

Blogg og wiki – kikkhull inn i arkeologisk feltarbeid

Ingvild Solberg Andreassen¹ og Idunn Sem²

Sammendrag

Hva er det som gjør at folk strømmer til utgravninger, leser om utgravninger i avisene, kikker interessert på TV-program om helleristninger og lignende, men ikke har lyst eller ork til å besøke et museum der de tross alt kan få se de virkelige «godsakene»? Er det slik at arkeologi, museer, utstillingsformat og utstillings-situasjoner er så dypt innvevd i det moderne epistemet (Foucault 2002) og den modernistiske formen, at det rett og slett ikke lar seg gjøre å bygge bro mellom det museale utstillingsrommet og den multimodale (Kreuss og van Leeuwen 1998) virtuelle verden? *Åpen arkeologi* er et formidlingsprosjekt som fokuserer på den arkeologiske utgravningsprosessen, innsamling av data og å gjøre disse tilgjengelige for et bredt publikum, deriblant forskere og studenter. Prosjektet er vårt forsøk på å tilnærme oss disse spørsmålene og peke på noen mulige alternativer.

Vi ønsker at publikum skal få små kikkhull inn i den arkeologiske utgravningsprosessen og kunnskapsproduksjonen, og at de ved hjelp av en lett styrende hånd skal bli i stand til å skape egne fortellinger, enten på egen hånd eller ved at vi tilrettelegger et oppgavemateriale som egner seg for ulike brukergrupper. Artikkelen fokuserer på mulige innfallsvinkler til arkeologisk fagstoff som kan gjøre dette interessant for flere brukergrupper, som studenter, forskere, skoleelever og det alminnelige publikum.

1 Ingvild Solberg Andreassen, førstekonsulent, Fornminneseksjonen, Kulturhistorisk museum, i.s.andreassen@khm.uio.no.

2 Idunn Sem, avdelingsingeniør, InterMedia, Det utdanningsvitenskapelige fakultet, idunn.sem@intermedia.uio.no.

Innledning

I forrige bind av *Ringer i vann* ble en del av prosjektet Åpen arkeologis grunnideer presentert. Der kunne man lese at «Åpen arkeologi er et formidlingsprosjekt som fokuserer på den arkeologiske utgravningsprosessen, innsamling av data og tilgjengeliggjøring av disse for et bredt publikum, deriblant forskere og studenter» (Andreassen 2006:41–54). Diskusjonen i artikkelen ble strukturert etter prosjektets grunnelementer: *tilgjengeliggjøring, kommunikasjon og fortelling*. Vi vil i denne artikkelen isolere fortellingsbegrepet og la skildring, diskusjon og refleksjon spinne rundt dette. Vi vil også kommentere hva vi gjorde annerledes enn planlagt, hvorfor enkelte ting ikke lot seg gjennomføre, og hvordan arbeidsplanene ser ut frem mot avslutning i desember 2007.

Man kan si at Åpen arkeologi kom til i en slags begeistring over et særdeles interessant arkeologisk objekt, kombinert med at det ble anskaffet og integrert mye nytt digitalt dokumentasjonsutstyr. Ved overgangen mellom 2003 og 2004 tok Kulturhistorisk museum ved Fornminneseksjonen et stort, forpliktende skritt inn i den digitale kommunikasjonsalderen. Dette var ikke det første og kanskje heller ikke det viktigste digitale skrittet museet tok, men antagelig det mest gjennomgripende og synlige: Det ble kjøpt inn digitalt innmålingsutstyr, det ble ansatt flere GIS- og dataansvarlige ved prosjekter og enheter, og det ble gjort et forsøk på å innføre enhetlige rutiner for feltdokumentasjon i et databasesystem.

Men først og fremst kan man si at Åpen arkeologi må anses som et resultat av filosofering rundt arkeologiens muligheter til å fortelle interessante og viktige historier til mange ulike bruker- og befolkningsgrupper, og til å bidra med noe vesentlig i dagens samfunn på både et lokalt, et nasjonalt og et internasjonalt nivå.

Narrative aspekter ved «Åpen arkeologi»

Våren 2003 igangsatte Kulturhistorisk museum registrering av såkalte aske-ringer, eller fotgrøfter, i en åker på gården Odberg i Lågendalen i Larvik kommune. Det ble raskt klart at denne vesle åkeren på et relativt avsidesliggende sted rommet restene av mellom tretti og femti gravhauger, antagelig fra eldre jernalder (Johansen et al. 2003; Ekstrøm og Martens 2005). I skogen rundt og på omkringliggende gårder var det også spor etter mange gravhauger, mer eller mindre ødelagte. Allerede i 1887 sendte gårdbruker Lars Davidsen en rekke

oldsaker inn til Oldsaksamlingen. Gjenstandene hadde han selv gravd frem fra en haug på Odberg. I samtaler med lokalbefolkningen innså vi at der var en stor lokalhistorisk interesse for og kunnskap om stedet i nær og fjern fortid. Mange kjente til gravhauger som hadde ligget på gårdene omkring da de var små, men som var blitt fjernet på 50- og 60-tallet, da traktorer og andre industrielle maskiner for alvor ble en del av den norske landbrukshverdagen.

Våre utgravninger og funn fikk god pressedekning i både lokalaviser, lokalradio og Aftenposten (Østlandsposten 22. juni 2005, Østlandsposten 10. mai 2004, Østlandsposten 07. mai 2003, Østlandsposten 03. mai 2003, Østlandsposten 02. mai 2003, NRK 18. juli 2003, Aftenposten 28. juni 2005, Aftenposten 25. juni 2005, Aftenposten 22. juli 2005). Prosjektet fikk også oppslag på Norges forskningsråds nettportal *Nysgjerrigper*.³ Sommeren 2006 deltok undertegnede sammen med Jon Jakob Odberg (sønnen på Odberg, den gang ni år) i NRKs «Sommermorgen», hvor historien om Odberg-utgravningen og funnene der ble presentert, sett med et barns øyne, i et format rettet mot andre barn.

Utgravningene på Odberg ble organisert som feltkurs for studenter i både 2003, 2004 og 2005. I 2005 prøvde vi ut Åpen arkeologi som formidlingsnettsted i en enkel første variant, der studentene skrev dagbok fra hver dag, som sammen med et bilde ble gjort tilgjengelig på vårt nettsted med et Flash-verktøy – en løsning som ble valgt for å fremme en mer dynamisk og visuell formidlingsform, men som ikke så lett lot seg forene med kollaborativt, brukergenerert innhold.



Figur 1

Feltkursene varte i fire uker, i tillegg til dette ble det organisert en femte uke med dugnadsgravning for Kulturhistorisk museums faste stab, ansatte ved Riksantikvarens kontor og arkeologer fra Vestfold fylkeskommune. Utgravningene finnes beskrevet og tolket i artikler (Johansen et al. 2003; Ekstrøm og Martens 2005) og rapporter. I 2004

3 <http://www.nysgjerrigper.no/Artikler/2005/juni/1118219455.18>.

og 2005 ble det dessuten arrangert Åpen dag på feltet, hvor folk kunne komme og se hva vi hadde gjort, hva vi hadde funnet, smake på mat laget med utgangspunkt i jernalderens kokekunst og se en rekonstruksjon av et begravelsesritual fra eldre jernalder (figur 1). Folk ble dessuten oppfordret til å dele eventuelle kunnskaper de kunne ha om funn og kulturminner på Odberg og i områdene rundt. Disse åpne dagene var svært populære, og publikum strømmet til fra hele distriktet. Mens utgravningene pågikk, hadde vi også en jevn strøm av mennesker som gjerne ville kikke og prate, vi hadde også flere skoleklasser på besøk. Noen av disse skildret sine opplevelser og inntrykk i tekst og tegninger.⁴

Denne oppramsingen av begivenheter er ment å vise at det finnes mange fortellinger om fornminnene på Odberg, og at mange mennesker synes å være interessert i kulturhistorie, selv om dette ikke alltid reflekteres i besøkstallene på museene, særlig de arkeologiske. Dette har fått oss til å lure på hva det er som gjør at folk gjerne strømmer til utgravninger, leser om utgravninger i avisene, kikker interessert på TV-program om helleristninger osv.,⁵ men ikke har lyst eller ork til å besøke et museum der de tross alt kan få se de virkelige «godsakene» (figur 2).

Svaret på spørsmålet er selvsagt komplisert og sammensatt, det handler om tradisjoner og klassetilhørighet, om habitus, tilgjengelighet, underholdningsverdi, format og mye annet. Spørsmålet har opptatt meg kontinuerlig siden vi så smått begynte å sysle med ideene om et prosjekt. Og vi har gått fra å tenke at «det hadde vært kult å legge noe ut på nettet, liksom ...», til å tenke på hvordan det ville være mulig å gjøre historier om arkeologi tilgjengelige på Internett uten å måtte velge mellom overfladiskhet eller milelange rulletekster. For å gjøre dette ble vi nødt til å studere fortellingsaspektet ved arkeologi og noen av de sjangerne fortellingene uttrykkes gjennom.

Fra fortellinger om fortid til fortellinger om oss selv

Fortellinger om fortiden inngår i ethvert samfunns fortellinger om seg selv. Arkeologi som fag er sterkt involvert i produksjonen av fortidsfortellinger. Arkeologer beskjeftiger seg som kjent med gamle ting, og da fortrinnsvis med svært gamle ting, som etter for eksempel en utgravning blir utstilt nettopp på et museum.

⁴ http://ariadne.uio.no/odberg/Bilder_Odberg_Web/Bilder/Barnetegninger/Kvelde_skole_4_klasse_2005/index.htm.

⁵ NRK våren 2007, http://www.sjaman.com/index.php?option=com_smf&Itemid=106&topic=5211.0.

A

NR. 29 21. JULI 2006
AFTENPOSTEN

Krigen sett med israelske øyne 18
Tiden stoppet på 1800-tallet 28
Ekte kvinnelige sjørøvere 40
David Attenborough 50



Hvorfor er norske museer så trøtte?

Figur 2

Både museer og arkeologi kom til som et resultat av, og inngikk i, de prosesser som kom til å definere de vesteuropeiske nasjonalstatene ved midten av 1800-tallet. Menneskenes opphav kunne ikke lenger forklares med referanse til Bibelen, isteden ble fortid forklart i tråd med prinsipper for evolusjon og teknologisk utvikling.⁶ Fortid med referanse til materielle objekter kom til å inngå i de store fortellingene som var en del av det moderne prosjektet på slutten av 1800- og begynnelsen av 1900-tallet. Fortid ble presentert som enhetlig, ordnet, kontinuerlig og forklarlig, og ledet med nødvendighet frem til samtidige strukturerte samfunnsformer.

Denne autoritative måten å skildre fortid på har vært under kritikk i lengre tid (Ekeland 1998:150). Ekeland hevder i sin doktoravhandling at vi er «inne i en form for 'avlæring' av en betraktningstype» (ibid.), og at den ene store betraktningstypen ikke lenger fungerer for samfunnet som helhet og for oss som enkeltpersoner når vi skaper fortellingene om oss selv. I tillegg til at mulighetene til å beskrive «verden som den er» har blitt grundig tilbakevist av postmoderne tenkere, har samtidig arenaene hvor det er mulig å presentere fortellinger om fortid, blitt flere. Fra å være et anliggende for skole, universiteter og museer finner vi i dag fortidsfortellinger i bøker, i TV-serier og filmer, på teater, i blader og aviser, i historielag, i dataspill og på Internett. Fortellingene fungerer tilsynelatende også mindre og mindre som definitoriske for det store «vi», men heller mer og mer for det lille (eller store) «jeg», som identitetsskapende, variable og nærmest valgbare for hver enkelt av oss.

Fortid som karneval

Dette er prosesser og konsekvenser forskerne lenge har sett og diskutert, det har derfor gjentatte ganger blitt tatt til orde for en åpning av det diskursive rom. Ekeland vil for eksempel ta i bruk den karnevalistiske sjangeren (se Bakhtin 1968) for å synliggjøre at det eksisterer flere utsagn om forhistoriske ting, og slik gi oss flere refleksjonsmuligheter.

Karneval, eller *det karnevalistiske*, kan forklares som et tekstuel spill der flere tekster møtes (Ekeland 1998:129), og der spillet selv er en del av poenget og vises

⁶ Ekeland, www.viten.com.

åpent frem. På samme måte mener Ekeland at vi, når vi bedriver arkeologi og formidling av arkeologi, «kan tilstrebe å vise prosessene med relasjonene som konstituerer praksis og som skaper resultatene» (ibid., s. 135). Til tross for at momentene nevnt ovenfor ikke lenger vekker oppsikt i den arkeologiske eller humanistiske diskursen, har ikke dette tankegodset blitt styrende i formidlingskontekster eller læringssituasjoner.

Vi har derfor lurt på om det kan være slik at arkeologi, museer, utstillingsformat og utstillingssituasjoner er så dypt innvevd i det moderne epistemet (Foucault 2002) og den modernistiske formen, at det rett og slett ikke lar seg gjøre å bygge bro mellom det museale utstillingsrommet og den multimodale (Kreuss og van Leeuwen 1998) virtuelle verden. Vi anser Åpen arkeologi for å være en kommentar til og utforskning av denne typen spørsmål. Er det mulig å vise frem de prosesser og relasjoner som leder frem til resultater, som gjør det mulig å forstå hva en tolkning bygger på, for eksempel hvordan keramikkrukken eller sverdet ble datert til vikingtid, hvordan arkeologer kan vite at mørke flekker i bakken er spor etter forhistoriske hus, hvordan noen arkeologer kan mene at huset har hatt inngangsparti i gavlen og derfor tilhører en viss type hus, mens andre hevder at inngangspartiet må ha vært på langsiden, og at huset derfor må være yngre eller eldre enn først antatt, og at dette funnet derfor kanskje rokker ved etablerte normer og oppfatninger av bosetningshistorie i et visst område? Er det mulig å gjøre dette uten å bli doserende og langtekkelig? Og er det mulig å gjøre dette interessant for flere brukergrupper, som studenter, forskere, skoleelever og alminnelig publikum? Altså å ta vare på eller forskyve det engasjementet som både publikum, studenter og forskere føler og gir uttrykk for når de står og kikker nedi en nyåpnet grav fra for eksempel eldre jernalder, inn i museet eller til et virtuelt medium som Internett (figur 3).



Figur 3

Omstrukturering og nye løsninger

Da vi først begynte å jobbe med Åpen arkeologi, hadde vi et lite budsjett, og mesteparten av arbeidet ble gjort på frivillig basis. Etter hvert fikk vi større bud-

sjetter og tydeligere arbeidsoppgaver. Undertegnede arbeidet i halv stilling på prosjektet i 2006 og har hatt full stilling fra starten av 2007. I tillegg til dette har Kulturhistorisk museums programmerer hatt en stilling på mellom 40 og 50% i to år. InterMedia har vært involvert i prosjektet nesten fra starten, og i stadig økende grad. I 2007 har de tatt ansvar for programmering, design og medieutvikling. Samarbeidet har vært særdeles fruktbart og utviklende, om ikke alltid like forutsigbart og knirkefritt. Hovedutfordringen har vært å forene Åpen arkeologis mer pragmatiske agenda med InterMedias mer forskningsbaserte. Dette har imidlertid også vært samarbeidets styrke. Vi var i utgangspunktet mest opptatt av å få så mye som mulig ut på nett, av å gjøre tilgjengelig mange formater og av å ha et godt utvalg knapper å trykke på som skulle «fortelle historien om Odberg», og at det hele skulle se brukbart ut. Etter en stund gikk det opp for meg at det ville bli vanskelig å inkorporere flere utgravningsprosjekter i portalen, at vi hadde gått i den samme «tekstfellen» som mange utstillinger faller i når de i sin iver etter å informere henger opp lange bannere med den ene teksten etter den andre, at estetikken ikke var mye å skryte av, og at vi manglet en struktur på stoffet vårt.

Så vi måtte gå tilbake til tegnebordet og prøve å se det hele med nye øyne. Høsten 2006 og våren 2007 prøvde vi derfor å kartlegge det arkeologiske fagfeltet, hvilke byggesteiner det består av, hva slags historier vi gjerne vil fortelle, og på hvilke måter disse historiene kan bygges opp og brytes ned i en håndterbar, fleksibel og forståelig struktur. Vi ønsker å gjøre resultater fra utgravninger tilgjengelige, vi ønsker å ha muligheten til å vise noe av det som foregår på en utgraving, i sanntid, og vi ønsker å være en arkeologisk kunnskapsbase og læringsplattform for mange brukergrupper. Men vi ønsker å være det på en åpen og fleksibel måte. For selv om Internett gjerne assosieres med noe som er ungt, hipt og progressivt, så preges likevel de fleste nettsider, i hvert fall de fleste museumsnettsider, av monologer, endimensjonalitet og faktaopplysninger. Vi vil gjerne synliggjøre momentene og usikkerheten i den arkeologiske tolkningsprosessen, vise til dynamikken mellom arkeologenes forforståelse, metode og funn, uten å bli relativistiske, uten å bli doserende og uten å miste narrativiteten og de gode historiene av syne. Men fortellingen krever faktisk å bli fortalt, det er ikke tilstrekkelig å gjøre informasjon tilgjengelig i annalistiske sekvenser (White 2003). Her så det i lang tid ut for oss å være en uoverensstemmelse mellom mål og middel. Vi var innom mange kompliserte modeller før vi til slutt endte med en modell som på

sett og vis er svært enkel, men som forutsetter god struktur og oversikt over fagfeltet og stor grad av åpenhet i formidlingsprosessen.

Det ble bestemt at vi skulle bruke en wiki (se ordforklaring i egen ramme) som plattform – en opensource-wiki som kunne støtte Åpen arkeologis ambisjoner. En wiki ville i større grad enn første versjon av Åpen arkeologi støtte brukergenerert innhold og dermed åpne opp for både formidling av den arkeologiske prosessen i samtiden i utgravningskonteksten, og for flere tolkninger – flere fortellinger – i en læringskontekst. Wikien vi valgte, Xwiki, gjorde det i tillegg mulig å skille redaksjonelt og brukergenerert innhold, noe som oppfylte vår ambisjon om å invitere til både lesing, skriving og tolkning, samt gi tilgang til eksterne data som relevant materiale fra museets gjenstandsdatabase.

Wiki: Ordet *wiki* stammer fra Hawaii og betyr «kjapp». På Internett brukes begrepet om en type nettside som er særlig egnet til å håndtere hypertextsamlinger. Flere kan redigere sidene, eierskap til produsert stoff blir derfor mer utflytende enn ved tradisjonelle tekstsamlinger.¹

¹ <http://no.wikipedia.org/wiki/Wiki>.

I vår nye versjon av Åpen arkeologi er dagboken fremdeles med, men den har nå blitt det navet annen informasjon dreier rundt. Det er gjennom dagboken vi søker å formidle det dynamiske aspektet ved utgravninger og tolkningsprosesser, det er på sett og vis her det hele starter, som man så kan jobbe seg videre fra. Dagboken blir laget i eksisterende bloggverktøy i Xwiki.⁷ Det er studentene som har ansvar for å skrive dagboken, og på denne måten tvinges de til å formulere skriftlig sine erfaringer fra dag til dag, til å fortelle historien om det de har gjort og opplevd, på en måte som også bør kunne være interessant utenfor det arkeologiske fagmiljøet. Studentene, som vanligvis ikke kommer særlig til orde, får på denne måten også makt eller kraft i det arkeologiske feltet til å skrive og skape arkeologi. Ved sin blotte eksistens er derfor prosjektet med på å åpne opp arkeologien og fortiden og kanskje flytte fokus fra en søken etter eierskap til fortiden til en utforskning av ideer om fortiden (Reeves og Hølleland 2007:87).

⁷ <http://mpeg4.uio.no:8080/xwiki/bin/> og <http://www.xwiki.org/xwiki/bin/view/Main/WebHome>.

Blogg: Blogg er en sammenskrivning av ordene web og logg. Dette en betegnelse på en internettside hvor én eller flere forfattere ytrer synspunkter og forteller omverdenen om aktuelle og pågående hendelser. Det er vanlig at disse hendelsene organiseres i omvendt kronologisk rekkefølge, altså at det siste og nyeste innlegget automatisk legges på toppen av bloggen. Det er også vanlig med interne og eksterne linker i en blogg.¹

¹ <http://no.wikipedia.org/wiki/Blogg>.

Dagboknotater og bilder legges altså inn daglig mens feltarbeidet foregår. Det er en forutsetning at dagbokteksten inneholder ulike arkeologiske og tolkningsmessige termer. De begrep eller termer vi oppfatter som nøkkelbegreper eller spesielt vesentlige for det som har skjedd i felt, eller for muligheten til å kunne tolke funnene, blir uthevet i dagbokteksten og linket opp til vår tekstdatabase. Dette kan være ord som «sverd», «husfrue», «C14-datering», «post-prosessuell arkeologi» og lignende. Ved å klikke på et slikt uthevet ord i teksten kan man så få opp en egen tekst om for eksempel dette spesielle sverdet som er funnet akkurat på denne utgravningen, med så mange opplysninger som det er mulig å fremskaffe i en feltsituasjon. Dette vil ofte være litt foreløpige og omtrentlige opplysninger med vekt på fakta. Foreligger det usikkerhet om hva slags objekt dette kan være, skal det også komme til uttrykk. Fra teksten om dette spesielle sverdet kan man så klikke seg videre til en tekst om sverd mer generelt, og da får man samtidig lenker til andre generelle temaer som perioder, arkeologiske tolkningstradisjoner, større gjenstandsgrupper som for eksempel i dette tilfellet våpen, osv. I prinsippet åpner dette for at man kan bygge opp en tekstdatabase som er uendelig. For å løse det problemet har vi bestemt oss for i første omgang å skrive den typen tekster som vi tror er av størst relevans for de utgravningene vi har valgt å formidle gjennom Åpen arkeologi, og så legge til aktuelle tekster når nye utgravninger kommer til. Det vil derfor ta litt tid før tekstdatabase er tilfredsstillende utbygd. Dette er i stor grad et spørsmål om ressurser. På sett og vis kan man si at systemet ligner litt, eller bygger på noen av de samme ideene som Wikipedia,⁸ åpenbare forskjeller er selvsagt omfanget og det at vår tekstbase er tenkt oppbygd av fagpersoner.

⁸ <http://no.wikipedia.org/wiki/Hovedside>.

Fortelling gjennom assosiasjon

I forrige artikkel i første bind av *Ringer i vann* (Andreassen 2006:41–54) ble våre ønsker om å gjøre arkeologisk informasjon tilgjengelig beskrevet. Langt oppe på listen stod da ideen om å la brukerne få muligheter til å søke i museets gjenstandsdatabase. Alle funn som kommer inn til museet, blir registrert i gjenstandsdatabase (Ore 1998). Basen er fakta- og objektorientert og egner seg på mange måter lite til formidling til andre grupper enn forskere med klare problemstillinger. Vi har derfor grublet mye på hvordan innholdet i basen skulle kunne bevege seg fra først og fremst å ha en annalistisk funksjon (White 2003:61–66) til å kunne fungere utdypende innenfor ulike narrativer, og hvordan forholdet mellom gjenstandsdatabase og vår egen tekstdatabase skulle være.

Den internasjonale standarden for museumsdokumentasjon, CIDOC-CRM⁹, er skapt for å gi struktur og språk som kan beskrive konseptuelle forhold mellom objekter og hendelser i databaser med et kulturhistorisk innhold. CIDOC-CRM fremholder en modell som består av aktør, hendelse, sted, objekt og periode, og vi mente å kunne skape relevante lenker mellom våre Åpen arkeologi-funn, våre fagtekster og data fra gjenstandsdatabase dersom alle disse teksttypene var beskrevet på dette viset. Selv om det kunne være ønskelig å gå dypere inn i det standarden kunne tilby oss, har dette ikke vært mulig med de tidsmessige og finansielle rammevårt prosjekt har. Vår adaptasjon av standarden og modellen var dessuten preget av forhandling mellom hva vi så som hensiktsmessig å operasjonalisere, jevnfør prosjektets mange målsettinger, tekniske muligheter og begrensninger. Adaptasjonen var også preget av omliggende forhold som at CIDOC-CRM-beskrivelsen eller «taggingen» av tekster og funn ville være kollaborativt distribuert, det vil si skapt i fellesskap og over tid, med de utfordringer og styrker slike uformelle klassifiseringssystemer – såkalte folksonomier (Guy & Tonkin 2006) – bringer med seg.

Tag: En tag er et nøkkelord som knyttes til et visst innhold i en tekst, et bilde eller et videoklipp, for å beskrive innholdet, for slik å gjøre det mulig å finne det og nyttiggjøre seg det på relevante steder i flere sammenhenger på for eksempel en nettside.

⁹ <http://cidoc.ics.forth.gr/>.

Folksonomi: *Folksonomi* er et begrep som brukes når flere går sammen om å lage klassifikasjonssystemer for måter å organisere websider og deres innhold på ved bruk av tagger. Disse taggene blir produsert kollaborativt, i fellesskap. Folksonomiene skal ideelt sett gjøre det enkelt å gjenfinne og navigere i innholdet på websider. Flickr er et kjent eksempel på en internettportal som gjør bruk av folksonomier.¹

¹ <http://www.flickr.com/>.

I Åpen arkeologi-designen klassifiserer en rekke innholdsprodusenter tekster. De gjør dette innenfor kategoriene aktør, hendelse, sted, objekt og periode, som alle har sin plass i CIDOC-CRM-modellen. I tillegg klassifiseres funn etter kategoriene kommune og materiale, da dette vil lage gode koblinger til tidligere funn registrert i gjenstandsdatabasen. Dersom noen av stikkordene vi har koblet til en tekst, også finnes i gjenstandsdatabasen, vil man få opp et vindu med utvalgte søk derfra. Så istedenfor å la publikum selv søke fritt i gjenstandsdatabasen, lar vi dem få tilgang til et styrt søk, etter prinsippet om assosiasjon. En tekst som inneholder ordet keramikk-kar og Vestfold, vil skape et søk i gjenstandsdatabasen og vise alle poster med keramikk-kar fra Vestfold. Poster med bilde vil prioriteres og komme høyest opp på listen. Søket fra gjenstandsdatabasen vises i et eget lite vindu parallelt med siden fra tekstdatabasen brukeren allerede er inne på. Historien, eller narrativiteten, skapes da først og fremst gjennom assosiasjon og en blanding av åpne og styrte valg brukeren blir stilt overfor.

En fortelling kan være en type tekst som består av skrevne ord på linje. Slike monomodale uttrykk kan sies å være de foretrukne i vestlig kultur (Kress og van Leeuwen 1998) – en dominans som er på vikende front i det digitale informasjonssamfunnet, hvor tekstmodus konvergerer i nye former. Semiotikken har forsøkt å svare på behovet for å utvide våre begreper og forestillinger om tekst. Kreuss og van Leeuwen (ibid.) har tatt i bruk begrepet multimodale tekster. Her oppfattes teksten som for eksempel en hel avisside, ikke kun en samling av flere små usammenhengende tekster. Ord, bilder, grafikk osv. spiller sammen og skaper et hele som er større enn summen av enkeltdelene, man skanner helheten og velger selv hvilke deler man vil fokusere på. Brukerens eller leserens valg blir

da avgjørende for hvilke tekster som kommer til å fremtre, altså hvilke historier som blir valgt eller fortalt. Historiefortellingen som foregår, får på denne måten et interaktivt og kreativt preg. Vi skal i løpet av høsten arbeide med å gi brukerne mulighet til å lagre tekster og bilder de merker seg mens de «vandrere» gjennom nettsidene. På denne måten vil deres fortellinger også kunne glede andre, og for eksempel brukes som skolearbeider.

Tanken er at brukerne på denne måten skal få små kikkhull inn i den arkeologiske utgravningsprosessen og kunnskapsproduksjonen, og at de ved hjelp av en lett styrende hånd skal bli i stand til å skape egne fortellinger, enten på egen hånd eller ved at vi tilrettelegger et oppgavemateriale som egner seg for ulike brukergrupper. Vi tenker at problemløsningen eller diskusjonsnivået ikke skal ligge på et detaljnivå der man for eksempel skal prøve å finne ut hva en ting *er*, men på et mer overordnet nivå, slik at man oppfordres til å filosofere over betydningen av et bestemt gravritual i en bestemt periode, eller betydningen bebyggelsesstruktur kan ha for en mer overordnet sosial struktur, og hvordan valg man gjør i tolkninger, får betydning for eller er en konsekvens av eget samfunnssyn og menneskesyn.

Fokusområder og veien videre

I første omgang jobber vi nå frem et brukergrensesnitt rettet mot elever i den videregående skole. I neste omgang ønsker vi å lage tilsvarende løsninger for forskere og et mer generelt publikum, kanskje også for mindre barn. Kulturhistorisk museum har gitt tydelige signaler om at de ønsker prosjektet innarbeidet i fastere og mer langsiktige former. Dette gir godt håp for fremtidig utvikling av idéstoff, arbeidsmetoder og brukergrensesnitt. Vi tenker oss også at denne måten å tilrettelegge for formidling på kan utnyttes i et fysisk museumsrom. Fagstoffet og oppgavene kan overføres til håndholdte enheter som PDA-er og mobiltelefoner, kanskje i kombinasjon med stasjonære PC-er i utstillingene.

Åpen arkeologi får ett konkret uttrykk ved prosjektperiodens avslutning, men bærer i seg potensialet til mange flere. Noen av mulighetene har blitt skissert i denne teksten. Om prosjektet skal lykkes i å realisere sitt potensial, avhenger av både ytre og indre forhold. I første omgang er det opp til prosjektgruppen å gjennomføre det den har satt seg fore, og håpe at teknologien står oss bi, og at vi

klarer å velge de riktige løsningene ved hver korsvei. I neste omgang er det mer snakk om å løfte tanker, ideer og teknologi over i konkrete fagmiljø. Åpen arkeologi fordrer i en del tilfeller en annen måte å jobbe på enn de tradisjonelle. For eksempel vil det være nødvendig å bruke litt mer tid i felt ved hver utgravning som skal være et Åpen arkeologi-prosjekt. Man må ta andre typer bilder enn det som har vært vanlig, man bør lære seg å filme, og man må bruke litt mer tid på å skrive og sette seg inn i flere måter å skrive på. Dessuten må man ha vilje til å offentliggjøre funn tidlig i tolkningsprosessen og la folk få et innblikk i uferdige resultater. Spørsmålet om hvem som har rettigheter til et materiale, blir aktuelt, men ikke et tema vi vil gå inn på her. Avslutningsvis vil vi si at Åpen arkeologi blir en slags eksperimentering med og utfordring av sjangere. Er det mulig å løfte museumsformidlingen over på andre format, andre arenaer og andre former, eller er innholdet eller tingene så avhengige av sine tradisjonelle montre og tekstplansjer at alt annet blir for anakronismer å regne? Vi håper at vi gjennom denne artikkelen har antydnet noen svar og alternativer som peker mot mulighetene for en mer dynamisk, åpen og integrerende formidlings- og læringspraksis ved kulturhistoriske museer.

Tips og råd til den som har et prosjekt «i magen»

Arbeidet med Åpen arkeologi har nå pågått i flere år. Det har vært mange oppturer og nedturer. Skulle vi startet prosjektet på nytt, med det erfaringsgrunnlaget vi nå har, ville vi antagelig ha gjort en del ting annerledes. Åpen arkeologi har hatt mange involverte parter og mange som gjerne ville mene noe eller bidra med noe. I slike sammenhenger er det svært viktig å inngå tydelige avtaler med alle og ikke gjøre seg avhengig av «vennetjenester». Få interesser, prioriteringer og budsjettmessige konsekvenser frem på et tidlig tidspunkt i prosessen. Alt blir mye ryddigere når alle involverte parter er innforstått med spillereglene. Dette kan være veldig vanskelig i et universitetsmiljø, der forskning, vennskap og produktivitet ofte glir over i hverandre. I en oppstartsfase kan dette også være positivt og føre til en mer kreativ prosess, men kan likevel i siste omgang medføre manglende resultater.

En bred forankring i organisasjonen er en viktig faktor dersom man skal klare å holde interessen oppe over lang tid for noe som er i prosess eller på et idéstadium. Et eksternt finansiert prosjekt av Åpen arkeologis kaliber kan være en ut-

fordring for den etablerte organisasjonsstrukturen og makt- og arbeidsdelingen. Det kan være vanskelig å finne sin plass mellom eller innenfor etablerte rammer. Internett er et alminnelig medium i dag, men nyter likevel ikke den samme anseelsen som papirmediet blant fagkolleger og som resultatindikator i tellekant-systemet. Vi vil likevel råde alle som måtte føle seg kallet, til å utfordre disse satte og etablerte normene. Bare ved å tøye grensene for det alminnelige og søke flere betraktningvinkler er det mulig å skape noe som er friskt og alternativt. Formidling og læring kan ikke anses som passive handlinger der man flytter et gitt innhold fra én beholder til en annen, men som en aktiv prosess der form og innhold smelter sammen til en større helhet. Alternativ bruk av internettmediet kan på denne måten gi oss flere historier som føles relevante for og når frem til flere mennesker i dagens samfunn.

Litteratur

- Andreassen, I.S. 2006: «Fra gjenstand til fortelling» i Koch, S. (red.): *Ringer i vann. Fleksibel læring – Kvalitetsreformen i praksis* (41–54)
- Bakhtin, M. 1968: *Rabelais and his world*. Trans. H. Isowolosky. Cambridge, Mass.: MIT press
- Dauidsen, L. 1887: Brev i Topografisk arkiv. Kulturhistorisk museum
- Ekeland, T. 1998: *Arkeologisk kunnskap som sosial konstruksjon. Genealogi som redskap for en polysemisk representasjon av fortidig materiell kultur i skolens undervisning*. Upublisert doktoravhandling. Universitetet i Tromsø
- Ekeland, T. «'Fortidsminner' som kulturens fortellinger om seg selv». I URL: <http://www.viten.com/tema/hukommelse/ekeland.htm>. Besøkt 6. august 2007
- Ekstrøm, H. og J. Martens. 2005: «Plogen sletter alle spor» i *Nicolay* 97 (21–33)
- Foucault, M. 2002: *The archaeology of knowledge*. Opptrykk av utg. London. Tavistock, 1972. Routledge. London
- Guy, M. & E. Tonkin. 2006: «Folksonomies. Tidying up Tags?» i *D-Lib Magazine*, Volume 12 Number 1.
URL: <http://www.dlib.org/dlib/january06/guy/01guy.html>
- Johansen, J.S., I.C. Rynning, A. Skullerud og J. Martens. 2003: «Et oppløyd gravfelt på Odberg i Lågendalen» i *Nicolay* 91 (46–48)
- Kreuss, Gunther & Theo van Leeuwen. 1998: «(The Critical) Analysis of newspaper layout» i Bell, Allan & Peter Garrett: *Approaches to Media Discourse*. Oxford & Malden: Blackwell
- Ore, C.-E. 1998: «Hvordan lage databaser for språk- og kulturfag» i Aukrust, K. og B. Hodne (red.): *Fra skuff til skjerm*. Universitetsforlaget. Oslo (29–57)

Reeves, J. og H. Hølleland. 2007: «Nonsense in the field? Methods towards an open past» i *Nicolay* 102. 2/2007 (83–88)

White, H. 2003: *Historie og fortelling*. Pax forlag. Oslo

Nettsider

<http://mpeg4.uio.no:8080/xwiki/bin/>

<http://www.xwiki.org/xwiki/bin/view/Main/WebHome>

http://www.fleksibel-laering.uio.no/erfaringer/skriftserie/hefte_ringer_i_vann.pdf

http://ariadne.uio.no/odberg/hist_kilde3.php

<http://www.nysgjerrigper.no/Artikler/2005/juni/1118219455.18>

<http://cidoc.ics.forth.gr/>

<http://no.wikipedia.org/wiki/Blogg>

<http://no.wikipedia.org/wiki/Wiki>

<http://www.flickr.com/>

Avisoppslag

Aftenposten 22. juli 2005: «Fortiden pløyes vekk»

Aftenposten 25. juni 2005: «Fin dame på 1600»

Aftenposten 28. juni 2005: «Sommerens store skattejakt i gang»

NRK 18. juli 2003: «Arkeologer på jordet»

Østlandsposten 02. mai 2003: «Mystiske 'askeringer' på Odberg»

Østlandsposten 03. mai 2003: «Vil undersøke askeringene»

Østlandsposten 07. mai 2003: «1500-årig gravplass i åkeren»

Østlandsposten 10. mai 2004: «Arkeologisk storaksjon på Odberg»

Østlandsposten 22. juni 2005: «Oppdaget 200 nye jernaldergraver i 2005»