



Nærvær i mørket. Når gæster går på opdagelse, er det sandsynligt, at der opstår erfaring som ingen tekst kan gøre det ud for.

At være i det, når man lærer om det

Af Signe Lykke Littrup, museumsinspektør på Frilandsmuseum og Ph.D. studerende på Institut for Performance Design, RUC, Signe.Lykke.Littrup@natmus.dk og Marianne Achiam, lektor på Institut for Naturfagenes Didaktik, Københavns Universitet, achiam@ind.ku.dk
Forfatternes arbejde er støttet af Velux Fonden og Nordea Fonden i det nationale forskningsprojekt ”Vores Museum” www.voresmuseum.dk

Moderne museer vil gerne give deres gæster en berigende og lærende oplevelse. Men hvordan gør man det? Hvordan sørger man for, at gæster ikke forlader matriklen uforløste og kedsommeligt gabende?

Et klassisk greb er udstillingstekster, men tekst har en begrænsning som formidlingsredskab. Det er ganske enkelt ikke længere nok. Tekster kan fortælle og forklare, men de kan ikke gengive tingenes sanselige dimensioner som netop sanselige.

Nedenstående søger svar på spørgsmålet: hvordan ikke-sproglige udstillingselementer kan understøtte museumsgæsters mulighed for at opleve selv, og hvordan ikke-tekstlig iscenesættelse kan understøtte både læringsudbyttet og fornøjelsen ved museumsbesøg? Og med tekster menes ikke blot skrevne tekster; en tekst kan også være en audioguide, som fortæller gæsten det, man ellers

ville kunne læse på væggen. Det afgørende ved tekster i denne sammenhæng er, at museet som afsender formidler et budskab sprogligt til gæsten.

Et konkret eksempel på den dikotomi, der kan opstå mellem sproglighed og oplevelse, illustrerer professor i museologi på University of Leicester, UK, Sandra Dudley, som er af den opfattelse, at tekst decideret kan være en forhindring for det engagerende og bevægende møde mellem museumsgæster og genstande, fordi de kan fastholde gæster i en akademisk distance til noget ellers meget sanseligt og umiddelbart. Hun beskriver, hvordan hun på et galleri blev fuldstændig bjergtaget af en forhistorisk bronzehest:

Had the information about the horse been displayed next to it in the form of a label or text panel, I am certain it would have interfered with, even prevented altogether, the powerful and moving reaction I had to the object for its own sake: I would have been distracted by the text, would have been drawn to read it first, and would not have had the opportunity to experience and sensorially explore the artefact’s physicality for its own sake.

Sandra Dudley peger på, at det faktisk er snublende nemt at forhindre, at gæsten oplever genstanden. Og at der er en reel risiko for, at man som gæst springer muligheden for oplevelse over, når en tekst gør det ud for den fornødne viden. Forskningen viser, at museumsgæster benytter udstillingstekster, når de er der, og uanset, at gæsterne ikke nødvendigvis læser alle tekster eller hele teksten, så bruger og værdsætter gæster museumstekster. George Hein, der har forsket i læring på museer, fremhæver, at introducerende tekster og overordnede planer, såkaldt ”advanced organizers” meget ofte benyttes til at skabe mening i en udstilling. Men forskning viser også, at tekster ikke kan stå alene, og at der er meget væsentlige grunde til at inddrage ikke-tekstlig formidling, for at sikre at gæstens sanselighed, udforskende og emotionelle natur også stimuleres, og ikke kun den mere rationelle tilgang.

At fortælle og at vise

Museumsforskeren Nikos Burbaris, er optaget af, hvordan museer kan styrke gæsters oplevelse, og skabe et forhold til de genstande, som udstillingerne er bygget op om. Han deler udstillinger op i to typer: dem, der satser på det narrative i form af tekster, audioguides eller omvisninger, og udstillinger, der er opbygget således, at gæsterne selv må gå på opdagelse; i disse udstillinger iscenesættes genstandenes ”liv” gennem soundscapes, lys og andre virkemidler, der understøtter genstandenes mulighed for at træde frem på en sanselig måde.

Et eksempel på den opdagende tilgang, er udstillingen ”Shh, bonden sover” på Frilandsmuseet i Lyngby i 2015, hvor forskning blev omsat til iscenesættelse. I 2009 skrev seniorforsker og museumsinspektør på Nationalmuseet, Mikkel Venborg Pedersen, bogen ”I søvnens favn”, som med ord og fotos beskriver, hvordan den danske bonde indrettede sig for natten og hvordan bondens rigdom og normer afspejlede sig i hans sovevaner og sengemiljø. Bogen er billedskabende, men den er på flere hundrede sider, som de færreste museumsgæster giver sig til at læse, og som endnu færre vil mene er relevant for dem.

Frilandsmuseet satte sig for at berige museets gæster med den viden forskningen havde fremskaffet, og at gøre det i et såkaldt immersivt miljø, hvor bondens sovemiljø kunne opleves. Overvejelserne bag var: er forestillingen om sovemiljøets bælgmørke nok, hvis det beskrives vha. en tekst i en bondestue i dagslys eller er det mere lærende at være i mørket? For har man boet i byen hele sit liv, ved man ikke nødvendigvis hvad bælgmørke er. Mange kender nok heller ikke lugten af snustobak, og mange har sandsynligvis aldrig prøvet at ligge i en trækasse på rughalm. Hvis en udstilling kun beskrev bondens oplevelse af dette i en tekst, ville gæsterne ikke selv kende lugten eller fornemmelsen.

Grebet blev at mørklægge en bondegård, så gæsterne kun kunne finde rundt ved hjælp af få, svagt belyste genstande, og på turen gennem gården, kunne man høre hønsene på stuegulvet kagle, et brølende tordenvejr og bondens snorke i de sribede og kradsende lagener, og lugte til tobak, og mærke fugten og det iskolde lergulv i bondens bolig, fordi man blev opfordret til at gå barfodet ind i mørket.

Dermed ikke sagt, at gæsterne på traditionel vis lærte om bondens økonomi, forstod hans arbejdsrytme eller værdien af en kone med hænderne sat rigtigt på.., men ingen gæst gik uengageret ud af den mørklagte gård. Alle havde oplevet, hvor mørkt mørket er, og at der var tæt befolket i bondens seng med voksne, børn og dyr, samt at gulvene var iskolde og fugtige – hvis de som anvist, havde taget skoene af.

Til denne udstilling ”Shh, Bonden sover” blev der gået radikalt til værks, og fuldstændigt neddrolet på skrevne tekster. Men der var fortalt tekst i form af headsets og fatboys inde i et af de mørke rum, så gæster kunne vælge supplerende at lytte til interview med forskeren og forfatteren Venborg-Pedersens eller til eventyr skrevet, da Lundagergårdens havde sin storhedstid.

Det, som denne udstilling gjorde, var at skabe nærvær og oplevet erfaring for gæsterne forud for inspektører-

Denne igangværende bevægelse hen mod nye formidlingsgreb, udspringer ikke nødvendigvis fra museerne, men hænger i særdeleshed sammen med gæsternes adfærd og besøgsfrekvens, hvor tilbagemeldingerne ofte lyder, at et museum skal tilbyde mere end kun en genstand og tekst, for at de vil bruge deres knappe tid på et besøg – så hvorvidt man kan lide udviklingen eller ej, så er budskabet fra den moderne gæst til de moderne museer, at formidlingsgrebene skal være mangfoldige, for at man som gæst får lyst til at tage del i museers læring.

nes verbale udlægninger. Museet vurderede, at så længe der er evidens for fortolkninger og iscenesættelser i en udstilling som ovennævnte, så er Frilandsmuseet fortsat troværdig som formidler af viden om fortidens bondekultur.

Læring som deltagelse

Frilandsmuseets udstilling og mange andre museumsudstillinger afspejler den ene af to forskellige perspektiver på læring, som for tiden diskuteres i pædagogisk og didaktisk forskning. Disse to perspektiver eller metaforer er læring som ”tilegnelse” og læring som ”deltagelse”. Udstillinger, der er baserede på det skrevne eller talte ord afspejler en forståelse af læring som en tilegnelse af noget - museumsgæsten anskues altså som et kar, der kan fyldes med viden som en slags substans. Kuratoren eller museumsinspektøren kan ved hjælp af tekster overføre eller transmittere faglig viden om genstandene til museumsgæsten. I kontrast til dette afspejler den mere iscenesatte, sanselige udstilling en forståelse af læring som deltagelse i en proces. Her er fokus på samspillet mellem museumsgæsten, genstandene og deres iscenesættelse, og andre gæster. Museumsgæsten er medskaber af læringsprocessen, fordi hun/han selv bidrager til den med sin egen, personlige fortolkning af genstandene i interaktion med omgivelserne og de andre gæster.

Nikos Bubaris argumenterer for at det skrevne og talte ord i mange tilfælde, også utilsigtet, positionerer gæsten som den passive modtager af ”sandheden” om udstillingen; det ord-baserede museum placerer dermed sig selv, argumenterer han, som den ultimative autoritet over det indhold, gæsten skal tilegne sig under besøget. Denne tilgang står imidlertid i kontrast til tendensen blandt mange museer, som i de senere år har bevæget sig væk fra dette

De sanselige aspekter af museumsbesøget kan eller skal ikke nødvendigvis beskrives i ord. Vildsvinet er en del af Statens Naturhistoriske Museums Åbne Magasin, og må gerne berøres.
Foto / M. Achiam

autoritære ståsted. I dag erkender museer snarere at de netop som læringsrum skal fordre dialog, interaktion, og personliggørelse. Som vi argumenterer for her, så peger denne erkendelse i høj grad mod museets brug af ikke-verbale medier og virkemidler, og en prioritering af de besøgendes egen meningsskabelse gennem interaktioner og fælles fortolkninger af det oplevede. Hensigten er ikke at fastholde en dikotomi mellem tekst og oplevelse, således at man som formidler må vælge mellem dem, men at pege på vigtigheden af at udvide sine formidlingsgreb, for at skabe en mere komplet indsigt, og give plads til gæsten i personlige tilegnelsesproces. Museumsbesøget opfattes i stigende grad som en fælles, social oplevelse, og deltagelsesmetaforen er dermed stærkt til stede i denne måde at anskue gæsters læring på.

Immersive oplevelser

Immersion er et begreb, der anvendes meget indenfor oplevelsesdesign – og tit i forbindelse med virtual reality. Immersion betyder egentligt ”nedsænkethed”, ”omslutethed”, at være fuldstændig omgivet, og en del af det, der opleves. At være ”immersed” er at opleve omgivelserne som virkelige, nærværende og lige nu. Følelsen kan omfatte det, som vi kan høre tæt på, se tydeligt, det som involverer handling, og det som reagerer synkront på vores egne bevægelser og position i rummet.

At opleve nærvær gennem sanserne er helt instinktivt og umiddelbart for os. Når vi iagttager en genstand får vi ”kinæstetisk” og ud fra vores hidtidige erfaringer en fornemmelse af, hvordan den ting vil være at røre ved, og hvad den ville kunne bruges til. Jo flere erfaringer vi har med den type ting, des rigere og mere kompleks oplevelse kan bare synet af en ting give os. Vores oplevelse bliver mere påtrængende og mere nuanceret, des flere dimensioner



af en ting, vi udsættes for. Og den vil også kunne sætte dybere spor i os. Tænk bare på, hvordan en gyserfilm uden lyd ville være ufatteligt meget nemmere at ryste af sig!

Det som adskiller en oplevelse fra det at læse sig til en mening, svarer lidt til det, der adskiller en hovedperson i en forestilling fra at være tilskuer - altså ret meget. En tekst kan selvfølgelig være skrevet så godt, så den fungerer som et helt univers, der suger læseren ind så han/hun glemmer alt omkring sig. Men lad os være realistiske: sådan er det meget få udstillingstekster, der fungerer. Udstillingstekster er ofte primært informative og læseoplevelsen lidt fragmenteret, fordi der er andre gæster og aktiviteter at holde øje med. Måske er man selv på vej videre, og teksten er ikke hovedattraktionen, men bare et indslag mellem mange pejlemærker.

Autenticitet

Den immersive oplevelse kan understøtte oplevelsen af autenticitet. I museumssammenhænge bruges autenticitet ofte som noget, der har med genstandes originalitet at gøre. Men indenfor bl.a. oplevelsesdesign og turismedforskning er man mere optaget af det, der kaldes eksistentiel autenticitet, dvs. hvordan personers oplevelser bliver stærke og meningsfulde. I den sammenhæng er det afgørende for graden af autenticitet, at gæster såsom

museumsgæster, festivaldeltagere, teaterpublikum mv. oplever det, som de forbinder med det virkelige. Det er her mindre vigtigt om en genstand faktisk er den originale. En sejlads i et rekonstrueret vikingeskib, et møde med en skuespiller-prinsesse, eller en bueskydningskonkurrence fra en genopført borgmur kan opleves meget mere vedkommende og virkeligt end 20 splinter, 8 sten og en nok så velskrevet tekst. Oplevelsen af autenticitet har at gøre med at indfri forventningen om at møde det, man er kommet for at møde. Og det kan gøres mere eller mindre intenst eller overbevisende.

Her vil det være oplagt at indskyde, om iscenesættelser så er fake? For hvis der kun er potteskår tilbage, hvordan så bevare troværdigheden, hvis man rekonstruerer en hel potte – såvel som at rekonstruere bondens sanselige sovemiljø længe efter at bonden er død? Men iscenesættelser af genstande og rekonstruerede miljøer behøver ikke at være fordummende bedrag eller fiktionisering, som anklagen ofte lyder på, snarere tværtimod, for det kræver en stor viden om emnet, at kunne skabe den nødvendige detaljerigdom med taktile elementer som lugte, lyde, bevægelse og optakter, der gengiver en essens af forskningen. Det, som opleves, er konkret, og det er forpligtende, hvorimod tekst har det med at være angivelser og fællesnævner, og kan ofte nøjes med det.