

# Det medierte minnstedet. En studie av *Falstad digital rekonstruksjon*

Ingvild Hagen Kjørholt, Ingeborg Hjorth, Insa Müller og Anette Homlong Storeide

Stadig flere museer og andre kulturarvsaktører tilbyr stedsspesifikke digitale formidlingsverktøy – applikasjoner eller nettsider som inviterer brukerne til å orientere seg på et bestemt sted slik det er og slik det var i en gitt fortid. Verktøyene kombinerer ofte digitalisert historisk kilde-materiale, interaktive kart og fremstillinger av arkitektur og topografi i virtuell eller utvidet virkelighet (VR/AR).<sup>1</sup> Selv om utbredelsen er stor

- 
- 1 Se for eksempel Bilandzic & Foth 2012: 68; Leorke 2014. Eksempler på stedsspesifikke digitale formidlingsverktøy i Norge er *Akerselva Digitalt* (Teknisk museum & Oslo museum, 2013) en mobilapp med en GPS-styrt digital audioguide til industrihistorien langs Akerselva i Oslo; *Borgcraft* (Østfoldmuseene & Høgskolen i Østfold, 2016), et dataspill utviklet ved hjelp av spillprodusenten Mojangs Minecraft Education Edition; *Oslo havn 1789* (Tidvis AS, 2018) en digital rekonstruksjon som kan oppleves *in situ* eller *ex situ* via mobil, nettbrett eller pc; *Hjemme. Borte* (Jødisk Museum & Ablemagic AS, 2019), en mobilapp som knytter fotografier og tekster om jødeforfølgelsene i Trondheim til spesifikke bygninger og steder i byrommet; *Digitale Tautra* (Tidvis AS & Fortidsminneforeningen, 2020), et 3D-spill for pc med en VR-rekonstruksjon av Mariaklosteret på Tautra anno 1250; *Grini VR* (Kulturtanken & Grinimuseet, 2020) en virtuell opplevelse for VR-briller med en digital rekonstruksjon

og digital formidling har vært en viktig kulturpolitisk satsning både i Norge og internasjonalt siden midten av 1990-tallet, er det et behov for mer kunnskap om formidlingspraksisene som stedsspesifikke digitale verktøy på historiske steder er en del av. Forskningen på feltet er fragmentert, det mangler etablerte metoder for å evaluere hvordan verktøyene virker inn på brukernes meningsskaping, og begrepsbruken er uklar.<sup>2</sup> Artikkelen vil bidra til kunnskapsutviklingen gjennom en undersøkelse av applikasjonen *Falstad digital rekonstruksjon* (2018), lansert av Falstadsenteret til utendørs bruk på det historiske stedet Falstad og tilgjengeliggjort for betalende museumsgjester via utlånte nettbrett.

Fra 1941 til 1945 var SS Strafgefengenenlager Falstad på Ekne i Levanger en av nazistenes største fangeleirer på norsk jord. I dag er Falstad det vi vil kalle for et «KZ-minneste», en opprinnelig tysk betegnelse (*KZ-Gedenkstätte*) for minnesteder ved tidligere konsentrasjonsleirer (*Konzentrationslager*, forkortet *KZ-Lager*). I likhet med andre KZ-minnesteder rommer minnesteedet Falstad også et museum og et dokumentasjons- og læringssenter som har som mandat å utvikle og formidle kunnskap om fangehistorie, demokrati og menneskerettigheter. Falstadsenteret skriver på sine nettsider at *Falstad digital rekonstruksjon* tilbyr en «digital [...] opplevelse [som] tar deg med tilbake i tid og viser deg leirlandskapet slik det så ut ved frigjøringen i mai 1945».<sup>3</sup> Applikasjonen inneholder 3D-modeller av leirkomplekset, digitalisert arkivmateriale og kuraterte tekster om krigstidens Falstad.

I artikkelen undersøker vi *Falstad digital rekonstruksjon* i lys av medieperspektiver, formidlingstradisjoner og brukernes

---

av Grini fangeleir anno 1945. Vi bruker det generelle begrepet «stedsspesifikke» om formidlingsverktøy som både brukes *in situ* og *ex situ*, mens vi med «lokative formidlingsverktøy» viser til verktøy som er laget kun for å brukes *in situ*.

2 I norsk sammenheng har medieviteren Gunnar Liestøl (2019) levert viktige bidrag til forskning på bruken av digitale lokative medier på kulturarvssteder. Uklar begrepsbruk tas opp av for eksempel Walden (2019), mens Galani & Kidd (2019), Kidd (2019) og Liu (2020) påpeker behovet for bedre evalueringsmetoder.

3 Falstadsenteret 2021.

meningsskapingsprosesser. Vi spør: Hva karakteriserer *Falstad digital rekonstruksjon* som medium? Hvordan forholder dette formidlingsverktøyet seg til sentrale formidlingstradisjoner, -former og -konvensjoner ved KZ-minnesteder? Og på hvilke måter opplever og forstår besøkende stedet og historien gjennom det digitale verktøyet?<sup>4</sup>

## ***Falstad digital rekonstruksjon*: et lokativt digitalt formidlingsverktøy på et KZ-minnested**

*Falstad digital rekonstruksjon* er et lokativt digitalt formidlingsverktøy. Lokative digitale medier kjennetegnes ved at de er bærbare, at brukers geografiske plassering påvirker innholdet, og at de interagerer med stedet de brukes på. Dette betyr at både det digitale medieinnholdet og det fysiske stedet er betydningsbærende elementer i brukers meningsskapingsprosess. Når vi møter et sted gjennom et lokativt digitalt formidlingsverktøy, flettes den fysiske virkeligheten sammen med den virtuelle virkeligheten – slik sistnevnte fremstår på skjermen til en smarttelefon eller et nettbrett. Nettopp utbredelsen av smarttelefoner har gjort lokative digitale medier til en dagligdags teknologi. Mediehistorikere har påpekt hvordan dette har bidratt til at vi i økende grad ikke lenger erfarer den virtuelle og fysiske virkeligheten som to adskilte sfærer, men snarere som et blandet eller hybrid rom.<sup>5</sup>

---

4 Artikkelen bygger på forskningsprosjektet «Det medierte minnestedet» (MeMin), finansiert av Kulturrådet, NTNU og Falstadsenteret. Tre av fire artikkelforfattere var (helt eller delvis) ansatt ved Falstadsenteret i prosjektperioden. Ingen av forfatterne var direkte involvert i utviklingen av appen, men prosjektet var like fullt motivert av et ønske om å få mer kunnskap om vårt «eget» formidlingsverktøy. En slik forskerposisjon har åpenbare utfordringer knyttet til seg, og vi har særlig vært oppmerksomme på at forskningen ikke skal tjene til å promotere Falstadsenteret. Samtidig har vår inngående kjennskap til og egen deltakelse i formidlingspraksiser ved minnestedet Falstad også åpnet for andre muligheter til å kontekstualisere formidlingssituasjonen enn en mer utenforstående posisjon ville tillatt.

5 For en definisjon av lokative digitale medier, se Farman 2012: 39; Farman 2014: 529 og Bilandiz & Foth 2012.



➤ Bilde 1 Falstad fangeleir, mai 1945.

I *Falstad digital rekonstruksjon* møter det fysiske stedet Falstad her og nå en virtuell fremstilling av stedet anno 1945. SS-leiren besto på sitt mest omfangsrike av flere brakker og driftsbygninger gjerdet inn av et dobbelt piggråd-gjerde (bilde 1). I dag er stedet radikalt forandret sammenlignet med krigsårene, og det finnes få fysiske spor etter leiren i landskapet (bilde 2). Fangebrakker, driftsbygg, vaktårn og piggråd-gjerder er for lengst revet. Hovedbygningen og kommandantboligen eksisterer fortsatt, men byggene er rehabilitert og tilpasset dagens



➤ **Bilde 2** Dronefoto fra 2019 av Falstadbygningen og det tidligere leirområdet.

virksomhet.<sup>6</sup> Besøkende møter krigshistorien gjennom utstillinger i museet og ved å oppsøke retterstedet Falstadskogen, en kilometer

---

6 Leirens hovedbygning var oppført i 1921 som en del av Falstad skolehjem. Falstad-fanger bygget kommandantboligen i 1943–1944. Fra 1941 til 1945 satt omtrent 4300 mennesker i fangenskap i SS Strafgefengenenlager Falstad, og over 200 ble henrettet og gravlagt i Falstadskogen en kilometer nord for leiren. Etter krigen tok den norske staten stedet i bruk som tvangsarbeidsleir for landssvikdømte (1945–1949) og deretter som spesialscole for såkalt evneveike (1951–1952). Det var spesialscole i Falstadbygningen til 1992.



nord for hovedbygningen, hvor flere minnesmerker forteller om fangeleirens dødsofre. Ønsket om å gjøre krigshistorien mer synlig og lesbar i det historiske indre leirområdet var en viktig motivasjon bak utviklingen av det digitale verktøyet.

*Falstad digital rekonstruksjon* ble til gjennom et samarbeid mellom kuratorer ved Falstadsenteret og et teknologimiljø i Barcelona, innenfor rammen av det internasjonale forskningsprosjektet «Inclusive Strategies for European Conflicted Pasts» (iC-ACCESS, 2016–2019).<sup>7</sup> Prosjektet handlet om hvordan digital teknologi kan benyttes for å utvikle og formidle ny kunnskap om omstridt kulturarv og smertefull historie. Blant deltakerne var det tverrfaglige forskningsinstituttet SPECS ved Universitat Pompeu Fabra i Barcelona.<sup>8</sup> SPECS hadde tidligere samarbeidet med det tyske minnestedet Bergen-Belsen om utviklingen av et formidlingsverktøy som koblet nevrovitenskapelig forskning med minstedets mål om å formidle historisk kunnskap og styrke historiebevissthet.<sup>9</sup> Både formidlingskonseptet og programvaren i prosjektet til SPECS og Bergen-Belsen lå til grunn for *Falstad digital rekonstruksjon*.

*Falstad digital rekonstruksjon* kombinerer to formidlingsformer i fremstillingen av den historiske fangeleiren: Rekonstruerte virtuelle 3D-modeller av arkitektur og topografi, og digitalisert historisk arkivmateriale kuratert i 21 «arkivpakker» som gir innsikt i og kontekst om livet i fangeleiren. 3D-modellene har en nokså abstrahert form med

---

7 Prosjektet var finansiert gjennom EUs forskningsprogram *Horizon 2020* og HERA-programmet *Uses of the past*. Trøndelag fylkeskommune og Sparebankstiftelsen DnB finansierte utviklingen av appen.

8 SPECS (Synthetic Perceptive, Emotive, and Cognitive Systems) har, med utgangspunkt i nevrovitenskapelig hukommelsesforskning, spesialisert seg på dataprogrammer som bruker geolokasjons-, AR- og VR-teknologi for å rehabilitere slagpasienters kognitive funksjoner. Den grunnleggende ideen er at det å bevege seg i rom trener hukommelsen, og at et læringsverktøy som responderer på brukerens bevegelser, bidrar til rehabiliteringen.

9 For mer om bakgrunnen for dette arbeidet, se Kinstler 2017 og Pacheco mfl. 2014. Se Kansteiner 2018: 123–124 og Walden 2019 for en diskusjon av Bergen-Belsen-appen i kontekst av digital minnekultur for Holocaust. For en brukeranalyse av den samme appen, se Billib og Unger 2016: 22–25.

få detaljer. Brukeren kan velge å se dem i AR-modus eller VR-modus. I VR-modus er skjermen dekket av et virtuelt Falstad-landskap anno 1945. I AR-modus vises to steds- og tidslag på skjermen samtidig: Modellene av krigstidens byggverk ligger som et nærmest gjennomskiktig lag over det fysiske stedet slik det fremstår via nettbrettets kamera. I begge tilfeller er hyperlenker til arkivpakkene synlige som punkter i det virtuelle leirlandskapet. Brukeren kan selv velge å åpne hyperlenkene. Når man åpner en lenke, forlater man det virtuelle landskapet, og innholdet i den aktuelle arkivpakken tar over skjermbildet. Brukeren kan dermed ikke forholde seg til begge deler samtidig, men må veksle mellom de to formidlingsformene. Det er heller ikke mulig å åpne flere pakker samtidig, men man kan selv velge rekkefølgen. Hver arkivpakke formidler historier knyttet til spesifikke leirlokasjoner, som kvinneavdelingen, fangebrakken, appellplassen og leirporten. Alle pakkene er satt sammen av digitaliserte kopier av ulike historiske kilder som primært er hentet fra Falstadsenterets eget arkiv: fotografier, tegninger og andre dokumenter, i tillegg til lyd- og videointervjuer med tidligere Falstadfanger. Kuraterte tekster, som også er tilgjengelig som lydfiler, setter arkivmaterialet inn i en overordnet historisk og narrativ sammenheng. Mens det virtuelle landskapet først og fremst visualiserer Falstad fangeleir anno våren 1945, formidler arkivpakkene stedets krigshistorie gjennom både bilde, lyd og tekst.

## Ny teknologi møter etablerte tradisjoner: historieformidling på et KZ-minnested

Lokative digitale verktøy som *Falstad digital rekonstruksjon* bringer ny teknologi til historiske steder. Samtidig føyer de seg inn i en lang tradisjon for historieformidling *in situ*. Denne formidlingstradisjonen, slik den formes av både kulturelle forestillinger, normer og medier, spiller en viktig rolle for brukernes forventninger til digitale formidlingsverktøy, og for deres opplevelse og meningsskaping i møte med dem.

En veletablert kulturell forestilling om at stedet selv, i kraft av sin autenticitet – «det var her det faktisk skjedde» – skal bringe oss i umiddelbar kontakt med fortiden, preger historieformidling *in situ*. Folkloristen Anne Eriksen har forklart at denne forestillingen henger sammen med at steder hjelper oss til å konkretisere historien – til å gjøre den abstrakte størrelsen «tid» mer håndgripelig, sansbar og tilgjengelig. Sted og rom er lettere å gripe enn tid, påpeker hun,

om ikke annet fordi mennesket alltid vil erfare seg selv, sin egen kropp satt inn i en romlig dimensjon. [...] Ens eget nærvær på stedet der noe har hendt, gir en opplevelse av delaktighet i det som har foregått der. Fjernheten som tidsdimensjonen skaper, kompenseres på mystisk vis av ens egen kroppslige erfaring av stedet.<sup>10</sup>

Både forestillingen om stedets autenticitet (originalitet, ekthet) og analoge stedsspesifikke medietyper – slik som plaketter og skilt, monumenter og minnesmerker, rekonstruerte bygningselementer, guidebøker, audioguides, omvisninger og rollespill som «gjenskaper» fortidige hendelser på stedet – bidrar til å aktivere selve stedet som et «minnemedium», som en egen kanal til kunnskap om eller kontakt med historien.<sup>11</sup> Alle disse elementene gjør, med andre ord, at vi møter stedet med en forventning om å både oppleve, føle og lære noe, og om at det fysiske stedet selv virker inn i meningsskapingen.

Historiske museer og steder kan deles inn i ulike «sjangrer», og hvert museum eller sted har sine egne sjangerkonvensjoner – normer for hva som formidles, og hvordan det formidles.<sup>12</sup> Digitale formidlingsverktøy må dermed også forstås med bakgrunn i stedets spesifikke

---

10 Eriksen 1999: 49.

11 Om minnesteder som medier, se Blair mfl. 2010. Begrepet minnemedium («Gedächtnismedium») er hentet fra Assmann 2009.

12 Forståelsen av at historiske steder kan deles inn i ulike sjangrer, er inspirert av Eriksen 2009: 15–19, som skriver om museet som en sjanger med egne sjangerkonvensjoner.



sjangerkonvensjoner. Appen *Falstad digital rekonstruksjon* er laget for bruk på et minnested over ofrene for nazistenes forbrytelser. Som historisk sted er Falstad beslektet med de mange KZ-minnstedene som man finner over hele det europeiske kontinentet.<sup>13</sup> KZ-minnsteder har tre overordnede funksjoner: De skal være en arena for å minnes ofrene, bære vitnesbyrd om nazistenes folkemord og fremme historielæring.<sup>14</sup> De tre funksjonene skaper komplekse estetiske, etiske og til en viss grad også politiske føringer for formidlingspraksisene. Føringene dreier seg om både hva slags historier som skal fortelles, hvilke formidlingsformer og medietyper som er egnede, og hvilke handlinger og emosjoner som det er passende for besøkende å møte historien med.

Den kulturelle forestillingen om autentisitet står særlig sterkt på KZ-minnsteder. Den tyske kulturhistorikeren Aleida Assmann forklarer at forestillingen om steders ekthet og nærhet til fortidige hendelser; «autentisitetens aura», gjør at vi tilskriver minnestedet en nærmest mystisk eller sakral kvalitet, nettopp fordi det er et ekte sted hvor nazistenes folkemord ble utøvd.<sup>15</sup> Lik Eriksen påpeker hun at forestillingen får oss til å møte stedene som om de har en iboende evne til å formidle fortidens hendelser, at det å være på stedet gjør at vi får en unik tilgang til det som har skjedd der. Spørsmålet om hva som er «akseptabel formidling» ved KZ-minnsteder, styres av en kritisk bevissthet om stedene som beviser for nazistenes forbrytelser. Bevisstheten om KZ-minnstedenes bevisfunksjon leder til en grunnleggende skepsis overfor fremstillingsformer som kan oppfattes som – eller forveksles

---

13 Formelt sett var Falstad ingen konsentrasjonsleir (KZ-Lager), men en SS-Strafgefanganenlager. Det er verdt å presisere at nazistenes leirsystem omfattet en rekke ulike leirtyper, og at det er store arkitektoniske, historiske, estetiske og pedagogiske forskjeller mellom KZ-minnstedene. Men det finnes noen overordnede tradisjoner og konvensjoner som preger formidlingspraksisene på slike minnsteder. Når vi kaller Falstad for et KZ-minnested, er det for å plassere stedet i en overordnet sammenheng som vi mener er betydningsfull for konvensjonene og normene som knytter seg til formidlingspraksisene på stedet (jf. Morsch 1996).

14 Assmann 2009. Se også Kansteiner 2018: 120.

15 Assmann 2009: 330–331.



➤ **Bilde 3** Falstad fangeleir i VR-modus. Skjermdump fra *Falstad digital rekonstruksjon*.

med – en trivialisering og banalisering av Holocaust.<sup>16</sup> Et KZ-minneste-  
har dermed et annet og mer begrenset handlingsrom for å ta i bruk  
fiksjonaliserende elementer, grafiske fremstillinger og virkemidler som  
kan ha en underholdende effekt, enn mange andre historiske steder og  
museer som driver formidling *in situ* – som for eksempel et slagsted fra  
vikingtiden eller en klosterruin.<sup>17</sup>

16 Se for eksempel Novick 1999, Sznajder 2003 og Young 1993 om banalisering og  
kulturelle fremstillinger av Holocaust.

17 Om grunnleggende trekk ved og formidlingstradisjoner for KZ-minneste-  
steder, se Drecoll, Schaarschmidt og Zündorf 2019; Hammermann og Riedel 2014; Morsch  
1996.



➤ **Bilde 4** Nettbrettapplikasjonen *Falstad digital rekonstruksjon* i bruk. Videointervju med Julius Paltiel.

Visualiseringene av fangeleirens arkitektur og arkivpakkene i *Falstad digital rekonstruksjon* gjentar to fremstillingsformer som har vært og er sentrale for å aktivere KZ-minnsteder som minnemedier. Viktigheten av den første fremstillingsformen henger sammen med at mange av nazistenes fangeleirer – i likhet med SS Strafgefängenenlager Falstad – ble revet eller ombygget etter andre verdenskrig, slik at sporene etter krigsfortiden ikke er umiddelbart synlige på minnstedet. Visualiseringer av fangeleirens arkitektur finnes i ulike materialer, medier og formater, fra oppføring av monumentale minneanlegg via historiske fotografier eller oversiktskart i landskapet, til skulpturelle 3D-modeller av leirkomplekset i miniatyr og fysiske rekonstruksjoner

av deler av leiren i faktisk størrelse. Fysisk rekonstruksjon er imidlertid en praksis de fleste (og særlig de tyske) KZ-minnstedene siden 1990-tallet har gått helt bort fra. Rekonstruksjoner og andre fysiske inngrep i landskapet kan skape en usikkerhet om hva som er originalt, og hva som er gjenoppbygget i ettertid, og slik stå i fare for å ødelegge stedets aura av autentisitet.<sup>18</sup>

Den andre etablerte fremstillingsformen som appen gjentar, er tidsvitnefortellinger. Disse inngår som et av de mest sentrale elementene i arkivpakkene. På KZ-minnsteder har tidsvitnefortellinger bidratt til å aktivere stedet som et minnemedium både gjennom faktiske møter mellom overlevende og besøkende, og i form av tekst, lydopptak og videointervjuer i utstillinger og undervisningsopplegg. Tidsvitnefortellingen formidlet på et KZ-minnsted, hvor hendelsene det fortelles om har foregått, forsterker besøkendes opplevelse av kontakt med mennesker og hendelser i fortiden ved at både stedet og fortellingen virker som formidlingskanaler. Mens visse former for visualisering av fangeleiren har vært omdiskutert, har tidsvitnefortellingen derimot gjennom hele etterkrigstiden hatt en udiskutabelt anerkjent og sentral plass i formidlingstradisjonen særlig ved vesteuropeiske KZ-minnsteder.<sup>19</sup>

Gjenbruken av de to kanoniserte fremstillingsformene i *Falstad digital rekonstruksjon* bidrar til at appen ikke utfordrer føringene som preger KZ-minnstedenes historiefornidling. Den sterke forpliktelsen på etiske hensyn gjør imidlertid at en særlig kritisk bevissthet preger KZ-minnsteders møte med en digital kultur. Den tyske minneforskeren Wulf Kansteiner viser til at enkelte uttrykte bekymring for at Bergen-Belsens applikasjon, forløperen til *Falstad digital rekonstruksjon*, skulle forstyrre besøkendes «direkte visuelle kommunikasjon» med det «virkelige» Bergen-Belsen og føre til en mangel på respekt for leirens

---

18 Riedel 2014: 9; Assmann 2009: 330–331.

19 For en oversikt over begrepet «tidsvitne» og tidsvitnets ulike funksjoner i/for KZ-minnsteder, se de Jong 2018. Se også Arnold-de-Simine 2013; Kansteiner 2018; Storeide 2011.

dødsopfre og overlevende.<sup>20</sup> Kritikken kom til tross for at appen i både form og innhold ligner på minnestedets tradisjonelle formidlingspraksiser og ble utviklet med klare intensjoner om å være et læringsverktøy. Kansteiner setter kritikken i sammenheng med at digital minnekultur om Holocaust fortsatt henger fast i et analogt verdensbilde og er i utakt med den digitale samtidskulturen for øvrig.<sup>21</sup> For å tilfredsstille forventningene til både historikere, museumsansatte og besøkende er det altså ikke overraskende at nye digitale formidlingsverktøy ved KZ-minnesterer reproducerer veletablerte former og praksiser i større grad enn hva som er tilfelle ved mange andre historiske steder og museer.

Kansteiners påstand om at minnekulturen om Holocaust henger igjen i et «analogt normsett», er et ekko av litteraturviteren N. Katherine Hayles' sentrale tese om at det i overgangen til en digital kultur fremdeles er trykkekulturens medier og sjangerkonvensjoner som preger lesernes eller brukernes forventninger til nye formidlingsformer.<sup>22</sup> En bruker som deler den kulturelle forestillingen om steder autenticitet, og som har en viss kjennskap til KZ-minnesterets formidlingsformer, vil gjenkjenne appen *Falstad digital rekonstruksjon* som en del av en formidlingstradisjon han eller hun forventer å møte. Applikasjonen kan dermed ses som et eksempel på digitale medier som i stor grad gjentar tradisjonelle analoge praksiser. De rekonstruerte virtuelle 3D-modellene av fangeleirens topografi og arkitektur er en digital variant av medietyper som har hatt som funksjon å visualisere stedet «slik det var», mens de digitaliserte klippene fra videointervjuer med tidligere fanger kan knyttes til tidsvitnefortellingen. Til tross for

---

20 Kansteiner 2018: 124. Kansteiner nevner spesifikt en tysk-jødisk journalist og «some people inside the the memorial site administration».

21 Kansteiner 2018. Det er verdt å påpeke at Kansteiner skiller mellom en «offisiell» og en «uoffisiell» minnekultur for Holocaust. Store museer, minnesterer og interesseorganisasjoner (som for eksempel International Holocaust Remembrance Alliance, IHRA) preger den offisielle kulturen, men samtidig eksisterer det en mer dynamisk og uregulert digital minnekultur, hvor kreativiteten har andre og åpnere rammer.

22 Hayles 2008: 4.

at formidlingsverktøyet er tro mot tradisjonen, muliggjør de digitale teknologiene ikke desto mindre omforminger av de kjente forgjengerne. Omformingen har konsekvenser for hvordan historien formidles, og slik også for hvordan brukerne opplever og forstår historien og stedet.

## «Sånn Google Street View blanda med en tidsmaskin»: brukernes perspektiver

Norske minnesteder etter andre verdenskrig er ikke gjenstand for de samme normative føringene som tyske KZ-minnesteder.<sup>23</sup> I forbindelse med lanseringen av *Falstad digital rekonstruksjon* kunne vi likevel spore en noe avventende holdning, både i kollegiet ved senteret og innenfor nettverket av minnesteder som Falstad er del av. Forbeholdet syntes å være knyttet både til medietypen og til det man anså som et brudd med verdifulle sjangerkonvensjoner. Ville fascinasjon for den nye teknologien stille seg i veien for og ta oppmerksomheten bort ifra den kritiske meningsskapingen og læringen som senteret ønsker å legge til rette for? For å komme nærmere et svar på hvordan brukerne opplever og forstår det historiske stedet gjennom det lokative digitale formidlingsverktøyet, gjennomførte vi høsten 2019 en brukerundersøkelse med studenter som besøkte Falstadsenteret innenfor rammene av et introduksjonskurs i kulturminneforvaltning.<sup>24</sup> Undersøkelsen ga anledning til å drøfte appen som kilde til opplevelse, forståelse og læring i

---

23 I Norge har ikke lanseringen av nye digitale formidlingsverktøy om nazistenes fangeleirer fremkalt samme grad av reaksjoner som i Tyskland. I tillegg til Falstadsenterets app har av Kulturtanken og Grini-museet (Museene i Akershus) lansert en digital rekonstruksjon av Grini fangeleir for VR-briller. Per 2021 er museet i gang med å utvikle verktøyet videre, med en rollespillaktig VR-opplevelse.

24 Deltakerne var helt eller relativt ferske studenter i kulturminneforvaltning og arkeologi ved NTNU. De kan antas å være over gjennomsnittlig interessert i historie og spørsmål knyttet til bevaring og formidling av kulturarv, men uten inngående fagkunnskaper eller forhåndskunnskap om Falstadsenteret. De var også unge mennesker som er godt kjent med og vant til å bruke digitale medier.



det dynamiske samspillet mellom kulturelle forestillinger om stedets autenticitet, KZ-minnestedets formidlingstradisjoner og de besøken- des medieerfaringer.

Studentene besøkte først Falstadsenteret hvor de fikk bruke det digi- tale verktøyet sammen i grupper på tre og fire. En uke senere deltok de i fokusgruppeintervjuer hvor de ble oppmuntret til å beskrive og reflektere over sin opplevelse, og i tillegg å evaluere det digitale verktøyet som medium.<sup>25</sup> I sine beskrivelser av appen som medium sammenlignet våre informanter den med en rekke ulike medietyper. De pekte på likheter med guidebøker og dokumentarfilmer, og fremfor alt med andre digitale medier som interaktive kart og dataspill. Alle informantene mente at formidlingsverktøyet var enkelt å bruke. Men selv om de mestret appens funksjoner, viste samtalene tydelig at appen ikke lot seg plassere entydig blant medietyper de kjente fra før. Måtene de kunne bruke den på, samsvarte heller ikke helt med deres forventninger. En av informantene beskrev appen slik: «Jeg vet ikke, sånn Google Street View blanda med en tidsmaskin, hvis du forstår hva jeg mener?»<sup>26</sup> Utsagnet rommer to perspektiver fra intervjuene som viser hvordan *Falstad digital rekon- struksjon* muliggjør ulike opplevelser av og tilnærminger til stedet og historien: For det første refleksjoner om appens spill-lignende trekk og møtet mellom egne «populærkulturelle» medievaner og KZ-minneste- dets sjangerkonvensjoner. For det andre betraktninger rundt appen som inngang til opplevelser av både nærhet og avstand til historien.

Unge mennesker er i dag en del av en «spillifisert» medievirkelig- het der bruk av spillelementer i ikke-spill-sammenhenger har blitt

---

25 I alt deltok 44 studenter i selve utprøvingen, og 26 av dem deltok i de etterfølgende fokusgruppeintervjuene som utgjør datagrunnlaget her. Intervjuene ble gjennom- ført som semistrukturerte samtaler hvor målet var å få fram ulike synspunkter på tema som er sentrale i forskningsprosjektet: opplevelser av tid og sted, autenticitet, mediespesifisitet, interaksjon og etiske vurderinger knyttet til digital historieformid- ling. For en grundigere beskrivelse og analyse av denne brukerundersøkelsen, se Müller & Hjorth 2021.

26 Sitat fra datamaterialet, informant nr. 20.

mer og mer vanlig.<sup>27</sup> Denne generelle medieerfaringen ligger til grunn for deres møte med digitale formidlingsverktøy på historiske steder. *Falstad digital rekonstruksjon* er ikke designet som et spill der brukerne skal oppnå et bestemt mål eller utføre et oppdrag. Det finnes ingen spilleregler, ingen motspillere og ingen belønninger du kan oppnå etter utførte handlinger. Flere av informantene i vår undersøkelse assosierte likevel appen med spill. De sammenlignet den med konkrete spill de hadde kjennskap til, og de fortalte at de hadde brukt den på en måte som lignet bruken av spill. De ga uttrykk for at appen inviterte til en nysgjerrighetsdrevet og aktiv utforskning av stedet gjennom muligheten til selv å velge tempo, retning og fokus. En slik måte å forholde seg til formidlingsverktøyet på kommer frem av denne samtalen mellom to informanter:

- Det var vel kanskje nesten litt sånn Pokémon Go-aktig og, for de som har spilt det da.
- Ja, det er ... man går rundt i landskapet og ...
- ... og trykker på punkter
- ... trykker på punkter og på en måte ... og du ser virkeligheten, og du ser noe ekstra i tillegg ...
- ... som ikke er der
- ... som ikke er der. Så bisarr blanding som det høres ut, mellom Pokémon Go og Google Map Street View.<sup>28</sup>

En annen informant forklarte at gruppen han hadde gått sammen med, bevisst valgte å bruke appen på en spill-lignende måte: «vi lagde nesten et spill ut av det, om å finne det som var på Falstad ... det var å se rundt og finne masse blåpunkter, se, høre, diskutere».<sup>29</sup> Målet de satte seg, var altså å «finne det som var på Falstad» og slik utforske det

---

27 Detering mfl. 2011: 10.

28 Sitat datamateriale, samtale mellom informant 25 og 26 (intervju 5).

29 Sitat datamateriale, informant 5 (intervju 2).

hybride rommet skapt av det digitale innholdet i appen og det fysiske landskapet. Slik aktiviserte brukerne både seg selv, det fysiske stedet og appen, og fant frem til et engasjement som dannet grunnlag for refleksjon og historielæring.

Ikke alle informantene verdsatte at appen ga dem assosiasjoner til spill. Noen av dem uttrykte tvert imot at lekende og spill-lignende tilnærminger til det digitale verktøyet, og derigjennom også til minnestedet, skapte følelser av ambivalens. En av dem forklarte:

det er ikke dumt å si at man blir nesten litt flau i ettertid når man ... og til og med under, å vite at dette her, det er folk som har dødd her, det er folk som var her mot sin vilje, og nå skal jeg gå rundt og nesten le litt for meg selv og bare: oi, se på det kule tårnet.<sup>30</sup>

Informantens flauhet kan forstås i lys av minnestedets tredelte funksjon om å fremme historielæring, bære vitnesbyrd om nazistenes folkemord og være en arena for å minnes og vise respekt for ofrene. Funksjonene legger både føringer og begrensninger for aktiviteten til besøkende. I dette tilfellet kan det tenkes at informantens forestillinger om hva som er passende oppførsel på stedet, kolliderte med hans erfaringer med spillmediet, som han knyttet til underholdning og lek. Opplevelsen av ambivalens fikk ham til å reflektere over sin egen reaksjon.<sup>31</sup> Og i forlengelsen av selvrefleksjonen inntok han et metaperspektiv på formidlings-situasjonen ved å spørre: Hva betyr dette stedet, dets historie, og hvordan angår det min egen tilstedeværelse her og nå?

Kulturarvsinstitusjoner reklamerer gjerne for at digitale formidlingsverktøy som benytter VR- og AR-teknologier, er tidsmaskiner som skal gjøre fortiden nærværende. Teknologiene skal muliggjøre en form for immersjon, det vil si en opplevelse av å bli «oppslukt» i en annen

---

30 Sitat datamateriale, informant 18 (intervju 4).

31 Kulturviteren Kyrre Kverndokk (2011) observerer lignende utslag av «dårlig samvitthet» over egen opptreden blant ungdommer på skoletur til Auschwitz.

virkelighet. De skal hjelpe oss å komme nær historien, gå inn i den og omslutes av den.<sup>32</sup> I vår undersøkelse fikk *Falstad digital rekonstruksjon* brukerne til å identifisere seg med fortidens hendelser. Men det lokative digitale formidlingsverktøyet hadde også en diametralt motsatt virkning: Bruken av appen tydeliggjorde for informantene forskjeller mellom fortid og nåtid. Det andre perspektivet fra vårt datamateriale som vi vil trekke frem, knytter seg til appen som inngang til opplevelser av både avstand og nærhet til historien.

Informantene ga uttrykk for at de på forhånd hadde forventninger om at det digitale verktøyet skulle hjelpe dem med å komme nær stedets historie. Men de virtuelle 3D-rekonstruksjonene av leiren tilfredstilte ikke forventningene. Noen informanter savnet «virkelighetseffekter»: De etterlyste flere arkitektoniske detaljer (for eksempel interiører) i bygningene og virtuelle mennesker som de kunne interagere med. VR- og AR-visualiseringene av fangeleiren bidro i liten grad til å gi disse brukerne en illusjon av å reise tilbake i tid, de hadde snarere motsatt effekt. En informant beskrev det slik:

Jeg følte det var masse ... det er så mye mer der som man går glipp av, tråkke på gresset og ja, bare om det var gjørmete der eller, sånne små ting, du kan ikke rekonstruere det liksom, men bildene og animasjoner kan være mer detaljerte og sånn. Man blir veldig obs på at det er bare en animasjon.<sup>33</sup>

Bevisstheten om at det «er bare en animasjon», forhindret denne informanten fra å oppleve kontakt med fortiden. I stedet gjorde

---

32 Falstadsenteret 2021. Grinimuseet promoterer sin nye VR-opplevelse med invitasjonen: «Reis tilbake i tid og opplev Grini fangeleir» (Grinimuseet 2020). Fortidsminneforeningen fremmer sin digitale rekonstruksjon på lignende vis: «Reis virtuelt til Tautra klosterkirke – anno 1250!» (Fortidsminneforeningen 2020). Tidvis AS' digitale opplevelse *Oslo Havn 1789* åpnes ved å trykke på knappen «Start tidsreisen» (Oslo havn 1798 u.å.).

33 Informant nr. 1.

formidlingsverktøyet at hun ble oppmerksom på avstanden mellom hennes eget her og nå og de historiske hendelsene i fortiden.

Flere informanter reflekterte over at *Falstad digital rekonstruksjon* fikk dem til å rette fokus mot den tidsmessige avstanden mellom stedet som fangeleir og stedet som minnested. En sa: «det minte meg på at det var en forskjell mellom Falstad her nå og Falstad da. Det var liksom en påminnelse om at det ikke lengre er samme sted».<sup>34</sup> Appen fikk dem til å sammenligne, og avstanden ble forsterket da de oppdaget uoverensstemmelser mellom det virtuelle og det fysiske rommet de bevegde seg i. Også formidlingsverktøyets materialitet bidro til å forsterke opplevelsen av avstand mellom den virtuelle virkeligheten på skjermen og den fysiske virkeligheten utenfor skjermen. Nettbrettet var stort og tungt å bære med seg, kalibreringen fungerte ikke alltid som den skulle, eller batteriene gikk tomme og tvang brukeren til å stoppe opp for å lade på nytt. Den digitale teknologien ble slik ingen sanseforlengelse, men krevde tvert imot brukerens oppmerksomhet.

De virtuelle rekonstruksjonene av leiren vekket ikke informantenes følelser og innlevelse. Det gjorde derimot det de opplevde som autentisk historisk kildemateriale i arkivpakkene. Især bidro tidsvitnefortellingene til en følelse av nærhet til historien: «Det som fikk meg til å føle at jeg var nærere [var] ikke selve 3D-rekonstruksjonene, nei, men de menneskene som på en måte fortalte om sine opplevelser.»<sup>35</sup> Utsagnet indikerer at appen inviterer til identifikasjon og nærhet ved å gjenta en veletablert analog formidlingsform ved KZ-minnesteder. Datamaterialet viser imidlertid at opplevelsen av nærhet til fortidens mennesker ikke ble skapt av tidsvitnefortellingen alene, men oppsto i situasjoner der uforutsette fysiske faktorer som vær, støy og bevegelser i omgivelsene kom til å virke sammen med det digitale medieinnholdet. En informant beskrev hvordan appen gjorde henne mer oppmerksom på sin egen tilstedeværelse på et historisk betydningsfullt sted:

---

34 Sitat datamateriale, informant nr. 2.

35 Informant nr. 25.

Dette her og nå-et da, hvor skillet mellom da og nå bare forsvinner litt, fordi spesielt når du hører eller leser, og så hører du dine egne føtter som går på grusen, eller bare vind i ansiktet eller ... Og så plutselig så føles det litt ut som om man er der, eller man var der og. At man ... Det er sånne ting som lukt eller akustikk og, og jeg vet at ting har jo endret seg mye, men samtidig så ... Jeg fikk i hvert fall litt frysninger når jeg hørte på et lydklipp og så kom det et sånt lite vindkast som gjorde at masse blader for ned fra treet. Jeg er kanskje en litt sånn, jeg vet ikke, litt sentimental person, men jeg fikk veldig frysninger av det da, å vite at akkurat her, der jeg står nå, så skjedde akkurat det jeg blir fortalt om. Og da oppleves det som utrolig nært.<sup>36</sup>

Informanten skildret hva som skjedde idet hun, etter å ha sammenlignet det nåtidige fysiske landskapet med de virtuelle 3D-modellene, lyttet til et tidsvitne fortelle om hendelser i leiren. Tidsvitnets stemme og fortelling skjerpet hennes eget kroppslige nærvær og følsomhet rettet mot det fysiske stedet her og nå. Hun satte ord på en opplevelse av samtidighet med eller kobling til fortiden som var utløst av konvergen- sen mellom det multimediale innholdet i det digitale verktøyet og det fysiske stedet. Hun fortolket sine egne sanseinntrykk av stedet (vær- forhold, syns- og lydinntrykk i landskapet) som betydningsskapende, og slik levde hun seg inn i og gjorde seg selv til en del av fortellingen om Falstad. I dette tilfellet muliggjorde altså det lokative digitale for- midlingsverktøyet en annen slags opplevelse av nærhet til historiske personer enn hva den analoge tidsvitnefortellingen i seg selv kunne bidra til. Nærheten synes å ha blitt skapt av at møtet med tidsvitnefor- tellingen fant sted utendørs i de samme omgivelsene som fortellingen handlet om, at det skjedde etter at informanten hadde reflektert over

---

36 Sitat datamateriale, informant nr. 6. To informanter fortalte uavhengig av hverandre om å ha fått «frysninger» i det øyeblikket der innholdet i appen korrelerte med egne sanseerfaringer på det fysiske stedet. I begge tilfellene oppsto denne koblingen gjennom å lytte til et tidsvitnes stemme.



det virtuelt rekonstruerte leirlandskapet, og av at lyden av tidsvitnets stemme flettet seg sammen med sanseintrykk fra det fysiske landskapet. Begge deler kan forstås som en effekt av det bærbare og lokative formidlingsverktøyets mediespesifikke egenskaper som åpner for opplevelser av historiske steder som «hybride rom».<sup>37</sup>

## Multimodale møter med stedet og historien

Lokative digitale formidlingsverktøy er multimediale og multimodale. De rommer flere uttrykksformer og bruksmåter. Brukerundersøkelsen vår viser at *Falstad digital rekonstruksjon* virker på flere måter: Appen inviterer for det første til en utforskende og lekende tilnærming, og fungerer slik som et «spillmedium». For det andre innbyr den til følelsesmessig innlevelse i historiske personer. På den måten fungerer den som et «nærhetsmedium» som bringer fortiden nær. Samtidig – og for det tredje – setter appens virtuelle rekonstruerte 3D-modeller og nettbrettets materialitet grenser for en innlevelsesorientert bruksmåte. Appen leder oppmerksomheten mot selve formidlingssituasjonen: Det digitale verktøyet og brukerens egen forankring i nåtiden. Brukeren inviteres til et kritisk og komparativt perspektiv, til å sammenligne og reflektere over at historien på skjermen er formet og mediert – og at den er forskjellig fra nåtidsvirkeligheten. Dermed er appen også et «avstandsmedium». De tre virkningsmåtene gir ulike opplevelser og forståelser av stedet og historien.

Spillelementer i digitale verktøy kan vekke engasjement og aktivisere brukere, og på denne måten legge grunnlag for refleksjon og læring. Dette gjelder også for *Falstad digital rekonstruksjon*, men her bidrar samtidig spilltrekkene til å skape usikkerhet om mediets egen status: Brukerne gjenkjenner og opplever appen som et spill som ikke er et spill. At appen ikke helt passer inn i en kjent mediekategori, gjør

---

37 Jf. Farman 2012: 39; Farman 2014: 529.

det vanskeligere for brukerne å innta en automatisert brukerposisjon. Dermed blir de bevisste på – og oppmerksomheten deres rettes mot – selve medieringssituasjonen. En annen side ved dette er at spilltrekkene i *Falstad digital rekonstruksjon* kan sies å aktivere en måte å bruke mediet på som kolliderer med KZ-minnsteders formidlingstradisjon. Flere informanter reflekterte over at en «lekende» tilnærming til stedets historie var problematisk. Refleksjonene viste en bevissthet både om hva slags historie som er knyttet til stedet, om at besøkende har en slags etisk forpliktelse i møte med KZ-minnstedets traumatiske historie, og om at historien angår deres egen aktivitet og oppførsel her og nå. I lys av den avanserte refleksjonen omkring appens spilltrekk kan man spørre seg om KZ-minnsteders avventende holdning til nye medier ikke tar høyde for mediekompetansen og evnen til å tåle ambivalens og flertydighet hos besøkende på kulturarvssteder.<sup>38</sup> Man kan også lure på om brukere ville inntatt den samme refleksive posisjonen dersom appen var blitt brukt *ex situ*, det vil si uten den lokative forankringen. Da ville kanskje ikke KZ-minnstedets tradisjoner og normer vært en like påtrengende fortolkningsramme.

Teknologioptimistiske omtaler av digitale formidlingsverktøys verdi for museer og andre kulturarvsinstitusjoner fremhever gjerne potensialet som ligger i å anvende VR- og AR-teknologier for å komme nær fortiden.<sup>39</sup> Det er verdt å understreke at det var i møte med arkivpakene, og især tidsvitnefortellingen, at våre informanter opplevde en form for nærhet til historien. De inntok her en tilnærming til stoffet som kjennetegnes av følelsesmessig engasjement og innlevelse i en annens

---

38 Kidd 2019.

39 Den nyeste kulturmeldingen, *Kulturens kraft* (2018–2019), fremhevet for eksempel at Borgarsyssel museums formidlingsverktøy *Borgcraft* (som benytter seg av en læringsplattform basert på spillet *Minecraft* for å la publikum rekonstruere middelalderbyen Borg) kan «forsterke opplevelsen» og hjelpe oss å til å «gå inn i» et sted slik det var i fortiden, uten å utdype verdien AR og beslektede teknologier kan ha for kulturarvsfeltet (Kulturdepartementet 2019).

perspektiv.<sup>40</sup> En slik empatisk tilnærming er langt fra ny. Tvert imot vil besøkende med en viss kjennskap til KZ-minnsteder ha en forventning om å bli emosjonelt berørt av tidsvitners fortellinger.<sup>41</sup> Brukerundersøkelsen vår viser at *Falstad digital rekonstruksjon* innfrir denne forventningen.

I appen møter vi tidsvitnefortellingen som remediert videointervju. Videointervjuet er altså flyttet til et multimedialt formidlingsverktøy, der brukeren selv kan velge hvordan bildene av tidsvitnets ansikt og lyden av stemmen skal settes i sammenheng med resten av medieinnholdet på appen. Også den lokative forankringen har en remedieringseffekt: Brukeren møter fortellingen på stedet det fortelles om, og kan la sin sansning på minnestedet her og nå være målestokken som fortellingen oppleves, forstås og vurderes i henhold til. Brukerintervjuene tyder på at den kroppslige tilstedeværelsen i landskapet – og brukerens bevissthet om denne – gir en ny dimensjon til opplevelsen av nærhet. Det lokative digitale verktøyet innbyr til en større grad av kroppslig interaktivitet enn tradisjonelle museale formidlingsformer. Tidsvitnefortellingen i appen bidrar til å aktivere stedet Falstad som minnemedium ved at brukeren fortolker det digitale medieinnholdet i sammenheng med det fysiske stedets «mediespesifikke kvaliteter» – som vær, luftforhold, utsyn, temperatur, lukt og så videre.

AR- og VR-visualiseringene av fangeleiren vakte ikke de samme sanselige opplevelsene. Brukerne sammenlignet dem med det fysiske stedet her og nå, og vektla at landskapet på skjermen (Falstad anno 1945) var vesensforskjellig fra landskapet utenfor skjermen (Falstad anno 2019). Den komparative øvelsen kan minne om kartlesing: Brukeren veksler mellom å orientere seg på skjermen og i terrenget, hele tiden med en bevissthet om at landskapet på skjermen er kvalitativt

---

40 Følelsesmessig innlevelse i fortidens personer med formål å forstå deres handlinger i lys av den historiske konteksten kalles i historiedidaktikken for «historisk empati». Se for eksempel Endacott & Brooks 2018: 209; Hatlen 2020: 147–161.

41 Se for eksempel Arnold-de Simine 2013 og Kverndokk 2011.

annerledes enn landskapet utenfor. Som avstandsmedium (eller kart) gir formidlingsverktøyet brukeren kunnskap av typen «her på gressplenen hvor jeg står nå, lå det en fangebrakke for 75 år siden». Det fremhever forskjeller mellom (det virtuelle) fortidsstedet og (det fysiske) nåtidsstedet. Igjen bidrar verktøyet til å aktivere stedet som minnemedium, men her ved å synliggjøre tidsavstanden mellom «nå» og «den gang».

Lokative digitale medier er egnet for å formidle at et sted er en like historisk og foranderlig størrelse som tid. Digital teknologi gir her noen nye muligheter sammenlignet med analoge visualiseringer av arkitektur og topografi. Virtuelle rekonstruksjoner fremstilt på et nettbrett medfører ingen fysiske inngrep i landskapet. Det lokative digitale formidlingsverktøyet forholder seg dermed på en annen måte til stedet enn rekonstruerte bygningselementer og skulpturelle 3D-modeller av leiranlegget. Etter vårt syn kan AR- og VR-teknologier derfor være verdifulle på historiske steder. Ikke fordi formidlingsverktøyene skal være «tidsmaskiner», men fordi teknologiene åpner for å la brukeren sammenligne hvordan et fortidig og et nåtidig landskap skapes i samspillet mellom ulike uttrykksformer og medietyper. Sammenligningen inviterer brukeren til å innta et reflektert forhold til tid – til å tenke over hva historie er, og over sin egen rolle i historien. Slik kan teknologiene bidra til å fremme historiebevissthet.<sup>42</sup> Brukerundersøkelsen vår viste at AR- og VR-teknologier i seg selv har begrenset verdi som verktøy for historieformidling. De virtuelle rekonstruksjonenes refleksive betydning skapes i samspillet med geolokasjonsteknologi, med formidlingstradisjonens normer og med verktøyets øvrige mangfoldige medieinnhold.

Vår analyse viser hvordan informantene setter ord på tre ulike former for nærvær på «stedet der noe har hendt», for å bruke Anne Eriksens ovenfor siterte formulering om historieformidling *in situ*.<sup>43</sup> Funnene våre kan slik utdype og nyansere forståelsen av hva det vil si å være på et historisk sted. *Falstad digital rekonstruksjons* tre ulike virkningsmåter

---

42 For en klassisk definisjon av historiebevissthet se Jeismann 1997.

43 Eriksen 1999: 49.

– som spillmedium, nærhetsmedium og avstandsmedium – henger uløselig sammen med formidlingsverktøyets mediespesifikke kvaliteter: At det er multimedialt og multimodalt, og at det er lokativt – forankret i det fysiske stedet som det brukes på. Appens multimediale og multimodale form bidrar til at de tre virkningsmåtene ikke er fikserte. Å «lese» et virtuelt rekonstruert arkitektonisk landskap er noe annet enn å lytte til et tidsvitnes stemme. Informantene skildrer hvordan de veksler mellom ulike typer medieinnhold og ulike bruksmåter, og mellom det fysiske og det virtuelle landskapet. Vekslingen er helt sentral i *Falstad digital rekonstruksjon*, som både estetisk og metodisk prinsipp. Det er nettopp i dynamiske og kontinuerlige vekslinger mellom medietyper og bruksmåter, og mellom landskap og skjerm, at brukernes meningsskaping skjer og potensialet for ny forståelse av det historiske stedet oppstår.

## Det medierte minnestedet

Lokative digitale formidlingsverktøy erstatter ikke andre former for formidling på historiske steder, men de kan tilføre nye meningslag til opplevelsen, forståelsen og læringen som foregår på stedene. Vår undersøkelse har vist hvordan et slikt verktøy kan hjelpe oss til å møte det historiske stedet (i vårt tilfelle et KZ-minnested) med en refleksiv bevissthet om at både stedet og historien er formgitt og mediert. Alle brukerne i undersøkelsen syntes å enes om én ting – nemlig at appen ikke fullt ut lar seg beskrive, verken ut fra KZ-minnestedets formidlings-tradisjoner eller den digitale kulturens etablerte sjangrer og medietyper. I diskusjonene lette de etter ord for opplevelser som ikke helt passet overens med deres forventninger. Både det digitale verktøyets og det fysiske stedets mediedimensjon påkalte deres oppmerksomhet. Det synes som om bevisstheten om minnestedet som mediert bidro til å fremme undring om sammenhenger mellom den virtuelle og den fysiske virkeligheten, mellom fortid og nåtid, og mellom historien og egen tilstedeværelse.

Informantenes produktive leting etter dekkende beskrivelser vitner imidlertid også om at vi mangler et språk for å beskrive og forstå nye digitale formidlingsverktøy. I vår analyse tyr vi til begreper som «arkivpakker» for å karakterisere en fremstillingsform i *Falstad digital rekonstruksjon*. Begrepet er misvisende. Det får ikke frem hvordan form og mediespesifisitet er betydningsskapende og uløselig knyttet til meningsinnholdet. Informantenes og våre egne famlende beskrivelser speiler en tendens i museumsfeltets omgang med digital formidling generelt. Den henger sammen med at variasjonene innen digitale museale formidlingsformer er store: I de mangfoldige og hybride formene som digitale utstillinger presenterer seg i, går spennet fra virtuelle omvisninger i eksisterende analoge utstillinger, via virtuelle konstruksjoner av utstillingsrom og kuraterte digitale utstillinger som overfører tidligere analoge utstillinger til digitalt format, til «digitalt fødte» utstillinger i nettbaserte museer. Mens utstillingsanalyse myntet på analoge utstillinger i de siste årene har blitt et stadig mer teoretisk og metodisk komplekst fagfelt, er typologiene for digitale formidlingsverktøy og -utstillinger ennå ikke etablert.<sup>44</sup> Jo flere nye digitale formidlingsverktøy som utvikles, desto større blir behovet for et felles og mer finmasket vokabular som kan hjelpe oss med å evaluere og vurdere verktøyenes egenskaper, funksjoner og eventuelle verdier i meningsskapingsprosesser.

Denne artikkelen har studert ett spesifikt lokativt digitalt formidlingsverktøy laget for bruk på et KZ-minnsted. Vi har ønsket å belyse hvordan verktøyet bygger på og må forstås i lys av KZ-minnstedets formidlingstradisjoner, -former og -normer. Med bakgrunn i en brukerundersøkelse har vi også rettet oppmerksomhet mot en annen dimensjon som har avgjørende betydning for hvordan minnstedet og historien oppleves og forstås gjennom det digitale formidlingsverktøyet

---

44 Jf. Liestøl 2019. I en historisk gjennomgang av digital kulturpolitikk i Norge viser både Gran (2014) og Hylland (2020) at formidlingsaspektet er lite utviklet. Ingen av dem tematiserer imidlertid det manglende søkelyset på formidling.



- nemlig samtidens mediekultur og brukernes medieerfaringer. Tilnæringsmåten og funnene våre er forhåpentlig ikke forbeholdt det ene tilfellet vi har studert. Vi håper artikkelen kan tjene tre formål: At den kan belyse andre digitale, analoge og hybride formidlingspraksiser på historiske steder og -museer. At den er et steg på veien mot et mer nyansert vokabular for å beskrive nye formidlingsformer og -praksiser innenfor museums- og kulturarvssektoren. Og endelig at den kan fungere som et kunnskapsgrunnlag for utviklingen av nye digitale formidlingsverktøy i fremtiden.

## Litteratur- og kildeliste

- Arnold-de Simine, S. (2013). *Mediating Memory in the Museum: Trauma, Empathy, Nostalgia*. Palgrave Macmillian.
- Assmann, A. (2009). *Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. C.H. Beck.
- Bilandzic, M. & Foth, M. (2012). A review of locative media, mobile and embodied spatial interaction. *International Journal of Human-Computer Studies*, 70(1), 66–71. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2011.08.004>
- Billib, S. & Unger, K. (2016). Man sieht hier ja gar nichts. *Lernen aus der Geschichte (LaG-Magazin)*, 6, 22–25.
- Blair, C., Dickinson, G. & Ott, B. (2010). Introduction. Rhetoric / Memory / Place. I G. Dickinson, C. Blair & B. Ott (red.), *Places of Public Memory: The Rhetoric of Museums and Memorials* (s. 1–54). University of Alabama Press.
- Detering, S., Khaled, R., Nacke, L.E. & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. *CHI, Gamification Workshop Proceedings*, 12, 1–79. Vancouver, BC, Canada.
- Drecoll, A., Schaarschmidt, T. & Zünddorf, I. (red.) (2019). *Authentizität als Kapital historischer Orte? Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte*. Wallstein Verlag.

- Endacott, J. & Brooks, S. (2018). Historical Empathy: Perspectives and Responding to the Past. I S.A. Metzger, A. Scott, H. McArthur & L. Harris (red.), *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning* (s. 203–225). Wiley-Blackwell.
- Eriksen, A. (1999). *Historie, minne og myte*. Pax.
- Eriksen, A. (2009). *Museum. En kulturhistorie*. Pax.
- Falstadsenteret (2021). *Digital rekonstruksjon*. <https://falstadsenteret.no/hva-skjer/exhibition/digital-rekonstruksjon>
- Farman, J. (2014). Storytelling with Mobile Media. Exploring the Intersection of Site Specificity, Content, and Materiality. I G. Goggin & L. Hjorth (red.), *The Routledge Companion to Mobile Media* (s. 528–537). Routledge.
- Farman, J. (2012). *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*. Routledge.
- Fortidsminneforeningen (2020, 2. oktober). Reis virtuelt til Tautra klosterkirke – anno 1250! <https://fortidsminneforeningen.no/aktuelt/reis-virtuelt-til-tautra-klosterkirke-anno-1250>
- Galani, A. & Kidd, J. (2019). Evaluation Digital Cultural Heritage «In the Wild»: The Case for Reflexivity. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 12(1), 1–15.
- Gran, A.-B. (2014). Digitale tider i kulturlivet. Om digitalt kulturforbruk, kulturpolitikk og kulturelle etterslep. *Sosiologi i dag*, 44(1), 13–38. <https://ojs.novus.no/index.php/SID/article/view/1120>
- Grinimuseet (2020, 29. oktober). Reis tilbake i tid og opplev Grini fangeleir [statusoppdatering]. Facebook. <https://www.facebook.com/grinimuseet/posts/pfbid02MwH1bQjkJioKCqtfdxvm18xnaytHpyVNtg5UciiquqSPBLrbsD6m7zBjUpnrTGBl>
- Hatlen, J.F. (2020). *Historikerens kode. Veien til historisk forståelse*. Universitetsforlaget.
- Hayles, N.K. (2008). *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press.

- Hylland, O.M. (2020). Digital kulturpolitikk. Om en langsom utvikling på et politikkområde. *Norsk kulturpolitisk tidsskrift*, 23(1), 29–47. <https://doi.org/10.18261/issn.2000-8325/-2020-01-03>
- Jeismann, K.E. (1997). Geschichtsbewusstsein – Theorie. I K. Bergmann, K. Fröhlich, A. Kuhn, J. Rüsen & G. Schneider (red.), *Handbuch der Geschichtsdidaktik* (s. 42–44). Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung.
- Jong, S. (2018). *The Witness as Object: Video Testimony in Memorial Museums*. Berghahn Books.
- Kansteiner, W. (2018). The Holocaust in the 21<sup>st</sup> Century – Digital anxiety, transnational cosmopolitanism, and never again genocide without memory. I A. Hoskins (red.), *Digital Memory Studies: Media Past in Transition* (s. 110–140). Routledge.
- Kidd, J. (2019). With New Eyes I See: Embodiment, Empathy and Silence in Digital Heritage Interpretation. *International Journal of Heritage Studies*, 27(1), 54–66. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1341946>
- Kinstler, L. (2017, 17. februar). Virtual Atrocities. *Real Life*. <https://reallifemag.com/virtual-atrocities/>
- Kulturdepartementet (2019). Meld. St. 8 (2018–2019). *Kulturens kraft*. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-8-20182019/id2620206/?ch=1>
- Kverndokk, K. (2011). «Eg veit eg burde grine, alle dei andre grin jo». På skoletur til Auschwitz. I C. Lenz & T.R. Nilssen (red.), *Fortiden i nåtiden: Nye veier i formidlingen av andre verdenskrigs historie* (s. 145–162). Universitetsforlaget.
- Leorke, D. (2014). Location-based gaming apps and the commercialization of locative media. I A. Souza e Silva & M. Sheller (red.), *Mobility and Locative Media: Mobile Communication in Hybrid Spaces* (s. 132–148). Routledge.
- Liestøl, G. (2019). Augmented Reality Storytelling Narrative Design and Reconstruction of a Historical Event *in situ*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(12), 196–209. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i12.11560>
- Liu, Y. (2020). Evaluating visitor experience of digital interpretation and presentation technologies at cultural heritage sites: A case study of the

- old town, Zuoying. *Built Heritage*, 4(14), 1-15. <https://doi.org/10.1186/s43238-020-00016-4>
- Morsch, G. (1996). *Von Erinnerung zu Monument*. Metropol.
- Morsch, G. (2014). Die Transformation der historischen Orte. I G. Hammermann & D. Riedel (red.), *Sanierung – Konstruktion – Neugestaltung: Zum Umgang mit historischen Bauten in Gedenkstätten* (s. 74–95). Wallstein.
- Müller, I. & Hjorth, I. (2021). «Du ser noe som faktisk ikke er der lenger»: Meningsskaping gjennom bruk av et digitalt verktøy på et historisk sted. *Norsk museumstidsskrift*, 7(2), 57–68. <https://doi.org/10.18261/issn.2464-2525-2021-02-02>
- Novick, P. (1999). *The Holocaust in American Life*. Houghton Mifflin.
- Oslo havn 1798 (u.å.). *Oslo havn 1798*. Hentet 28. juni 2022 fra <https://oslohavn1798.no/>
- Pacheco, D., Wierenga, S., Omedas, P., Knoch, H. & Verschure, P. (2014). Spatializing experience: A framework for the geolocalization, visualization and exploration of historical data using VR/AR technologies. *VRIC'14, Proceedings of the 2014 Virtual Reality International Conference*. <https://doi.org/10.1145/2617841.2617842>
- Riedel, D. (2014). Einleitung. I G. Hammermann & D. Riedel (red.), *Sanierung – Konstruktion – Neugestaltung: Zum Umgang mit historischen Bauten in Gedenkstätten* (s. 7–18). Wallstein.
- Storeide, A.H. (2011). «Han vet at det er sant, for han har vært der» – tidsvitner som historieformidlere. I C. Lenz & T.R. Nilsen (red.), *Fortiden i nåtiden: nye veier i formidlingen av andre verdenskrigs historie* (s. 105–122). Universitetsforlaget.
- Sznaider, N. (2003). The Americanization of Memory: The Case of the Holocaust. I U. Beck, N. Schnaider & R. Winter (red.), *Global America? The Cultural Consequences of Globalization* (s. 174–188). Liverpool University Press.
- Walden, V.G. (2019). What is «virtual Holocaust memory»? *Memory Studies*. <https://doi.org/10.1177/1750698019888712>
- Young, J.E. (1993). *The Texture of Memory: Holocaust Memorials and Meaning*. Yale University Press.