



Lukten av Oslo

■ Ragnhild Hutchison intervjuet av Marianne Wiig

«I mangel på tidsmaskin er sanser-opplevelser kanskje det som lettest kan hjelpe moderne mennesker å forstå hvordan folk i tidligere tider opplevde verden», kan vi lese på nettstedet luktboks.no. Det dreier seg om simulering av lukter fra 1700-tallet, og dette har stimulert redaksjonens nysgjerrighet. Jeg har derfor bedt prosjektleder Ragnhild Hutchison fortelle mer om denne måten å formidle historie på.

– Hvilke lukter er det dere vil lokke oss inn i fortiden med?

– Vi har satt opp luktbokser og informasjonsplakater ved seks av infopunktene langs Oslos havnepromenade. I tillegg til å lukte, skal publikum få mulighet til å lese mer om hvorfor det kan ha luktet akkurat sånn akkurat der. I Frognerkilen leder lukten av muld inn i historien om Karen Maschmann og andre bedrestilte borgere som mot slutten av 1700-tallet forvandlet myrlendt bymark til veldrenerte lysthager. Her er også lyden av rautende kuer lagt inn i luktboksen. På Rådhuskaia lukter det søppel og møkk, for dette var et av stedene nattmannen tømte

alskens illeluktende avfall. Lukten av lær på Vippetangen gir en inngang til historien om soldathverdag på Akershus.

– Til prosjektet har vi også lagd en 3D-modell av tollboden fra 1790, som du kan «gå inn i» fra telefonen din. Modellen er lagt inn i luktpunktet på Langkaia. Der dufter det også av kaffe, som var en av varene som passerte tollboden. Så kommer vi til Bjørvika, der du kan lukte på roser fra Paléhaven. Og på Operastranda kan du kjenne røyklukt, slik de må ha kjent den, de som de som var til stede da brannen på bordtomtene brøt ut i 1819. Her kan folk også få en 360-graders visning av det gamle havneområdet gjennom telefonen.

– Så det er ikke bare lukter dere jobber med, men også visuell simulering?

– Det stemmer. Drømmen er å videreutvikle dette til et utvidet virkelighetsprosjekt, så folk kan gå langs havnepromenaden og hele veien få opp på telefonen sin hvordan stedet de står kan ha sett ut på 1700-tallet. Og dessuten at de får mulighet til å samhandle med 3D-modellene, for eksempel gjennom å trekke ut skuffer eller finne og flytte på ting.

Jeg mener læringsutbyttet blir mye bedre når man faktisk gjør noe, enn når man bare er passiv tilskuer.

– Samtidig er det viktig at folk som blir nysgjerrige og vil vite mer, får tilgang både til konteksten og til kildematerialet vi har brukt. I denne fasen lenker alle luktpunktene til artikler på Lokalhistoriewiki, som vi har samarbeidet tett med. Og inne i 3D-modellen av tollboden kan du «ta ut» tollprotokollene fra bokhylla og se på dem i transkribert versjon i databasen *Historiske toll- og skipsanløpslister*, og derfra også som originaler i Digitalarkivet.

– På denne måten ønsker vi også å løfte fram det fantastiske arbeidet som er gjort med digitalisering av kilder i kultursektoren og invitere folk til å gå på oppdagelsesferd i materialet. Dette er noe mange synes er vrient. Ofte vet de ikke helt hvor de skal begynne. Folk finner ikke uten videre fram til *Digitalmuseum* på nett, og for å oppdage kunstnere fra 1700-tallet, må du enten være ekstremt interessert eller kunne litt på forhånd. Men her gir vi folk en port inn, så de slipper å rote rundt på omfattende



Forrige side: John-William Edys fargeakvatint "Christiania havn" fra Bjørvika er datert ca 1800. Bildet har vært viktig grunnlagsmateriale for utformingen av 360-gradersillustrasjonen i pilotprosjektet Lukt punkt Oslo. Midten: 3D-modellen av Christianias tollbod fra tidlig 1790-tall er basert på arkitekttegninger og utviklet av Mats Jørgensen. Høyre: Lukt punkt Oslo gir publikum mulighet til å snuse inn lukter som kjennetegnet steder langs Havnepromenaden i Oslo. Her er det Ragnhild Hutchison som snuser inn duften av roser fra Paléhaven. Foto: Gaute Gunleiksrud.



nettsteder som *Digitalarkivet* uten mål og mening. Gjennom dette prosjektet tester vi altså ut måter å lenke de kulturhistoriske databasene til punkter i den fysiske virkeligheten, som infopunktene langs havnepromenaden er eksempler på.

– *Et slags utendørs museum med direkte tilgang til arkivene og databasene i hele ABM-sektoren, altså?*

– Ja, og det er viktig å få vist mangfoldet. Ved å legge luktpunktene til steder som Oslo sentralbanestasjon, har vi dessuten mulighet for å nå andre mennesker enn vi vanligvis gjør. Og jeg glad og fornøyd også om de som besøker luktboksene ikke går videre i utforskningen. Det ikke noe mål at alle skal bli forskere i historie. Men når de står ved container 11 utenfor Operaen og veksler mellom å se på den nye skylinen i Bjørvika og skylinen fra 1790 på telefonen sin, vil vi at det skal sette i gang en prosess. Den trenger ikke å være kjempestor, men kanskje vil de reflektere både over endringene i bybildet og over hva som har holdt seg konstant. Gateløpene har for eksempel endret seg lite. Jeg vil gjerne at folk skal få en opplevelse av hvor spennende, og kanskje til og med kult, 1700-tallet er!

– *Hva med teknologibiten? Hva har du gjort selv, og hva har du fått hjelp til?*

– Det jeg har laget selv, er luktboksene. Vi kjøpte en enkel 3D-skriver, som har stått og gått siden mai. Til prosjektet trengte vi 12 bokser, og jeg har skrevet ut noen flere for å ha i reserve. Ellers har jeg lært meg nok om teknologien som ligger bak, til å vite hva jeg vil ha. Det er også blitt tydelig at jeg aldri kommer til å lære dette så godt at jeg vil bli fornøyd med resultatet, så da har jeg vært lur nok til å be om hjelp. Når det er sagt, er det

absolutt ikke umulig å lære seg grunnleggende 3D-tegning, men det krever tid. En enkel form som luktboksen var ikke så krevende, men en såpass stor og avansert 3D-modell som tollboden, tok det en spesialist mer enn to uker å lage.

– *Mange historieinteresserte er opptatt av handlingsbåren kunnskap og av å lære seg manuelle håndverk. Men de digitale ferdighetene må vel også kunne regnes som håndverk?*

– Absolutt! Å lære seg å sy og gjøre ting på sløyden, er en type forming som nesten er borte som skolefag i dag. I stedet lager de 3D-animasjoner- og tegninger. Og for ingeniører for eksempel, er det nok ganske lett å lære seg denne teknologien, selv om de brukte passer og linjal da de utdannet seg. Uansett er det viktig å ikke være redd for å gjøre feil.

– *Her kan kanskje folkeverkstedene, som enkelte folkebibliotek og andre institusjoner har tilbud om, spille en rolle?*

– Ja, de er en kjemperessurs. De færreste har i dag tilgang på en innholdsrik kjeller med verktøy, enten det dreier seg om manuelle eller digitale verktøy, og på folkeverkstedene kan du prøve ut ting uten å måtte kjøpe dem. Selv har jeg for eksempel testet ut 3D-skanneren på Deichmanske bibliotek. Gjennom å prøve, lærer du også dine egne begrensninger å kjenne, og finner ut hva du vil bruke tid og penger på. I den typen prosjekter som jeg har jobbet med, er det viktig med samarbeid og tverrfaglighet. Da er det også greit å lære seg noen grunnleggende begreper, så man snakker samme språk som de som jobber med de digitale delene av prosjektet.

– *Temaet for dette nummeret er jo simulert fortid, og mens vi har valgt å konsentrere oss om det digitale, har du jobbet*

med analog simulering på flere måter. Blant annet har dere utviklet et spill i forbindelse med Tollprosjektet.

– Siden jeg ikke er noen tech-person – jeg kan verken



Undervisningsspillet *Privilegert* er satt til en norsk havn på 1700-tallet og handler om den økonomiske utviklingen i Norge fra sent 1600-tall til tidlig på 1800-tallet. Spillet har tre deler: Østlandet, Sørlandet og Vestlandet og Nord-Norge. Deltagerne spiller bønder, kjøpmenn, redere og funksjonærer som på ulike måter var engasjert i eksportnæringene trelast og fiske. Foto: Ragnhild Hutchison.

programmere eller designe digitalt – så har det vært naturlig for meg å satse mest på det analoge. Dessuten har jeg drevet med laiv, levende rollespill, i mange år, så å bruke dette historiefaglig, har vært en helt naturlig videreutvikling. I 2002 lagde jeg blant annet laiv av hovedoppgaven min, og hadde 60 mennesker som i løpet av en langhelg spilte auksjonsoppkjøret på Norges første tekstilfabrikk i Stor-Elvdal. I simuleringsspillet *Privilegert*, som vi lanserer i tollprosjektet høsten 2017, er poenget at du skal stå overfor noen av de samme valgene som folk hadde på 1700-tallet, og at du skal merke konsekvensene av valgene dine. Så kan du eventuelt endre strategi. Hvis du i første runde reagerer slik

det er naturlig for en født på 1900-tallet, kan du i neste runde se om det gir andre resultater å spille som om du var født på 1800-tallet.

– Å simulere betyr jo å gjøre etter, altså ikke å kopiere eller gjøre helt likt. Det kan hjelpe deg å flytte perspektivet. Du kan tillate deg å leke og teste ut. Fra rollespill har jeg også erfart at man lærer gjennom å gjøre bevegelsene og være i miljøet. Ved å være med i prosessen, gjøre feil og måtte reagere, lærer du mye, men på en annen måte enn gjennom mer tradisjonelle læringsmetoder.

– Dette med simulering er jo en selvfølge innenfor profesjonsfag. Både sykepleiere, politifolk og diplomater simulerer for å trene seg på å bli trygge i ulike situasjoner. Historikere, derimot, har i liten grad brukt simulering som metode. Om det brukes, er det i undervisning, ikke i forskning. Jeg mener ikke at simulering skal erstatte forskning. Overhodet ikke. Men det kan supplere, og skape et mer levende inntrykk av fortiden. Det kan både inspirere fagfolk i deres arbeid og gjøre det er lettere å nå ut med faget til dem som i utgangspunktet kanskje bare er middels interessert. Dette handler om å skape historiebevissthet. Faghistorikere er nok ofte mer opptatt av å forstå hva som skjedde, enn å stimulere folk til å reflektere over hvordan fortiden har formet deres muligheter, hvordan folk i fortiden var påvirket av sin samtid og hvordan fortiden påvirker valgene vi kan gjøre i framtiden.

– Du og flere historikere jeg kjenner driver med levende rollespill, men er det mange av dere i «bevegelsen»?

– Nei, vi er veldig få historikere. Av og til kan det gjøre litt vondt å være faghistoriker på laiv, fordi du kanskje ville lagt vekt på helt andre ting enn det arrangørene har gjort. Men det gjelder vel alle fag. En kokk syns kanskje ikke måten jeg lager mat på er helt etter forskriftene. For mange historikere føles nok simulering og spill litt fremmed.

– Mange simuleringsprosjekter og spill bruker likevel fortiden på ulike måter. Har du inntrykk av at man i denne typen prosjekter rådfører seg med historikere?

– I hvert fall er det ofte vanskelig for historikere å slippe til som prosjektledere, fordi dette er jobber som gjerne lyses ut som it-stillinger, men jeg tror ikke det er de tekniske ferdighetene som er viktigst for prosjektlederen. Gjennom Tollisteprojektet har vi fått bygd opp en kompetanse som gjør oss i stand til å forstå hva it-folk som jobber med samme typen prosjekter som oss snakker om. Vi har også fått nok selvsikkerhet til å tørre å spørre når vi ikke forstår, og dermed kunne ta kvalifiserte avgjørelser.

Ragnhild Hutchison

Ragnhild Hutchison leder prosjektet Historiske toll- og skipsanløpslister. Hun tok doktorgraden i historie ved European University Institute i Firenze med avhandlingen *In the doorway to development : an inquiry into market oriented structural changes in Norway ca. 1750–1830*. Innenfor historie er det særlig økonomisk utvikling og globalisering hun har arbeidet med, først og fremst i tiden før den industrielle revolusjon.

– Prosjektene jeg har ledet, bærer preg av at jeg er historiker, og ikke IT-person eller designer. Jeg er veldig ydmyk på at vi jobber med *antakelser* av fortid, og at vi aldri vil kunne *gjen-skape* Oslo på 1700-tallet. Og godt er det, for det vi simulerer er et samfunn man skal være veldig glad man ikke levde i. Antakelsene gjør jeg på bakgrunn av egen og andres grunnforskning og med belegg i kilder. I de tilfellene det ikke finnes kilder, er gjetningene fundert på en doktorgrad og tjue års erfaring som historiker.



I 2002 ble laiven Enigheteten satt til konkurssoppgjøret i 1800 ved tekstilfabrikken Enigheteten i Stor-Elvdal. En sentral del av opplevelsen var å gjøre mye av det samme praktiske arbeidet som folk gjorde på den tiden. Her bedrives karding og spinning. Du kan lese mer om laiv i se Lokalhistorisk magasin 4/2015. Foto: Ragnhild Hutchison.

Historiske toll- og skipsanløpslister

Prosjektet startet med transkribering av toll- og skipsanløpslister fra flere norske havner, blant annet Bergen, Christiania, Kristiansand, Risør, Trondheim og Tønsberg. Opplysningene om importvarer og priser fra utvalgte år på 1700-tallet er lagt inn i en database, der man kan utforske hvordan Norge var del av det verdensomspennende handelsnettverket som la grunnlaget for dagens økonomiske system. Prosjektgruppen har formidlet kildematerialet i radioserier, avisintervjuer, foredrag og i vitenskapelige og populærvitenskapelige artikler. De har også lagd undervisningsopplegg for skoler gjennom Norsk digital læringsarena.

I løpet av 2016 utviklet de utstillingen *Det sanselige 1700-tallet*, som viser hvordan folk kan ha erfart de økonomiske endringene på 1700-tallet gjennom lukt, lyd, syn, smak og berøring. Utstillingsplakatene kan lastes ned fra prosjektets nettsted, der det også ligger forslag til aktiviteter. Det følger ingen gjenstander med utstillingen, men museer og kulturinstitusjoner blir oppfordret til å bruke gjenstander fra egne samlinger for å vise hvordan nasjonale og til dels globale endringer fikk lokale uttrykk.

Undervisningsspillet *Privilegert* ble lansert i 2017 og handler om den økonomiske utviklingen i norske næringer fra sent 1600-tall, gjennom 1700-tallet og inn på 1800-tallet. Dette er et simuleringsspill, som har videregående elever og studenter på grunnnivå ved universitetet og høyskoler som målgrupper, og som foreløpig er tilgjengelig for Sørlandet, Vestlandet og Østlandet.

I kjølvannet av sanseutstillingen oppsto ideen om å utvikle luktbokser, for å kunne formidle lukt på en avgrenset og mobil måte. Stimulering av sansene som formidlingsmetode i historie, kunst og kultur er foreløpig i startgroppen internasjonalt, og foreløpig lite brukt i Norge. Men fra august 2017

kan du snuse inn lukter ved seks luktpunkter langs Oslos havnepromenade. Lukt-essensene er bestilt fra et firma i USA, og plastboksene som rommer dem, er skrevet ut på en enkel 3D-skriver hjemme hos prosjektlederen. Prosjektet inneholder også en utvidet virkelighet-del. Du kan blant annet «besøke» tollboden.

Prosjektet *Historisk infrastruktur*, som alt dette springer ut fra, er ledet av Ragnhild Hutchison. Hun er historiker, i likhet med *Amund Pedersen*, som er fast medarbeider i prosjektgruppen. Illustratør Thomas Hansen, 3D-grafiker Mats Jørgensen og produktutvikler Gaute Gunleiksrud har vært med i formidlingsdelene av prosjektet. Prosjektet hospiterte ved Norsk lokalhistorisk institutt fra 2014 og fram til det ble selvstendig fra 2017.

Nettstedet til Historisk infrastruktur gikk i 2017 inn i Lokalhistoriewiki: https://lokalhistoriewiki.no/index.php/Forside:Historiske_toll-_og_skiipsanlopslister. Via disse sidene kan du klikke deg inn til databasen over varer og priser, og dessuten laste ned utstilling, spill og andre formidlingsopplegg. Historiene bak luktene på Oslos havnepromenade, kan du lese om på: https://lokalhistoriewiki.no/index.php/Forside:Luktpunkt_Oslo.

