokratisering som nøkkelord. VirtuelMuseum er i høgaste grad ei plattform som tilgjengeliggjer kulturarv til eit større publikum, spesielt ettersom plattformen no ligg under DigitaltMuseum. *«I 2022 hadde DigitaltMuseum mer enn åtte millioner besøk, og er en kunnskapskilde for både fagfolk, privatpersoner og media»* (KulturIT, 2023). Ulike digitale sjangrar legg rammer for korleis noko skal produserast og oppfatast gjennom bruk av ulike teknologi og val av kommunikative grep. Ein kan argumentere for at utstillinga også inkluderer til dels interaktive grep gjennom den digitale teknologien, med moglegheiter for å bevege seg fritt rundt i rommet, zoome inn, vri og vende på fotografa, spele av lydfilet og lese tekst samtidig. Men utover dette er det begrensa med moglegheitar for den typen interaktive grep vi kanskje assosierer med digitale opplevingar som, quiz- og spill-element, og teknologi som VR og AR.

Moser nevner immersive utstillingar som ein av fleire mulige klassifikasjonar av utstillingsstilar, som kjenneteiknast av at publikum blir oppmuntra til å oppleve, heller enn å

passivt observere (Moser, 2010, s.29). Som nemnd er immersjon blitt eit populært omgrep innan både museologi og kulturarvsfeltet, spillindustrien og opplevingsindustrien. Sentralt i betydinga av omgrepet er sansestimulering gjennom ulike lag av opplevingar. (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.26). Immersjon er ikkje dette noko overordna mål for 3D utstillinga frå prosjektgruppa si side, men dei ulike laga av opplevingar vi til no har sett på, forståast som meir eller mindre bevisste forsøk på å stimulere sansar gjennom val teknologi og utforming av innhald. Digitale fotografiars materialitet er interessant å diskutere ytterligare i denne konteksten, ettersom dei har komplekse betydingar i seg sjølv og for den heilskaplege opplevinga av utstillinga.

Fotografiars materialitet

Her vil eg ta opp delar av empirien eg til no har aktivert gjennom den lagdelte analysen og utstillinganalysen, som ulike måtar å forstå digital kulturarv gjennom 3D utstillinga – og knytte dette opp mot ulike materialitetsperspektiv i forståinga av kva utstillingsobjekta potensielt tilfører opplevinga. Sjølv om det kan diskuteras i kva grad digitale fotografiar kan kallast materielle objekt, har eg så langt i oppgåva referert til dei som utstillingsobjekt, på bakgrunn av korleis avsendar (museumsinstusjonen) forstår dei som kulturhistorisk materiale, og som verktøy for historieformidling. Eg vil utifrå ulike materialitetsperspektiv vidare argumentere for kvifor dei kan forståast som nettopp objekt med materielle kvalitetar, framfor visuelle og potente dokument, og korleis fotografiar i denne konteksten kan tilføre perspektiv på mogleheitane og utfordringar med digital kulturarvsformidling.

I museumsamanheng blir fotografiar ofte stilt ut som ei komplimentering av andre objekt, forstått som noko som gjer objektet kontekst. Ifølge Edwards fører dette til at fotografiar strippast for meining som potensielt kan gjere dei til multisensoriske objekt (2010, s.27). Som vi tildelgare har diskutert, er 3D utstillinga gjenstandsorientert og det er fotografia som står i sentrum for opplevinga. Komplimenterte innhald er strukturert utifrå fotografias materielle dimensjonar og motiv. Med deira kvadratiske/firkanta og todimensjonale form, er det i eit 3D rom truleg mest intuitivt å plassere dei på vegger. I forrige betaversjon vart det likevel forsøkt å tenke utanfor dette, ved å lage ein snurrande globe med fotografiar. Den fungerte på mange måtar som ein installasjon i seg sjølv, men vart fjerna på bakgrunn av deltakaranes respons, då nokre oppfatta den som forstyrrende. Fotografia vart av prosjektgruppa plassert på vegger og gruppert i ulike tema med tekst og lydfiler på bakgrunn av motiv. Dette er eit eksempel på korleis gjenstandar kan ha agency, idet dei genererer handling. I Damsholt & Simonsen si forståing av materialitet som noko aktivt, performativt

og prosessuelt, skapast meining i den sosiale interaksjonen mellom objekt og subjekt og eksisterar difor ikkje uavhengig av dette. Meining skapast i eit reflekstivt forhold der subjekt og objekt gjensidig påverkar kvarandre (2009, s.20).

Gjennom dette perspektivet er det interessant å sjå på materialiseringar av fotografiet, som ein ganske kompleks prosess. I følge Elizabeth Edwards har fotografiet lenge blitt sett på som uproblematiske dokument, utelukkande som representasjonar/avbildingar av ei forbigått tid (2010, s.21). Nyare forskning innan materiellkulturstudiar har etterkvart anerkjend fotografiet som ein del av materiellkulturen, som multisensoriske objekt med agency, som genererer handling, kjensler og affekt.

Korleis kan vi forstå eit digitalt fotografi som materielt?

Ifølge Edwards er noko av det som gjer fotografiet til eit verknadsfullt objekt, den indeksikale kraften det innehar. Fotografia betegnar eit årsak-virkning forhold gjennom ulike materielle instansar; motiv, fotografiapparatet og fotografiet i seg sjølv. Denne materialiseringsprosessen kjem tydelig fram i 3D utstillinga. Fotografia som avbildar menneske, hendingar, stadar og miljø i den fysiske og materielle verda på 1930- talet, blir formidla parallelt med avbildingar av Juels originale fotografiapparat og tekst som eksplisitt fortel om den fototekniske prosessen frå motiv til analogt framkalla fotografiar. Fotografia prosjekterer dermed både materielle motiv frå den verkelege verda (for hundre år sidan) parallelt med prosessen det har gjennomgått gjennom handtering av ulike materielle verktøy og ulike teknologiar. I tillegg får dei i utstillinga status som utstillingsobjekt med materielle kvalitetar, utforma som tredimensjonale plater og tillagt moglegheita til å vri og vende på dei i full-skjerm modus.

Edwards argumenterer for at fotografiar er materielle fenomen, uavhengig av analog eller digital, og har materielle kvalitetar; dei er multisensoriske objekter, som har evna til å framkalle multisensoriske responsar som formar eit emosjonelt engasjement med fortida (2010, s.21). Historiske fotografiar kan slik inneha ein form for autentisitet, då dei kan gje innblikk i ei forbigått tid. Dei avbildar ikkje menneske, fysiske og sosiale miljø som eksisterer i dag, og får difor fritak frå å plasserast i kategoriar som kopi eller ein erstatning for den materielle verkelegheita. Fotografiar kan på denne måten forståast som autentiske materielle gjenstandar i seg sjølv.

Men kva skjer når fotografiar blir flytta til digitale format? Ein kan argumentere for at digitalisering av kulturarv dematerialiserer ein gjenstand, ved å ta bort sensoriske kvalitetar ved det. Ein kan til dømes ikkje ta og kjenne på eit digitalt fotografi, ramme det inn eller legge det inn i eit fysisk fotoalbum. Dette kan potensielt forhindre ei kjenlse av nærver og føre til at det framstår som sensorisk og emosjonelt potent (Edwards, s.30). Edwards meiner

slike haldningar skuldast at fotografiar er fastlåst i denne dikotomien av «det ekte og det virtuelle», og at digitalisering derimot kan bringe fotografiar til live ved å flytte dei til nye miljø der dei kan fortsette å resonnerer (s.31). Sjølv om fotografiar flyttast til digitale format, klarar dei i følge Edwards å oppretthalde sin eigen intergritet ettersom reproduserbarhet er eit av nøkkelkarakteristikkane ved fotografiar, og dei er laga nettopp for å spres i uike formar på tvers av medium og ulike format. Dette formar også forventningar til mediet (s.31).

Fotografiars agency

I følge Edwards kan fotografiar forståast som sosiale objekter som genererer kroppslige affektive responsar. Dette kan til dømes være muntlige diskusjonar om kva ein kan sjå på fotografiet, minner som dukker opp, assosiasjonar ein får til det, samt emosjonelle responsar som latter og gråt (Edwards, 2010, s.26). Slik kan fotografiar, også i digitale format, ha agency – i det dei genererer kroppslige og emosjonelle responsar. Dette kan vi til dels sjå i brukarundersøkingane. Dei ulike formata 3D utstilling og bildeserie set ulike rammeverk for fortolking og oppleving av fotografias materialitet.

Bildeserien inkluderer færre sanseopplevingar enn 3D utstillinga. Dette er eit «enkla» format med færre rørlserammer. Her blir ein servert innhald i ei bestemt rekkefølge når ein scroller nedover. Opplevinga inkluderer heller ikkje lyd, og utelukkar dermed ein av sansane våre. Likevel verkar det som deltakarane resoponderer meir på kulturarvsobjekta her enn i 3D rommet. Dette kan potensielt forståast utifrå Damsholt & Simonsen sitt perspektiv på relasjonell materialitet, der materialitetar inngår i ulike nettverk av relasjonar med andre aktørar (2009, s.20). Dette inneber at materialitetar eksisterar ikkje bare i relasjon til humane aktørar, men også andre materielle gjenstandar forstått som aktørar. Dette kan også bety at kvar einskild gjenstand si aktørrolle, i visse kontekstar undergravast i relasjon til andre aktørar. Faktum at alle utstillingsgjenstandane i 3D rommet framstår ganske like; firkanta, svart-kvitt, same etnografiske stil og lina opp ved sida av kvarandre på veggene, gjer at dei potensielt «trekk seg tilbake» i eit utstillingsrom. I bildeserien gjer formatet at ein berre har moglegheit til å sjå på eit bilete av gangen, og fotografia treng ikkje å kjempe om merksemd i nettverket av andre fotografiar. I 3D rommet er det fleire faktorar som spelar inn på opplevinga. I brukarundersøkingane ser vi tydelig at deltakarane blir opphengt i teknologien og romdesignet. Dei testar ut ulike navigasjonsteknologiar, brukar tid på å finne riktig posisjon for oversikt over bilde, tekst og lyd, og mange har eit behov for å skaffe seg oversikt i rommet før dei ser nærmare på fotografia og innhaldet. I bildeserien er det sånn sett mindre «forstyrrende» faktorar med færre bevegesesrammer, og eit «enkla» format med fullskalerte bilder og tekst. Dette heng saman med Gröppel-Wegener og Kidds argument om at det er i

kva grad ei oppleving klarar å synkronisere fleire lag samstundes som avgjer korleis den spelar inn på den heilskaplege sanseopplevinga vår, og opplevinga av *story*. Desse to kulturarvsopplevingane, formidla gjennom ulike format og ulike kontekstuelle rammeverk, støttar opp mot argumentet om at det ikkje nødvendigvis er antal lag og sanseopplevingar som skapar kvalitativt gode og meiningsfulle digitale kulturarvsopplevingar, men korleis laga synkroniseres på måtar som fremjar materielle gjenstandars sosiale kvalitetar.

«Hobbyfotografens verden» - ei heilskapleg kulturarvsoppleving

Vi har no sett på ulike lag som dannar eit rammeverk for publikums oppleving av 3D utstillinga, gjennom Gröppel-Wegener og Kidds orienteringar participant, process og creation, samt ulike perspektiv på utstillingsgjenstandanes materielle kvalitetar. Utstillinga posisjonerer seg mellom ulike klassifikasjonar av opplevingar: ei museumsoppleving og ei digital kulturarvs oppleving. Noko som var framtrudande i brukarundersøkinga var at deltakarane samanlikna opplevingas visuelle uttrykk og organisering av gjenstandar med ei fysisk museumsoppleving. Eg har sjølv argumentert for at det på mange måtar minnar om eit fysisk besøk i eit kunstmuseum. Det at utstillinga likna på ei museumsoppleving vart av deltakarane assosiert med noko utelukkande positivt, og noko som tilfører opplevinga ein form for kvalitet. Slike museumsopplevingar er noko alle har kjennskap til frå før, og det verkar som om at publikums før-forståing av slike museumsopplevingars affordances, gjer at dei innfinn seg i ei meir «passiv» rolle som betraktarar. Ein kan argumentere for at dette visuelle museumsuttrykket gjer opplevinga ein form for autoritet. Utstillingsdesign og visuelt uttrykk fører til at fotografia blir tekne på alvor, noko som står sentralt i publikums oppleving av kulturarven. I tillegg verkar det som at publikum set pris på ei meir kovensjonell museumsoppleving, der dei blir «servert» nye perspektiv og historie frå ein truverdig og legitim avsendar. Likevel framstår ikkje utstillinga autoritær i den grad at den skapar avstand til publikum. Utstillingas innhald er primært retta mot målgruppa 18-30 år, med fengande og underhaldande formidling av fotografiar, tekst og lyd. Det digitale rammeverket gjer at publikum også får moglegheita til å bevege seg fritt rundt i rommet og oppleve utstillingas innhald på eigne premisser, og i det tempo ein ynskjer. Brukarundersøkingane viser at publikum finn det engasjerande og spennande med nye måtar å utforske kulturarv gjennom digital teknologi, men samtidig set dei pris på format, sjangrar og navigasjonsmetodar dei allereie er kjend med frå før.

Gjennom Gröppel-Wegener og Kidds siste orientering *story* ser dei blant anna på kva barkgrunnsforteljing som ligg til grunne for opplevinga, altså kva før-forståing som aktiveres

i møte med opplevinga, som igjen avgjer korleis ein les ei «historie» (Gröppel-Wegener & Kidd, 2019, s.48). I denne konteksten vil publikums før-forståing og tidlegare erfaringar med digitale utstillingar og digital teknologi vera essensielt for korleis dei tolkar opplevinga i heilskap. Dette er det vanskelig å seie noko om på generell basis, då folks subjektive erfaringar og assosiasjonar til slike opplevingar kan variere i stor grad. Likevel er det av prosjektgruppa gjort val basert på antakingar om kva målgruppa har erfaring med frå før, som google street view og spillteknologi-navigering.

I namnet VirtuelMuseum (Virtuelle opplevelser) ligg det visse forventingar til publikumsopplevinga. Ein assosierar kanskje virtuelle opplevingar med innovativ høgteknologi, og opplevinga av å bli «immersed» inn i ein simulasjon av verkelegheita. Men vissheta om at avsendar er eit kulturhistorisk museum gjer truleg at ein får andre forventingar til opplevinga. I 3D utstillinga er det ikkje opplevinga av å være i ei virtuell verd som kjem i første rekke, men opplevinga historieforteljing gjennom kulturarvsobjekta som står i sentrum. Det at opplevinga knyter seg såpass tett opp til museumsdiskursen, påverker også publikums forventingar til opplevinga.

Der det i VR opplevingar kanskje er eit pluss at det er inkludert så mange lag av sansestimulerande opplevingar som mulig, er det kanskje i ei gjenstandsorientert museumsoppleving mindre viktig og oppleves nesten meir forstyrrende for den heilskaplege opplevinga. Bagrunnsforståing av story er difor essensielt for korleis ein tolkar opplevinga. Når ein høyrer ordet virtuelt, har ein kanskje i første omgang ei forventing om ny og innovativ teknologi. Men idet ein kjenner att opplevinga som ei museumsoppleving, har ein kanskje andre forventingar til mediet, og dette vil igjen påverke korleis publikum forstår opplevinga. Sjølv om begge dei to prosjektleiarane er kjend med omgrepet immersion og dets posisjon i digitale diskursar, er dette ikkje noko mål i seg sjølv i 3D utstillinga. Val av teknologi og organisering av innhald er gjort bevisst for å setje lys på fotografia og kulturhistorie.

VirtuelMuseum – eit kulturpolitisk perspektiv

Deltakingsvending har vorte ei sentral målsetjing for museumssektoren dei siste tiåra (St.Meld. 23, s.103). I følge St.Meld. 23 (2020-2021) *Musea i samfunnet – tillit, ting og tid*, vert deltaking definert som følgande:

«[Deltaking] (...) kan innebera auka aktivisering i formidlingskonsept, til dømes gjennom interaktive og sosiale teknologiar. Men det kan òg innebera auka medverknad frå publikum når det gjeld utforming av utstillingar, innsamlingsarbeid, eller andre typar prosessar der publikum er med på å avgjera kva aktivitetar som skal finna stad i museet.» (s.103).

Utifrå denne forståinga av deltaking inkluderer VirtueItMuseum dialog og deltaking i stor grad gjennom fleire fasar med brukarundersøkingar og ved å gje agency til testpersonar til å definere behov og ynskjer. Dette destabiliserar også til dels maktforholdet mellom publikum og fagfolk, noko som også står sentralt i deltakingssvendinga. Likevel er det ikkje lagt til rette for ytterligere deltaking i den publiserte versjonen, forstått utifrå definisjonen over. Betyr dette dermed at opplevinga forståast som kvalitativt degradert?

Utifrå brukarundersøkingane verka det som at fleire av deltakarane fann teknologien engasjerande, med det er likevel vanskelig å vurdere i kva grad engasjement med digitale teknologiar i og for seg sjølv forståast som deltaking. Utifrå definisjonen i stortingsmeldinga kan opplevingane i VirtueItMuseum i liten grad klassifiserast som sosiale, i det publikum per i dag ikkje har moglegheit til å uttrykkje seg eller interagere med andre deltakarar eller fagfolk. Brenna meiner at det framstår uklart kva deltaking eigenlig inneber i museet, og kva kvalitetar som måles (Brenna, 2016, s.37). Eg vil utifrå mi eiga analyse over, argumentere for at deltaking kan forståast på ulike måtar gjennom ulike diskursar, og at forståinga av deltaking i eit museumspolitisk perspektiv ikkje nødvendigvis dekkar alle nyansar i ei kulturarvsoppleving. Gjennom forståinga av deltaking slik det defineres i St. Meld 23, kan opplevinga i VirtueItMuseum då potensielt bli forstått som delvis mangelfull, i det den ikkje inkluderer moglegheita for sosial interaksjon med andre menneskelige aktørar. Denne definisjonen anerkjenner ikkje materielle gjenstandar som aktørar med ei potensiell virkningskraft, og utelukkar dermed utstillingsgjenstandars materielle kvalitetar og potensiale til å skape deltaking. For slik vi har sett gjennom analysa av brukarundersøkingane kan utstillingsgjenstandar ha agency ved å påverke publikum emosjonelt gjennom sine sensoriske kvalitetar utifrå ulike digitale og kontekstuelle rammeverk.

VirtueItMuseum – eit performativt rammeverk

Prosjektgruppa beståande av aktørane KulturIt og MiA har gjennom ulike lag av opplevingar i form av teknologi og innhald, lagt bevisste rammeverk for oppleving av kulturav.

Opplevingane i VirtueItMuseum legg eit rammeverk for digital kulturarvsproduksjon også i museumssektoren. Slik blir dei ulike formidlingsformata standardiserte malar for formidling og organisering av kulturarv i ein heil sektor. VirtueItMuseum og dei standardiserte formidlingsformata får slik agency ved å legge eit performativt rammeverk både for vidare utvikling av digitale formidlingstenestar og organisering av museums samlingar. Dette vil potensielt forme måten museum og kulturarvsintitusjonar forvaltar sine egne samlingar, og korleis dei forstår digital kulturarv. Utifrå Gröppel-Wegener og Kidds definisjon av sjanger,

kan også VirtueelMuseum slik forståast som ein sjanger; Ved at dette bestemte rammeverket på sikt potensielt vil bli eit format både for museumssektoren og publikum vil ha kjennskap til og før-forståingar om, og tolke opplevinga på bakgrunn av dette.

Avslutning

I dette kapitlet vil eg oppsummere funn frå dei ulike analysedelane, som svarar på den overordna problemstillinga; *Kva moglegheiter og utfordringar er knytt til digital kulturarvsproduksjon og formidling?* For å svare på dette har eg hovudsakleg teke utgangspunkt i 3D utstillinga «Hobbyfotografens verden» i VirtueelMuseum. Metodane eg har nytta gjev djupare innsikt i kulturarvs prosessen og betydninga av publikumsmedvirkning undervegs, samt utstillingas formidlingspotensiale per i dag.

Musea etterspør stadig nye måtar å formidle gjennom medverkande, kreativ og demokratisk deltaking. Digitalisering av kulturarv kan fungere som effektive middel for å oppnå dette. Eg har støtta opp under argumentasjonen til Brenna om at det framstår uklart kva deltaking egentlig inneber, og at definisjonar på deltaking slik det vert formulert i St.Meld 23 (2020-2021), ikkje dekkar alle nyansar av kva deltaking potensielt kan innebere. Utifrå slike avgrensa definisjonar, er det problematisk når deltaking blir eit slags kvalitetsparameter som avgjer i kva grad ei kulturarvsoppleving er kvalitativt god. Til dømes kjem det fram i intervjuet at prosjektgruppa vurderer det publiserte produktet utifrå ei slik relativt avgrensa forståing av deltaking, og ser produktet utifrå dette som delvis mangelfullt slik det framstår i dag. Utviklingsprosessen av 3D utstillinga i VirtueelMuseum belyser likevel ulike former for deltaking og nye perspektiv på kva deltaking kan innebere. Eg har argumentert for at deltaking og engasjement kan forståast på ulike måtar gjennom ulike diskursar, og at dette inneber noko meir enn berre sosial interaksjon mellom menneskelege aktørar. Fokus bør også rettast mot interaksjonar med ikkje-menneskelige aktørar, og dei seg i mellom.

Utfordringar knytt til digitalisering av kulturarv, er at gjenstandar potensielt mistar sine materielle kvalitetar, og dermed vert oppfatta som sensorisk potente. Det materielle forstått som prosessuelt er alltid i endring, og det transformeres i møtet med nye aktørar. Ved å anerkjenne fotografiar som materielle objekt, har eg diskutert deira ibuande kompleksitet og korleis aktørar, institusjonane og teknologien som omringer dei legg rammer for korleis dei oppfattast i ei heilskapsoppleving av 3D utstillinga. Brukarundersøkinga underbygg teorien om at digitale objekt kan generere sensorisk og emosjonell respons. Deira nærvær og performative eigenskapar vert påverka av konteksten dei plasseras i, samt nettverket dei

opptrer i bland mennesklege og ikkje-mennesklege aktørar. Gjennom slike refleksive prosessar, oppstår det relasjonar mellom ulike aktørar som påverker kvarandre gjensidig.

Fotografiet som utstillingsgjenstand, utfordrar konvensjonelle forståingar av eit museumsobjekt, samt forholdet mellom original og kopi, eller det fysiske og det digitale. Fotografiapparatets teknologi baserer seg på repliserbarheit, konstruert for å framkalle fleire identiske bilete frå same kjelde. Fotografia betegnar eit årsak-virkning forhold gjennom ulike materielle instansar; motiv, fotografiapparatet og fotografiet i seg sjølv. Dette fører til at fotografiar som utstillingsgjenstandar, kan avskrivast frå diskursar som opprettheld eit dikotomisk forhold mellom originalar og kopiar, der kopien vert vurdert som underordna originalen.

Eg har sett på ulike måtar å organisere fotografiar gjennom 3D rommet og bildeserien, samt korleis publikum responderer ulikt på fotografias nærvær. Ved å samanlikne deltakranes emosjonelle og verbale respons i dei to opplevingane, kan ein trekke slutningar om at bildeserien verka å engasjere i større grad innhaldsmessig, til tross for at 3D utstillinga består av ein meir avansert teknologi, og fleire lag av sansestimuleringar. Dette vitnar om at det til sjunde og sist handlar om korleis desse laga i ei oppleving synkroniserast, framfor kor mange lag opplevinga består av.

Det vil bli interessant å følge med på utviklinga av VirtuelMuseum prosjektet framover, og kva rolle denne formidlingstenesta vil spele for sektoren og for det potensielle publikum det vil nå. Eg har i oppgåva forsøkt å gje eit perspektiv på korleis 3D utstillinga i Virtuel museum forståast utifrå korleis eg sjølv oppfattar den, samt korleis deltakarane i brukarundersøkingane responderer på delar av opplevinga som var overført til den publiserte utstillinga. Dersom dette var ei 60-poengs ville eg inkludert data som kunne gjeve dupare innsikt i dette perspektivet, til dømes ved å etterspørje data og statestikk på besøkstall og om det potensielt er fleire museum som på sikt kjøper lisens i VirtuelMuseum.

Litteraturliste

- Brenna, B. (2016). Kvalitet og deltagelse i museer. Eliassen, K. O., Prytz, Ø. (Red.), *Kvalitetsforståelser: Kvalitetsbegrepet i samtidens kunst og kultur*. (s. 36- 52) Kulturrådet.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods* (utg. 5.), Oxford University Press.
- Damsholt, T., Simonsen, D. G. (2009). Materialiseringer Processer, relationer og performativitet. Damsholt, T., Mordhorst, C., Simonsen, D. G. (Red.), *Materialiseringer: Nye perspektiver på materialitet og kulturanalyse* (s. 9-37). Aarhus Universitetsforlag.
- Edwards, E. (2010). Photographs and History: Emotion and materiality. Dudley, S. H. (Red.), *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations*. (s.21-38). London: Routledge.
- Elvekrok, I., Guldbrandsøy, P. (2019). Jakten på gode sanseopplevelser: en fortelling i tre akter. Kristiansen, E., Dille, T., Solem, B. A. A. (Red), *Eventledelse: En forskningsbasert antologi*. (s.160-173). Universitetsforlaget. <https://doi.org/10.18261/9788215032191-2019>
- Fangen, K. & Sellerberg, A. (2011) *Mange ulike metoder*. Gyldendal akademisk
- Gröppel-Wegner, A., Kidd, J. (2019). *Critical Encounters with Immersive Storytelling*. Routledge
- Hoffman, S. K. (2020). Online Exhibitions during the COVID-19 Pandemic. *Museum Worlds*. A dvances in Research (Utg. 8, bind 1, s. 210- 214).

<https://doi.org/10.3167/ARMW.2020.080115>

- Hylland, O. M. (2017a). Even better than the real thing? Digital copies and digital museums in a digital cultural policy. *Culture unbound. Journal of current cultural research*. (utg. 9, bind 1, s. 62-84). <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.179162>
- Hylland, O. M. (2017b). Museenes samfunnsrolle – et kritisk perspektiv. *Norsk museumstidsskrift*, (utg. 3, bind 2, s. 77–91). <https://doi.org/10.18261/issn.2464-2525-2017-02-04>
- Jones, S., Jeffrey, S., Maxwell, M., Hale, A., & Jones, C. (2018). 3D heritage visualisation and the negotiation of authenticity: The ACCORD project. *International Journal of Heritage Studies*. (utg. 24, bind 4, s.333-353). <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1378905>
- Kaijser, L., Öhlander, M. (2011). *Etnologiskt fältarbete*. Studentlitteratur AB
- Kamariotou, V., Kamariotou, M., Kitsios, F. (2021). Strategic planning for virtual exhibitions and visitors' experience: A multidisciplinary approach for museums in the digital age. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, (utg. 21) <https://doi.org/10.1016/j.daach.2021.e00183>
- Kidd, J. (2018). Public Heritage and the Promise of the Digital. Angela M. Labrador og Neil Asher Silberman (Red.), *The Oxford Handbook of Public Heritage Theory and Practice*. Oxford University Press
- Kvale, S., Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervjuet*. Gyldendal Norsk Forlag AS
- Langley, S., (2020) *Planning for the End from the Start: An Argument for Digital Stewardship, Long-Term Thinking and Alternative Capture Approaches for Digital Content*. Kremers, H. (Red.): *Digital Cultural Heritage*. (s.209 – 237). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15200-0_15

- Moser, S. (2010). THE DEVIL IS IN THE DETAIL: Museum Displays and the Creation of Knowledge. *Museum Anthropology*, (utg. 33, bind 1, s. 22–32).
<https://doi.org/10.1111/j.1548-1379.2010.01072.x>
- Mossberg, L. L., Johansen, E. N., Sjøbu, A. (2008). *Storytelling: markedsføring i opplevelsesindustrien*. Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS
- Nilssen, V. (2012). *Analyse i kvalitative studier: Den skrivende forskeren*. Universitetsforlaget
- Pierroux, P., Bäckström, M., Brenna, B., Gowlland, G. & Ween, G. (2020). Museums as sites of participatory democracy and design. P. Hetland, P. Pierroux & L. Esborg (Red.), *A history of participation in museums and archives: Traversing citizen science and citizen humanities* (s. 27-45). Routledge
- Robins, A. (2014). Peirce and Photography. *The Journal of Speculative Philosophy* (utg. 28, bind 1, s. 1–16). <https://doi.org/10.5325/jspecphil.28.1.0001>
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- Stuedahl, D., Lefkadiou, A., Ellefsen, G. S., Skåtun, T., (2021). *Design anthropological approaches in collaborative museum curation*. *Design Studies* (utg. 75) <https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101021>
- Tolgensbakk, I. (2020a). Disclosing the Interviewer: Ethnopoetics and the Researcher's Place in Transcribed Interviews. *Ethnologia Europaea* (utg. 50, bind 2, s. 125- 136)
<https://doi.org/10.16995/ee.1785>
- Tolgensbakk, I. (2020b). “More or Less Word for Word” Barbro Klein and Transcription as Analytical Craft. *Western Folklore*. (utg. 79, bind 4, s. 453-468). henta frå: <https://www.jstor.org/stable/27032552>

- Vergo, P. (1989) *The New Museology*. Reaktion Books.
- Waern, A., Løvlie, A. (2022). *Hybrid Museum Experiences: Theory and Design*. Amsterdam University Press
- Stuedahl, D., Morrison, A., Mörtberg, C., Bratteteig, T. (2010). Researching Digital Design. Wagner, I., Bratteteig, T., & Stuedahl, D. (Red.) *Exploring Digital Design: Multi-Disciplinary Design Practices* (s. 1-15). Springer

Nettsider:

- DigitaltMuseum. *Se meg dypt inn i linsen*. Henta 25.05.2023, frå: <https://digitaltmuseum.no/virtual-experiences/ff335e35-98ec-4e36-9c32-79428f917b69>
- International Council of Museum Norway. *Vedtekter*. Henta: 25.04.2023, frå: <http://norskicom.no/hva-er-icom/vedtekter/>
- KulturIT. *DigitaltMuseum*. Henta 23.03.2023, frå: <https://kulturit.org/digitaltmuseum>
- Meld. St. 23 (2020-2021) *Musea i samfunnet – tillit, ting og tid*. Kulturdepartementet. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-23-20202021/id2840027/>
- Museene i Akerhus. *VirtueltMuseum: Når du vil. Hvor du vil*. Henta 23.04.2023, frå: <https://mia.no/virtueltmuseum>
- Teigen, K. H. (31. August 2020) *Opplevelse*. I Store norske leksikon på snl.no. Henta 23.05.2023, frå: <https://snl.no/opplevelse>
- VirtueltMuseum. Henta 25.04.2023, frå: <https://prosjekt.virtueltmuseum.no>

Kjelder:

- Dokument om hovudfunn frå innsiktsfasen, internt i MiA og KulturIT (2020) - ikkje publisert dokument
- Prosjektsøknad for VirtuelMuseum til sparebankstiftelsen DNB (2020) - ikkje publisert dokument

Bilder:

Nr 1 og 2: Skjermdump tatt 10.04.23 av utstillingsom i siste brukarundersøkinga gjennomført av MiA og KulturIT	11
Nr 3 og 4: Skjermdump tatt 10.04.23 av utstillingsom i siste brukarundersøkinga gjennomført av MiA og KulturIT	28
Nr 5 og 6: Skjermdump tatt 20.05.23 av 3D utstillinga frå: https://digitalmuseum.no/virtual-experiences	28
Nr 7: Skjermdump tatt 20.05.23 av forsida i <i>Se meg dypt inn i linsen</i> frå: https://digitalmuseum.no/virtual-experiences	29
Nr 8: Skjermdump tatt 20.05.23 av bildeserien <i>forrige århundres mote</i> frå: https://digitalmuseum.no/virtual-experiences	29
Nr 9: Skjermdump tatt 10.04.23 av utstillinga i siste brukarundersøkinga gjennomført av MiA og KulturIT	36
Nr 10 og 11: Skjermdump tatt 20.05.23 av 3D utstillinga frå: https://digitalmuseum.no/virtual-experiences	39
Nr 12 og 13: Skjermdump tatt 20.05.23 av 3D utstillinga frå: https://digitalmuseum.no/virtual-experiences	41

Vedlegg: Intervjuguide

Intervju med Trond Ivar Hensgaard, 23.01.2023, Hamar

1. Er du fornøgd med resultatet av lanseringa av Virtuelt Museum?
2. Korleis føler du kommunikasjonen på tvers av fagfelt har fungert?
3. kva er din faglege bakgrunn?
4. Kven frå KulturIT internt og eksternt har vert involvert i prosessen?
5. Kvifor har dykk valt å kalle det «Virtuelle opplevelser»?
6. Er det noko du synes er spesielt utfordrande med digitale/virtuelle utstillingar frå eit formidlingsperspektiv?
7. Dykk har hatt fleire rundar med brukartestar i løpet av heile prosessen. Kva er dykkar erfaringar frå dette - og korleis har dykk forholdt dykk til tilbakemeldingar frå testpersonar gjennom prosessen?
8. Kva konkrete endringar er gjort sidan sist brukartest?
9. korleis kom dykk fram til visuelt design og uttrykk i 3D utstillinga?
10. Opplevde dykk at det var for mange forstyrrende element i den førige versjonen?
11. Kva var tanken bak val av dei ulike navigasjonsmåttane?
12. Kva er dine tankar om 3D utstillinga sitt potensiale for å formidle innhald?
13. korleis vil du seie at utstillinga slik den er no, legg til rette for deltaking?
14. Vil du seie at 3D utstillinga har potensiale for å skape immersjon?
15. Er det noko meir du vil tilføre?

Intervju med Joanna Iranowska, 13.01.2023, Blindern campus

1. Er du fornøgd med resultatet av lanseringa av Virtuelt Museum?
2. Korleis føler du kommunikasjonen på tvers av fagfelt har fungert?
3. Det står i prosjektsøknaden at MiA står som ansvarleg søker og at KulturIT er prosjektledande institusjon, kva inneber dette?
4. Kva grad av autonomi har KulturIt hatt i forhold til avgjersler for visuelt design?
5. Dykk har hatt fleire rundar med brukartestar i løpet av heile prosessen. Kva er dykkar erfaringar frå dette - og korleis har dykk forholdt dykk til tilbakemeldingar frå testpersonar gjennom prosessen?
6. Kor mange rundar med brukarundersøkingar hadde dykk?
7. Du har jo bakgrunn i museologi og spesialisert deg innan digital kulturarv, og har bl.a utforska forhold mellom original og kopi og materialitet i digitale rom og format. Kva er dine tankar rundt Virtuelt Museums potensiale for å formidle fotografiar? (innhald, formidling av kulturhistorie og materialitet)
8. Dette dikotomiske forholdet mellom det originale og kopien er interessant i forhold til digitale fotografiar. Kva tenker du om 3D utstillinga i kontekst av dette?
9. Dykk har valt ulike medium/sjangrar for å formidle det tematiske innhaldet i «se meg dypt inn i linsen». Eg ynskjer å forstå kvifor dykk har valt å utforme utstillinga slik dykk har gjort:
 - Kan du seie noko om utvalget av fotografiar dykk har gjort? Kva ynskter dykk å formidle med dette utvalget?

- Kva var hensikten bak tekst og måten den er utforma på?
 - I kva grad har dykk lagt til rette for deltaking?
10. Målgruppa er primært for 18-30, men det er også tilrettelagt for å nå eit breiare publikum. Korleis har dykk balansert dette?
11. I brukerundersøkingane kjem det fram litt ulike meiningar og preferansar bland brukarane – der nokre gjerne skulle hatt meir informasjon og kontekst til fotografa, mens andre føretrekker at det leggest mindre føringar for tolking og førforståing. Korleis har dykk teke stilling til dette?
- Synes du dette potensielt framhevar eller undergrev fotografias materialitet?
12. Har det blitt slik du såg for det at det skulle bli då du starta i prosjektet?
13. Kva er planen til VM framover?
14. Er det noko meir du vil tilføre?