

Kulturhistorier – presentasjoner og anmeldelser av utstillinger, prosjekter mv.

Oslo 1680 – Digitale og fysiske verktøy i formidling av historie

Av Ragnhild Hutchison

Prosjektet *Oslo 1680* (<https://oslo1680.no/>) har som mål å formidle hvordan det kan ha vært å spasere over Christiania torv i 1680, og i forlengelse av det, gi et innblikk i Norge på 1600-tallet. Prosjektet bruker både digitale og fysiske verktøy. Til nå har det resultert i ti ulike opplevelser rettet særlig mot barn og unge, men også et bredt publikum. Her deles noen av erfaringene med å legge formidlingen og opplevelsene tett opp til kilder og forskning.

1600-tallets Norge har ikke fått så mye oppmerksomhet i norsk historiefremidling. Det er lite bevart gjenstandsmateriale, og siden museer gjerne utvikler formidlingen med utgangspunkt i egne samlinger, blir det få utstillinger om dette århundret. Arkiverket har til dels mye bevart av 1600-tallskilder, men har mindre tradisjon for å formidle. At stadig færre i Arkiverket klarer å lese så gammel håndskrift, og også bygger ned historikerkompetansen, hjelper heller ikke på 1600-tallets sjanse for å få oppmerksomhet. Ved universitetene er det heller ikke mange som har forsket på dette århundret, så antall publikasjoner, eller studenter, er heller ikke så høyt.

Det betyr ikke at 1600-tallet ikke var viktig i norsk historie. Nye næringer som kobber- og jernverk kom til, og trelast- og fiskeeksporten begynte å vokse. Nye, opplyste idealer om vitenskap og verden begynte så smått å bre om seg i noen samfunnslag, og innføringen av Eneveldet effektiviserte sty-

ringen av landet. Samtidig var tro allestedsnærværende, og i mange tilfeller kontrollerende, og dødeligheten lå bare litt under nivået i middelalderen, med det siste utbruddet av pest i 1654 i Christiania. Krig med svenskene preget hele århundret; enten direkte ved invasjon, slag, utskriving av soldater eller skattetrykk for å finansiere hæren, eller indirekte når fysisk og mentalt ødelagte soldater kom hjem.

Å formidle et så mangslungent og annerledes samfunn som 1600-tallet var, er utfordrende. I *Oslo 1680* gjør vi dette ved å lage en interaktiv opplevelse av hvordan det kan ha vært å gå omkring på Christiania torv omkring år 1686. Gjennom opplevelsen får man inntrykk av byens bygg og handel, innblikk i livene til noen av de som holdt til der, og i forlengelse, lærer man også mer om Norge på 1600-tallet. Her skal jeg dele noen av erfaringene og refleksjonene som vi har gjort gjennom arbeidet med Oslo 1680; først ved å fortelle hva prosjektet kon-

kret har resultert i, og så ved å redegjøre for hvordan vi har arbeidet for å få opplevelsen så tett opp mot fortiden som mulig.

Oslo 1680

Initiativtakerne bak *Oslo 1680* er Tidvis utvikling AS, Fortidsminneforeningen – Avdeling Oslo og Akershus, og Oslo byarkiv.¹ Tidvis har vært prosjektleder.² Prosjektet er forankret i nyere historieforskning og kildearbeid, og tar i bruk 3D-grafikk, tegnede illustrasjoner, spillprogrammering, spill- og utstillingsdesign, samt tekst i formidlingen.

Hovedmålgruppen for prosjektet er barnefamilier og skoleverket, men også et bredt historieinteressert publikum. For å nå disse har vi, med utgangspunkt i 3D-modellen av Christiania torv, utviklet 10 ulike opplevelser.

De 10 ulike opplevelsene er:

- Nettsiden Oslo1680.no. Dette er inngangen til de fleste av prosjektdelene for størstedelen av publikum. Her ligger også ytterligere informasjon om Christiania omkring 1680, om arbeidet med å utvikle Oslo 1680 og inngang til de viktigste kildene vi har brukt.
- Interaktiv 3D-modell av Christiania torv. Byggene og torvet er 3D-modeller, mens personene er 2D-illustrasjoner. Dette oppleves enten som sammenkoblede 360-bilder i nettleser på publikums egen mobil/ PC, eller som en interaktiv spillverden på touchsskjerm eller «Fortellervegg» (stort lerret og prosjektor).
- Interaksjon med tretten personer fra kildene som på ulikt vis var knyttet til Christiania omkring 1680. De er hentet fra kilder (tingbøker, kirkebøker, skifter og annet), og oppleves av publikum gjennom dialogverktøy hentet fra spill. Dialogen oppleves enten på nettsiden med mobil eller PC, eller i den interaktive spillverdenen på touchsskjerm eller fortellervegg.
- Et minispill der du er byens apoteker, og med 1600-tallets farmasioppskrifter skal du kurere de som kommer. Lastes ned som app, eller spilles i nettleser på PC.
- Et minispill der du designer din egen papirdukke som du kan kle opp i 1680-tallsplagg. Lastes ned som app, eller spilles i nettleser på PC.
- Tolv undervisningsopplegg tilpasset barne- og ungdomskolen, samt videregående. De møter kompetansemål i fagene historie, samfunnsfag, norsk, naturfag, kroppsøving og KRLE. Formidles til skoler gjennom lærernettsverk og Norgeshistorie.no.
- En fysisk utstilling inne i Rådhusgata 19, åpen august til november 2024. Består av plakater som forteller om Oslo på slutten av 1600-tallet, og kobler byen til hendelser ellers i Europa. Her vises den interaktive 3D-modellen på «Fortellervegg», og publikum kan selv utforske den. Omvisere svarer på spørsmål og har omvisning.
- Fysisk utstilling ute på Christiania torv. Denne viser bilder fra 3D-modellen, har helfigurer av noen av de tegnede personene, noe formidlingstekst og QR-koder som leder til nettsiden.
- AR-løype omkring Christiania torv som lar publikum se torget, interagere med

1. Støttespillere har vært Norsk folkemuseum, Oslo museum, Forsvarsmuseet, Oslo bispedømme, KAKirkenes arbeidsgiverorganisasjon, Norgeshistorie.no og NIKU – Norsk institutt for kulturminneforskning. Prosjektet er gjort mulig av Sparebankstiftelsen DNB, Torpstiftelsen og Kulturretaten og Bylivsmidlene, Oslo kommune.

2. Tidvis har tidligere utviklet tre store digitale visualiseringer av fortidige steder (Oslo havn 1798, Ein bit av historia, Oslo 1324). Fortidsminneforeningen – OA har bidratt med innsikt i lokale kilder og Byarkivet har bidratt særlig i utstillingsarbeid og markedsføring, men også i kildearbeid.

personene fra opplevelsen og spille apotekerspillet. Inngangen er gjennom klistremerker på lyktestolper og skilt på spisesteder.

- 10 korte faktafilmer om Christiania på 1680-tallet som spres i sosiale medier.

Arbeidet med de digitale elementene i Oslo 1680 startet januar 2024 og ble avsluttet august 2024. Utstillingene vises høsten 2024. Det arbeides med at innendørsutstillingen kan vandre til flere kulturinstitusjoner. Undervisningsoppleggene brukes i skolen. I august var Oslo 1680 del av Oslo museum og Oslo byarkiv sitt DKS-opplegg for 6. klasser i Oslo (med over 3000 besøk på tre uker). Oslo 1680 er installert på touchsskjermer hos Oslo ladegård, der den kan oppleves sammen med de to andre digitale visualiseringene Oslo 1324 og Oslo havn 1798. Det arbeides med å innlemme Oslo 1680 også hos andre kulturaktører i Oslo.

Hvordan har vi arbeidet for å formidle 1600-tallet?

Inspirert av grep fra mikrohistorie har *Oslo 1680* fokusert på ett sted, Christiania torv, og brukt dette som inngang til ulike sider av 1680-tallets Christiania og Norge. For å gi en så representativ opplevelse som mulig, har vi holdt oss så tett på kildene og forskningen som mulig. Begrensningene har dels vært økonomiske, men også at kilder ikke er bevart, eller fordi skrift og språk har forandret seg mye.

Bygg

For å skape følelsen av å spasere over Christiania torv har vi måttet visualisere bygg, gateløp, torgboder og vareutvalg, for å nevne noe. Kildene til dette har vært en kombina-

sjon av bevarte bygg, kart, skriftlige og visuelle kilder og faglige antagelser forankret i forskning på ulike sider av 1600-tallets Norge, men også Nordvest-Europa. I dette arbeidet vil vi særlig trekke frem viktigheten av kunsthistorisk og bygningshistorisk kompetanse, samt kjennskap til arkiv som forteller om eiendomsforhold og skifter.³

Utgangspunktet for 3D-modellen i Oslo 1680 var bevarte kart som viste grunnrisset på torvet, og også gav noen detaljer. Videre er tre bygg i østre og deler av søndre hjørne av torget bevart (matrikkel nr. 253, 254 og 257). Over tid har disse blitt endret i større eller mindre grad, men endringene har blitt kartlagt, og det har derfor vært mulig å vise dem slik de med stor sannsynlighet fremstod omkring 1680. Det andre bygget som utgjorde søndre hjørne var ett av byens apotek. Dette er ikke bevart, og det fins heller ingen bilder, men to runder med gjennomgang av boet til apotekeieren som bodde der tidlig på 1680-tallet beskriver det som et slitt, enetasjes murbygg.

Bygg som ikke lenger står, har vi måttet arbeide litt annerledes med. Domkirken, Hellige trefoldighetskirke på nordre hjørnet av torvet skal i sin tid ha vært det vakreste kirkebygget i Norge. På et maleri av Christiania malt av Jacob Coning på 1690-tallet vises tårnet på avstand, men ingen detaljer.⁴ Mest informasjon om kirken har vi fra omrisset merket av på to kart over byen. Byggmesteren er derimot kjent at var Hans von Steenwinkel. Han bygget også Hellige trefoldighetskirken i Kristianstad i Sør-Sverige), Fredriksborg slott og Rosenborg slott i Danmark. Vi har derfor hentet elementer fra Steenwinkels andre bygg i utformingen av Christianias domkirke. Fra Domkirkens regnskap vet vi også at steinen

3. Vi har fått særlig bistand fra Kjartan Hauglid, kunsthistoriker og forsker ved NIKU, Ulf Holmene, tidligere hos Riksantikvaren, og Svein Solhjell, lokalhistoriker og styreleder hos Fortidsminneforeningen – OA.

4. Eksempelvis Coning, J. Akershus sett fra Hovedøya (699), Nasjonalmuseet.

som ble brukt i domkirken var fra Nederland, og også at denne steinen ble gjenbrukt i den nye domkirken (dagens Oslo domkirke) da Hellige trefoldighetskirke ble revet etter en brann i 1686.

Byggene på vestre hjørne av torvet vet vi svært lite om. Skattematrikkelen forteller at det i 1680 var to eiendommer, men disse hadde tidligere vært en. Begge var taksert høyt, respektivt 2000 og 1000 riksdaler i 1680.⁵ Det største var eid av Magistratspresident Christian Stockfleth. Det andre var biskop Rosing sin residens. I mangel på annen informasjon om disse to eiendommene enn at de var taksert høyt, har vi hentet elementer fra bevarte velstående bygg fra samme tid i Christiania og danske byer.

På torvet

Torgbodene og varene er det heller ikke bevart noen visuelle kilder på fra Norge. Ett av kartene har oppmerket noe vi har tolket til en rekke med boder langs kirkegårdsmuren. Dette var utbredt i andre land, og vi har landet på at det er sannsynlig også her. Utseendet på bodene og salgsvognene har vi hentet fra nederlandske og engelske maleri av marked. Varene som vises er hentet fra bevarte og tilgjengeliggjorte tollister, men også kunnskap om landlige varer bønder bragte til torgs.⁶

Menneskene man ser i Oslo 1680 er illustrerte 2D-figurer. Dette grepet er valgt av rent økonomiske årsaker; 3D-modeller av mennesker er kostbare å lage. 2D-figurer fungerer godt, særlig fordi publikum har sett slike brukt i arkitekturvisualiseringer. Der portrett har vært tilgjengelige, er disse

utgangspunkt for illustrasjonen. Antrekkene de bærer reflekterer sosialt lag eller situasjon, og bygger på bevarte plagg i norske samlinger, men også avbildninger i samtidig malerkunst, da særlig nederlandske malere.⁷ At vi støtter oss på Nederland her begrunner vi med de tette båndene som Øst-Norge hadde dit i denne tiden, og som sees f.eks. i tollmaterieell og i tingbøker.

Normer og verdier

Spillteknologien som brukes i Oslo 1680 gjør det også mulig å formidle verdier og normer. Det er viktig å presisere at det aldri vil være mulig å få til en nøyaktig gjengivelse av normer og regler i fortidige samfunn. Likevel, om man bruker kilder og forskning på veloverveide måter, og henter inn fagekspertise, så er det mulig å skape en opplevelse som gir inntrykk, kan vekke interesse, og gir kunnskap, om tidligere tiders normer og samfunnsstrukturer.⁸ Til denne delen har vi lagt mye arbeid ned i å gå gjennom kilder som forteller om vanlige folks liv i Christiania omkring 1680. Som del av det har vi trent opp en kunstig intelligens til å lese byens tingbøker i 1679 og 1682. Disse, sammen med andre transkriberte kilder, ligger på prosjektets nettside.⁹

Spillteknologien gjør det mulig å interagere i, og med, den digitale verden. Interaksjonen styres av programmerte regler, og kan utformes slik at når man handler, reflekterer konsekvensene i spillverden verdier og normer fra 1600-tallet. I Oslo 1680 kan man « snakke » med de 13 personene som befinner seg omkring torvet. Det skjer enten på en underside av nettsiden, eller, om man

5. Christianias grunntakst på gårdene med nærings- og bruksskatt, 1680, hos Norsk slektshistorisk forening.

6. https://tidvis.no/historiske_databaser/

7. Til antrekkene har vi fått bistand fra Camilla Rossing, direktør ved Norsk institutt for bunad og folke-drakt.

8. Vi har særlig fått hjelp av teolog Sjur Atle Furali, førstelektor ved TF, UiO og historiker Ola Teige, førsteamanuensis i historie, Høgskulen i Volda.

9. Oslo på 1600-tallet, på Oslo1680.no

er på touchsskjerm eller lerret, i den interaktive 3D-modellen.

Personene man kan møte er valgt ut for å reflektere ulike samfunnslag og aspekter av 1680-tallet. Dialogen ser ut, og fungerer, som i mange dataspill. Innholdet i dialogene bygger på det vi vet om personen fra kilder og annen litteratur, og brukes her for å formidle informasjon om Christiania og Norge på 1680-tallet, men også gi innblikk i verdier og normer som preget tiden.

En av personene er Mette Bragernes, som kirkeboken forteller begravet sitt barn på Rosegården, kirkegården som lå omkring domkirken. Gjennom dialogen med henne får man innblikk i hvordan samfunnet så på barnedødelighet. Korporal Joen Arnesøn, som i kirkeboken forteller hadde skriftet offentlig for å ha «besøvet» en kvinne, er inngang til å formidle kjønnsroller og kvinners muligheter. Skoleeleven Hans Jørgen Schrøder er hentet fra Katedralskolens regnskapsbøker. Han gir et innblikk i skolegang og barndom. På tilsvarende måte gir de andre personene hvert sitt innblikk i ulike sider av samfunnet og hverdagen til 1600-tallsmennesker.

De to minispillene som oppleves på nettsiden (eller som app) formidler også hvert sitt aspekt av 1600-tallet.¹⁰ I Elefantapoteket er tema 1600-tallets medisin- og farmasihistorie. I dress-up spillet skal du komponere antrekk til en kvinne på 1680-tallet, og du kan få det ut som en fysisk papirdukke. Begge bygger på historiske kilder; førstnevnte på farmakopeén, altså apotekerhåndboken som norske og danske apotekere brukte når de laget medisiner. Sistnevnte på bevarte plagg i norske samlinger, samt avbildninger av personer hos samtidige hollandske malere. De to minispillene er spill-

bare abstraksjoner som ikke går i dybden. Begge gir likevel en smakebit av medisinhistorie og drakthistorie, som kan bygges videre på i andre sammenhenger.

Konklusjon

Historiske 3D-visualiseringer som Oslo 1680 er komplekse faglige og organisatoriske prosjekter. De krever høy fagkompetanse innen mange fag, inngående innsikt i digitale og fysiske formidlingsverktøy, og ikke minst, fleksibilitet både i prosjektets organisering og av menneskene som er involvert. Det er også vesentlig at alle involverte klarer å både ha fokus på hovedmålet for prosjektet, samtidig som man arbeider med å utvikle formidlingen.

Som nevnt har hovedmålet for Oslo 1680 vært å formidle Oslos historie i 1680, og norsk historie på 1600-tallet til barn og unge, og også et bredt publikum. Da vi startet, visste vi at vi skulle lage en 3D-modell som skulle formidles gjennom 360-bilder på en nettside, samt vises interaktivt på touchsskjerm eller projektor og lerret. Vi visste også at vi skulle lage en nettside der 3D-modellen kunne formidles, sammen med undervisningsopplegg og litt grunnleggende informasjon. For å hindre at prosjektet strakk ut ble det også satt en stram prosjektperiode.

Det som derimot ikke var låst fra starten var alle formidlingsoppleggene. Tidligere erfaringer med kompliserte prosjekter som dette har lært oss at det i løpet av prosjektet ville åpenbare seg nye måter å bruke enten 3D-modellen, kildene, teknologi eller alle tre, som egnet seg som nye opplevelser og innganger for å nå målsetningen. Oslo 1680 var derfor organisert som et forsknings- og utviklingsprosjekt. Det sikret at prosjektet

10. Elefantapoteket har fått mye bistand fra Ernst Bjerke ved Christiania Katedralskoles Bibliotek. Dress-up spillet har fått bistand fra Camilla Rossing, direktør ved Norsk institutt for bunad og folkedrakt.

alt fra start hadde som premiss at det i prosjektperioden kunne, og skulle, utvikle nye elementer som på forhånd ikke var helt kjent.

Denne teksten skrives vel en måned etter at Oslo 1680 ble avsluttet. Det er ingen grunn til å tro at Oslo 1680 ender med dette. Erfaringer fra andre digitale visualiseringsprosjekter viser at slike verdener fortsetter å leve, og blir kilder for nye opplevelser og produkter. At Oslo 1680 er publisert på åpen lisens (CC-by-SA) og er gratis er et viktig premiss for dette: åpen lisens legger til rette for at andre også fritt kan bruke resultatene til å skape nytt. Ser man fremover noen år, er det derfor all grunn til å forvente at Oslo 1680 vil ha gjort både

Oslos historie, og norsk historie på 1600-tallet, bedre kjent blant barn, unge og et bredt publikum.

Om Ragnhild Hutchison

Ragnhild Hutchison har PhD i historie fra European University institute og har arbeidet som post doc ved Institutt for historie, NTNU og forsker ved IAKH, UiO. Ragnhild leder i dag Tidvis, et ideelt selskap som utforsker og utvikler nye måter å formidle historie. Tidvis har vunnet flere priser, og har siden 2018 utviklet fire visualiseringsprosjekter i 3D, flere spill, samt utviklet og kuratert utstillinger.