

# Din historia, min historia, vår historia

Slutredovisning av projektet Historymapping

20081001 – 20090415

med stöd från Stiftelsen framtidens kultur

 INTERACTIVE INSTITUTE



 DELTA GARDEN  
Institutionen för Odling och Färdigheter i Skolan

**NOISY  
CRICKET**  
WWW.NOISYCRICKET.COM

*NETPORT*  
KARLHAGEN



# Din historia, min historia, vår historia

## Slutredovisning av projektet Historymapping

Historia och kulturarv har traditionellt haft sin plats på museer och andra förvaltande institutioner. Men det är inte alltid lättillgängligt för den stora allmänheten. Det finns också mycket historia och kulturarv utanför de formella institutionernas väggar, som sällan samlas upp och bevaras, och än mindre förmedlas. Genom tekniska lösningar kan dessa brister överbryggas. Ett första steg är att försöka tillgängliggöra och digitalisera det material som finns. Ett andra steg är att göra det så intresseväckande att människor faktiskt väljer att ta del av materialet.

Målet med projektet Historymapping var att undersöka hur tekniska lösningar kan kombineras med arkivering och indexering för att levandegöra och tillgängliggöra kulturarvet. Arbetet har resulterat i ett koncept där historiskt material och personliga berättelser om kulturarvet i en region bevaras och förmedlas. Materialet presenteras digitalt genom berättelser där personer själva valt vad de vill berätta, kopplat till en tidpunkt, person eller händelse på en specifik plats. Konceptet finns realiserat i en fungerande prototyp – en demonstrator – tillgänglig från <http://www.history-mapping.com>.

### Projektgruppen

Projektgruppen har varit sammansatt av representanter från Interactive Institute, ett IT-forskningsinstitut; Delta Garden, en organisation som arbetar med människor och deltagande; Kalmar läns museum; Noisy Cricket, en webb- och kommunikationsbyrå; Netport Karlshamn, en organisation för samverkan mellan näringsliv, högskola och offentlig verksamhet; samt konsultbolaget Röd tråd. Olika ansvarsområden har tilldelats de olika representanterna samtidigt som gruppen som helhet har ansvarat för utformning och utveckling av konceptet. Interactive Institute har haft projektledaransvaret samt ansvar för den ekonomiska distributionen, Noisy Cricket har realiserat den funktionalitet och grafiska utformning som projektgruppen diskuterat fram och Delta Garden samt Röd tråd har haft huvudansvaret för berättarelementen och workshoparna tillsammans med Kalmar läns museum. Museet har också ansvarat för kunnandet inom den traditionella arkiveringen och indexeringen inom kulturarvssektorn. Projektgruppen har sammanträtt vid ett antal fysiska träffar men framför allt genom nätbaserade kommunikationsvägar som exempelvis skype.

### Konceptet och demonstratorn

De två delarna i konceptet Historymapping är *storytelling* och *storymapping*, som tillsammans utgör projektets modell för tillgänglighet i termer av att förstå, bli intresserad och lätt kunna finna och tillgodogöra sig information relaterad till kulturarvet. Storytelling utforskar berättelseformens möjligheter både för att uttrycka och för att tillgodogöra sig informationen och beskrivs mer ingående nedan. Storymapping syftar på en utplacering av berättelserna i tid och rum och berör framför allt tillgänglighetsaspekten.

Demonstratorn finns på webbplatsen <http://www.history-mapping.com> tillsammans med kortfattad information om projektet och konceptet. Den är utformad kring en karta (Google map) och en tidslinje, där berättelserna finns utplacerade i tid och rum. Genom att klicka i kartan eller dra i tidsreglagen dyker alla eller ett urval av berättelserna upp och kan nås via "nålar" på kartan eller frimärkesbilder. Det finns också möjlighet att söka i fritext eller nå det man är intresserad av via ett s.k. taggmoln där etiketter kopplade till berättelserna visas upp i

olika storlek beroende på den frekvens med vilken de förekommer. Berättelserna är publika; för att lägga till nya berättelser krävs däremot inloggning.

Inom ramen för denna funktionalitet fungerar demonstratorn fullt ut, och det kan behöva påpekas att den inte ska ses som en produkt utan just ett verktyg för att demonstrera ett koncept. Berättelserna lagras som korta filmer, dock inte på själva sajten utan på YouTube.



Demonstratorns gränssnitt

För att använda prototypen i annan verksamhet än det vad Historymappingprojektet inriktats mot – historia och kulturarv, kan det behövas utseendemässiga förändringar för att passa för en specifik organisations eller företags syfte. Beroende på användningsområde kan det också finnas önskemål om att kunna använda portalen till fler saker än den har funktionalitet för idag. I stället för att som idag köra på Noisy Crickets servrar kan man tänkas vilja bryta loss webbplatsen och koppla till egen server. Portalen skulle också kunna utvecklas och specialanpassas genom att göra en specifik mer detaljerad karta för en geografiskt liten plats. Det skulle också vara möjligt att i stället för en Googlekarta kunna använda historiska kartor som visas när man drar tidsreglagen till vissa årtal. En teknisk utveckling som skulle utöka tillgängligheten till berättelsematerialet är också att göra en koppling till mobiltelefoni, för att ladda upp berättelser men också för att hämta berättelser till sin telefon; den geografiska placeringen av berättelserna skulle då kunna härledas från var man befinner sig. Möjligheten att producera sin egen berättelse direkt på webbplatsen och sedan lägga upp den skulle göra att fler personer lättare skulle bidra med sina berättelser.

### Ett akademiskt synsätt

Under framtagningen av konceptet diskuterades frågor kring kulturarv, digitalisering och tillgänglighet för allmänheten också ur en mer akademisk synvinkel. I diskussionerna ingick även ansatser och utgångspunkter från ett annat planerat kulturarvsprojekt (tillsammans med kulturarvsportalen Stockholmskällan) där finansiering under projektiden söktes från Vinnova. Resultatet av diskussionerna blev ett utkast till en akademisk publikation, ett förslag till ett kapitel i en *Handbook of Research on Culturally-Aware Information Technology*. Förslaget,

som återfinns i bilaga 3, accepterades av redaktörerna. Då Vinnova avslag Stockholmskälleansökan blev de förväntade resultaten dock alltför otillräckliga och vi drog tillbaka kapitel förslaget.

## Storytelling

*Storytelling* innebär att använda berättelsens form och egenskap av att vara en värde- och budskapsförmedlare. Berättelser har betydelse för människors kultur, identitet och samhällets meningsstrukturer genom att de berättelser vi tillskriver oss själva och andra – berättelser om vilka vi är och var vi kommer ifrån, utgör de upplevda gränserna mellan våra identiteter, mellan känslan för *vi* och *dem*. Genom att människor i regionen Kronoberg och Kalmar län, i Historymappingprojektet, själva har fått välja vad de vill berätta om sig själva och sitt kulturarv, har en bild av regionens identitet på folkets premisser möjliggjorts. Det har i vissa fall inneburit att berättelser om en historia och ett kulturarv lyfts fram, som aldrig annars hade presenterats i ett offentligt forum. I andra fall har det inneburit en nyansering av ett redan känt skeende eller fenomen. De personliga berättelserna kompletterar förvaltningarnas traditionella arbete genom att andra röster har kommit till tals, att alternativa berättelser har levandegjorts och spridits.

Kulturarvsförvaltande instanser har under flera år arbetat med att digitalisera materialet i sina arkiv. En insikt som tidigt utvecklades i projektgruppen och bland deltagarna i berättarworkshoparna, är att digitalisering inte är synonymt med tillgänglighet. Det finns en dimension i tillgänglighetsbegreppet som är kopplad just till formen och forumet som materialet presenteras i. Mycket av den information som finns tillgänglig digitalt och upplagd på Internet från museer och andra förvaltande organ, är förvisso åtkomlig för allmänheten. Det kräver dock oftast att man vet vad man söker efter och kan uttrycka behovet mycket specifikt, något som är svårt utan fackkunskap. Materialet presenteras dessutom företrädesvis utan kontext vilket ytterligare förutsätter ett kunnande inom området för att man ska kunna tillgodogöra sig informationen.

Berättelseformen har en styrka framför fakta och icke kontextualiserad information, genom att erbjuda ett sammanhang för det som förmedlas. Utformningen av en berättelse kräver att upphovsmakaren identifierar och presenterar en underliggande konflikt eller problematik. Det som kommuniceras blir då intressant och engagerande för mottagaren på ett sätt som är unikt för berättelsens form.

För att få fram folkets berättelser från regionen har projektet arbetat med workshops i digitalt berättande. Detta innebär att deltagare har bjudits in till två- eller tredagars seminarier där de arbetar fram ett manus med valfritt budskap kopplat till historia och kulturarv. Deltagarna har introducerats till ett digitalt bild- och filmredigeringsprogram för att kunna sätta ihop en digital berättelse. De program som använts är Final Cut Express samt Photostory. Workshopdeltagarna har sedan fått coachning i det tekniska verktyget samt i berättarteknik och dramaturgi av handledare från Delta Garden och Röd Tråd, utbildade i digital storytelling enligt den metod som använts inom Center for Digital Storytelling vid Berkley, University of California.

Sju workshopar har genomförts inom ramarna för och i anslutning till projektiden. Vid varje workshop tillfälle har mellan fem till tio personer deltagit, som alla producerat en personlig berättelse av eget val. Följande workshopar har genomförts:

<b>Tidpunkt</b>	<b>Deltagare från</b>
maj 2008	Hembygdsföreningar i Kalmar län med varierande bakgrund.
september 2008	Hembygdsföreningar i Kalmar län med varierande bakgrund.
november 2008	Kalmar läns museum: arkeologer, företrädare för turistmål i museets regi samt personal från den pedagogiska enheten inom museet.
23-24 januari 2009	Hembygdsföreningar i Kronobergs län.
18-19 februari 2009	Kalmar läns museum: arkeologer och konstvetare.
13-14 mars 2009	Hembygdsföreningar i Kronobergs län.
22-23 april 2009	Smålands museum: arkeologer och administratörer.

Anledningen till att just dessa grupper bjudits in till workshoparna beror till stor del på arbete kopplat till kulturarvssektorn som Delta Garden och Interactive Institute initierat redan innan Historymappingprojektet startat, samt att deltagarna med sitt intresse för historia och kulturarv relativt lätt förväntades kunna leverera berättelser kopplade till den region som projektet spridning avgränsats till.

Deltagarna i workshoparna har vittnat om att upplevelsen med att skapa de personliga berättelserna har genererat en känsla av stolthet av att ha skapat ett personligt verk med ett tydligt budskap och att de skulle ha stor användning av metoden i sina professioner. Flera av arkeologerna som deltagit i workshoparna, menar att detta är den typ av kulturarvsförmedling som de vill arbeta med men som man inte tidigare har hittat en form för. Vissa av deltagarna med liten vana av datorer eller redigeringsprogram har dessutom känt en stor tillfredsställelse av att ha bemästrat något som de förväntat sig vara ett hinder för det som de har velat förmedla – tekniken – men som istället visat sig vara ett kraftfullt hjälpmedel för resultatets helhet.

#### Resultat från processen och framtida arbete

Historymapping har resulterat i en demonstrator som uppfyller och illustrerar många av projektgruppens mål. Men än viktigare är kanske de processer i regionen som projektet startat eller varit en drivande del av. Historymapping har bedrivits i en samhällelig kontext där deltagandeperspektiv och personliga berättelser diskuteras både inom näringsliv och inom förvaltningar.

Tillsammans med *Smålands museum* förs diskussioner och en process har initierats för hur Historymappingkonceptet och digital storytelling kan inkorporeras i museets ordinarie verksamhet.

Redan efter de första workshoparna har *Kalmar läns museum* börjat använda Historymappingkonceptets tankar och arbetsmodeller i sin verksamhet, och arbetar aktivt med att koppla ihop tekniska verktyg med personligt berättande och deltagarperspektiv. Arkeologerna har startat en blogg där de i berättarform visar upp sina fynd och delar med sig av sin kunskap (se ett utdrag i bilaga 2). De skapar också på eget initiativ digitala berättelser som de lägger upp på bloggen och på Kalmar läns museums hemsida. I förväntning av detta har en kontakt tagits med TV4 som har startat en berättarserie via nyheterna där en gåta ska lösas om skelettet som hittats vid Kalmar slott. Fler aktiviteter i samma stil planeras med bland annat Sveriges radio i Kalmar.

## Den döde på slottet - en arkeologisk undersökning i 8 avsnitt

C. Nibelius 30/4 08:36 (uppdaterad 30/4 08:41):

Kalmar slott visar sig ruva på en arkeologisk gåta.

Redan efter ett par drag med grävskopan inför schaktningen av VA-ledningen följde ett antal skelettdelar från benen av en människa med jorden upp.

Arkeolog Cecilia Ring vid Kalmar läns museum tolkade materialet först så att eftersom jordmassorna verkade vara påförda så hade skelettdelarna sannolikt kommit med jorden någon annanstans ifrån. I kanten av schaktet hittades även ett kranium, även det tolkades som ett lösfynd. Eftersom ledningen skulle ligga på en meters djup schaktades inte djupare. Då en telekabel alldeles intill slottets vägg grävts av så tillkallades en tekniker som skulle laga ledningen... så börjar den spännande historien om den arkeologiska undersökningen av skelettet som återfanns intill Kalmar slotts mur.

På webben och via TV4 sydost kommer arkeologerna på Kalmar läns museum att låta alla intresserade få följa arbetet.

<http://www.kulturarvsportalen.se/deckaren/index.html>

[Logga in eller bli medlem](#) så kan du ge din åsikt.



Vem var han, den döde på slottet?

## Välkommen hit!

Kulturarv är en blandning av all historia och alla våra minnen. Vi bestämmer själva vad som är viktigt utifrån hantverk, traditioner, folkminnen och förlämnningar. Vi tar till oss, tolkar och vi för vidare till barn och barnbarn. För var och en av oss blir kulturarvet den bas från vilken vi tar steget in i framtiden.

## Inloggade

C. Nibelius Arbetar som samordnare inom ABM (frågor som berör arkiv-bibliotek-museum) vid Kalmar läns museum. Jag arbetar alltså med frågor som rör...

Inloggad sedan idag 10:53.

& 21 gäster online.

Från Kalmar läns museums kulturarvsportal  
<http://www.kulturarvsforum.se/>

## Den döde på slottet

- en arkeologisk gåta

En arkeologisk undersökning i 8 delar - Presenteras av den arkeologiska enheten vid Kalmar läns museum 2009

- Veckans avsnitt
- Tidigare avsnitt
- Utredningsgruppen
- Vem var han?
- Redaktion
- Tävla och vinn!
- Ordlistan
- Frågor & svar
- Se TV4 inslag >>
- Kartor & ritningar
- Begravd på mage, läs mer >>
- Diskutera arkeologi på Kulturarvsforum >>
- Följ arkeologernas arbete på bloggen! >>

### Första delen

## Skelettet!

Kalmar slott visar sig ruva på en arkeologisk gåta.

Redan efter ett par drag med grävskopan inför schaktningen av VA-ledningen följde ett antal skelettdelar från benen av en människa med jorden upp. Arkeolog Cecilia Ring vid Kalmar läns museum tolkade materialet först så att eftersom jordmassorna verkade vara påförda så hade skelettdelarna sannolikt kommit med jorden någon annanstans ifrån. I kanten av schaktet hittades även ett kranium, även det tolkades som ett lösfynd. Eftersom ledningen skulle ligga på en meters djup schaktades inte djupare. Då en telekabel alldeles intill slottets vägg grävts av så tillkallades en tekniker som skulle laga ledningen.

På morgonen dagen efter blev Cecilia upprörd av maskinisten som sa att teknikern hittat ytterligare en skalle i samband med att han kommit åt schaktväggen och jord hade rasat ner när han lagade ledningen. Cecilia åkte därför ner till slottet för att ta hand om kraniet. Det var kallt då det bara var i början av februari månad och det blåste hård vind och snön yrde. När hon kom fram visade det sig dock att skallen låg med ansiktet nedåt och när hon plöjde upp den så såg hon delar av kotor som ströck upp ur sanden. Cecilia började rensa fram skelettet och det visade sig snart att schaktet var för litet för att få fram hela individen. Hon fick därför tillstånd av Länsstyrelsen att öppna upp schaktet ytterligare så att hela skelettet kunde friläggas. Skelettsdelarna som hörde till skallen förförtydte alla närvarande. Skelettet låg med ansiktet och bröstet nedåt, vridet i höften med benen lätt uppdragna. Ena armen låg under magen och den andra längs med högra sidan med handen vid huvudet. Den döde var gravlagd på magen!

### Analyserna av det funna skelettet på Kalmar slott finansieras i samverkan av Destination Kalmar, Kalmar Länsmuseum och Statens fastighetsverk

### Vad händer på Kalmar Slott i sommar?

Halva kungariket är ditt!

En del av processen kring Kalmar läns museums kulturarvsförmedling  
<http://www.kulturarvsportalen.se/deckaren/index.html>

Vem som har rätt att bidra till, påverka och utveckla kulturen och kulturarvet är en diskussion som kan liknas vid debatten om public service. För Sveriges radio är lyssnarnas deltagande viktigt inte minst på grund av det statliga public serviceuppdraget. Historymappingprojektet har medverkat i utformningen av radioprogrammet *Kronoberg berättar* (se bilaga 3) på *Sveriges radio P4 Kronoberg*. Programmet baseras på det personliga berättandet och sänds med halvtimmeslånga program, fyra dagar i veckan under 10 veckor, våren 2009, samt finns som webbradio och som webbportal med digitala berättelser. Förhoppningen är att programformen ska spridas till andra P4-stationer och slutligen resultera i ett rikssänt program, *Sverige berättar*.

De processer som projektet medverkat till och deltagit i kommer förhoppningsvis leda till att konceptet fortsättningsvis kommer att implementeras inom kulturarvssektorn, turistnäringen

och inom andra verksamheter med liknande behov av att bevara och sprida material och berättelser från och till en bred skara individer. Här har demonstratorn en fortsatt viktig roll som bärare av konceptet. Delta Garden har av projektgruppen fått ansvaret att förvalta konceptet efter projektets slut och presenteras också som kontaktpunkt på [www.history-mapping.com](http://www.history-mapping.com). Noisy Cricket kommer att sköta den tekniska förvaltningen av webbplatsen som kommer att hållas aktiv minst till 2009 års slut.

Projektgruppens förhoppning är att direkt efter projekttidens slut kunna föra diskussioner med Riksantikvarieämbetet för att konceptet ska användas i utvecklingen av K-samsök, en digitaliseringsportal för material inom historie- och kulturarvsektorn.

I Bräkne-Hoby i Blekinge har ett arbete påbörjats med berättelser tillsammans med hembygdsföreningen. På orten finns också en mycket aktiv samhällsförening som förenar företagare, turismnäring och hembygd. Här finns planer på att börja använda Historymappingkonceptet för att utveckla platsens olika delar och marknadsföra orten.

Delta Garden har slutligen fått två inbjudningar för att tala på seminarier i Kalmar län och i Kronoberg, med inriktning mot framtida arbete med att koppla kulturarv till turismnäring. Förhoppningen är att konceptet och prototypen från Historymappingprojektet ska kunna bli grunden för ett större arbete med detta. Genom att lyfta den verksamhet och det material som museer förvaltar och göra detta intresseväckande, genom Historymappingkonceptets modell, och koppla detta till regionens turism skulle en mycket framgångsrik modell kunna bereda väg för den kreativa näringen.

## Citizens as prosumers of cultural heritage

Åsa Rudström SICS and Interactive Institute Box 1263 164 29 Stockholm, Sweden asa@sics.se	Christina Nibelius Kalmar läns museum Box 104 391 21 Kalmar, Sweden christina.nibelius@kalmarlansmuseum.se
---	--

This proposed book chapter investigates the challenges, problems and possibilities that arise in the intersection of two current trends: the ongoing digitalization of our cultural heritage; and the “web 2.0/web 3.0” movement, where the average citizen is expected to be involved and participate in the creation of information. Two prototypes developed in two different research projects are described and discussed. Both projects are collaborations between a museum, a research institute and an ICT development company; one also includes an organization specializing in digital storytelling. Both prototypes allow users to travel archival information in time and space, commenting and adding information as they go. One prototype is mobile and location based, the other is web based and allows users to contribute their own digital stories to the common information base.

Our starting point is that cultural heritage is the property of the people. Everyone carries their own, rich history - the history of their country, of the region, of past generations; and our own personal history coloured by our memories, attitudes and thoughts about past events and the development of society and living conditions over time. In contrast, official records of the past are often dry and factual and no longer open for interpretation. The collection, access, selection, categorization, interpretation and presentation of the cultural heritage have traditionally been viewed as tasks belonging only to the institutions that are in control of the material itself. Institutions are now requested to make the cultural heritage available to the public. By using ICT to digitize, index and publish archival material on the Internet, the material is considered to have been made accessible. But is this true, or is the material just digitally stored with web access?

An essential ingredient in creating interest and incitement to interact with the material is to allow the “user” to participate not only in the consumption of information but also in the interpretation and discussion around the information as well as in the creation of new content. People are no longer passive users or consumers of information but take part in the production – they become *prosumers* of the information.

This is particularly interesting for historical information and the cultural heritage that is supposed to tell the story of the people. But who decides what information should be included in the historical record and how the story should be told? Who has the right to add to this record? If anyone could tell their story of the past, using their frame of reference and values, would these stories have anything to give to the common knowledge base of society?

These issues are currently investigated in two different but related projects. The first project extends the existing cultural heritage portal of the regional museum of Kalmar, Sweden, with the stories of those living in the area, presenting the combined information on the web in new and innovative, interactive ways. The second project aims at literally placing historical information in the hands of the people at the places where the information belongs; mobile phones provide direct access to geotagged archival information.

The key issue in our work is that of *participation* of the people whose cultural heritage is managed by the institutions. The chapter will investigate several ways to achieve such participation, based on results from the two projects.

### **Telling stories 1 – the history of the people as told by the people**

A central part of the Kalmar project is the creation of digital stories that make use of archival material to tell a personal story about a place, a situation and the people involved. The intent is to allow these personal stories to co-exist with the controlled, quality ensured archival material. Innovative interaction models will allow users to navigate the combined material in time and space, commenting and adding their own information as they go. The method used is that of *digital storytelling*. Digital storytelling is the assembling of pictures, narrated story and music to present a personal story, packaged into an easy-to-use digital file. The result is a lively narration, founded on individual experiences, feelings and aims.

### **Telling stories 2 – behind the museum scenes**

The work of archival organizations such as museums is highly process oriented, whether it concerns archeological excavations, analyses of artifacts, conservational work or patient researching of archives. Traditionally, the results of these processes are presented in the form of exhibitions and academic or popular publications. The fundament of the work, i.e. the processes themselves, has not been given much attention. However, the work is meticulously – digitally – documented to allow later generations of researchers to build upon the knowledge gained. Applying ICT solution to this material enables museums to package and present their largest assets: knowledge and processes.

The regional museum of Kalmar recently published a simple Blog on the Internet, allowing the public to follow the excavation of an old trunk from the sunken 17<sup>th</sup> century warship Kronan. The blog created an enormous interest in the region and showed that the public is passionate about being allowed to take part in these processes.

In the Kalmar project described in this chapter, digital storytelling is also used as a tool for museums to tell the stories about their journey towards the interpretation and presentation of the material.

**Participation by commenting and tagging existing material**

ICT gives museums new possibilities to publish historical documents such as texts, photos, video and audio recordings. However, traditionally the information is not published until it is considered ready for consumption – but very rarely adapted for participation. Interpretation and indexing follows the same tradition and tends to be finished, albeit never complete, when the material meets its audience.

But the material must be allowed to exist as a living collection. The public may contribute with old material as well as new material on the history that will be told tomorrow. The current “web 2.0/3.0” trend and the technology that it brings makes it possible for the average citizen to add to the bulk of knowledge. The voice of the people is also important in the analysis of the material, e.g. in identifying people, buildings and time in photographs.

In both projects, innovative interaction models allow users to navigate archival and user-generated material in time and space, commenting and adding their own information as they go. The possibility to comment and discuss is deemed crucial for the user to experience a feeling of immersion, participation and ownership over the information.

**Exploring history as a social phenomenon**

Finally, participation is also a social activity. Visits to museums are mostly done in groups, whether large, such as school classes, or small, such as families. Research on the use of digital museum guides has pointed out that although the guide may support and enhance the experience in many ways, the social interaction in the group suffers. Our work takes this into account by offering online community facets in the interaction with the prototypes.

**Historymapping** is a joint project between the Interactive Institute (a research institute combining art and technology), the regional museum of Kalmar, Delta Garden (a network organization promoting participation and digital storytelling), Noisy Cricket (a company developing strategically important web and communication solutions) and Netport Karlshamn (a regional development forum for industry, municipality and university). With support from the Swedish funding agency Framtidens kultur (Culture of the Future), the project investigates the use of digital storytelling in the context of the cultural heritage, and will result in a web based service for navigating and discussion archival material and digital stories.

**Stockholmskällan goes mobile** is a collaboration between the Swedish Institute of Computer Science, Stockholmskällan (a web portal to archival material about Stockholm) and Superlocal AB (a company specializing in place-sensitive mobile services), expecting funding from the Swedish funding agency Vinnova. The project aims at creating a place-sensitive mobile service for access to and socialization around material from Stockholmskällan.

DEN 20 FEBRUARI 2009

### Att berätta och beröra

**Igår och i förrgår var jag och några kollegor från museet på en tvådagars kurs i digitalt berättande hos Delta Garden. Syftet var att lära oss hur man med enkla medel och ett kort manus kan framställa en film som på ett lättfattligt och spännande sätt berättar en historia, det må vara om en spännande arkeologisk upptäckt eller om en upplevelserik resa som man gjort.**

Det skrivna manuset skulle inte vara mer än 1/3 sida, och filmerna blir max ett par minuter långa. Berättare är man själv, och till sin hjälp har man bilder, ljud och musik som kan hjälpa att ta fram den känsla man vill förmedla. Några andra kollegor gick en sådan här kurs före jul, och deras filmer kan man se [här](#).

Det var två intressanta och lärorika dagar, och samtliga deltagare lyckades efter viss möda att få ihop sina filmer. För min egen del satte den här övningen igång en del funderande, saker som jag reflekterade över och som jag tror kan gälla även andra arkeologer. Det svåraste för mig var inte att komma på något att berätta om, eller att hitta spännande bilder och bra ljud för att få ihop filmen, och inte heller att få ner orden på pappret. Det svåra var att hitta ett sätt att berätta utan att låta som en insnöad och torr arkeolog, att berätta så att en icke-arkeolog kan finna det intressant och spännande. Hur får man en krukskärva att beröra? Jag skrev om mitt manus säkert fyra gånger, det var bitvis frustrerande och jag kände mig trängd av min arkeologiska yrkesroll där jag hela tiden förväntas kunna svara på frågan "hur vet du det?" om allt som jag säger. Jag tror att jag landade i någon sorts insikt om att man, för att berätta och beröra, ibland behöver frångå det strikt kunskapsbaserade och även låta fantasin komma in på ett hörn. Det kan låta som en enkel självklarhet, men det är svårare än det låter.

Arkeologin har redskap för att ta fram mängder av kunskap om det förflutna, men vi får inte heller glömma bort fantasin när vi ska förmedla det vi vet och kan.

*Ludvig Papmehl-Dufay, KLM*



## Projektbeskrivning Kronoberg berättar

Det finns inget starkare än den personliga berättelsen. Från stenålderns lägereldar till 2000-talets bloggar har människor lockats till skratt och gråt av väl berättade historier. Nu finns nya möjligheter att fånga upp spännande livsöden, skrönor och minnen från hela länet. Med hjälp av muntlig tradition och nya digitala verktyg kan vanliga människor berätta sin alldeles egna historia. Det blir en ny sorts radio och en webbplats där man förutom ljudet också får se upphovsmännens bilder och kan diskutera med andra.

### **Idén**

Grundtanken är att under några månader bjuda in unga och gamla Kronobergare att dela med sig av sina liv och på så sätt beskriva både sig själva och platsen de bor på. Erfarenheterna från liknande projekt talar för att man ska vara tydlig med formatet i både antalet ord och bilder som används. Resultatet blir 1-3 minuters genomarbetade stories och den stora poängen är att bokstavligt alla kan var med.

För att inte tappa bort det spontana berättandet och därmed de sägner och skrönor som redan är i omlopp passar vi under projektet också på att bjuda in länets bästa berättare och ge dem spelrum i radio och på nätet. De kan inspirera andra och visa på goda exempel.

Den tredje pusselbiten är att få med också de nya svenskarna och deras ofta dramatiska livsöden i projektet.

För att få en tydlig drivkraft och framåtrörelse i programserien får lyssnarna vara med och kora den bästa/ovanligaste/mest personliga berättelsen. Vinnaren koras i samband med berättarfestivalen i Ljungby i juni.

### **Radion**

Sveriges Radio understryker sin position som hela folkets radio genom en aktiv satsning på lyssnarmedverkan. Här kan alla vara med – inte bara de mest talangfulla sångarna eller musikerna som det brukar vara. Genom ett medvetet val av medverkande kan vi bli angelägna för flera och locka nya lyssnare. Dessutom tillför *Kronoberg berättar* utbudet humor, känslor och fler lokala röster.

### **Webben**

Projektets hjärta och motor finns på internet. Här kan man anmäla sig som deltagare, här publiceras ens alster och här kan man se och kommentera andras verk med både bild och ljud. Alla historier knyts till en plats på länskartan och gör det på så sätt möjligt för besökarna att söka bland berättelserna på en interaktiv länskarta. Kartan fylls på efter hand och kan på sikt bli en självgenererande mötesplats för kronobergarna.

### **Bakgrund och samarbete**

Kronobergs län har en lång tradition av muntligt och litterärt berättande. Elin Wägner, Pär Lagerkvist och Vilhelm Moberg är de gamla stora mästarna men vi anser att det nu är dags att ta nästa steg och det finns några unika förutsättningar som gör att ett projektet passar extra bra här i länet.

- Den muntliga traditionen har de senaste åren utvecklats av det nationella Berättarnätet som har sin bas i länet.
- Berättarfestivalen i Ljungby arrangeras årligen och är en flera dagar lång aktivitet med publika föreställningar, workshopar och utbildningar i berättande. Festivalen växer för varje år och samlar numera namnkunniga personer från hela världen.
- Sagomuseet i Ljungby har en permanent utställning om traktens folkliga historier.
- Delta Garden är ett regionalt initiativ med målet att skapa ett nationellt center för deltagande. Delta Garden samarbetar med Center for Digital Storytelling i Berkeley och har tioalet utbildade handledare i digitalt berättande.
- KY-utbildningen Storytelling och dramaturgi finns i Växjö.
- AV-media utbildar sedan flera år i digitalt berättande.
- Kronobergs läns hembygdsförbund satsar på berättande.
- Öppna kanalen – engagerar många i bostadsområdet Araby/Dalbo i Växjö.