Lyden af Moesgaard Museum

- en undersøgelse af *hvordan* og *hvorfor* museer anvender lyd som medialitet i deres iscenesættelse af museale genstande

Signe Lund Christoffersen

Speciale ved Musik
Institut for Kommunikation
Aalborg Universitet, januar 2016

Vejleder Mark Grimshaw

Oplysningsside til projekt- og specialerapport

Uddannelsens navn: Musik
Prøvens navn: Speciale

I henhold til studieordningen må rapporten fylde i alt maks tegn (Inkl. mellemrum): 192.000
Den afleverede rapport fylder: 178.072 tegn inkl. mellemrum (= 74,2 normalsider)

Projektdeltagerens studienr.: 20131514
Projektdeltagerens navn: Signe Lund Christoffersen

Vejleders navn: Mark Grimshaw
Afleveringsdato: 04.01.2016

Kildehenvisningssystem: Der henvises efter ”forfatter-årstal-systemet”, hvor oplysningerne placeres i en parentes i selve teksten. De øvrige bibliografiske data står anført i litteraturlisten. Det anvendte henvisningssystem er sammensat af Institut for Æstetiske Fag ved Aarhus Universitet. De har udgangspunkt i Harvard-formatet.

Abstract

Title: The sound of Moesgaard Museum - a study of *how* and *why* museums use sound as a mediality in their staging of museological objects

The purpose of this master thesis is to increase the attention about *how* and *why* museums use sound in their staging of the museological objects and how it affects the visitor's experience at the museum.

Through theoretical and empirical studies the thesis explores how the danish museum Moesgaard Museum uses sound in its exhibitions and how sound affects the visitor´s experience. The empirical studies will take form as observation of the exhibitions and visitors and furthermore semi-structured interviews with 20 visitors.

The scientific theoretical framework is phenomenology and specifically Don Ihde´s *phenomenology of sound* in which he suggests an increasingly attention to the sound and auditive part of the experience. The theoretical framework of the thesis consists of theory from musicology, new museology, sound studies, the field of audiovisual media and an acoustemological approach to sound in museums.

To put it into a broader perspective the thesis will finally see the changes at the museum as part of a larger social development. To this purpose Anthony Giddens' theory about the changes in the postmodern society will be involved.

Keywords: Sound, museums, sound and museums, sound studies, musicology, new museology, audiovisual media, Moesgaard Museum, multimodality, multimodal staging, phenomenology

Signe Lund Christoffersen

Aalborg University, January 2016

Indholdsfortegnelse

1. Indledning 1

2. Introduktion: Lyd og museer 4

2.1 Indførelsen af lyd i museumsudstillingen 4

2.2 Museet i forandring 7

2.2.1 Ny Museologi 7

2.2.2 Cybermuseologi 10

2.2.3 Moesgaard Museum (MOMU) 11

2.3 Teori og metode: uddybning og afgrænsning 13

3. Videnskabsteoretisk afsæt: *Phenomenology of sound* 16

4. Teoretisk rammesætning: Lyd 19

4.1 Mennesket og dets auditive omgivelser 19

4.1.1 Lydens biologiske egenskaber 19

4.1.2 Akustisk økologi 20

4.1.3 Sound Studies 21

4.1.4 Lytning 22

4.2 Lyd i audiovisuelle medier 25

4.2.1 Lydens rolle og funktion 26

4.2.2 Multimodalitet 27

4.2.3 Arousal og valens 29

5. Metode: Empiriske undersøgelser 32

5.1 Metodiske overvejelser 32

5.1.1 Tilrettelæggelse og afvikling 32

5.1.2 Empiri 39

5.2 Analysemetode 40

6. Case: Moesgaard Museum (MOMU) 41

6.1 Resultater og analyse 41

6.1.1 Gravhøjen 42

6.1.2 Mosen 48

6.1.3 Slaget ved Illerup Ådal 54

6.1.4 Mosefund 62

6.2 Diskussion af resultater og analyse 66

6.3 Evaluering af empiriske undersøgelser og metode 70

7. Perspektivering: *Hvorfor* inddrager post-museer lyd? …..... 71
8. Konklusion …..... 76
9. Litteratur …..... 78
10. Bilag …..... 82
Bilag 1: Noter fra observation på MOMU …..... 82
Bilag 2: Interviewguide …..... 84
Bilag 3: Transskription af interviews …..... 86
Bilag 4: Oversigt over video- og lydmateriale …..... 113

1. Indledning

Lyd findes overalt omkring os og påvirker os både bevidst og ubevidst. De seneste år har der eksisteret en stigende opmærksomhed og interesse omkring den lyd, der omgiver os i samfundet og dens effekt og påvirkning på os som mennesker. I den forbindelse er der også kommet forøget opmærksomhed omkring museers brug af lyd. Lyd optræder i flere forskellige former på museer, f.eks. gennem lydkunst, hvor lyden tildeles en kunstnerisk status og i sig selv udgør et kunstværk. Derudover er flere museer begyndt at anvende lyd som en medialitet i deres udstillings- og formidlingsdesign, f.eks. som stemningssættende virkemiddel i udstillingen eller som audioguides til auditiv formidling. Nærværende speciale vil fokusere på museers brug af lyd som medialitet i udstillingsdesignet og altså ikke lydkunst. Med museernes stigende brug af lyd er der opstået et behov for at undersøge, hvilken effekt og betydning lyd kan have for en udstilling og for den besøgendes oplevelse af udstillingen og museet generelt? Et af de danske museer der markant er begyndt at inddrage lyd som en medialitet i deres udstillingsdesign er det kulturhistoriske museum Moesgård Museum (MOMU)[1] der genåbnede i en ny stor museumsbygning i efteråret 2014. Udover de store arkitektoniske forskelle mellem den gamle museumsbygning og den nye er der også sket en gennemgribende udvikling med museets udstillingsdesign, hvori de bl.a. er begyndt at inddrage lyd. Da jeg første gang besøgte MOMU i dets nye bygninger blev jeg overvældet over lydens store præg på udstillingerne, hvilket var en stor kontrast til det oprindelige Moesgaard i dets gamle bygninger med et mere traditionelt udstillingdesign i ”stille” udstillingsrum. Det tyder på at være en gennemgående tendens hos museerne, at de forsøger at forny det tidligere traditionelle udstillingsdesign og arbejde hen imod et mere oplevelsesorienteret museumsbesøg. Forskning inden for feltet omkring audiovisuelle medier har vist hvor stor betydning lyd har for vores oplevelse af en film eller tv-udsendelse. (bl.a. Have 2008) Det er nærliggende at forestille sig, at lyd også vil have en afgørende betydning for oplevelsen af en museumsudstilling. Hvis vi arbejder videre ud fra denne tese og antager at lyd har en afgørende betydning for museumsoplevelsen, vil dens forholdsvis nye tilstedeværelse i museumsrummet sandsynligvis medføre nye former for museumsoplevelser, nye typer af museumsbesøgende og nye forventninger og holdninger til det at gå på museum i det hele taget. Ovenstående overvejelser leder til følgende problemformulering:

1 Fremover anvendes forkortelsen for Moesgård Museum: MOMU

> Specialet har til formål at tilføje et auditivt fokus på museers brug af lyd som medialitet i udstillingsdesignet. Gennem kvalitative empiriske undersøgelser med Moesgård Museum som aktuel case og efterfølgende analyse og diskussion deraf vil specialet undersøge, *hvordan* lyd anvendes i udstillingsdesignet, samt hvilken betydning tilstedeværelsen af lyd har for de besøgendes museumsoplevelse. Intentionen er derigennem at nærme sig en forståelse af, *hvorfor* museer anvender lyd i deres udstillingsdesign.

Specialet bevæger sig i feltet mellem musikvidenskab, museologi, sound studies, akustemologi og audiovisuelle medier. Da der endnu kun eksisterer begrænset forskning indenfor området omkring museer og deres brug af lyd, er det relevant at overføre og sammenføre teori fra nærliggende fagområder, som beskæftiger sig med lyd, museer, audiovisualitet og multimodalitet. Hertil inddrages teori fra Sound Studies feltet og feltet omkring audiovisuelle medier. Sammenføringen af denne teori har til formål at give en indføring i teori omkring lyd og menneskets måde at omgås lyd på, både i audiovisuelle medier og ude i samfundet generelt. Det teoretiske afsnit står som en forudsætning for det videre arbejde med tilrettelæggelse, afvikling og efterbehandling af de empiriske undersøgelser på MOMU. De empiriske undersøgelser og analysen tilrettelægges og afvikles udfra et videnskabsteoretisk afsæt i en fænomenologisk tilgang, og herunder særligt Don Ihdes post-fænomenologiske retning, der sætter fokus på menneskers auditive oplevelse af fænomener. De empiriske undersøgelser af udstillingerne vil udforme sig som en kvalitativ undersøgelse baseret på observation af lyd i udstillingerne samt af de besøgendes adfærd og semi-strukturerede interviews med besøgende i forbindelse med deres besøg på udstillingen. Ved at tage udgangspunkt i de besøgendes oplevelser, suppleret med observationer af udstilling og besøgende, vil jeg med analysen nærme mig en forståelse af lydens betydningspotentiale i den individuelle besøgendes oplevelse af udstillingen.

Den første halvdel af specialet, afsnit 2-4 fungerer som introduktion til emnet og til relevante teorier. Derefter følger afsnit 5-7 med tilrettelæggelse, afvikling og efterbehandling af de empiriske undersøgelser på MOMU. Til sidst diskuteres resultaterne fra de empiriske undersøgelser, og diskussionen bredes ud for at placere museet som en del af en større samfundsmæssig udvikling.

Afsnit 2 udformer sig som et introducerende afsnit om, hvornår og hvordan lyd blev en planlagt del af museumsudstillingerne, samt en redegørelse for de forandringer som finder sted på museer. Dertil præsenteres MOMU som et eksempel på et museum der

er under forandring og et museum som anvender lyd i sit udstillingsdesign. Afsnit 3 introducerer Don Ihdes auditive fænomenologi som specialets videnskabsteoretiske afsæt. Afsnit 4 præsenterer teoretisk viden fra sound studies feltet og forskningsfeltet omkring audiovisuelle medier der opstilles som forudsætning for at tilrettelægge, afvikle og efterbehandle de empiriske undersøgler. Afsnit 5 vedrører metode for og tilrettelæggelse af de empiriske undersøgelser på MOMU og analysen deraf. Afsnit 6 vedrører selve afviklingen og efterbehandlingen af de empiriske undersøgelser. Her præsenteres, analyseres og diskuteres resultaterne fra de empiriske undersøgelser på baggrund af specialets videnskabsteoretiske afsæt, samt de teoretiske perspektiver fra afsnit 4. Der sættes fokus på, *hvordan* museet bruger lyd og på lydens placering i og betydning for mødet mellem udstilling og besøgende. Afsnit 8 afrunder specialet med en opsamlende diskussion og perspektivering der søger at afklare, *hvorfor* museer anvender lyd som del af en mere oplevelsesorienteret museumsformidling.

Videoklip fra udstillingerne på MOMU samt lydfilerne fra interviewene i deres fulde længde kan findes på følgende link: http://lydenafmomu.blogspot.dk/. Der er en oversigt over video- og lydmateriale i Bilag 4. Notater til min observation på MOMU findes i Bilag 1, interviewguide i Bilag 2 og transskription af udvalgte dele af interviewene i Bilag 3.

2. Introduktion: lyd og museer

Intro

Afsnit 2 fungerer som en introduktion til emnet og har samtidig til formål at understøtte projektets relevans og aktualitet, hvilket vil blive uddybet i afsnittets sidste del om teori og metode. Først redegøres der for lydens vej ind på museet, derefter de forandringer museet har gennemgået og stadig gennemgår, og til sidst introduceres MOMU som et eksempel på et museum, som har gennemgået store forandringer b.la. ved at inddrage lyd i deres udstillingsdesign.

2.1 Indførelsen af lyd i museumsudstillingen

Intro

Intentionen med dette afsnit er at give et historisk indblik i, hvornår og hvordan museer bevidst begynder at inddrage lyd som element, enten i selve kunstværkerne eller i iscenesættelsen og formidlingen af de museale genstande. Det er et faktum, at der er lyd i museumsrummet, både lyd der bevidst er placeret der og lyd som ikke er designet og planlagt. Men hvornår og hvordan blev lyd en del af museumsudstillingen?

Det er lydkunst (sound art) og videokunst (video art) der i første omgang fører lyd ind i museumsudstillingen. Der har altid været lyd i udstillingerne fra de besøgendes snak, skridt, udluftning osv., men med lydkunst og videokunst begynder man bevidst at anvende lyd som kunstnerisk materiale i værkerne og dermed bevidst at udstille lyd på museerne. Både lydkunst og videokunst er genrer som tidligere var opdelt i forskellige genrer og tilhørte to forskellige kunstarter – musik og billedkunst. Udviklingen der fører til kunstarternes sammenføring foregår gradvist over en lang periode. Allerede i det 19. århundrede forudsagde Friedrich W. J. Schelling sammenføringen af kunstarterne. (Motte-Haber 1998:1) Med udgivelsen af *Kunstwerk der Zukunft* i 1850 introducerer Wagner ideen om *Gesamtkunstwerket*, der samler flere kunstarter og dermed markerer en tidlig begyndelse på multisensorisk kunst. (Motte-Haber 1998:1) Længe før genre-betegnelserne *sound art* eller på dansk *lydkunst* og *video art* eller *videokunst* opstod, så man eksempler på kunstnere, der eksperimenterede på tværs af kunstarter og hermed på tværs af medialiteter. Aleksander Skrjabins lys-akkompagnerede orkesterværk Prometheus fra 1910 blev i Rusland italesat som *kunstsyntese* eller *syntetisk kunst* (Motte-Haver 1998:1) Kadinsky forsøger at visualisere Beethovens 5. symfoni gennem linjer og punkter. (Motte-Haber 1998:3) Den italienske maler Luigi Russolo udarbejdede i perioden 1910-1930 sin *intonarumori-serie,* hvilket er en række

eksperimenterende instrumenter bestående af store støjende kasser med lydtragte. (Motte-Haber 1998:5)

I år 1966 fremlægger Theodor W. Adorno på en festival på Akademie der Künste Berlin en tese om, at kunstarternes adskillelse er uoverskuelig. (Motte-Haber 1998:1) Og i 1970´erne spirer der en mangfoldighed af kunstretninger, der arbejder i området mellem det auditive og visuelle, hvilket f.eks. kommer til udtryk med udstillingen *Sehen um zu hören* i 1975 udarbejdet af Inge Baecker. I 1980 fulgte *Für Augen und Ohren* af Rene Block og Nele Hertling på Akademie der Künste i Berlin. Harald Szeemanns store udstilling *Der Hang zum Gesamtkunstwerk* i 1983 er et udtryk for den utopi. der eksisterede om Wagners gesamtkunstværk. (Motte-Haber 1998-99:1)

Den teknologiske udvikling, som førte til fremkomsten af det analoge videokamera i 1965, medførte også muligheden for at tilføje lyd simultant til billedet, hvilket medvirkede til en begyndende opløsning af grænserne mellem lyd og billede. (Rogers 2013:1) Videokameraet gav kunstnerne og musikerne de redskaber, de længe havde søgt for at arbejde med konceptuel interaktion i deres kunst. Tidligere eksperimenterede kunstnerne med audiovisualitet gennem bl.a. musikteater, opera, synæstetiske eksperimenter og early direct film, men først med det analoge videokamera blev det muligt at optage og transmittere lyd og billede simultant, hvilket medførte oplevelsen af synergi mellem synssansen og høresansen. Denne synergi mellem de to modaliteter åbner op for, at billede og lyd tilsammen kan frembringe et nyt intermedielt rum. Videokameraet gav billedkunstnere mulighed for at tilføje musik og lyd til deres værker, og omvendt kunne musikere visualisere deres musik ved at tilføje en billedside til værkerne. Musik og den visuelle kunst begyndte at krydse grænser og smelte sammen i nye audiovisuelle kunstformer, der f.eks. kommer til udtryk med Duchamps konceptuelle værker, Allan Kaprows performancebaserede kunstudøvelse, Stockhausens rumlige lydunivers og John Cages eksperimenterende kompositioner. (Rogers 2013:6)

Bevægelsen både i billede og lyd tilfører et tidsligt element til museumsrummet, som tidligere har været begrænset til statslige præsentationer af billeder samtidig med, at lyden bryder med det ”stille” museumsrum bestående af ”stille” værker. (Rogers 2013:5) Derudover er videomediet i stand til at bryde grænser mellem det private og offentlige rum, samt at kombinere fysiske og mentale rum. Tilførelsen af videokunst til kunstmuseerne var også en tilførelse af alternative audiovisuelle performances og audiovisuelle udstillinger, der skabte et behov for en revurdering af den traditionelle

udstillingspraksis og det traditionelle museumsrum. (Rogers 2013:6)

Der er en række faktorer inden for den teknologiske udvikling der står som afgørende for, at museer i dag kan anvende lyd i deres udstillinger. Opfindelsen af optagemaskiner gør det muligt at optage lyd og adskille det fra sin oprindelige lydkilde, hvormed der opstår *akusmatisk lyd*. Dertil gør opfindelsen af højtaleren det muligt at afspille den optagede akusmatiske lyd, og gengive den i en ny kontekst separeret fra sin oprindelige lydkilde. Den teknologiske udvikling har gjort det muligt at tilføre både farve, lys og lyd til objekter, og udviklingen af den digitale samplingsteknik gør lyd til et materiale der kan formes, kombineres og i det hele taget manipuleres på forskellig vis, ligesom man kan manipulere med farver og lys i visuelle sammenhænge. Lyd og toner rækker ud over det akustiske område og blander sig gennem lydens intermodale kvaliteter med de øvrige medialiteter såsom visuelle og taktile. (Motte-Haber 1998:2)

Det er altså gennem videokunst og lydkunst at lyden finder vej til museumsudstillingen. I forlængelse af den udvikling begynder man også at anvende lyd som medialitet i iscenesættelsen af de museale genstande på museer. Da Jorvik Viking Centre åbnede i York i 1984, var de nogle af de første kulturhistoriske museer til at anvende et udvidet udstillingsdesign, hvilket omfatter anvendelsen af medialiteter som lys, lyde, lugte samt kommunikation i forskellige former. Dette gør at de i 1984 bliver kaldt for ”innovatory” og ”complex”. (Addyman;Gaynor 1984:13) Deres inddragelse af lyd kommer til udtryk gennem baggrundslydkollager, samtaler på oldnordisk og auditivt formidlingselement til at fortælle om udvalgte begivenheder og genstande. (Addyman;Gaynor 1984:13)

I Danmark er Museet for Samtidskunst det første museum til at varetage udstillingen af lydkunst. Inden længe åbner Danmarks Rockmuseum i deres nybyggede museumsbygning beklædt med gulvnitter, og her vil udstillingsdesignet bære præg af flermediele designløsninger med lyd som primær medialitet. Det nye Moesgård Museum (MOMU) åbnede som nævnt i efteråret 2014 i nye rammer, og udover at have fået en ny moderne arkitektonisk bygning åbnede de også med et gennemgribende nyt udstillings- og formidlingsdesign, der skabte en fornyet opmærksomhed omkring de faste oldtidsudstillinger. MOMU vil blive yderligere introduceret senere, da det som nævnt agerer case for specialets empiriske undersøgelser.

2.2 Museet i forandring

Intro

Inddragelsen af lyd som medialitet i iscenesættelsen af museale genstande kan ses som et led i de gennemgribende forandringer, museet som institution generelt gennemgår i disse år. Derfor introduceres der her til begrebet *ny museologi,* der netop beskæftiger sig med disse forandringer.

2.2.1 Ny museologi

Med udgivelsen *The New Museology* i 1989 introducerer Peter Vergo *ny museologi*, som han definerer til at være:

> Studiet af museer, deres historie og underliggende filosofi, de forskellige måder som de er blevet etableret og udviklet på, deres erklærede og uudtalte formål og politik samt deres uddannelses-mæssige eller politiske rolle. (Ingemann;Hejlskov 2005:9)

Tidligere var museologi et område, der udelukkende angik professionelle museumsfolk, men Vergo argumenterer for, at det bør være et felt med interesse for stort set alle. Indtil Vergos udgivelse i 1989 er museologi ikke blevet opfattet som en humanistisk disciplin, hvilket har medført mangel på diskussion og refleksion af det Vergo betegner som centrale spørgsmål, f.eks. ”(...) det at indsamle artefakter og forbinde indsamlingen med en politisk, ideologisk, æstetisk og videnskabelig dimension.” (Ingemann;Hejlskov 2005:9). Vergo argumenterer for nødvendigheden af, at forskellige humanistiske discipliner bør deltage i det museologiske arbejde, således at museologi metodisk set betragtes ud fra flere fagtraditioner og videnskabsteoretiske positioner. (Ingeman;Hejlskov 2005:9-10) Det 'nye', som Vergo tilføjer til det museologiske felt er at man, udover at beskæftige sig med *hvordan* det museale arbejde udføres, nu også spørger *hvorfor* det museale arbejde udføres? Herunder hvad er museets formål og relevans for samfundet og dets borgere? Der sættes fokus på konteksten omkring museet, og museets genstande og besøgende tildeles en større rolle i forhold til museets samfundsmæssige funktion. Udviklingen er ifølge Anne Sophie Warberg Løssing en konsekvens af et generelt autoritetsfald i samfundet, hvor der stilles spørgsmål til fænomener og personer, der tidligere ikke behøvede at begrunde deres sandhedsværdi og aktualitet pga. deres ophævede autoritære væsen. (Løssing 2009:10) I forlængelse heraf mister museet en del af sin autoritet, og der opstår en diskussion af museets rolle og formål: ”Skal museet være et rum for refleksion, for

uformel læring, for dannelse eller for oplevelse?" (Løssing 2009:10) Ifølge Løssing kan dette spørgsmål ikke umiddelbart besvares af museet alene, men vil til gengæld måske blive besvaret eller i hvert fald belyst gennem museernes øgede grad af bruger-inddragelse og dialog med deres besøgende. (Løssing 2009:10-11)

I starten af det 21. århundrede introducerer Eilean Hooper-Greenhill betegnelsen *post-museum*, der defineres som et museum, der adskiller sig fra det moderne museum, især ved at indtænke nye kommunikations- og formidlingsformer. (Hooper-Greenhill 2007:81) Hvor det moderne museums kommunikation typisk er begrænset til at udfolde sig gennem udstillingen, som på traditionel vis består af genstande udstillet i montrer, vil post-museet udvide kommunikationen til udover at kommunikere gennem udstillingen også at omfatte begivenheder, der afvikles i forbindelse med udstillingerne. (Hooper-Greenhill 2007:81) Med post-museet tilføjes en dialogisk kommunikation mellem på den ene side museets aktører (museumsfolk, samlingen, museet som institution) og på den anden side museets besøgende og det omkringliggende samfund. Hvor der tidligere primært har foregået en envejskommunikation fra museum til besøgende og samfund, begynder flere museer nu at anvende brugerinddragelse og interaktivitet for dermed at åbne op for muligheden for en tovejskommunikation. (Drotner;Larsen et al. 2011:13)

På post-museet foregår der altså en del aktivitet omkring udstillingerne, og de museale genstande gennemgår ofte en iscenesættelse, hvori der inddrages forskellige virkemidler som lyd, lys, digitale skærme osv. Genstandsbegrebet ændrer sig således, fordi den egentlige museale genstand flyttes fra sin placering i centrum til en placering i baggrunden, mens videns- og oplevelsesprocesserne knyttet til genstanden bringes i forgrunden. (Drotner;Larsen et al. 2011:15) Post-museet søger at favne bredere end det moderne museum og arbejder derfor med at gøre sig selv relevant for hele befolkningen. Post-museet skal dermed kunne repræsentere mange forskellige aldersgrupper og kulturer på samme tid, hvilket stiller krav til udstillingsdesignet og den kommunikation og formidling der finder sted i og omkring udstillingen. (Hooper-Greenhill 2007:81)

I forlængelse af ny museologi begynder museerne at tage højde for, at publikum ikke er en homogen masse, men derimod kan have mange forskellige interesser og intentioner med deres museumsbesøg. (Macdonald 2008:3) Denne søgen mod en bredere målgruppe er dog også et resultat af de kulturpolitiske krav om, at museerne

skal tiltrække en bred målgruppe og dermed forøge deres besøgstal. (Skot-Hansen 2013:10) Ligesom resten af samfundet kæmper museerne om at få forbrugernes opmærksomhed ved at tilbyde unikke oplevelser, og museerne kan derfor anskues som en del af oplevelsesøkonomien. Bl.a. tidligere kulturminister Brian Mikkelsen omtaler dette: ”Inden for oplevelsesøkonomien har museerne oplevelsespotentialer inden for kultur-, kunst- og naturhistorie, som i mange tilfælde kan blive endnu større attraktionsværdier, end det er tilfældet i dag. (citeret i Skot-Hansen 2013:63) Carina Christensen, der også er tidligere kulturminister, fremhæver i forordet til kulturarvstyrelsens antologi *Digital museumsformidling* (Christensen 2009:3), at det forøgede fokus på brugerne i museernes formidling er en god og nødvendig udvikling. Museerne har brug for borgernes opbakning, og den får de ifølge Christensen ved at gøre kulturarven vedkommende for borgerne. Christensen mener, at de digitale formidlingsformer og teknologier vil kunne skabe nye oplevelser af kulturarven, der vil gøre den vedkommende for flere og dermed appellerer til nye brugere. (Christensen 2009:3)

Tidligere besad museet en rolle som oplysnings- og dannelsesinstitution. Den franske museolog Hugues de Varine argumenterer for, at museets rolle i samfundet bør være at fungere som et læringsredskab til udviklingen af samfundet og dets borgere. Museet skal være et sted, hvor samfundets borgere kan spejle spørgsmål og interesser, hvor museets materiale og information skal hjælpe borgerne med at italesætte og diskutere forskellige værdier og holdninger. På den måde bør museet ifølge de Varine udforme sig som et slags ”folkets universitet”. (Ingemann;Hejlskov 2005:9) Med post-museets nye formidlings- og udstillingsformer flyttes fokus fra *oplysning* til *oplevelse* gennem brugerinddragelse, interaktivitet, digitale teknologier og iscenesættelse af de museale genstande. Post-museets oplevelsesorienterede tilgang har medført stor debat blandt kritikere, teoretikere, museumsansatte m.fl., hvori den negative kritik går på om museerne formår at bevare deres autenticitet og troværdighed, eller om den oplevelsesorienterede udvikling fører til en tivolisering af museet. (Skot-Hansen 2013:9) Ifølge Museumsloven paragraf 1 er museernes primære mål stadig at: ”sikre Danmarks kultur- og naturarv samt adgang til og viden om denne og dens samspil med verden omkring os” (citeret i Skot-Hansen 2013:10) Skot-Hansen tilføjer dog, at museerne er nødt til at tilpasse sig det nye videns- og oplevelsessamfund ved at udvikle oplevelsespotentialet i deres udstillinger: ”Museerne skal lære at navigere i et helt nyt videns- og oplevelsessamfund, så museerne basale opgaver omkring

indsamling, bevaring, forskning og formidling integreres i gode oplevelser". (Skot-Hansen 2013:9)

De ny oplevelsesorienterede og dialogiske formidlings- og udstillingsformer er uundgåeligt blevet påvirket og udvidet i forlængelse af den teknologiske udvikling og digitalisering, hvilket kommer til udtryk ved brugen af computere, smartphones, internet, diverse digitale skærme m.m. Den digitale museumsformidling udgør dermed en afgørende rolle i museet nye udstillings- og formidlingsformer og vil derfor blive uddybet herunder.

2.2.2 Cybermuseologi

Digitalisering af samfundet giver konstant borgerne mulighed for at deltage og interagere aktivt i den digitale kultur. Her bringes individet i centrum, og hver enkelt person får mulighed for at vælge til og fra blandt de mange digitale tilbud og informationer, samt selv at bidrage med viden og holdninger gennem f.eks. sociale medier og platforme. De digitale teknologier påvirker menneskets måde at kommunikere, socialisere og i det hele taget betragte verden på. (Løssing 2009:12)

Menneskets stigende brug af digitale teknologier i samfundet generelt stiller krav og forventninger til museet om at formidle kulturarv i et tilsvarende oplevelsesorienteret og digitalt format, hvor oplevelsen kan tilpasses det enkelte individs ønsker og behov.

Steve Dietz introducerer begrebet *cybermuseologi* i publikationen "Cybermuseology: taking the museum to the Net/Bringing Digital Media to the Museum"[2] fra 1999. (Larsen;Gade et al. 2015:10) Dietz er blandt de første kuratorer, der beskæftiger sig med de digitale teknologiers indflydelse på museets formidlingsformer og kunstens udtryk. Bag begrebet cybermuseologi ligger et ønske om at sætte fokus på digitale teknologier og internettets indflydelse på museologiske aktiviteter. Som følge af digitaliseringen kan museets opgaver og indhold gøres frit tilgængeligt for alle over nettet, hvilket tilgodeser ønsket om at åbne museet op og skabe dialog med det omgivende samfund jf. ny museologi og post-museet. Det digitale museum skal ikke opfattes som en konkurrent til det fysiske museum, men derimod er det netop intentionen med cybermuseologi at forene digitale teknologiers potentiale med de klassiske museale opgaver som f.eks. samling, bevaring, formidling og forskning. (Larsen;Gade et al. 2015:11) Her understreger Dietz vigtigheden af, at det fysiske museumsrum udvikles til at kunne implementere nogle af nettets karakteristika, som

2 Artiklen er desværre ikke tilgængelig mere, derfor henvises der til Larsen, Gade og Hansen

f.eks. dets interaktive, multimodale og kommunikerende elementer. (Larsen; Gade et al. 2015:12)

Selvom Dietz hovedsageligt beskæftiger sig med kunstmuseet, er der mange af de digitale formidlingsmæssige elementer, som kan siges også at være gældende for det kulturhistoriske museum. De digitale teknologier inddrages først som informationsbærende medier, hvis formål er at formidle relevant information om det museale indhold til de besøgende. De seneste år er flere museer også begyndt at anvende digitale teknologier som understøttende virkemiddel i iscenesættelsen af de museale genstande. Ud over at anvende digitale teknologier i formidlingen og iscenesættelsen af de forskellige kulturhistoriske begivenheder og museale genstande inddrages teknologierne også til at genskabe de enkelte begivenheder gennem simulerede eller virtuelle oplevelsesrum, hvilket f.eks. kan ske gennem digitale spil og video placeret tilgængeligt gennem digitale skærme i det fysiske museumsrum eller virtuelt på hjemmesiden. (Løssing 2009:13)

Ved at inddrage forskellige digitale teknologier i formidlings- og udstillingsdesignet risikerer museerne ifølge Løssing at flytte fokus fra det museale indhold til selve det digitale design. Løssing fremhæver i den forbindelse vigtigheden af at museerne opretholder deres fokus på indholdet frem for teknologierne, der i stedet bør have en understøttende funktion i formidlingen og iscenesættelsen af indholdet. (Løssing 2009:13)

2.2.3 Moesgaard Museum (MOMU)

Moesgaard Museum er et eksempel på et post-museum, idet de medtænker nye oplevelsesorienterede formidlings- og udstillingsformer og udtrykker nye forestillinger omkring hvordan et museum skal være. De lukkede montrer og planchetekster er skiftet ud med iscenesættelser af museale genstande eller kulturhistoriske begivenheder fra forskellige (oldnordiske) tidsperioder. På MOMU anvendes lyd sammen med lys som medialiteter i iscenesættelsen af udstillingens indhold, der består af de museale genstande. Ifølge journalist Lars Dalsgaard tager MOMU alle virkemidler i brug: ”Med film, scenografi, 3D, lyde, lys og meget andet er ambitionen at skabe en formidling af fortiden, der vækker nysgerrighed og appellerer til sanserne.” (Dalsgaard 2014:3) Her er det oplagt at drage en parallel til den måde, lyd anvendes på i audiovisuelle medier som f.eks. film, tv og computerspil, hvor målet også er at appellerer til flere sanser og dermed invitere til multimodale oplevelser.

Udover brugen af lyd og lys i MOMU´s oplevelsesorienterede tilgang til formidling og design fremstår det narrative som et vigtigt element i iscenesættelsen. Ifølge udstillingsleder og arkæolog Pauline Asingh er det museets mål at formidle historien om de mennesker, der ligger bag samfundene. Asingh pointerer, at selvom museet formidler historien til de besøgende, så er det vigtigt at der er plads til den besøgendes egen fortolkning. Museet præsenterer *deres* bud på en fortolkning af genstandene gennem dramatiserende iscenesættelser:

> De nye lokaler gav os mulighed for at skabe en synergi mellem de udstillede genstande og fortællingen i de scenograferede miljøer. Vandringen i rummet bliver en helhedsoplevelse, og vi fik mulighed for at bygge en dramatisk fortælling op omkring de arkæologiske genstande og iagttagelser (Asingh citeret hos Pedersen 2015)

Denne form for museumsformidling- og design er ifølge Asingh en kontrast til tidligere, hvor arkæologer ikke turde præsenterer deres bud på fortolkninger for museets besøgende, men blot udfærdigede en nøgtern beskrivelse af genstanden der blev hængt op ved siden af genstandens montre. Asingh kritiserer den klassiske museumsformidling for at have været ”pokkers elitær”. (Rottensten 2015:1)

I en anmeldelse af MOMU fremhæver journalist Anne Knudsen museets store brug af moderne teknologi som ”overbevisende” og ”effektiv”, men hun stiller samtidig spørgsmål til, om det til tider er ”lige i overkanten” (Knudsen 2014:3) Her er det interessant at tilføje et ”i overkanten for *hvem?”* Ifølge Ole Birch Nielsen der er leder for ”udstillingstegnestuen” ønsker MOMU at være et museum for tre generationer: børn, forældre og bedsteforældre.[3] Spørgsmålet er, om det lykkedes at henvende sig til og gøre museet interessant for disse generationer? Udstillingerne appellerer tydeligvis til børn med den store grad af oplevelsespotentiale og interaktivitet, men spørgsmålet er om forældre og bedsteforældre indimellem vil opleve, at det er ”lige i overkanten” som Knudsen udtrykker det?

Opsummering

Som der netop er blevet redegjort for, beskæftiger ny museologi sig med de forandringer der finder sted på museerne, fra overgangen fra det moderne museum til postmuseet. Her gentænkes den traditionelle museumsformidling, og der

3 Fra en personlig omvisning jeg fik af Ole Birch Nielsen d. 11. september 2015

eksperimenteres med nye udstillings- og formidlingsstrategier, digitale teknologier, interaktion og brugerinddragelse. Den teknologiske udvikling har muliggjort brugen af flere forskellige medialiteter som lyd, lys, varme/kulde, video m.m., hvilket medfører nye formidlings- og udstillingsformer, og i forlængelse deraf potentielt set også nye oplevelsesformer. Ændringerne medfører nye måder at præsentere og iscenesætte museets samling i det fysiske museumsrum såvel som i det virtuelle rum på museets hjemmeside og på de digitale flader i udstillingerne. Museet er blevet interaktivt og levende, og det er dette speciales tese, at lyd spiller en afgørende rolle i disse forandringer. I forlængelse heraf står specialets intention om at undersøge lyds rolle i de nye oplevelsesorienterede udstillingsformer, herunder hvordan lyd anvendes som medialitet i de nye udstillingsdesigns, hvor der skabes en iscenesættelse omkring de museale genstande samt hvordan tilstedeværelsen af lyd påvirker den besøgendes museumsoplevelse.

2.3 Teori og metode: uddybning og afgrænsning

Intro

Den teori der indtil nu er blevet redegjort for i introduktionsafsnittet understreger et behov for at sætte fokus på, *hvordan* og *hvorfor* museer anvender lyd i iscenesættelsen af de museale genstande, hvilket netop er specialets formål.

Ny museologi søger at arbejde tværfagligt på tværs af flere fagtraditioner og videnskabelige positioner, samt at inddrage museets egne folk (kuratorer, arkæologer m.fl.) og museets besøgende for at belyse museets nye rolle og funktion fra så mange vinkler som muligt. Da inddragelsen af lyd i formidlings- og udstillingsdesign som beskrevet er forholdsvis ny (og særligt brugen af lyd som en medialitet i iscenesættelsen af de museale genstande), er det ikke et område som indtil nu har fyldt meget hverken i den traditionelle museologi eller i ny museologi. Det er et faktum, der synes særligt tydeligt i forbindelse med (gen)åbningen af MOMU i efteråret 2014. Selvom MOMU som beskrevet anvender lyd som medialitet i stort omfang, er det ikke noget der er blevet skrevet specifikt om, hverken i avisanmeldelser eller på et mere akademisk niveau. Der er skrevet om den nye museumbygnings arkitektur, om deres nye formidlings- og udstillingsformer (hvor flere dog nævner at der anvendes lyd, men ikke noget videre om konsekvenserne af det) og specifikt om lysdesignet i udstillingerne, men altså endnu ikke noget specifikt om tilstedeværelse af lyd og dennes påvirkning af oplevelsen. Formålet med dette speciale er derfor at komme med

et bidrag, der særligt vedrører lydens rolle i og betydning for de nye museums-oplevelser på MOMU.

Det bør her påpeges, at der er skrevet enkelte bidrag omkring lyd på museer generelt indenfor forskningsfeltet omkring ny museologi, f.eks. et forskningsprojekt udført af Greve Museum i perioden 2011-2013 og Ansa Lønstrups delprojekt om lydkunst til forskningsprojektet *Audiovisuel Kultur – og den Gode Lyd* påbegyndt i 2007 ved Aarhus Universitet. Begge projekter tager hovedsageligt udgangspunkt i at udpege, *hvor* og *hvordan* lyden er repræsenteret i de udstillinger de undersøger og hvilket betydningspotentiale det har for den besøgendes oplevelse. Greve Museum har med Kamilla Hjortkjær i spidsen kørt et forskningsprojekt omkring lydkompositioner i kulturhistoriske udstillinger, hvor de undersøger museers brug af lyd, hvad lydens kvaliteter er og hvordan lyd kan bidrage til at formidle flere sider af historien end den visuelle formidling kan i sig selv. De bygger undersøgelsen på interviews med museumsinspektører, udstillingsarkitekter og komponister samt inddragelsen af et mindre antal fokusgrupper til observation og interviews. Resultaterne fra både Greve Museum og Ansa Lønstrups undersøgelser er interessante og giver et indblik i et nyt forskningsområde der vedrører lyd på museer. De anfægter det primært ud fra deres egen subjektive oplevelse i udstillingerne og udfra museets intentioner om at inddrage lyd og beskæftiger sig dermed mest med det museologiske spørgsmål om, *hvordan* museer inddrager lyd. Ved at tilføje en vinkel hvor museumoplevelsen primært anskues udfra de besøgendes individuelle oplevelser, bliver det muligt at belyse, hvilke af lydens potentialer der i praksis kommer til udtryk og realiseres i de besøgendes oplevelser, hvormed det bliver muligt at belyse, *hvordan* og *hvorfor* museer inddrager lyd i deres iscenesættelser.

Da der endnu ikke er skrevet meget om lydens betydning for museumsoplevelsen, er det relevant at hente inspiration i forhold til teori og metode fra andre fagområder, hvor lyd også spiller en afgørende rolle. Dette vil samtidig tilgodese ny museologis ønske om at arbejde ud fra en tværfaglig vinkel. Udviklingen i museumsudstillingen afspejler den generelle udvikling i samfundet. Ligesom der er kommet flere lyde på museet, er det også tilfældet ude i samfundet. Derfor kan det være en hjælp at inddrage teori om lyds påvirkning på mennesket og menneskets måde at omgås lyd på generelt i samfundet og verden omkring os. Det er et område der bl.a. udfolder sig gennem Sound Studies, som vil blive introduceret nærmere i afsnit 4. Hertil suppleres med teori

fra forskningsfeltet omkring audiovisuelle medier, da der umiddelbart er mange lighedstræk mellem lydens funktion i audiovisuelle medier og i museumsudstillinger, hvor iscenesættelserne også ofte er audiovisuelle. For at kunne analysere og diskutere de besøgendes oplevelser inddrages et fænomenologisk perspektiv, idet fænomenologi netop beskæftiger sig med subjekters individuelle oplevelser. Da specialet søger at fokusere særligt på lydens placering i museumsoplevelsen, inddrages en særlig auditiv fænomenologisk vinkel gennem Don Ihdes *phenomenology of sound,* der vil blive introduceres i næste afsnit.

Disse overvejelser skulle gerne etablere en forståelse af de intentioner og tanker der ligger bag specialets problemformulering, som blev præsenteret i indledningen:

> Specialet har til formål at tilføje et auditivt fokus på museers brug af lyd som medialitet i udstillingsdesignet. Gennem kvalitative empiriske undersøgelser med Moesgård Museum som aktuel case og efterfølgende analyse og diskussion deraf vil specialet nærme sig en forståelse af hvordan lyd anvendes i udstillingsdesignet samt hvilken betydning tilstedeværelsen af lyd har for de besøgendes museumsoplevelse.

Specialets intention er ikke at analysere de konkrete betydningsniveauer og stemninger på et dybere kognitivt niveau, men derimod at konstatere hvilke betydningspotentialer de forskellige former for lyd bidrager med til museumsoplevelsen. Endvidere er det hensigten at undersøge, hvilke af disse betydningspotentialer der konkret realiseres hos de besøgende der interviewes i forbindelse med de kvalitative undersøgelser på MOMU. Specialet beskæftiger sig med, hvordan de besøgende omgås lyd i udstillingerne og herunder hvor lyden placerer sig i den auditive samt den samlede oplevelse. Specialets studie af lyd tager udgangspunkt i den klingende lyd som den fremkommer i udstillingerne på MOMU og andre museer. Det er altså ikke baseret på noteret lyd f.eks. i form af partitur eller fysiske målinger af lyden.

Da specialet beskæftiger sig med et oplevelsesmæssigt aspekt er det naturligt at inddrage begreber som *perception* og *reception*. Det er begreber, der ofte benyttes i forbindelse med oplevelse med mere eller mindre synonym betydning. Iben Have påpeger denne problematik i sin bog *Lyt til tv* (Have 2008:61-62), hvor hun bl.a. henviser til Birger Langkjærs opdeling af forskellige niveauer i oplevelsen. Langkjær opstiller sansningen og perceptionen som de fo første niveauer og receptionen som det tredje niveau. Den filmusikalske betydning kan diskuteres ud fra de to første niveauer,

og receptionsniveauet vedrører recipientens kognitive og emotive reaktioner i forbindelse med filmoplevelsen. Selvom specialet også vil beskæftige sig med de besøgendes følelsesmæssige reaktioner på lyden og oplevelsen, bliver fokus dog centreret omkring deres umiddelbare sansemæssige oplevelse, hvorfor termen perception vil blive brugt frem for reception.

Udstillingerne anskues altså igennem et ny museologisk, akustemologisk og (post-)fænomenologisk perspektiv, hvoraf de to sidstnævnte vil blive uddybet i de følgende 2 afsnit.

3. Videnskabsteoretisk afsæt: *Phenomenology of sound*

Intro

Da museumsfolkene begynder at medtænke lyd i iscenesættelsen af deres udstillingsgenstande, tilfører de sammen med lyden en helt ny dimension til museumsrummet og museumsoplevelsen. Tidligere er museumsudstillinger primært blevet oplevet gennem synssansen, herunder ved at se på genstande eller værker samt læse tekster omkring dem. Der har altså, ligesom i resten af samfundet, været en visuel dominans i museumsrummet og museumsoplevelsen. Tilstedeværelsen af lyd i udstillingen aktiverer høresansen på en ny måde, og den stigende mængde lyd vil sandsynligvis bidrage til, at den auditive oplevelse fylder mere i den samlede oplevelse. Hvis det auditive fylder en større del af den besøgendes oplevelse af udstillingen, bør det også fylde en større del i en undersøgelse af denne. Derfor introduceres Don Ihdes phenomenology of sound i dette afsnit som specialets videnskabsteoretiske afsæt.

Don Ihde introducerer i 1976 en post-fænomenologisk retning, han betegner som en *phenomenology of sound.* Ihdes intention med at udvikle en ny fænomenologisk retning er at skabe større opmærksomhed omkring den auditive oplevelse i fænomenologiens undersøgelser af subjekternes oplevelse af fænomener. Ihde forsøger at gøre op med det visuelles dominans og repræsenterer en tankegang, hvor alle sanser (og særligt høresansen) anses som værende betydningsfulde for subjektets oplevelse af fænomener. Ihde tager afsæt i Edmund Husserl og Martin Heideggers udlægning af fænomenologien. (Ihde 2007:17-18) Ihde anvender Husserl, som det han benævner som en guide for *first phenomenology* og Heidegger som guide for *second phenomenology*. Husserl anses som grundlæggeren af fænomenologi, hvilket han

præsenterer som en videnskabsteoretisk metode og som et *field of study* i starten af det 20. århundrede. Husserl introducerer begreber som *epoché*, *den fænomenologiske reduktion* o g *bracketing* (= sætte i parentes). Husserls formål med at udvikle den fænomenologiske retning var, at han ønskede at tage afstand fra videnskabens tendens til at dømme nye fænomener på forhånd ud fra en forudgående formodning om fænomenet baseret på erfaring fra tidligere oplevelser. Derfor indfører Husserl begrebet *epoché,* der vedrører en dekonstruktion eller suspendering af subjektets forhåndsviden og "natural attitude". (Ihde 2007:22) Gennem den *fænomenologiske reduktion* søger fænomenologien at gå til tingene selv, hvilket kommer til at fremstå som Husserls motto for fænomenologien: "To the things themselves" (Ihde 2007:19) Et andet centralt begreb hos Husserl er *intentionalitet,* der henviser til objektets konstante rettethed mod subjektet og subjektet konstante rettethed mod den omgivende verden.

Fremgangsmåden inden for *first phenomenology* er at observere, notere, beskrive og analysere, hvordan tingenes rettethed mod subjekterne finder sted. Fokus er altså på de rettede eller intenderede objekter og deres møde med subjektet, hvortil det netop er i dette møde at objekternes mening konstitueres. Ihde fortolker hovedessensen af Husserls begreber til, at man gradvist nærmer sig et bestemt stadie af oplevelse. (Ihde 2007:18)

Heidegger videreudvikler Husserls udlægning af fænomenologi og fører det i sin *second phenomenology* i retning mod en mere hermeneutisk og eksistentiel filosofi. Modsat Husserls *first phenomenology,* der fokuserer på objekterne og deres rettethed mod subjekterne, samt mødet imellem, retter Heidegger sit fokus udad mod oplevelsens horisont og grænser. Heidegger inddrager tanken om, at en oplevelse ikke kan forstås ud fra oplevelsen alene, men bør forstås udfra den historiske og kulturelle forankring.

Ihde tager som nævnt afsæt i både Husserl og Heideggers udlægning af fænomenologi, men gør denne til en aktiv handling: "to do af phenomenology" (Ihde 2007:17) Ifølge Ihde er alle i stand til at udføre en fænomenologi:

> It is this style of thinking which concentrates an intense examination on experience in its multifaceted, complex, and essential forms. Nothing is easier than a "phenomenology," because each person has her experience and may reflect on it. Nothing is more "familiar" than our own experience, and nothing is closer to ourselves. Potentially anyone can do a "phenomenology. (Ihde 2007:17)

Alle mennesker oplever verden på deres egen måde og er i stand til at reflektere over

oplevelsen og beskrive den for andre. Dermed er alle ifølge Ihde i stand til at udføre en fænomenologi. Selvom den familiære relation ved menneskers oplevelser er det der gør fænomenologien let at tilgå og anvende qua dens umiddelbare og åbne tilgang, er det dog også det, Ihde fremhæver som det vanskelige ved fænomenologien. Oplevelsens familiærere karakter kan nemlig medføre, at tingene ”gemmer sig” for subjektet.

Ihde arbejder med en bred definition af stemmebegrebet, hvilket rækker ud over den menneskelige stemme til også at omfatte ”stemmen” fra alle ting, der producerer lyd:

> Listening to the voices of the World, listening to the ”inner” sounds of the imaginative mode, spans a wide range of auditory phenomena. Yet all sounds are in broad sense ”voices”, the voices of things, of others, of the gods, and of my self. (Ihde 2007:147)

Ifølge Ihde bør en *phenomenology of sound* beskæftige sig med, hvordan vores auditive opmærksomhed retter sig specifikt mod disse ”stemmer” af alle ting eller fænomener, der producerer lyd. Ihde gør som nævnt op med fænomenologiens og resten af verdens visuelle dominans og søger at udvikle en *phenomenology of sound,* hvor den auditive oplevelse tildeles en større opmærksomhed. Et fokus på den auditive oplevelse vil ifølge Ihde kræve en reevaluering af alle sanser: ”For the first gain of phenomenology in regard to sensory experience is a recovery and reappreciation of the fullness and richness and of the global character of experience.” (Ihde 2007:21) Et forøget fokus på den auditive oplevelse vil skabe et specifikt område af fokus udelukkende på lyden og dermed fungere som en speciel *epoché.* Her bør man ifølge Ihde undersøge lydens struktur og form samt eksistentielle muligheder for den auditive oplevelse.

Opsummering

Ihde undersøger forskellige menneskelige oplevelser, hvor lyd og lytning spiller en afgørende rolle. (Ihde 2007:23) I forbindelse med at der anvendes lyd i flere og flere udstillinger, bliver det kun mere relevant at forøge opmærksomheden mod den auditive dimension i museumsoplevelsen. Specialets formål er netop gennem de empiriske undersøgelser og den efterfølgende analyse og diskussion at undersøge, hvilken betydning lydens tilstedeværelse i udstillingsrummet har for den besøgendes oplevelse. Ligesom Ihde vil nærværende speciale rette sit fokus mod det auditive oplevelsesfelt, men samtidig undersøge placeringen af det auditive oplevelsesfelt i den samlede oplevelse.

4. Teoretisk rammesætning: Lyd

Intro

Som tidligere nævnt arbejder specialet ud fra en tese om, at det er muligt at drage en parallel mellem de besøgendes måde at omgås lyd på i samfundet og i museums-udstillingen samt mellem museers måde at anvende lyd på og måden det bliver brugt på i audiovisuelle medier. Derfor præsenteres der i dette afsnit eksisterende teori og forskning fra sound studies feltet og de audiovisuelle mediers felt.

4.1 Mennesket og dets auditive omgivelser

Viden om menneskets måde at omgås lyd på generelt er væsentligt at vide noget om i forhold til at kunne undersøge, hvordan besøgende omgås lyd i museumsrummet. De besøgende medbringer ubevidst deres erfaringer og forventninger fra oplevelser med lyd ude fra samfundet og den omgivende verden, når de træder ind i en museumsudstilling.

4.1.1 Lydens biologiske egenskaber

Lyd besidder en række biologiske egenskaber, der er afgørende for menneskets perception af lyd og de kontekster lyd indgår i. Mennesket er ikke i stand til at lukke ørerne, hvilket gør det vanskeligt at kontrollere og afgrænse de auditive stimuli der rammer os og udgør den auditive oplevelse. Hvorimod vi lettere kan kontrollere og regulere de visuelle oplevelser ved blot at lukke øjnene. Den manglende kontrol og afgrænsning af lyd medfører, at mennesket konstant er omgivet af lyd, hvad enten vi er bevidste om det eller ej. Øret er et redskab, der sikrer menneskets biologiske overlevelse ved at gøre os opmærksomme på potentielle trusler og farer omkring os. Musikfænomenolog Erik Christensen forklarer den biologiske process der foregår ved menneskets møde med lyd på følgende vis:

> Når det auditive system bliver påvirket af lyd, der rammer de to trommehinder, bliver det sat i en tilstand af opmærksomhed. Den lyttende bevidsthed bliver klar over at der sker noget, den auditive opmærksomhed orienteres mod begivenheden, og opmærksomheden forstærkes eller opretholdes af følelsesreaktioner" (Christensen 1996:26)

Dvs. at lyd i første omgang er i stand til at aktivere vores opmærksomhed, for derefter at hjælpe os med at retningsbestemme, hvor lyden kommer fra (lydkildens placering) samt at identificere, hvad kilden til lyden er. Lydens retningsangivende funktion opstår

ud fra perceptionen af de minimale forskelle der er mellem den lyd der rammer den ene og den anden trommehinde. I perceptionsprocesserne dannes auditive billeder af lydkildens placering, herunder retning og afstand dertil. Undervejs forstærkes og opretholdes vores opmærksomhed eller rettethed mod lydkilden via de følelses-reaktioner lyden frembringer i os. Hvor synssansen trækker bevidstheden ud i verden, gør høresansen det modsatte og trækker verden ind i bevidstheden, hvilket ifølge flere teoretikere (f.eks. Iben Have 2008:60) medfører lydens og høresansens evne til at etablere et særligt nærvær. Derudover karakteriserer Don Ihde det lydlige felt som en ”omnidirectional sphere”, hvilket vil sige at lyd omkredser subjektet 360 grader rundt og dermed skaber en omgivende effekt. (Ihde 2007:83)

Lyd er altså i stand til at aktivere, forstærke og opretholde subjektets opmærksomhed og kan hjælpe subjektet med at orientere sig i omverdenen. Derudover indbyder lyd til et nærvær og skaber en omgivende effekt.

4.1.2 Akustisk Økologi

R. Murray Schafer fremhæves ofte som forgangsmanden for den gruppe af forskere, teoretikere, kunstnere m.m., der i 1970´erne arbejdede udfra en fælles intention om at forøge opmærksomheden omkring den lyd, mennesket omgiver sig med i samfundet. I 1977 introducerer Schafer begrebet *soundscape* gennem sit projekt *World Soundscape Project* og udgivelsen *The Soundscape – Our Sonic Environment and the Tuning of the World. (Schafer 1977)* Schafer udvikler teorien om soundscape som reaktion på de forandringer, der finder sted i menneskets akustiske omgivelser, som ifølge Schafer er ved at udvikle sig til en støjforurening. Schafer interesserer sig for forholdet mellem lyd, menneske og samfund, og han ønsker en større opmærksomhed overfor de lydlige omgivelser, der omgiver os mennesker og præger vores miljø. (Gram 2015:77)

Schafer benævner sit studie af relationen mellem lyd, miljø og mennesker med termen *akustisk økologi.* Det kan være studiet af et lydmiljøs historiske udvikling eller af lydmiljøets betydning for de mennesker der bebor det. Akustiske økologer er ifølge Morten Breinbjerg interesserede i ”at undersøge og skabe bevidsthed om lydens kulturelle og emotionelle betydning.” (Breinbjerg 2003:3) Dertil søger de at ”udvikle metoder til at klassificere og gruppere lyde i et givent miljø.” (Breinbjerg 2003:3) Som metode til at klassificere og gruppere de lyde der konstituerer et miljøs soundscape opstiller Schafer en inddeling af lyde i keynote sounds, soundmarks og sound signals. Keynote sounds er de lyde der høres kontinuerligt eller så regelmæssigt, at de udgør

miljøets grundtone. De danner således baggrunden for de andre lyde der indgår i miljøets soundscape. Soundmarks angiver unikke lyde med en kvalitet der gør, at de markerer sig og skiller sig ud, men stadig kan siges at være karakteristiske for miljøet. Sound Signals er forgrundslyde som vi lytter aktivt til i kraft af en intentionel relation mellem objekt og subjekt, hvor objekterne tiltvinger sig subjektets opmærksomhed. Disse lyde besidder en mening i konteksten, og kan f.eks. være alarmer, sirener, stemmelyde m.m. Sound Signals er de lyde, vi orienterer os efter i vores færden i miljøet.

4.1.3 Sound Studies

Musiketnolog Steven Feld var en del af forskningsgruppen omkring Schafer og tilføjer en antropologisk vinkel på Schafers soundscape-teori. I den forbindelse introducerer Feld begrebet *acoustemology,* der henfører til og beskriver: ”one´s sonic way of knowing and being in the world” (Sterne 2012:8) Begrebet akustemologi beskæftiger sig altså med, hvordan vi lever i og erfarer verden gennem vores auditive oplevelser. Akustemologi såvel som Schafers soundscape teori indsætter lyd som en afgørende faktor i menneskets perception af verden – ligesom Don Ihde gør det med sin *phenomenology of sound, jævnfør afsnit 3.*

Hverken Schafers eller Felds teorier er blevet mindre aktuelle her i år 2015, hvor nye lyde er blevet til i kraft af teknologiens udvikling, og der er opstået nye kontekster, hvori lyd indgår. De fleste mennesker har i dag adgang til at afspille og reproducere lyd, f.eks. gennem smartphones, tablets, computere osv. Siden 1990´erne har forskere indenfor humaniora og socialvidenskab vist en stigende interessere for lyd, og de har skabt en stigende opmærksomhed omkring lyd i samfundet generelt samt den effekt, lyd har på mennesket. Den amerikanske kommunikationsforsker Jonathan Sterne introducerer betegnelsen s*ound studies* som en fællesbetegnelse for et humanistisk forskningsfelt, der beskæftiger sig med lyd. (Sterne 2012:2) Forskningen går på tværs af forskellige fag indenfor humaniora og socialvidenskaben, og vedrører musik-videnskab, medievidenskab, filmvidenskab, filosofi, cultural studies, kommunikations-studier, kunsthistorie, antropologi m.fl. Studierne indenfor sound studies-feltet bevæger sig på tværs af forskellige discipliner og traditioner og beskæftiger sig grundlæggende med lydens rolle og funktion i den menneskelige verden og modsat menneskenes rolle i den lydlige verden (sonic world). Sound studies er en reaktion på de kulturelle og teknologiske forandringer der har fundet sted i vores samfund, og man søger at tænke

bredere og ikke bare undersøge lyd i sig selv, men også de mange forskellige fremtoninger som lyd kan bestå i, f.eks. den menneskelige stemme, musik, medier, performance og bygninger. Og dertil undersøges de forskellige praksisser, som lyd indgår i, f.eks. lytning, afspilning, (re)produktion, erindring og mediering. Fælles for de forskellige fagområder er, at deres analyser tager udgangspunkt i forskellige lydlige praksisser, samt de diskurser og institutioner der omgiver dem. (Sterne 2012:2) Forskningsprojektet ”Audiovisuel kultur – og den gode lyd” på Aarhus Universitet (blev introduceret kort i afsnit 2) er et eksempel på ”den voksende tværdisciplinære akademiske udforskning af lyd”, som lederen af projektet Ansa Lønstrup udtrykker det (Lønstrup 2012:89). Museet er på den anden side et eksempel på en institution, der fordrer forskellige lydlige praksisser med forskellige fremtoninger af lyd, hvilket også er et område der begynder at være forøget interesse mod.

Den stigende opmærksomhed omkring den lyd der omgiver os medfører et kritisk blik på den sekundære placering, det auditive har haft ved at være underlagt det visuelles dominans. Dette kommer f.eks. til udtryk i Don Ihdes *phenomenology of sound,* som blev redegjort for i afsnit 3. Ihde foreslår netop en omhierarkisering af sanserne, således at synssansens tidligere dominans formindskes til fordel for høresansen, der nu tildeles en større opmærksomhed. Derudover har opmærksomheden omkring lyd også skabt opmærksomhed omkring forskellige måder, subjektet møder eller tilgår lyd på.

4.1.4 Lytning

Eric F. Clarke argumenterer for, at den teknologiske udvikling har forandret vores måde at lytte på og i det hele taget vores måde at omgås lyd med. Indspilningsteknologien giver mulighed for at optage og afspille lyd, hvilket sammen med digitaliseringen og broadcasting gør, at mennesket møder lyd og musik i store dele af samfundet og den omgivende verden. Der er musik tilgængeligt for alle i butikker, caféer, busser, supermarkeder osv., og hvert individ har mulighed for selv at bestemme sit ”soundtrack” gennem ipods, mp3-afspillere, smartphones osv., der også giver mulighed for at høre musik og lyd overalt. Gennem optageprocessen bliver lyd isoleret fra sin oprindelige lydkilde, og fremføres nu gennem højtalere eller hovedtelefoner. Clarke benævner denne type isolerede lyd for *acousmatic sound* eller på dansk: akusmatisk lyd. Udover at blive fremført gennem en ny lydkilde, er lyden også placeret i nye omgivelser i forhold til dem, den oprindelige lydkilde er fastlåst i. Optageteknologiens

udvikling har altså udvidet vores musikalske (og lydlige) grænser og gjort den auditive oplevelse uafhængig af tid og sted. Lyd og musik optræder i forskellige kontekster, hvilket også medfører forskellige lyttepraksiser med forskellige grader af opmærksomhed mod lytningen. (Clarke 2007:51)

Clarke indtager, i forlængelse af Schafers akustiske økologi, en økologisk tilgang til lytning, der tager udgangspunkt i en antagelse om at miljøet er struktureret og ikke kaotisk, at subjektet tilpasser sig strukturen i det miljø der omgiver vedkommende og at perception forudsætter en handling fra subjektets side. (Clarke 2007:48) Det primære formål med perception er at opnå viden om, hvad der sker i miljøet omkring en og derefter afgøre hvordan man reagerer passende til det. Perception medfører derfor en handling eller reaktion, hvor modtageren forsøger at tilpasse sig miljøet, hvilket Clarke knytter an til perceptionspsykologen James Gibsons[4] begreb *affordance.* Clarke giver følgende eksempler på affordance:

> I notice a wooden ledge and move towards it because I perceive that it affords sitting on; or hear the sound of gunfire and run away because I perceive that the situation affords danger. (Clarke 2007:48)

Gennem perceptionen af objekter perciperer vi hvilken affordance objektet tilbyder os, altså hvad vi kan gøre med eller ved det. Objekternes affordance er ikke givet på forhånd, men afhænger derimod af sammensætningen af objekter i det aktuelle miljø, samt af modtagerens perceptuelle sensitivitet. I det ovenstående citat forklarer Clarke, hvordan en person oplever affordance til at sidde på en trækant eller -flade. Modsat kunne man forestille sig, at et barn derimod ville opleve affordance til at gemme sig under det, som i en hule. Ligeledes oplever vi forskellige affordances gennem musik, f.eks. ved at et stykke hip hop musik kan virke tillokkende og afforder dans for nogle, mens andre oplever det som støj og frastødende. Ligesom et klassisk stykke musik af nogle kan opleves som fantastisk og levende, kan det af andre opleves som kedeligt eller irriterende af andre. Det vil altså sige at mennesket ifølge Clarke, Gibson m.fl. perciperer forskellige affordances ved det samme objekt, og at det samme menneske kan percipere forskellige affordances ved det samme objekt fra den ene dag til den anden afhængigt af, hvilke andre objekter eller begivenheder der er tilstede i miljøet. Dvs. at den besøgendes oplevelse af lyd og udstillingen i det hele taget vil afhænge af vedkommendes perceptuelle sensitivitet, herunder hvilke affordances vedkommende perciperer i mødet med udstillingen. Oplevelsen konstitueres af, hvilke objekter der er tilstede i udstillingen på det pågældende tidspunkt, hvilket både omfatter de forskellige

4 Gibson introducerer begrebet *affordance* i sit værk *The Ecological Approach to Visual Perception* i 1986

museale genstande og dertilknyttede iscenesatte virkemidler, antallet af besøgende, om der er omvisning, skoleklasser osv.

Clarke nævner, at det gensidige forhold mellem perception og handling dog i nogle situationer vil blive begrænset, f.eks. i koncertsalen, biografen, teateret eller et museum, hvor modtageren ikke har mulighed for at reagere med en fysisk kropslig handling på den affordance, de perciperer ved begivenheden. De reaktioner sådanne begivenheder normalt ville fordre såsom at bevæge sig, synge, snakke og råbe bliver nu begrænset til en udlevelse gennem diskrete handlinger som at vippe foden i takt til musikken, et smil, en stille tåre eller gennem et indre billede af virtuelle strukturer, rejser, fortællinger og handling. (Clarke 2007:49) Dvs. at de normer og traditioner der traditionelt set er forbundet med steder som koncertsale, teatre og museer begrænser menneskets naturlige respons via fysisk handling på den affordance, de perciperer ved mødet med objektet. Dette understreger, at menneskets perception af dets omgivelser både er præget af naturlige og kulturelle forhold. Fælles for de eksempler Clarke her nævner er, at der traditionelt er tale om en envejskommunikation fra objekt til subjekt. Koncerten er planlagt på forhånd, filmen er indspillet og museumsgenstandene er placeret efter kuratorens udstillingsplan. Ingen af objekterne vil ændre sig efter hvordan subjektet opfører sig, eller om der overhovedet er et subjekt tilstede, men objekternes betydningspotentiale vil dog ifølge fænomenologien først realiserer sig i mødet med subjektet. I forbindelse med at museerne begynder at indtænke interaktivitet, får subjektet mulighed for at interagere med objektet og dermed deltage og percipere gennem en fysisk handling. Hermed bliver det muligt at argumentere for, at det gensidige forhold mellem perception og fysisk handling nu også er aktuelt i museums-sammenhæng.

Clarke skelner mellem en hverdagslytning og en musikalsk lytning, hvilket tidligere repræsenterede henholdsvis en passiv lytning mod lyde i de hverdagslige omgivelser og en aktiv eller fokuseret lytning mod musik. Den teknologiske udvikling har ført til en opløsning af skellet mellem hverdagslytning og musikalsk lytning – og passiv vs. aktiv lytning. Teknologiens udvikling har betydet, at musiklytningen ikke længere er begrænset til at foregå i koncertsalen, men nu også kan foregå hjemme ved musikanlægget eller hvor som helst med bærbare musikafspillere. (Clarke 2007:47) I takt med at den musikalske lytning bredes ud til at kunne foregå hvor som helst, kan den også foregå med forskellige grader af opmærksomhed ligesom hverdags-

lytningen. (Clarke 2007:50) I det hele taget sker der en drastisk forøgelse i sammenblandingen af musik og hverdagslyde, når musikken afspilles i miljøer der tidligere bestod af hverdagslyde og hverdagslyde omvendt optages og inddragets som musikalsk element i musik.

Derudover skelner Clarke mellem en social og individuel lyttepraksis, hvilket igen kan medføre forskellige grader af opmærksomhed rettet mod lytningen. Den moderne lytter er blevet vandt til at være omgivet af forskellige lyde og til at indgå i forskellige lyttepraksiser, hvor lyden ofte agerer baggrund til individuelle såvel som sociale aktiviteter. Fælles for de forskellige typer lyttepraksiser er, at lytningen altid vil indgå i et samspil med kroppens øvrige sanser, og ikke kun høresansen. (Clarke 2007:63) Det er ikke kun lyde mennesket bombarderes med i det moderne samfund, men derimod alle mulige sanseindtryk gennem videoer, reklamer, skilte osv.

Den økologiske tilgang knytter sig til den fænomenologiske tankegang der også medtænker både subjekt, objekt og mødet i mellem. Dertil tilføjer Clarke og de øvrige akustiske økologer betydningen af det miljø, subjektet og objektet befinder sig i.

Hvis vores lyttevaner har ændret sig, er det nærliggende at tro, at det også vil have afgørende betydning for den måde hvorpå besøgende tilgår og oplever lyd i museumsudstillinger. Museerne kan fordre forskellige lyttepraksiser gennem deres udstillinger, og de museale genstande samt medialiteterne der er anvendt i iscenesættelsen af genstandene kan fordre forskellige affordances. De forskellige affordances knyttet til genstande, medialiteter m.m., vil blive realiseret på forskellig vis afhængigt af subjektet og omgivelserne.

4.2 Lyd i audiovisuelle medier

Intro

På museet er lyd en del af en multisensorisk og audiovisuel kontekst der umiddelbart besidder en række lighedstræk med den måde, man anvender lyd på i andre audiovisuelle medier som f.eks. film, tv og digitale spil. Tilførelsen af medialiteter som lyd og lys til museumsudstillingen har gjort museumsoplevelsen multimodal, da den stimulerer flere sanser end blot den visuelle. I den forbindelse er det interessant at undersøge, hvordan lyd interagerer med de øvrige sansemodaliteter, og hvad det betyder for museumsoplevelsen, at der nu er flere sanser end den visuelle, der bevidst stimuleres? Intentionen med dette afsnit er at introducere en tilgang til, hvorledes en museumsudstilling kan anskues og tilgås udfra en audiovisuel og multimodal vinkel.

4.2.1 Lydens rolle og funktion

I audiovisuelle medier anvendes lyd ofte som et stemningsforstærkende element til den visuelle billedside. Der eksisterer ifølge medieforsker Iben Have en udbredt opfattelse af, at lydens funktion gennem sin udformning som underlægningsmusik til audiovisuelle medier er ”at skabe eller understøtte følelser og stemninger i den audiovisuelle kontekst” (Have 2008:7) Ved at understøtte følelser og stemninger bidrager lyd til at gøre oplevelsen af den iscenesatte begivenhed mere livagtig og virkelighedstro. Morten Bak beskriver lydens funktion i film på følgende vis:

> Lyd kan kæde et billedforløb sammen, så vi forstår sammenhængen imellem de enkelte brudstrykker, og lyd kan understøtte og udbrede fortællingen, så den bliver større, end det vi faktisk ser, så fortællingens rum bliver tredimensionelt og i nogle situationer omslutter tilskueren. Hertil kommer lydens evne til at animere fortællingens univers og samtidig bevæge publikum, så fortællingen får en emotionel dybde. (Bak 2003:13)

Som Bak redegør for i citatet, bidrager lyd til at kæde de enkelte dele sammen, så de opleves som en helhed og ikke som særskilte billeder. Derudover kan lyd understøtte og udfolde fortællingens univers, samt gøre fortællingens rum tredimensionelt og omslutte tilskueren. Bak nævner også lydens følelsesmæssige effekt, hvor lyd besidder et potentiale til at bevæge publikum ved at give fortællingen en emotionel dybde og genere en specifik følelse eller stemning hos modtageren. (Bak 2003:18) Lydens tilstedeværelse kan altså bidrage til en merværdi eller mereffekt ved at skabe en oplevelse hos modtageren af filmuniverset som levende, troværdigt og virkeligt. Her er det dog vigtigt, at de lyde der anvendes i lyddesignet stemmer overens med modtagerens tidligere erfaringer med lyden af lignende genstande eller fænomener både fra virkeligheden, men også fra tidligere erfaringer gennem film og andre audiovisuelle medier. Vores lydlige forventningshorisont er ifølge Bak ofte domineret af den medieskabte lyd. (Bak 2003:18) Det er en teori der understøttes og uddybes hos Charlotte Rørdam Larsen og Ansa Lønstrup, idet de argumenterer for, at audiovisuelle medier indgår i en stor del af vores hverdagslige perception, erfaring og oplevelse og dermed også påvirker vores generelle perception, oplevelse og erfaring uden for de elektroniske medier. (Larsen;Lønstrup 2014:165-166) Dvs. at de besøgendes museumsoplevelser også påvirkes af deres tidligere erfaringer fra audiovisuelle medier og deres færden i samfundet generelt.

Bak skelner mellem aktive og passive lyde, hvor aktive lyde er lyde med et markant anslag der klinger i en begrænset tid og derfor vil vække vores nysgerrighed og opmærksomhed mod lydkilden, jf. lydens biologiske evne til at aktivere vores opmærksomhed. Modsat er passive lyde karakteriseret ved at være vedvarende, hvormed modtagerens opmærksomhed vil svækkes og rette sig mod andre og mere pågående lyde (aktive lyde). Selvom modtagerens opmærksomhed rettes mod de aktive lyde, og det dermed er oplagt at antage at de aktive lyde står klarest i modtagerens oplevelse, vil de passive lyde ifølge Bak have en afgørende betydning for oplevelsen af en scenes atmosfære og stemning.

De forskellige lydelementers volume og placering i det samlede lyd- og oplevelsesfelt har en afgørende betydning for modtagerens oplevelse. Ved at justere volume og placering kan lyddesigneren påvirke modtagerens lytteperspektiv og styre, hvad vedkommende fokuserer på i sin oplevelse. Det er derfor afgørende med et grundigt design af de enkelte lydelementer, således at lyden giver den ønskede effekt og genererer de ønskede betydninger i oplevelsen.

4.2.2 Multimodalitet

I filmsammenhæng er det ifølge Bak væsentligt at være opmærksom på, at den betydning lyd genererer opstår, når lyd forekommer samtidigt med et visuelt forløb og indenfor rammerne af en fortælling, altså gennem en multimedial iscenesættelse der inviterer til multimodale oplevelser. I museumsudstillingen optræder lyd også ofte sammen med visuelle medialiteter og indenfor en fortællemæssig kontekst, hvormed iscenesættelserne af de museale genstande også må kunne karakteriseres som multimediale og siges at invitere til multimodale oplevelser. Dette afsnit vil præsentere relevant teori om multimodalitet og sanserne.

I den vestlige kultur er sanserne generelt blevet teoretiseret og tænkt som separate sanser og med et fokus på syn, hørelse og følesans med synssansen som den primære. (Larsen;Lønstrup 2014:169) Med udgivelsen *Five Senses* i 1985 demonstrerer Michel Serres et behov for at knytte sanserne sammen. (Serres 1985) Serres anser huden som et sanseorgan, der omslutter og interagerer med alle enkeltsanserne og opfordrer dem til hver især at omslutte og interagere med de øvrige sanser. Ifølge Serres hører vi ikke kun med øret, men med vores totale krop, hvilket f.eks. omfatter hud, fødder, kraniekasse, knogler, underlivet og maven. Serres opfatter altså vores totale krop som et sensorisk apparat, som han benævner som ”det tredje øre”

(Larsen;Lønstrup 2014:170) Lyd rammer fysisk modtagerens krop gennem lydbølger og påvirker direkte kroppens totale sansning. Lyd kan dermed siges at aktivere modtagerens oplevende krop på en stærkere og mere nærgående måde end f.eks. det visuelle kan. (Larsen;Lønstrup 2014:187)

Serres sætter altså fokus på den transformering, der finder sted mellem sanseindtryk, hvor f.eks. syns- og høresansen ikke kun aktiveres gennem audiovisuelle udtryk. Omvendt henvender det visuelle og auditive sig ikke udelukkende til hhv. synet og hørelsen. Det er en tankegang, der også kommer til udtryk i kunsthistoriker W.J.T. Mitchells klassiske udsagn: ”there are no visual media (…) all media are mixed media. (…) There are no purely auditory, tactile, or olfactory media either.” (Mitchell 2005:260) Sanserne og modaliteterne arbejder ikke separat, men for og med hinanden: ”Sanserne og modaliteterne (…) samarbejder og konvergerer i synæstetiske og multisensoriske konfigurationer”. (Larsen;Lønstrup 2014:165)

Gennem audiovisuelle medier formidler lyd og billede en multisensorisk oplevelse, idet de tilsammen kan overskride deres individuelle sansemæssige begrænsninger og dertil opnå potentiale til at aktivere og formidle de øvrige sanser gennem cross domain mapping. (Larsen;Lønstrup 2014:166) Ved at stimulere høresansen i multimodale iscenesættelser vil man altså også vække de øvrige sanser og dermed fordre en stærkere helhedsoplevelse. Det vil sige, at det er muligt for det audiovisuelle interface f.eks. skærm og højtalere at skabe en multisensorisk dimension, selvom det ikke er alle sanser, der er direkte i spil. Ifølge kognitionspsykolog Jerome Bruner søger mennesket automatisk at binde meningsfulde sammenhænge mellem de forskellige fænomener, vi oplever, og her kan lyd og musik bidrage til at binde de forskellige billeder sammen til en samlet fortælling. (Ingemann 2005:244)

I samfundet generelt bombarderes vi med sanseindtryk fra alle sider, hvilket man umiddelbart kunne tro ville sløre vores fokus og koncentration, omkring de objekter vi interagerer med. Men som lytter besidder mennesket en evne til ubevidst at sortere alle irrelevante oplysninger fra og dermed rette opmærksomheden mod et enkelt objekt i et rum fyldt med lyde og andre sanseindtryk. Denne process eller evne kaldes for *cocktail party-effekten* og henviser til, at gæsterne til et cocktail party kan rette sin opmærksomhed mod det, personen foran vedkommende siger og samtidig lukke alle de andre gæsters snak ude. Subjektet sorterer altså ubevidst de forskellige sansestimuli efter, hvad der er relevant og har interesse for subjektet selv. Nogle objekter kan dog qua deres karakter og egenskaber tiltrække sig en større opmærksomhed end andre. Dette

kaldes for *Lombard-effekten*, og kommer til udtryk, hvis f.eks. en specifik lyd besidder en særlig karakter og fremtræden, der automatisk styrer modtagerens grad af opmærksomhed.

Ifølge antropolog David Howes er forbrugere tilbøjelige til at vælge produkter, der appellerer til flere sanser. Her er det aktuelt at undersøge, om det samme er gældende for hvilke genstande (og deres iscenesættelser), de besøgende søger henimod i deres færden rundt i udstillingerne på MOMU og hvilke de de fremhæver i deres beskrivelse af oplevelserne. Ifølge Howes indtager forbrugerkapitalismen en multisensorisk tilgang til forbrugeren med det formål at bringe forbrugeren i en særlig tilstand. (Howes 2005:288) Det samme må kunne siges at være gældende for de øvrige audiovisuelle medier, f.eks. film og tv og nu også for museumsudstillingen, jf. det oplevelses-orienterede fokus, der præger post-museet og ny museologi. Larsen og Lønstrup argumenterer for, at der for reklamefilm (og i samfundet generelt) er sket en æstetisering, hvor fokus flyttes fra selve produktet til den samlede æstetiske oplevelse af reklamefilmen. Reklamefilmen har altså taget en drejning mod det sanselige, hvilket også kan siges at være gældende for museet, idet fokus flyttes fra den museale genstand til iscenesættelsen af genstanden, herunder brugen af medialiteter som lyd og lys kombineret med et narrativt forløb, jf. ny museologi og post-museet.

4.2.3 Arousal – valens

Ihdes phenomenology of sound beskæftiger sig som nævnt i afsnit 3 med, hvordan subjektets auditive opmærksomhed retter sig specifikt mod ”stemmerne” fra alle lydlige fænomener. En af lydens biologiske egenskaber er netop at vække subjektets opmærksomhed (jf. Christensen, Have, Ihde m.fl.). I hvilken grad det lydlige fænomen vækker subjektets opmærksomhed afhænger af flere faktorer, såsom lydens grad af intentionalitet, subjektets tidligere erfaringer og tilgang til mødet samt de omgivelser de befinder sig i. Graden af subjektets opmærksomhed mod objektet angives med et psykologisk term som *arousal-niveau*:

> Når hørelsen aktiveres ved at lyde rammer trommehinderne, bevirker det en tilstand af opmærksomhed, en arousal. Bevidstheden bliver opmærksom på, at der sker noget. Vores hørelse fokuserer derefter på hændelsen (hvad er kilden til lyden, hvor befinder den sig?), og opmærksomheden forhøjes og opretholdes af emotionel respons (Have 2008:154)

Arousal er udtryk for en fysisk aktiveringstilstand af subjektets opmærksomhed. Efter

selve 'aktiveringen' besidder lyd et potentiale til at medføre en særlig følelsestilstand hos subjektet gennem kognitiv bearbejdning og vurdering. (Have 2008:155) På baggrund af denne følelsestilstand vurderer subjektet det perciperede objekt som positivt eller negativt, hvilket kaldes *valens*. (Bonde 2009:314)

Have pointerer, at subjektets følelsesmæssige reaktion afhænger af de forventninger vedkommende på forhånd ubevidst har til mødet med lyden og oplevelsen. (Have 2008:155) Hvis disse forventninger ikke opfyldes i mødet med lyden, vil det medføre en forøget arousal, og subjektets opmærksomhed vil dermed blive vækket. Modsat vil overenstemmelse mellem forventninger og det reelle møde sænke arousal niveauet, så subjektets opmærksomhed ikke er rettet mod lyden. Modellen herunder viser sammenhængen mellem graden af arousal samt opmærksomhed og den følelsesmæssige tilstand:

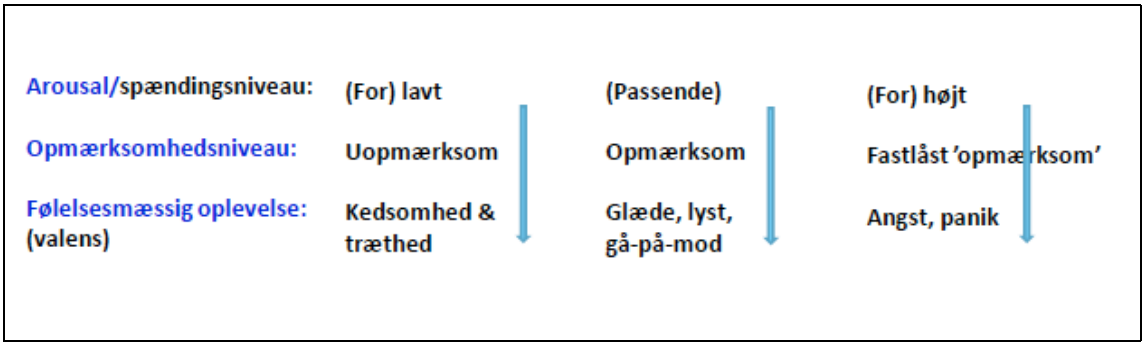

Fig. 1: Model opstillet af Ulla Holck i *Musik terapi: teori, uddannelse, praksis, forskning,* redigeret af Ole Bonde (Bonde 2014:133)

Som en udbygning til ovenstående model findes der indenfor emotionspsykologien circumplex-modellen eller arousal-valens modellen som den også kaldes, fordi den netop sammenfatter niveauet af arousal og valens og dertil knytter de forskellige følelser og stemninger, som de forskellige niveauer skaber hos modtageren.

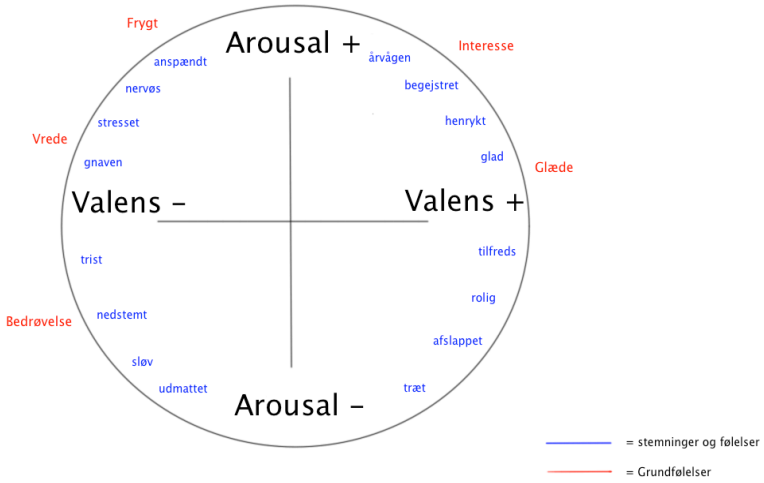

Fig. 2 Arousal-valens model. Denne udformning af modellen er hentet hos Lars Ole Bonde, hvis opstilling er inspireret af Juslin & Sloboda. (Bonde 2009:322)[5]

Arousal-valens modellen er nyttig til at give et overblik over forholdet mellem det arousal-niveau lyden frembringer, og den følelsesmæssige vurdering, som de besøgende udfører i mødet med de lydlige fænomener samt den resterende udstilling.

Opsummering

På baggrund af det netop præsenterede teoriafsnit om lyd i audiovisuelle medier er der blevet argumenteret for, at lyd bidrager med at skabe og forstærke følelser og stemninger, hvilket gør den audiovisuelle oplevelse mere livagtig og virkelighedstro samt medvirker til en oplevelse af sammenhæng mellem de enkelte komponenter. I specialets analysedel bliver det interessant at undersøge, om dette også er tilfældet ved inddragelsen af lyd i iscenesættelserne af de museale genstande. I de empiriske undersøgelser er det vigtigt at være opmærksom på, at selvom interviewdeltagerne ikke selv nævner lyd som årsag til den oplevelse, de har haft, kan lyd i kraft af sin merværdi og cross-domain mapping transcendere sin betydning over i f.eks. det visuelle medie, således at deltageren oplever det visuelle som årsag til den oplevelse, de har, selvom det største betydningspotentiale måske skabes af lyden.

Som både Bak og Larsen & Lønstrup pointerer, påvirkes subjektets oplevelse af audiovisuelle medier af vedkommendes tidligere erfaringer med audiovisuelle medier og samfundet generelt. I afsnit 4.1 blev der redegjort for hvordan lydmiljøet i samfundet

5 Jeg har ændret Bondes brug af termen 'aktivering' tilbage til Juslin & Slobodas term 'arousal' for at bibeholde termerne arousal og valens.

og verden omkring os har forandret sig og dermed også forandret menneskets måde at omgås lyd på. Det omgivende samfund fordrer forskellige lyttepraksisser og inviterer til forskellige lydlige oplevelser. Hvis den besøgendes museumsoplevelse afhænger af vedkommendes tidligere erfaringer fra audiovisuelle medier og samfundet generelt, må de forandringer der præger samfundet følge med ind på museet og påvirke de besøgendes museumsoplevelser.

5. Metode: Empiriske undersøgelser

Intro

Hovedformålet med projektets empiriske undersøgelser og den efterfølgende analyse og diskussion er at undersøge, hvordan tilstedeværelsen af lyd i udstillingerne påvirker den besøgendes oplevelse af udstillingen og det samlede museumsbesøg. I dette afsnit præsenteres metodiske overvejelser i forhold til først at tilrettelægge og afvikle de empiriske undersøgelse på MOMU og derefter efterbehandling af resultaterne og den metodiske tilgang for analysen.

5.1 Metodiske overvejelser

5.1.1 Tilrettelæggelse og afvikling

Specialets empiriske undersøgelser tilrettelægges og afvikles ud fra den kvalitative metode, der kan bruges til at opnå indsigt i menneskers holdninger og i deres oplevede virkelighed (Bjørner 2010:13) En mulig ulempe ved den kvalitative metode er, at man som observatør, interviewer og/eller analytiker ikke har 100 procent kontrol over de elementer der kan være på spil. Modsat kvantitative undersøgelser, hvor man kan sikre at de fænomener man undersøger er statisk repræsentative. (Bjørner 2010:7) Fordelen ved den manglende kontrol er netop, at forskeren eller analytikeren undgår at låse sig selv og forskningen fast i på forhånd fastsatte rammer og resultater, og til gengæld kan blive inspireret til nye fortolkninger og bidrage med ny relevant viden indenfor et område. (Kvale;Brinkmann 2015:35) En anden problematisk faktorer er, at der kan være forskel på, hvad mennesker siger de har gjort og det de rent faktisk har gjort. Derfor kan det være nødvendigt at supplere spørgeskemaet eller interviewet med observation for at opnå et fyldestgørende indblik i, om der er sammenhæng mellem det deltageren siger de har gjort og deres reelle adfærd. Dertil skal man være opmærksom på, at deltagerens bevidsthed om observatøren eller interviewerens tilstedeværelse kan påvirke de ytringer og holdninger vedkommende fremsætter. (Bjørner 2010:8-9)

Ifølge John H. Falk konstrueres den besøgendes oplevelse og betydning deraf over en længere periode end den tid der anvendes på museet og i udstillingerne. Konstruktionen af en besøgendes museumsoplevelse starter, når vedkommende overvejer at besøge museet, fortsætter undervejs på selve museumsbesøget og bearbejdes og udvikles yderligere i den efterfølgende tid, hvor den besøgende bearbejder indtrykkene og har mulighed for at sætte dem i relation til de efterfølgende oplevelser i samfundet og i hverdagen. (Ingemann 2006:89) Derfor opstiller Falk (og Dierking) en kvalitativ metode, hvor de interviewer besøgende inden besøget i udstillingerne, umiddelbart efter og tre-fire måneder efter. Deres argument for at interviewe de besøgende inden besøget er at udspørge dem om deres forventninger og intention med besøget, da Falk fremsætter en teori om at den besøgende anvender sine ”før-besøg” - forestillinger om, hvad en museumsoplevelse giver dem, til først at begrunde, hvorfor de besøger museet og bagefter til at retfærdiggøre værdien af deres besøg, altså den betydning de har fået ud af oplevelsen. (Falk 2011:34) Denne metode eller fremgangsmåde giver imidlertid nogle komplikationer i forhold til nærværende empiriske undersøgelser, hvis intention er at få en så umiddelbar og ren eller uspoleret beskrivelse af de besøgendes oplevelser som muligt. Spørger jeg de besøgende inden de går ind i udstillingerne om de efterfølgende vil deltage i et interview, er der stor sandsynlighed for, at deres oplevelse vil blive påvirket af at de ved de skal interviewes bagefter. Rent praktisk er det også vanskeligt at planlægge interviewene, hvis jeg efter at have fundet nogle deltagere skal vente på, at de bliver færdige med udstillingerne. MOMU er et stort museum, så det vil kunne tage flere timer, før de kommer igennem, og de kan selvfølgelig ikke sige præcist, hvornår de er færdige. Derfor stiller jeg mig ved udgangen og henvender mig til de folk der er på vej ud af udstillingerne. Dermed sikrer jeg, at deres oplevelser i udstillingerne ikke bliver påvirket af at de ved at de skal deltage i et interview om deres oplevelse efterfølgende. Ligesom Falk foreslår, vil interviewene blive afviklet umiddelbart efter de besøgendes besøg i udstillingerne, så oplevelsen står frisk i deres hukommelse. Falks pointe med at interviewe de besøgende endnu engang 3-4 måneder efter deres besøg giver god mening, hvis man ønsker at undersøge det fulde udbytte som museumsoplevelsen har givet den besøgende, da denne først er færdigudviklet efter tre-fire måneder, jf. Falk. Igen er det ikke relevant for nærværende empiriske undersøgelser, idet deres fokus ligger på de besøgendes umiddelbare oplevelse af udstillingerne og museet (det ville også være vanskeligt at realisere i betragtning af at specialets samlede tidshorisont begrænser sig

til fire måneder). Jeg begrænser altså interviewdelen i specialets empiriske undersøgelser til udelukkende at blive afviklet umiddelbart efter de besøgendes besøg i udstillingerne, for dermed at imødegå undersøgelsens fokus på de besøgendes umiddelbare og uspolerede oplevelse.

Som forberedelse og supplement til interviewene er det aktuelt at foretage en række observationer i udstillingerne. Både observationer af selve udstillingen og de museale genstande samt de iscenesættelser der er skabt omkring dem, og observationer af de øvrige besøgende i udstillingerne. Jeg har overvejet hvorvidt jeg skal observere de samme besøgende som jeg interviewer. Fordelen med at observere interview-deltagerne er, at jeg kan se om deres adfærd i udstillingerne stemmer overens med det de siger til interviewet efterfølgende. Problemet er, at de sandsynligvis vil genkende mig, og derfor føle sig overvåget og ændre deres adfærd, jf. Bjørner. En løsning kunne være at alliere mig med en, de ikke kender og få vedkommende til at gå rundt og observere dem, uden at de ved det. Peter Niegels har udført brugerundersøgelser for DR, hvor han har inddraget det han betegner som *agenter* i form af deltagerens kæreste, familie eller lignende til at observere deltagerens adfærd uden at vedkommende er klar over, at en observation finder sted. (Niegels 2010:115) Spørgsmålet er, om deltageren vil bemærke, at den samme person er i samme rum som dem konstant, og derfor alligevel føle sig overvåget og ændre adfærd? I så fald vil det være nødvendigt med en observatør eller *agent* ved hver af de udstillingsrum, der er genstand for min undersøgelse. Hvis jeg skal involvere andre og dermed ikke selv være tilstede under observationen kræver det, at jeg opstiller klare og enkle retningslinjer for observationen, så mine *agenter* helt præcist ved, hvad de skal fokusere på. Det vil derfor blive meget omfattende i forhold til at rekrutterer *agenter* og opstille retningslinjer for observationen og efterfølgende bearbejde deres tilbage-meldinger. Dertil kommer en del usikkerhed omkring observationen, idet jeg ikke selv er tilstede og derfor kun opnår information gennem viderelevering fra *agenterne.*

En anden mulig form for observation er at anvende en videohat, hvilket Ingemann har gjort ved flere af sine kvalitative undersøgelser af besøgendes museumsoplevelser. Hermed får man som observatør mulighed for at følge den besøgendes færden rundt i udstillingerne. Her vil jeg dog igen påstå, at der er en risiko for at den besøgende føler sig overvåget og tvunget til agerer anderledes end han eller hun normalvis ville gøre i en udstilling. Derfor vælger jeg at adskille observation og interviews, således at jeg først udfører observation af et bredere udsnit af tilfældige besøgende i udstillingerne og

derefter interviewer andre besøgende omkring deres oplevelse af udstillingen, men undlader at observere dem undervejs på deres besøg.

Netop fremlagte overvejelser og refleksioner omkring metode for og design af empiriske undersøgelser leder frem til en opdeling af undersøgelserne i tre forskellige faser; 1) observation af udstillingen 2) observation af besøgende og 3) semi-strukturerede interviews med besøgende. De forskellige faser vil blive uddybet herunder.

1) Observation af udstilling

Tidspunktet for observation af selve udstillingen og dens elementer er ikke så afgørende, da det er de samme elementer, der er tilstede, uanset om der er få eller mange besøgende. Fokuspunkterne i observation af udstillingen er at kortlægge de forskellige lydkilder og deres placering. Herefter bliver det muligt at konkretiserer de forskellige typer af lyd og deres funktion i udstillingen. Derudover er det relevant at observere, hvilken kontekst lyden er sat ind i, herunder lydens samspil med de iscenesatte genstande og de øvrige medialiteter i udstillingsdesignet.

2) Observation af besøgende

Observationen af besøgende fordeles over flere tidspunkter. Et tidspunkt hvor der er mange mennesker, f.eks. en fredag eftermiddag eller en weekend og et andet tidspunkt hvor der er knap så mange mennesker, f.eks. en hverdagsformiddag. Intentionen med denne opdeling er, at jeg antager mængden af besøgende som værende betydningsfuld for oplevelsen af udstillingen og museumsbesøget i det hele taget. Ved observation af besøgende er det relevant at fokusere på de besøgendes adfærd rundt i udstillingsrummene. Hvordan reagerer de på de forskellige genstande og installationer? Ser de forskrækkede ud eller griner de? Går de helt tæt på, eller holder de afstand? Hvor lang tid bruger de ved hver udstillingsdel? Hvis det er flere besøgende der er afsted sammen, er det også interessant at observere om de snakker sammen, og om de i så fald snakker om udstillingen eller om alt muligt andet? Derudover er det relevant at observere, om de viser tegn på at være opmærksomme på lydens tilstedeværelse? Det kan f.eks. komme til udtryk ved, at de kigger op mod en højtaler, snakker med andre om lyden eller reagerer hvis der pludselig kommer en høj lyd.

3) Interviews med besøgende

Ligesom ved observation af besøgende vil jeg også forsøge at sprede interviews ud

over forskellige tidspunkter og dermed inddrage besøgendes oplevelser af, når der er mange mennesker og modsat når der er knap så mange mennesker. I forhold til interviewdeltagere vil jeg forsøge at ramme en bred målgruppe, idet MOMU selv ønsker at ramme en målgruppe der dækker tre generationer; børn, forældre og bedsteforældre. Derfor kunne det være interessant at finde deltagere indenfor alle aldersgrupper og dermed undersøge, om MOMU formår at tilfredsstille alle aldersgrupper.

Interviewformen bliver det *kvalitative,* også kaldet *semi-strukturerede interview,* og vil finde sted umiddelbart efter deltagerens besøg på udstillingen. Denne interviewform kaldes også for *ustrukturerede* eller *ikke-standardiserede* interview, da der kun er få standardregler eller almindelige metodologiske konventioner. For at kunne lede et interview uden en stram fastlagt struktur er det afgørende, at intervieweren på forhånd besidder en stor viden om emnet og om de metodologiske valgmuligheder, der kan benyttes under interviewet. (Kvale;Brinkmann 2015:36)

Ifølge Kvale og Brinkmann er formålet med det kvalitative forskningsinterview, herunder det semistrukturerede interview at: ”forstå temaer i den levende dagligverden ud fra subjekternes egne perspektiver” (Kvale;Brinkmann 2015:45) Dette citat er et udtryk for det kvalitative og semistrukturerede interviews inspiration fra fænomenologien. Indenfor den kvalitative forskning har en ikke-filosofisk tilgang til fænomenologi været udbredt. Her er fænomenologi i almindelighed et begreb der:

> Peger på en interesse for at forstå sociale fænomener ud fra aktørernes egne perspektiver og beskrive verden, som den opleves for subjekterne, ud fra den antagelse, at den vigtige virkelighed er det, mennesker opfatter den som. (Kvale;Brinkmann 2015:48)

Der er altså tale om en åben fænomenologisk tilgang til betydningen af fænomener i hverdagsverdenen. Omdrejningspunktet for interviewet er subjektets (deltagerens) oplevelse af forskellige fænomener i verden eller i det fænomenologien betegner *livsverdenen*. (Kvale;Brinkmann 2015:35) I dette tilfælde vedrører det deltagerens subjektive oplevelse af de forskellige fænomener, særligt lydlige fænomener, vedkommende møder i sin færden rundt i udstillingerne.

Som interviewer indtager jeg en åben tilgang til interviewet og lader den besøgende tale så frit som muligt, jævnfør den kvalitative åbne tilgang inspireret af fænomenologien. Jeg stiller simple og åbne spørgsmål der tillader den besøgende at svare frit udfra egne oplevelser og holdninger, men samtidig sikrer at interviewet til en

vis grad holder sig til undersøgelsens genstandsfelt. Omdrejningspunktet for interviewet er den besøgendes oplevelse af udstillingerne, og derfor vil jeg forsøge at rette deres fokus mod deres oplevelser af de dele af udstillingen, jeg har udvalgt som centrale i undersøgelsen og den efterfølgende analyse og diskussion.

Interviewguide – udarbejdelse af spørgsmål

Det er væsentligt at overveje, hvor meget man som interviewer vil fortælle deltagerne på forhånd om undersøgelserne og intentionerne bag? Man kan enten være åben fra starten og afsløre interviewets formål og intention og derfor stille direkte spørgsmål til deltageren, eller man kan vente med at afsløre hele formålet og intention til efter interviewet og dermed stille indirekte spørgsmål undervejs. (Kvale;Brinkmann 2015:185) Det kunne muligvis have en interessant effekt at fortælle deltageren på forhånd, at jeg vil undersøge deres opleves af lyd. Dermed vil de automatisk skærpe deres opmærksomhed mod lyden og dens effekt vil fremstå tydeligere i deres oplevelse. Ulempen er, at det ikke giver et realistisk indtryk af hvordan man som besøgende normalt ville opleve udstillingen, da man sandsynligvis ikke ville have lyden i fokus der. For ikke at påvirke deltagerens oplevelse og opmærksomhed vil jeg inden interviewet blot fortælle, at jeg undersøger de besøgendes oplevelse af udstillingen. Interviewdeltagerens stemme og ansigts- og kropsudtryk undervejs til selve interviewet kan sige rigtig meget om vedkommendes meninger. Det er sådanne detaljer der går tabt i transskriptionen af interviewet, hvorfor det er nødvendigt at være ekstra opmærksom på dem undervejs i interviewet. Kvale og Brinkmann foreslår at man evt. bruger 10 minutter efter hvert enkelt interview for at reflektere over hvad netop dette interview kan bidrage med. (Kvale;Brinkmann 2015:184)

Ifølge Kvale og Brinkmann vil interviewdeltageren gerne have en klar forståelse af intervieweren, inden de giver slip og taler frit om deres oplevelser og følelser overfor en fremmed (Kvale;Brinkmann 2015:183). Derfor starter jeg interviewet med at præsenterer mig selv og mit projekt mere uddybende end ved vores første møde udenfor udstillingen. Som tidligere nævnt er det semistrukturerede interview ikke karakteriseret ved at besidde en stram struktur, men det er på den anden side heller ikke en ”hverdagssamtale”. Interviewets struktur ligger sig derimod et sted midt i mellem, og bevæger sig frit og åbent omkring de på forhånd forberedte spørgsmål eller temaer. En interviewguide til et semistruktureret interview indeholder derfor *ikke* en liste med omhyggeligt formulerede spørgsmål, der nødvendigvis skal bruges i den opstillede rækkefølge, men derimod en oversigt over emner, der skal berøres i løbet af

interviewet og forslag til spørgsmål der *kan* stilles. Jo mere spontan interview-proceduren er jo mere spontane, levende og uventede svar vil man få fra interviewdeltageren.

Interviewspørgsmål bør være korte, letforståelige og formuleret i et hverdagssprog frem for et akademisk sprog. (Kvale;Brinkmann 2015:185-186) Kvale og Brinkmann opstiller følgende typer af interviewsspørgsmål, (Kvale, Brinkmann 2015:190-191): A) *Indledende spørgsmål* der kan dreje sig om en konkret situation, hvilket giver deltageren mulighed for frit at beskrive en oplevelse. B) *Opfølgende spørgsmål* der følger op på deltagerens indledende beskrivelse ved at interviewerен anlægger en nysgerrig, vedholdende eller kritisk holdning enten gennem direkte spørgsmål til beskrivelsen eller blot gennem et nik, ”hmm” eller en pause, der vil anspore deltageren til at fortsætte og uddybe sin beskrivelse. C) *Sonderende spørgsmål* hvor interviewerен forfølger de svar deltageren har givet indtil nu, og får vedkommende til at uddybe dem yderligere. F.eks. ”Kan du sige noget mere om det?”, ”Kan du give en mere detaljeret beskrivelse af, hvad der skete?” eller ”Har du flere eksempler på det?” (Kvale, Brinkmann 2015:190) D) *Specificerede spørgsmål* hvor interviewerен forsøger at få mere præcise beskrivelser. F.eks. ”Hvad gjorde du egentlig da du...” eller ”Hvordan reagerede din krop?” (Kvale, Brinkmann 2015:190) E) *Direkte spørgsmål* hvor der direkte introduceres nogle konkrete emner eller dimensioner som interviewerен gerne vil have rettet samtalen hen imod. F.eks. ”Har du nogensinde fået penge for...” (Kvale, Brinkmann 2015:190) Direkte spørgsmål kan med fordel stilles i sidste del af interviewet efter at deltageren har haft mulighed for at beskrive sin oplevelse og mening frit. F) *Indirekte spørgsmål* kan modsat direkte spørgsmål bruges til at få deltageren til at kommentere på et emne uden at det af spørgsmålet fremgår hvad intentionen med at stille spørgsmålet er. G) *Strukturerede spørgsmål* kan styre strukturen eller forløbet i interviewet og kan hjælpe med at flytte samtalen videre til et nyt emne. H) *Tavshed* giver deltageren en anledning til at fortsætte sine beskrivelser eller tid til at reflektere og associere over spørgsmålet og situationen. I) *Fortolkende spørgsmål* kan give afklaring omkring deltagerens oplevelse eller mening, f.eks. ”Er det rigtigt, at du føler, at?” eller ”Du mener altså, at?” (Kvale, Brinkmann 2015:191) Kvale og Brinkmann foreslår, at interviewerен afslutter interviewet med et par åbne spørgsmål som: ”Jeg har ikke flere spørgsmål. Er der andet, du har lyst til at sige eller spørge om, før vi afslutter interviewet?” (Kvale;Brinkmann 2015:184) Dermed får interviewpersonen en ekstra mulighed for at bidrage med nogle overvejelser, som vedkommende måske har tøvet lidt med at inddrage.

Interviewsspørgsmålene bør tilpasses den aldersgruppe, som deltageren tilhører. Især i forhold til børn er der væsentlige problematikker at være opmærksom på. Børn lader sig let lede af voksnes spørgsmål og kan give upålidelig eller usand information. En fordel er dog, at børn ofte er mere åbne og vil svare på spørgsmål som voksne ikke vil. Spørgsmålene skal tilpasses den alder barnet har, og der skal ikke stilles for lange og komplicerede spørgsmål eller flere spørgsmål på en gang. Det kan være en fordel, hvis interview med børn finder sted, imens de er beskæftiget med andre aktiviteter såsom at tegne, læse, se tv eller lege med dukker eller biler. (Kvale, Brinkmann 2015:201)

De udarbejdede interviewguides for specialets empiriske undersøgelser kan ses i bilag 2.
Når jeg fremover nævner en af interviewdeltagerne, vil jeg blot omtale vedkommende som deltager. Således at når der henvises til de besøgende der deltager i mine interviews anvendes termen *deltager*, modsat når der henvises til besøgende generelt, altså dem der ikke interviewes, vil termen *besøgende* blive anvendt.

5.1.2 Empiri

Som nævnt udgør MOMU en konkret case for de empiriske undersøgelser. Undersøgelsen vil centrere sig om MOMU´s faste oldtidsudstilling der er placeret i bunden af bygningen og er bygget op efter en inddeling i tre tidsperioder: Bronzealder, Jernalder og Vikingetiden. Det er indrettet således, at hver tidsperiode har sin egen indgang, så man som besøgende kan vælge om man starter med Bronzealderen og følger udstillingen kronologisk gennem tiderne, eller man f.eks. vil starte i Vikingetiden. For at afgrænse analysens genstandsfelt udvælges 4 udstillingsdele fra udstillings-områderne ”Bronzealder” og ”Jernalder” til at udgøre undersøgelsens empiri. I Bronzealderen vælges udstillingsdelen Gravhøjen der består af en stor model af en gravhøj fra Bronzealderen. Fra ”Jernalderen” vælges MOMU´s iscenesættelse af en Mose, Slaget ved Illerup Ådal og udstillingen af selve fundene fra mosen. De tre første udstillingsdele vælges fordi der indgår lyd på forskellige måder i iscenesættelsen af genstandene og den fjerde del med Mosefund inddrages fordi der netop ikke er anvendt lyd i iscenesættelsen og den dermed umiddelbart står som en kontrast til de øvrige udstillingsdele.

De udvalgte genstandsområder for undersøgelserne vil blive optaget, således at der er

video- og lyddokumentation af udstillingen tilgængelig i det videre arbejde med udstillingen og til præsentation af empiri for læseren.

5.2 Analysemetode

Analysen af de udvalgte udstillingsdele fordeler sig i to dele pr. udstillingsdel. Først beskrives og analyseres selve udstillingsdelen og de iscenesættelser der er tilstede. Her beskrives og analyseres de forskellige medialiteter i iscenesættelserne, de museale genstande og det soundscape der omgiver rummet. Ifølge Schafer er det den akustiske økologs opgave at beskrive og kategorisere lyde. Her vil de tilstedeværende lyde i udstillingerne blive inddelt i Schafer kategorier keynote sound, sound mark og sound signal for hermed at etablere et overblik over det soundscape eller auditive miljø der omgiver de besøgende når de færdes rundt i udstillingerne. Her kan det være nødvendigt at tilføje kategorien støj til Schafers tredelte terminologi, idet nogle af lydene muligvis vil blive oplevet som støj af de besøgende. Hvorvidt de besøgende vil opleve lyde som keynote sound, sound mark, sound signal eller støj afhænger i høj grad af den lyttepraksis, de indtager i udstillingen, hvilket er afgørende for i hvor høj grad deres opmærksomhed retter sig mod lydene og oplevelsen i det hele taget. Derfor vil der til sidst i analysen af de enkelte udstillingsdele blive udfyldt en arousal-valens model på baggrund af deltagernes beskrivelser, der har til formål at give et overblik over de forskellige lydes placering i deltagernes samlede oplevelsesfelt.

Hoveddelen af analysen vedrører deltagernes oplevelse af udstillingerne. Med udgangspunkt i deltagernes beskrivelser af deres oplevelser er formålet med analysen at fremhæve konkrete situationer i de besøgendes oplevelse, hvor deres beskrivelser udtrykker noget om deres oplevelse i udstillingerne og ikke mindst om lydens placering i denne oplevelse.

Analysen af deltagernes oplevelser bevæger sig over flere niveauer og med flere hensigter. Det er først og fremmest interessant at undersøge, om deltagerne er bevidste omkring tilstedeværelsen af lyd, altså om de selv fremhæver lyd i deres beskrivelser af museumsbesøget eller i hvert fald kan huske, at der var lyd, når jeg spørger ind til det. Det vil kunne give en fornemmelse af, i hvor høj grad deltagernes opmærksomhed (arousal) er rettet mod de lydlige fænomener. Dertil er det interessant om tilstedeværelsen af lyd har en positiv eller negativ effekt på deltagerne – om de beskriver det som negativt eller positivt (valens), enten direkte eller indirekte.

Hvorvidt og hvordan de forskellige lyde og deres potentielle betydningspotentiale vil

realisere sig, afhænger af det enkelte møde mellem den individuelle besøgende og udstillingen. Ved at inddrage konkrete situationer med interviewdeltagerne, bliver det muligt at fastlægge, hvordan de hver især oplever de forskellige udstillingsdele, og herunder hvorvidt og hvordan lydens funktion og betydningspotentiale realiseres hos dem hver især. Udfra deltagernes beskrivelser bliver det muligt at nærme sig en forståelse af det møde der finder sted mellem de forskellige lydlige elementer i udstillingerne og den enkelte deltager, både på det bevidste og ubevidste plan.

6. Case: Moesgaard Museum

Intro

Først beskrives de udvalgte udstillingsdele der udgør analysens genstandsfelt. Der kan findes videoklip af de udvalgte udstillingsdele på bloggen tilknyttet specialet: http://lydenafmomu.blogspot.dk/

Derefter analyseres der, på baggrund af udvalgte passager fra de 8 interviews med 20 af MOMU´s besøgende, hvordan de besøgende oplever udstillingerne, herunder særligt hvordan de oplever lydens tilstedeværelse i udstillingerne, både bevidst og ubevidst.

6.1 Resultater og analyse

Her fremhæves og analyseres udvalgte passager fra interviewene. Transskriptionen af de udvalgte passager kan ses i bilag 3, og interviewene kan høres i sin fulde længde på bloggen: http://lydenafmomu.blogspot.dk/

Ved at gennemgå deltagernes beskrivelser af deres oplevelser i udstillingerne viser det sig som et gennemgående træk, at lyd fylder meget lidt i deres egne beskrivelser, idet beskrivelserne er domineret af, hvad de *ser* og ikke *hører* i udstillingerne. Flere af deltagerne nævner først noget om lyd, efter jeg har spurgt direkte ind til det.

6.1.1 Gravhøjen

Gravhøjen med stjernehimlen over (Eget foto)

A) Beskrivelse af udstillingsdel og iscenesættelse

Følger man udstillingen kronologisk og starter i Bronzealderen, er det første af analysens genstandsfelt man møder ”Gravhøjen”, hvilket er en fysisk model af gravhøjen Borum Eshøj. Modellen er designet således, at de besøgende kan gå ind i gravhøjen gennem et hul i siden og lytte til historier om gravhøjen og personer fra Bronzealderen. Derudover er der lavet en trappe i siden af gravhøjen, hvor man kan gå op på toppen af gravhøjen. Heroppe er der placeret genstande fra Bronzealderen rundt i kanten, der hænger en skærm ned fra loftet, hvor der vises en animationsfilm om solguderne, hvortil der over højtalere i loftet afspilles en fortælling til animationsfilmen. Over gravhøjen hænger der en række lyskæder der agerer stjernehimmel. Her kan man som besøgende altså sidde under stjernerne på en gravhøj fra Bronzealderen og *se* og *lytte* til fortællinger om solguderne.

Gravhøjen er placeret i den ene ende af et stort rum, hvor udstillingsdelen med Mosen begynder i den anden ende – kun adskildt af niveauforskelle i gulvet.

Udsigten fra toppen af Gravhøjen mod stjernehimmel og animationsfilm. (Eget foto)

Iscenesættelsen af Gravhøjen og fortællingen om solguderne er multimedial, idet der inddrages flere forskellige medialiteter. Det visuelle kommer til udtryk gennem animationfilmens billedside, stjernehimlen (lyskæderne) samt de visuelle museale genstande, der udstilles langs kanten oppe på Gravhøjen. Lyd anvendes som narrativt element til at formidle fortællingen gennem en kvindelig fortællerstemme der afspilles fra to højtalere der hænger ned fra loftet. Derudover er der et lyddesign til selve animationsfilmen der indeholder musikalske flader som baggrund og lydeffekter til handlingen og bevægelsen i filmen. Her fungerer lyd altså som stemningssættende medialitet i en audiovisuel kontekst. Lyddesignet der afspilles på toppen af gravhøjen vedrører animationsfilmen og den fortælling der formidles derigennem. Da jeg stod deroppe, bemærkede jeg dog, at man, udover lyd fra iscenesættelsen omkring Gravhøjen, også kunne høre lyd fra iscenesættelserne omkring Mosen i den anden ende af lokalet.

Udstillingens soundscape

Lyddesignet til toppen af Gravhøjen afspilles fra to højtalere der hænger ned fra loftet

over Gravhøjen. De atmosfæriske klange og lyden af en susen fungerer som *keynote sound*, der karakteriseres af at være vedvarende lyde, hvis funktion er at udgøre miljøets lydlige baggrundstæppe og dermed danne baggrund for de øvrige lyde der udfolder sig, jf. Schafer afsnit 4. Der er flere forskellige lydeffekter der henviser til de dyr der fremtræder visuelt på skærmen: galoperende hest, gående kvæg samt en slange der snor sig. Dertil er der tilføjet lydeffekter der matcher selve filmens visuelle design, f.eks. en lyd når der ”tegnes” en streg på skærmen osv. Her bidrager lyd til at understøtte og forstærke de visuelle bevægelser og gøre det visuelle troværdigt og levende, jf. Bak afsnit 4. Her besidder lyden et potentiale til at tilføje en merværdi til den samlede oplevelse af lyd og billede forbundet med animationsfilmen, såfremt dette bliver realiseret i mødet med subjektet. Lydeffekterne fungerer som *keynote sound* og placerer sig sammen med de atmosfæriske klange og lyden af en susen bagerst i det samlede soundscape, der omgiver den besøgende på toppen af Gravhøjen.

Den kvindelige fortællerstemme placerer sig forrest i det auditive perceptionsfelt, dels pga. nerven i den menneskelige stemme samt nærværet knyttet dertil, jf. Ihde m.fl., og også fordi stemmen volumemæssigt er det højeste i lyddesignet. Fortællerstemmen er umiddelbart den eneste lyd fra gravhøjens lyddesign der også høres nedenfor gravhøjen. Her besidder stemmen et betydningspotentiale til at frembringe en opmærksomhedsvækkende og lokkende funktion, idet den besidder et potentiale til at gøre den besøgende opmærksom på at man kan gå op af trappen og komme op til fortællerstemmen og toppen af gravhøjen. Hvorvidt denne funktion realiseres afhænger af konkteksten, den besøgende befinder sig i nede i museumsrummet, herunder også hvilke andre lyde eller øvrige fænomener der optager vedkommendes opmærksomhed.

Når man står på toppen af Gravhøjen, høres der nogle gange klassisk musik, men det er egentlig en del af lyddesignet til Mosen. Selvom musikken ikke er designet til at indgå i oplevelsen af Gravhøjen, kan den blive en del af oplevelsen, afhængigt af hvordan den besøgende oplever det. I kraft af den fysiske relativt store afstand til musikkens lydkilde – her højtalere i den anden ende af rummet, vil nogle besøgende når de står på ”gravhøjen” kunne opleve musikken som en del af baggrundslydene, herunder keynote sound til animationsfilmen. Musikken kan altså ligge i baggrunden af modtagerens auditive perceptionsfelt sammen med de øvrige keynote sounds, og hvis den skiller sig ud fra de øvrige keynote sounds uden at modtageren oplever musikken som forstyrrende, bliver det til et sound mark. Hvis den besøgende derimod oplever musikken som et forstyrrende element der flytter vedkommendes fokus fra filmens handling, vil det blive oplevet som støj. Ligeledes gælder det for lyden af de andre

besøgendes snak og lydene fra de øvrige udstillingsdesign.

B) Interviewdeltagernes oplevelser

Det er meget forskelligt hvordan deltagerne perciperer fortællerstemmen over Gravhøjen. Nogen har slet ikke lagt mærke til den, andre hørte godt en stemme der snakkede, men lagde ikke lige mærke til hvad stemmen egentlig sagde. Og helt andre hørte stemmen og lyttede til fortællingen mens de så animationsvideoen. 10[6] ud af 20 deltagere har ikke opfanget, at de kan gå op på Gravhøjen, dvs. at det faktisk er halvdelen af deltagerne der går glip af fortællingen og den del af udstillingen der er oven på Gravhøjen, fordi de ikke har opdaget, at de kan gå derop, til trods for at fortællerstemmen faktisk høres nede i resten af udstillingsrummet.

Da Mikkel (14 år), Benthe (64 år), Luna (11 år) og Per (64 år) siger, at de slet ikke opfangede, at man kunne gå op på Gravhøjen, spørger jeg dem, om de så ikke hørte en stemme der fortalte deroppe fra stjernehimlen over Gravhøjen. De havde ikke hørt nogen stemme, så dvs. at de hverken hører lyden af fortællerstemmen eller opfanger at man kan gå derop. Her er det nærliggende at forestille sig, at der er en sammenhæng i mellem de to overseelser/-hørelser? Hvis bare én i familien var blevet bevidste omkring lyden af fortællerstemmen, og i forlængelse deraf havde kigget op for at placere lydens kilde og placering, jf. lydens biologiske egenskaber, havde de måske også set trappen og fundet ud af at de kunne gå derop. Men fordi der er så mange andre sanseindtryk i rummet, der både omfatter Gravhøjen og Mosen, vil den besøgende automatisk sortere i de indtryk der møder vedkommende, jf. cocktail-party effekten, og derfor overhører de stemmen og overseer i forlængelse deraf trappen.

Der er også den mulighed at fortællerstemmen simpelthen bliver en del af det samlede lydbillede, sammen med de øvrige lydeffekter og musikken i rummet. Så selv hvis man hører fortællerstemmen, er det ikke sikkert man opfanger, at den kommer oppe fra Gravhøjen og at der sker noget deroppe. Bente (69 år) og Leif (69 år) oversåf.eks., at man kunne gå derop, men da jeg spørger ind til om de hørte fortællerstemmen, siger Bente, at hun egentlig godt lagde mærke til stemmen. (Interview 4, 8.50/13) Så Bente hører altså fortællerstemmen, men får ikke forbundet den med Gravhøjen.

> Signe: Var i oppe på den også?
>
> Bente: øhhh, nej den har vi ikke nået at komme op af

6 Mikkel, Benthe, Luna og Per (Interview 1, 5.28/1), Helle Christian, Asger og Emil (Interview 3, 6.29/10) og Bente og Leif (Interview 4, 8.55/13)

Leif: Var der det?
Bente: Den missede vi lige.
(Interview 4, 8.50/13)

Liv (32 år) og Lasse (32 år) var oppe på Gravhøjen, men Liv fortæller, at hun ikke forstod ideen med Gravhøjen og havde forventet noget mere, da hun kom derop.

Lasse: ”Ja og så viser de noget stjernehimmel der”
Liv: ” Nå, det havde jeg ikke fattet
Signe: ”Så du hørte ikke..”
Liv: ”Jeg hørte godt at hun sagde et eller andet, men jeg fik ikke kontekst i det... altså jeg fik ikke fundet ud af hvad det var og så så jeg selvfølgelig de der genstande som handlede om stjernehimmel, og det var fint nok”.
(Interview 2, 1.45/6)

Livs beskrivelse af sin oplevelse tyder på, at Liv hører lyden af fortællerstemmen, men ikke får rettet sin opmærksomhed mod indholdet, altså selve fortællingen og derfor heller ikke får koblet det til animationsfilmen på lærredet i stjernehimlen over Gravhøjen. Hvor de andre deltagers beskrivelser udtrykker at de oplever fortæller-stemmen som sound signal, giver Livs beskrivelser udtryk for, at hun oplever fortællerstemmen som *keynote sound,* på lige fod med de øvrige lydelementer der præger Gravhøjens soundscape. De andre deltagere der var oppe på Gravhøjen nævner animationsfilmen i stjernehimlen og fortællingen oppe på Gravhøjen, men nævner til gengæld ikke genstandene deroppe. En adfærd der også var tydelig i min observation af besøgende på Gravhøjen, hvor de fleste stod eller sad og kiggede mod skærmen med animationsfilmen og lyttede til fortællingen, men overså eller bevidst sprang over at kigge på genstandene rundt langs kanten. (Observation af besøgende 1/11 Bilag 1) Liv oplever det lige omvendt på trods af, at hun var der på præcis samme tid som Lasse, der både beskriver fortællerstemmen og animationsfilmen i stjernehimlen.

Ingen af deltagerne der var oppe på Gravhøjen nævner, at lydene fra resten af udstillingsrummet generer dem til trods for, at der er mange forskellige lyde og at de faktisk kan høres oppe på Gravhøjen. Det tyder på, at deltagerne oplever de ”udefrakommende” lyde som keynote sound til det samlede soundscape der er knyttet til Gravhøjen, og altså ikke som støj der forstyrrer deres oplevelse af Gravhøjen.

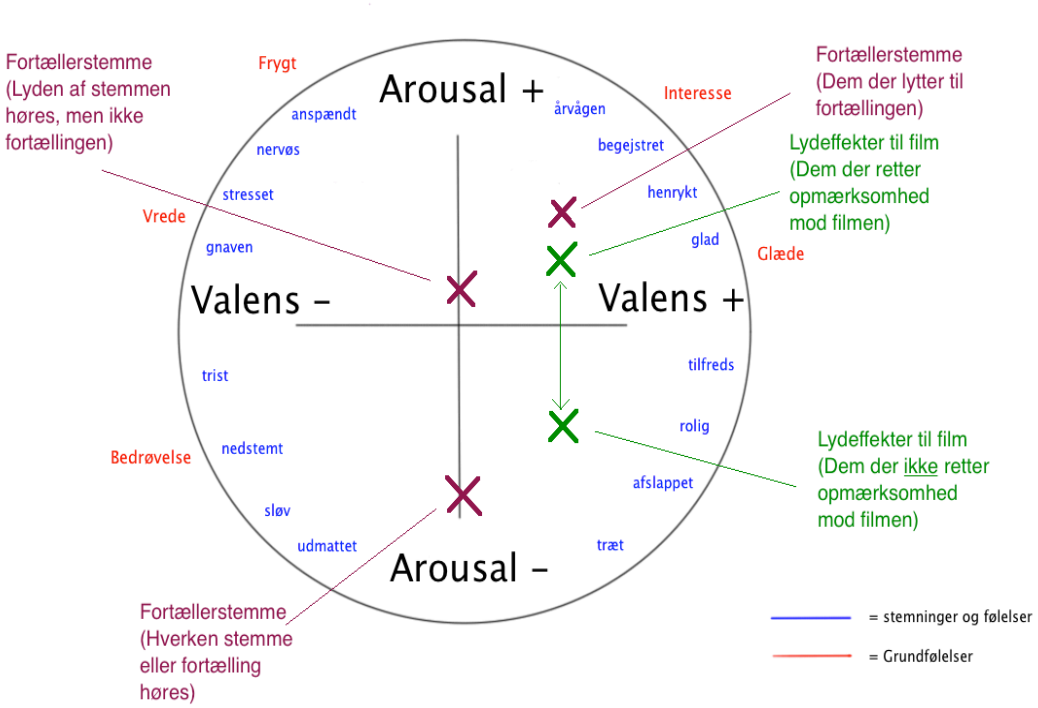

Fig. 3, Arousal-valens

Arousal-valens modellen er udfyldt på baggrund af de beskrivelser deltagerne giver i interviewene, og derfor et udtryk for deres bevidste oplevelser.

Placeringen af fortællerstemmen og lydeffekter i Arousal-valens modellen understreger, at oplevelsen af fortællerstemmen kan udforme sig på forskellig vis. Dem der lytter aktivt til fortællingen har rettet deres opmærksomhed (arousal) mod lyden og fortællingen og giver i deres beskrivelser udtryk for en positiv oplevelse. Dem der hører lyden af stemmen, men ikke fortællingen har et lidt lavere arousal niveau, idet deres opmærksomhed er aktiveret, men ikke rettet mod lyden i samme grad som den der lytter aktivt til fortællingen. Vurderingen af valens er neutral, idet de ikke giver udtryk for at lyden forstyrrer, men derimod heller ikke beskriver den som noget positivt. Til sidst er der dem, som hverken hører lyden af stemmen eller oplever fortællingen. Her er arousal-niveauet helt i bund, mens vurderingen af valens stadig er neutral, idet ingen hverken har omtalt det som negativt eller positivt. I forhold til lydeffekternes placering i deltagernes oplevelsesfelt, er det tydeligt at dem der ikke har rettet sin opmærksomhed

mod animationsfilmen på skærmen heller ikke får aktiveret sin opmærksomhed mod lydeffekterne i samme grad som dem der retter opmærksomhed på filmen. Dette konkluderes udfra at det kun er de deltagere der har set animationsfilmen som nævner lydeffekterne i deres beskrivelse af Gravhøjen.

Arousal-valens modellen giver som nævnt et overblik over den del af oplevelsen som deltagerne selv er bevidste omkring, og det bør derfor tilføjes til modellen, at selvom deltagerne ikke er bevidste om tilstedeværelsen af lyd (og arousal-niveauet dermed er lavt), kan lyd stadig have en indflydelse på vedkommendes oplevelse og herunder vurderingen af valens som henholdsvis negativ eller positiv.

Opsummering

Deltagerne perciperer fortællerstemmen over Gravhøjen meget forskelligt. Det er ikke hos alle, at stemmens potentiale som opmærksomhedsvækkende og retnings-angivende bliver realiseret i mødet mellem subjekt, objekt og omgivelserne, selvom objekt og omgivelser er de samme. I udstillingsdesignet inddrages lyd som narrativt element gennem fortællerstemmen, lydeffekter i audiovisuel sammenhæng i forbindelse med animationsfilmen, og alt i alt fungerer lyden som stemningssættende baggrund til oplevelsen på Gravhøjen. Lydene fra de øvrige udstillingsdele forstyrrer ikke deltagerne, men opleves derimod som en keynote sound og en del af lyddesignet til Gravhøjen.

6.2.2 Mosen

A) Beskrivelse af udstillingsdel og iscenesættelse

I modsatte ende af rummet end der hvor Gravhøjen er placeret findes udstillingsdelen ”Mosen”. Denne udstillingsdel er udformet som en totalinstallation, hvor man som besøgende går rundt i en mose. Gulvet er lavet i et blødt materiale, og væggene er dækket med visuelle projektioner af lys og fire forskellige animationsfilm, der starter når en person står foran den. Rundt i kanten af Mosen er der placeret de fysiske museale genstande som animationsfilmene formidler en fortælling om. Her er et potentiale til en helhedsoplevelse, da du især pga. gulvets materialitet fornemmer at gå midt i mosen. Der er også et overraskelseselement i, at du pludseligt træder ud i noget blødt fra det almindelige faste gulv der er i resten af udstillingsrummet. Midt i gulvet kan du kigge ned til Grauballemanden der ligger ”nede i mosen”.

Mosen med det bløde gulv og animationsfilm på væggene (Eget foto)

Det visuelle repræsenteres gennem de museale genstande i montrene, glimtende tråde der hænger ned fra loftet (= regn), farvede vægge og animationfilmenes billedside. Lyd anvendes som stemningsskabende element gennem underlægnings-lyd og lydeffekter til de fire animationsvideoer. Der er altså ingen fortællerstemme der formidler fortællingen direkte, og det er dermed op til den besøgende selv at sammensætte fortællingen udfra billedsiden og lydsiden. Udover visuelle og auditive virkemidler er der inddraget et taktilt element, idet at gulvet er gjort blødt.

Udstillingens soundscape

Lydkilderne fordeler sig over 5 højtalere der hænger ned fra loftet og 8 højtalerer der er indbygget i bordene udfor animationsvideoerne. Fra de 5 højtalere i loftet afspilles konstant et lyddesign der består af musik, herunder atmosfæriske flader bestående af klaver og strygere (violin, bratch og cello). Musikken eller de atmosfæriske flader fordeler sig ud i hele Mosen og høres som tidligere skrevet helt over ved Gravhøjen i den anden ende af rummet. Det musikalske lydspor afspilles også gennem de indbyggede højtalerer i bordene, men her er der tilføjet lydeffekter til de fire forskellige animationsvideoer der afspilles på væggen, når en besøgende stiller sig foran skærmen på væggen. Indimellem høres lyden af fortællerstemmen ovre fra Gravhøjen samt arkæologen der fortæller på skærmen i rummet nedenunder Mosen, hvilket altså er lyde der ikke er en del af selve lyddesignet til iscenesættelsen af Mosen. Medregnes alle lyde, både fra lyddesignet til Mosen og de lyde der høres fra de øvrige

udstillingsdele, er der meget lyd i rummet: Musik, lydeffekter fra animationsfilmene, fortællerstemmen fra Gravhøjen, lyd fra arkæologen nedenunder og de besøgendes snak.

Bagerst i Mosens soundscape findes musikken og nogle af lydeffekterne: fuglefløjt, vindens susen, bølgeskvulp, ildens knitren og snak. De ligger sig diskret i baggrunden og fungerer som *keynote sound*. Nogle af lydeffekterne, som f.eks. fløjte, trommer, sværd der slåes mod hinanden og lyden af skridt fungerer som *soundmarks* idet de tilkalder sig subjektets opmærksomhed og er med til at karakterisere omgivelserne. Lydeffekter som råb, hestevrinsk, barnegråd, hundegøen og lyden af et hastigt åndedræt besidder en særlig påtrængende kvalitet der aktiverer subjektets opmærksomhed og derfor er *sound signal*.

B) Interviewdeltagernes oplevelser

Når jeg i interviewene beder deltagerne om at beskrive deres oplevelse af Mosen, nævner alle som det første oplevelsen af det bløde gulv.[7] Alle er positive overfor denne effekt, og beskriver oplevelsen med ord som: ”livagtigt”, ”levende”, ”ægte” og ”virkeligt”. Det var også tydeligt i mine observationer af de besøgende i Mosen, at alle så overraskede ud når de trådte ud på det bløde gulv. Luna (11 år) beskriver sin oplevelse på følgende måde: ”Man kunne mærke, at man gik i en mose på en måde, og det bevægede sig ligesom” (Interview 1, 9.40/2) De tre efterskolepiger er også meget begejstrede for Mosen og beskriver alle tre, at de selv føler at være i Mosen og kan mærke, hvordan det var dengang i Jernalderen:

> Phillippa (15 år): Altså jeg vil sige at det er mit yndlingssted på museet, tror jeg måske. Det er meget sådan... man føler lidt selv man er der. Man får deres følelser på en eller anden måde, hvis det giver mening.
> Signe: Så hvordan synes i det var at stå midt i mosen?
> Frederikke (16 år): Altså man tænker lidt at man selv var der, i den tid i den sump.
> Emma (15 år): Ja det var lidt mere ægte.
> (Interview 5, 2.50/16)

Der er én ud af de tyve deltagere der undrer sig over hvorfor de har lavet gulvet blødt:

> Leif: hvorfor er det [gulvet] lavet sådan?

7 Interview 1, 9.40/2; Interview 2, 3.15/5; Interview 3, 4.07/9; Interview 4, 11.14/14; Interview 5, 2.40/16; Interview 6, 8.05/19; Interview 7, 10.35/24

Signe: Altså jeg tror de har lavet det for at det skal være ligesom at gå i en mose.
Leif: Nåååååh
Bente: Ja det tror jeg også det er.. det tænkte jeg også
Leif: Den fangede jeg ikke
(Interview 4, 11.14/14)

Leif (69 år) har i det hele taget ikke opfattet, at det er en ”mose”, han befinder sig i. Bente derimod husker, at der lå mosefund rundt i kanten og at man kunne kigge ned til Grauballemanden. Hverken Leif eller Bente (69 år) kan huske animationsfilmene fra væggen, da jeg spørger ind til dem. Der er mange indtryk i dette udstillingsrum, hvilket måske kan forklare at de overser og -hører nogle af installationerne som konsekvens af cocktail-party effekten. Bente siger også selv, at der i det hele taget er mange videoer, de har sprunget over, fordi de mest ”kigger på tingene” (Interview 4, 16.00/14), og med tingene mener hun genstandene – ikke videoerne og skærmene.

Da jeg spørger Lene (66 år) og Steen (69 år), om de lagde mærke til de film der var på væggene i Mosen, svarer de at de lagde mærke til deres tilstedeværelse, men de så på montrene og genstandene i stedet. (Interview 6, 8.05/20) Jeg spørger ind til, om de lagde mærke til lydene i rummet, og de svarer, at det gjorde de, men det var ikke noget de tænkte specielt meget over da de gik rundt derinde. Det har altså ikke forstyrret dem, men derimod været en keynote sound til deres samlede oplevelse af rummet. Det virker til at være en generel tendens hos deltagerne, at de oplever de forskellige lydlige elementer som et samlet hele, idet ingen er i stand til at beskrive de specifikke lydlige elementer når jeg spørger ind til dem. Da jeg f.eks. udspørger familien i interview 1, om de lagde mærke til lyddesignet i Mosen, svarer Benthe:

> Hmm.. der var... altså der var hele tiden noget. Der var aldrig stille (…) der var hele tiden lyd og noget billede et eller andet sted. Plus der var alle de der stationære ting man kunne gå og kigge på. Så der var hele tiden noget man blev fanget af. Og der er hele tiden noget man overser. (Benthe, Interview 1, 11.20/2)

Benthe (64 år) er altså bevidst omkring de mange forskellige sanseindtryk, men husker det som en helhed idet hun ikke er i stand til at beskrive de specifikke lyde der er tilknyttet de forskellige iscenesættelser.

Luna (11 år) kan selv huske, at der var videoer i Mosen, og hun kan huske at de fortalte om fund fra mosen. Luna nævner også selv, at der er lyd tilknyttet videoerne.

(Interview 1, 11.00/2) Så hun har altså lagt mærke til både det bløde ”mose” gulv, videoer og lyd, og hun fortæller om det, uden jeg nævner det eller spørger direkte ind til det.

Liv (32 år) og Lasse (32 år) derimod udtrykker, at de ikke forstod pointen med animationsfilmene på væggene i Mosen. De kunne ikke gennemskue fortællingen bag: ”Der prøvede jeg og stå og finde ud af, hvad det egentlig var der var pointen med dem. Det fangede jeg ikke (…) jeg kunne ikke finde ud af, om det sådan var en historie, eller om det var et sammensurium af en masse historier eller hvad.” (Liv – interview 2, 4.45/5) Dvs. at de ikke formåede at lave en kobling mellem fortællingerne i animationsfilmen og genstandene fra mosen.

Helle (36 år), Christian (37 år) og deres to børn Asger (5 år) og Emil (2 år) blev heller ikke fangede af animationsfilmene på væggen. Helle og Asger så lidt af en af videoerne, men de synes, den var for uhyggelig, fordi der var blod og de ofrede nogle dyr, så der gik de hurtigt videre. (Interview 3, 4.07/9)

Det er altså meget forskelligt om deltagerne bliver fanget af videoerne eller ej, hvilket også understøttes af de observationer jeg foretog af besøgende i Mosen. (Observation 04.11.2015 og 05.11.2015, Bilag 1) Videoerne og det tilhørende lyddesign aktiveres først i det øjeblik en besøgende står foran skærmen. Dvs. at hvis der ikke er nogen der står foran skærmene, er der ingen film og ingen lydeffekter, hvilket kan være en af grundene til at nogle af deltagerne overseer og -hører filmene. En anden grund kan være de mange forskellige sanseindtryk og især auditive indtryk der er til stede i rummet. Det musikalske lydspor afspilles over hele Mosen, hvilket måske gør at det overdøver eller kamuflerer lydeffekterne til animationsfilmene samt fortællerstemmen fra Gravhøjen og arkæologen nedenunder, hvilket man ellers kunne forestilles sig ville være forstyrrende auditive elementer i de besøgendes oplevelse af rummet.

De tre efterskolepiger beskriver, at de oplever en særlig stemning i rummet pga. farverne og lyset, der gør at de mener de kan koncentrere sig mere om emnet og leve sig mere ind i det, end hvis det havde været ”hvide vægge og nogle figurer” (Frederikke – Interview 5, 3.18/16) De kan huske handlingen fra animationsvideoerne da jeg spørger indtil dem, og også her snakker de om en særlig følelse de oplevede ved at se videoerne trods deres korte varighed. (Interview 5, 4.00/16) Denne særlige stemning og følelse de beskriver fremkommer dels pga. farverne og lyset som de selv nævner, men derudover også pga. lyddesignet. Phillippa nævner, at hun lagde mærke til, at der

var mange lyde i Mosen, men det var ikke noget der forstyrrede hendes fokus på genstandene og de andre elementer i udstillingen, da det ikke var noget, hun tænkte meget over:

> Phillippa: Jeg synes lyden den påvirker det virkelig meget. Det ville overhovedet ikke være det samme uden musikken og lyden. Det synes jeg er virkelig godt lavet.
> Signe: Var det noget i tænkte over da i gik rundt dernede?
> Phillippa: Jeg gjorde sådan lidt, men det er mest sådan bagerst i hovedet. Man ligger mærke til det, men det er ikke sådan man tænker vildt meget over det.
> Emma: Er der lyd henne ved Mosen?
> (Interview 5, 8.08/17)

Phillippa er altså opmærksom på lydene, men uden de forstyrrer hende eller dominerer den samlede oplevelse. Hvorimod Emma ikke kan huske at der overhovedet var lyd i Mosen, hvilket ellers er et af de udstillingsrum hvor der er mest lyd.

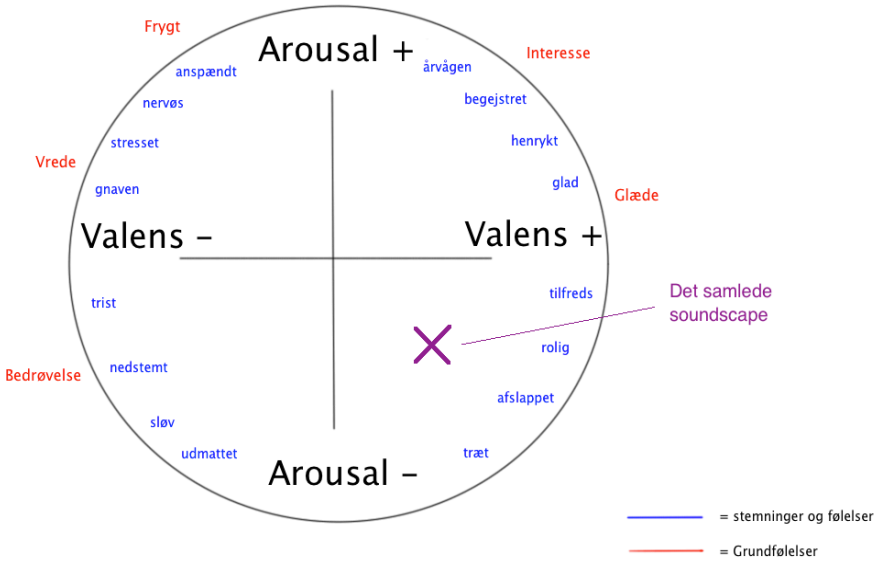

Fig. 4 Arousal og valens

Opsummering

Selvom der er mange forskellige lyde i Mosen, er der ingen af deltagerne, der nævner, at det forstyrrer dem. Når jeg spørger indtil lydene i rummet, har deltagerne svært ved at huske og beskrive de enkelte lyde, og nogle kan ikke engang huske, at der var lyd.

Dette tyder på, at lydene smelter sammen i et samlet lydbillede som en *keynote sound* der befinder sig bagerst i deltagernes samlede oplevelse af rummet og dets soundscape. Lydene i Mosen besidder overordnet et lavt arousal niveau, men vurderes positiv på valensskalaen, idet ingen specifikt nævner, at lydene forstyrrer dem.

Ingen af deltagerne nævner, at lydene fra de øvrige udstillingsdele forstyrrer dem, herunder lyden af fortællerstemmen fra Gravhøjen eller lyden af arkæologen der fortæller nedenunder. Ligesom det var tilfældet på toppen af Gravhøjen bliver de udefrakommende lyde også her oplevet som en del af udstillingens samlede soundscape og ligger sig som en keynote sound.

Selvom de færreste deltagere er bevidste om lyden i deres oplevelse, er lyd alligevel en afgørende faktor, da den sammen med det bløde gulv gør oplevelsen levende og autentisk.

6.2.3 Slaget ved Illerup Ådal

Iscenesættelsen af Slaget ved Illerup Ådal (Eget foto)

A) Beskrivelse af udstillingsdel og iscenesættelse

I udstillingsrummet ”Slaget ved Illerup Ådal” bliver man som besøgende placeret midt i mellem de to krigskæmpende hære, der er repræsenteret på hver deres store digitale

skærm på hver side af den besøgende. Skærmene afbilleder som nævnt hver deres hær, der langsomt kommer tættere og tættere på og dermed både nærmer sig hinanden og den besøgende i midten. Når der skydes en pil af fra den ene side, *ser* og *hører* du kort efter, at den rammer på den anden side. I takt med at krigerne kommer tættere og tættere på, intensiveres lyden af deres krigstrommer og -horn, råb, susen fra pilene m.m., og det hele kulminerer i, at der først bliver helt mørkt og stille og man umiddelbart tænker at det er slut, for derefter at blive forskrækket over et meget skarpt lys og de høje lyde der vender tilbage endnu højere samtidig med, at man ser på skærmene at krigen nu for alvor er i gang. Slaget slutter med, at alle krigere ligger stille på jorden i tågen, mens en mand går rundt med en vogn og samler våben og skjolde op.

Iscenesættelsen af Slaget er multimedial, idet den inddrager lyd, billede, lys/mørke, rum og tekst. I forlængelse deraf besidder iscenesættelsen et multisensorisk og multimodalt betydningspotentiale og inviterer til multisensoriske og multimodale oplevelser. Lyssætningen varierer fra helt mørke til meget skarpt lys. Selve udstillingsrummet er helt mørkt, så det eneste lys der er, er det som kommer fra skærmene.

Udstillingens soundscape

Lydkilderne i rummet fordeler sig over syv højtalere hængende ned fra loftet. Der hænger fire i midten af rummet og tre fordelt i siden langs skærmene på væggene. Dertil er der lagt højtalere under gulvet, hvilket giver en rystende og vibrerende effekt pga. de fysiske vibrationer fra lyden.

De forskellige typer lyd fordeler sig på *baggrundslyd (musik)*: trommer, horn og stryger, og *lydeffekter:* fodskridt, råb, galoperende heste, sværd, pile, skrig, vindens susen, fugle, hestevrinsk, opråb m.m. De fleste lyde er vedvarende og karakteriserer det miljø, krigen foregår i og fungerer dermed som *keynote sound* i det samlede soundscape. Her kan nævnes lyden af fodskridt, sværd, vindens susen, fugle m.m. Der er enkelte lyd af mere fremtrædende karakter som f.eks. krigernes råb, de galoperende heste, pilenes susen og trommerne, hvilket kan karakteriseres som *signal sound.* Sidstnævnte lyde er med til at optrappe intensiveringen og spændingen op til at slaget for alvor går i gang. Lyden fylder meget i rummet, både pga. en høj volume, men også pga. de syv højtalere fra loftet og en eller flere under gulvet.

B) Interviewdeltagernes oplevelser

Alle aldersgrupper er generelt fascinerede af Slaget og den måde, det er iscenesat på. Men i mine observationer af de besøgendes adfærd i Slaget er det tydeligt, at det hovedsageligt er børn som stiller sig midt i rummet og ser spændte ud i ansigterne. De voksne derimod stiller sig lidt mere passivt ude i siden eller går videre efter kort tid. (Observation, bilag 1)

Deltagerne beskriver oplevelsen af Slaget med ord som ”spændende”, ”uhyggelig”, ”livagtig”, ”levende” osv. De fleste deltagere nævner, at de får oplevelsen af at stå midt i det hele og blive angrebet fra alle sider. F.eks. Lasse (32 år): ”Jamen jeg synes, det virkede stærkt. (…) For det er meget livagtigt, og man stod ligesom i midten og får det fra hver sin side” (Interview 2, 12.25/7) Og Leif (69 år): ”(...) der er en hær på hver side, og så skyder de pile af og til sidst brager det løs, så står man midt på slagmarken” (Interview 4, 6.30/13)

Det som helt konkret finder sted er, at de bliver ”angrebet” visuelt fra to sider – fra de to skærme, og altså ikke 360 grader rundt, hvilket de fleste ellers beskriver. Derimod ”angribes” de auditivt fra syv højtalere i loftet og en (eller flere) under gulvet, hvilket gør at man som besøgende rammes af lyd både foroven, forneden og hele vejen rundt, idet lyd fordeler sig rundt i lokalet. Lyden skaber en omsluttende oplevelse, der fører modtageren ”ind” i Slaget. Her kan lydens omgivende og omsluttende karakter medføre oplevelsen af at være midt i det hele til trods for, at den visuelle side af slaget kun udgør to sider i rummet. Her kompenserer det auditive altså for det visuelles mangler og skaber gennem cross domain mapping oplevelsen af at være midt i det hele.

Flere deltagere nævner også oplevelsen af, at krigerne kommer tættere og tættere på. F.eks. siger Rosa (7 år) at hun synes, Slaget var sjovt, men uhyggeligt fordi: ”man føler, at man bliver angrebet fra begge sider. For man står midt i en krig, og så løber de bare ” (Interview 7, 4.13/22) Og Steen (69 år) og Lene (66 år) der udtrykker, at de til sidst følte sig klemt mellem krigerne:

> Steen: Smart måde at vise det på, fra to sider på samme tid
> Lene: Ja man bliver jo klemt til sidst.
> Steen: Ja, man bliver klemt til sidst, ja.
> (Interview 6, 11.05/20)

Krigerne kommer tættere og tættere på på det visuelle billede på skærmen, men reelt

er der dog stadig en distance i kraft af den fysiske afstand mellem den besøgende og de to lærreder. Man kan gå helt hen til det ene lærred og være tæt på den hær, men så vil der stadig være en ”unaturligt” fysisk afstand over til det andet lærred og den anden hær. Der er dog ingen deltagere som nævner denne ”unaturlige afstand”, men de udtrykker derimod som nævnt, at krigerne omringer dem og kommer tættere og tættere på. Lasse (32 år) nævner selv, at lydene intensiveres i takt med at krigerne kommer tættere og tættere på (Interview 2, 12.25/7), og det er lige præcis intensiveringen af lyd der kan frembringe oplevelsen af, at lyd og det lyden henfører til (her krigerne) kommer tættere på. Lydens omgivende effekt binder oplevelsen sammen og dens retningsangivende effekt og rumlige karakter skaber en rumlig fornemmelse hos modtageren om, at noget bevæger sig, jf. Ihde m.fl.
Lasses kone Liv (32 år) tilføjer, at hun tror noget af det der virkede stærkt på hende, var den forventning og spænding (suspense), som blev bygget op i takt med at krigerne nærmer sig, og man som besøgende ikke ved, hvad der kommer til at ske:

> ”(...) jeg tror meget det er den der suspense, for man ser jo ikke noget. Men man tænker hele tiden hvad sker der nu? Hvad sker der lige om lidt? Hvad gør de nu? Det synes jeg, var fint. Og så får man jo også et indtryk af det der kaos der har været, når de sloges” (Liv – Interview 2 12.25/7)

Den suspense eller spænding som Liv omtaler bliver forstærket af musikken og lydenes intensivering og fornemmelsen af, at det hele kommer tættere og tættere på. Det er rigtigt som Liv nævner, at man reelt ikke ser ”noget”, hvilket hun senere uddyber med, at man ikke direkte ser krigerne blive stukket ned, få hugget arme af, alt blodet osv. Selve billedsiden til slaget viser netop ikke selve det fysiske møde mellem krigerne, da kampen sløres af en tåge. Liv er den eneste deltager der påpeger dette ”hul” i handlingen eller iscenesættelsen, og de fleste andre deltager giver modsat udtryk for at opleve en sammenhæng i slaget. Dette er et eksempel på, hvordan lyd og lys/mørke forbinder ”hullerne” i billedsiden sammen til en sammenhængende oplevelse, hvilket også er lydens funktion i audiovisuelle medier, jf. afsnit 4.?

Mikkel (14 år) nævner, at han synes Slaget var ”fedt”, fordi: ”at hvis der var nogen der skød fra den ene side af, kunne man se det fløj over til de andre og ramte nogen der.” (Interview 1, 8.20/1) Mikkel er altså fascineret af bevægelsen og interaktionen imellem skærmene. (Interview 1, 8.20/1) Rosa (7 år) udviser også begejstring for denne bevægelse og interaktion mellem skærmene, da jeg spørger hende, hvorfor hun synes, at det var sjovt: ”Det er at man ligesom kan se på en krig, at når de skyder pile så

kommer den sådan her og så kan man lige kigge der, og så kommer den der." (Interview 7, 4.13/23)

Selvom hverken Mikkel eller Rosa nævner lyd i forbindelse med bevægelsen og interaktionen skærmene imellem, er det netop lydene som er med til at skabe oplevelsen af bevægelse i rummet og oplevelsen af det som levende og virkeligt, jf. Ihdes teori om lydens evne til at bringe objekter i bevægelse og gøre dem levende (se afsnit 4).

Der er meget lyd i rummet med Slaget, både i form af en høj volume og 7 højtalere, hvilket er meget i forhold til rummets begrænsede størrelse. Dertil er der lagt højtalere under gulvet, hvilket giver en rystende og vibrerende effekt pga. de fysiske vibrationer fra lyden. Leif (69 år) beskriver sin oplevelse af Slaget på følgende vis: "(...) der er en hær på hver side, og så skyder de pile af og til sidst brager det løs, så står man midt på slagmarken" (Interview 4, 6.30/13)

Så selvom Leif ikke direkte nævner lyd, beskriver han, at det "brager løs", hvilket jo også henviser til lyden. Leif beskriver oplevelsen som voldsom, men siger at det ikke gør noget da Slaget jo har været voldsomt i virkeligheden. Da jeg spørger ind til om lydniveauet var for højt derinde, siger Leif, at lyden var høj, men at det havde en god effekt. (Interview 4, 6.30/13)

Rosa (7 år) nævner også lyd i sin beskrivelse af oplevelsen:

> (...) fordi så bliver der helt sort når de kommer rigtig tæt på, og så råber de bare rigtig højt, og så bliver jeg forskrækket når det kommer. (Interview 7, 4.13/22)

Rosa beskriver, hvordan hun bliver forskrækket fordi krigerne kommer tæt på og fordi de råber rigtig højt. Dette understreger, at lyden er med til at understøtte den suspens der bygges op i takt med, at krigerne nærmer sig, og slaget skal til at begynde. Rosa (og flere andre deltagere) fremhæver lyden af råb som skræmmende og uhyggelig. De tre efterskolepiger nævner, at de blev helt bange og følte sig næsten ubehageligt til mode, da de stod midt i Slaget. Da jeg spørger ind til, hvad de tror der gør at de bliver bange, svarer de:

> Emma: Jamen det der med at de kommer løbende og råbende hen i mod en. Og så kan man se at de er lige ved at ramme hinanden..
> Frederikke: Jeg tænker også at det er meget lydene og lyset. Så bliver der mørkt og så kan man ligesom.... nu har de mødt hinanden de to

> grupper der kæmper. Og så lydene.. og der er sådan nogle lysstrøg.
> Phillippa: Ja og så musikken i baggrunden. Og det er generelt det Moesgård er virkelig god til at få en til at føle man er en del af historien. Det er virkelig vildt.
> Signe: Så i synes også at lydene gør noget godt?
> Phillippa: Ja rigtig meget
> Frederikke: Meget
> (Interview 5, 6.36/17)

Emma nævner altså direkte krigernes råb og det at krigerne, og herunder også lyden, kommer tættere og tættere på som årsag til, at hun bliver bange. Frederikke nævner direkte lydene og lysene som effektfulde, og Phillippa tilføjer musikken i baggrunden.

Steen (69 år) og især Lene (66 år) har tidligere i interviewet givet udtryk for, at de synes, det kan blive for meget med interaktivitet og forskellige virkemidler på forskellige museer. Derfor er jeg særligt nysgerrig efter at høre om deres oplevelse af Slaget. I forlængelse af at de udtrykker begejstring for Slaget, spørger jeg ind til, hvorvidt de så egentlig godt kan lide at stå midt i det hele med en masse sanseindtryk fra flere sider. Lene svarer lidt tøvende:

> Jae... hvis jeg ikke bliver påduttet alt for mange lyde som jeg ikke gider (…) Det er kun hvis det er for meget lyd og for meget flimmer samtdig. Men det synes jeg jo de har undgået her. (Interview 6, 12.15/20)

Det tyder på, at Lene (og Steen) egentlig finder de nye formidlingsformer spændende, men samtidig har en frygt for ikke at kunne kontrollere det selv. Lene nævner, at hun ikke vil ”påduttes” alt for mange lyde som hun ikke gider. Hun vil altså gerne selv kunne vælge til og fra, så hun ikke bliver tvunget ud i noget, hun ikke har lyst til at være en del af. I Slaget er der faktisk ikke mulighed for at vælge lyde eller andre virkemidler til og fra, da det hele afspilles automatisk uafhængigt af de besøgendes reaktion. Alligevel siger Lene, at hun finder det spændende og at de har undgået for meget lyd og ”flimmer” i Slaget, hvilket hun i interviewet også forklarer med, at Slaget er et begrænset område af udstillingen og forløber over en begrænset tid. Det tyder altså på, at hun godt kan klare lyd og ”flimmer”, så længe det er område- og tidsmæssigt afgrænset og ikke er en udstillingsform der gennemsyrer hele udstillingen. I min observation så jeg f.eks. også to ældre damer forlade rummet, umiddelbart efter de var kommet derind. (Observation 04.11.2015, Bilag 1)

Rosas mormor Elsebeth (71 år) udtrykker samme holdning som Lene og Steen, idet hun synes Slaget er spændende, men dog påpeger at det var nok efter at have oplevet det 2-3 gange med diverse børnebørn. (Interview 7, 3.14/23)

Når jeg spørger ind til lyden, nævner alle deltagerne at volumen er høj i slaget, men at det er en positiv effekt for oplevelsen. Rosa siger f.eks., at lyden var høj og gjorde hende bange, men ikke så bange at hun blev nødt til at gå ud. (Interview 7, 4.13/23) Lene og Steen siger, at lyden var voldsom inde ved Slaget, men at det måtte det gerne være i den situation, der jo havde været voldsom i virkelighedens Jernalder. (Interview 6, 12.15/21) Mange nævner dog, at de tror det vil være for meget for små børn, og nogle konkretiserer det ved at fremhæve de høje lyde og lyssætningen. Helle og Christian vil f.eks. ikke tage deres 2-årige søn med ind i Slaget, da Helle direkte siger, at han bliver bange for høje lyde og det mørke rum:

> ”Det var vi sidst, jeg tror ikke vi turde i dag, fordi vi har Emil med, og han bliver altså bange for høje lyde (…) Så han vil helst ikke med ind i de mørke rum” (Interview 3, 2.24/9)

Deres anden søn Asger (5 år) havde de haft med inde i Slaget sidste gang de besøgte MOMU, og Helle fortæller, at Asger ikke ville derind igen i dag. Helle mener, han finder det lidt for uhyggeligt. Da jeg spørger Asger om det var farligt, svarer han nej, men tilføjer så alligevel, at han altså kun var 4 år dengang for at forsvare sig selv. (Interview 3, 8.53/11) Lasse og Liv har bevidst ikke taget deres 2-årige søn med ud på MOMU i dag, fordi de havde hørt, der var mange lyde og sanseindtryk generelt. Lasse nævner direkte Slaget som noget af det, der ville blive for meget for deres søn. (Interview 2, 12.25/7)

I mine observationer kommer det også til udtryk, hvorledes at især små børn reagerer voldsomt på oplevelsen og de høje lyde. F.eks. er der en lille dreng der klynger sig til sin fars ben og siger ”jeg vil ud” og en pige på 5-6 år der står og bider negle og siger til sin far, at hun bliver bange. Flere besøgende med små børn forlader rummet, når slaget for alvor går i gang, efter der har været blackout. (Observation 01.11.2015, Bilag 1)

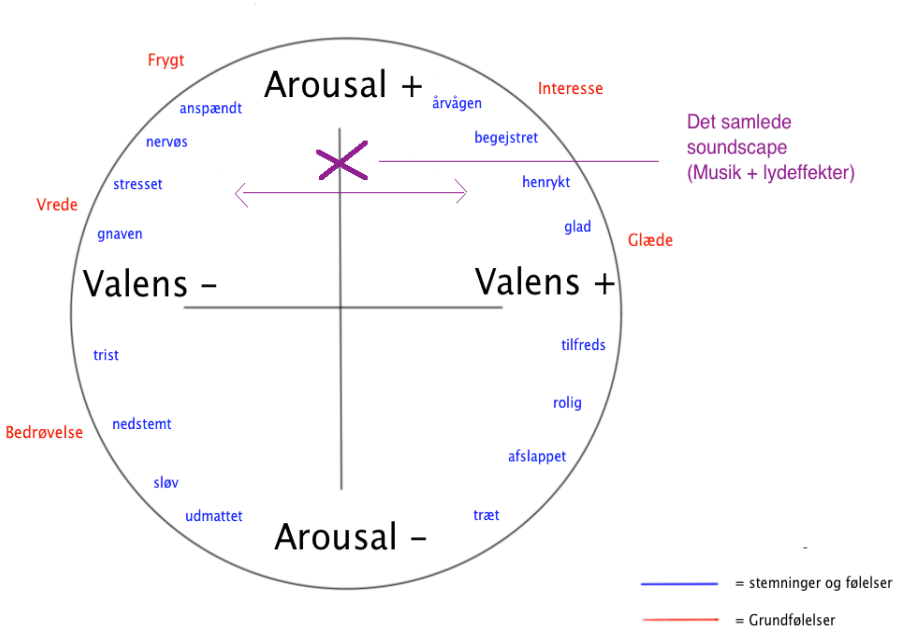

Fig. 5 Arousal-valens model

Deltagernes beskrivelser giver udtryk for, at arousal-niveauet er højt for alle, idet alle enten selv nævner lyd eller kan huske at der var lyd til stede, når jeg spørger ind til det. Derimod afhænger vurderingen af valens af deltagerens alder, hvor det typisk er små børn samt den ældre generation der vurderer lydens effekt og rummet generelt som negativt, hvorimod de ældre børn, unge og voksne beskriver effekten som positiv, selvom den skaber en uhyggelig stemning der gør dem bange og spændte.

Opsummering

I iscenesættelsen af Slaget anvendes lyd som lydeffekt i audiovisuel sammenhæng samt lyd som stemningssættende middel. Selvom det ikke er alle deltagerne der selv nævner lyd i deres beskrivelser af oplevelsen af Slaget, tilføjer lyd et afgørende betydningspotentiale for oplevelsen. Uden lyd ville modtageren ikke beskrive oplevelsen som værende levende, at man føler man står midt i selve slaget og at krigerne kommer tættere og tættere på. Lyd binder oplevelsen af de to skærme sammen ved at skabe sammenhæng imellem de genstande, som subjektet perciperer. Lyden og musikken understøtter den suspense og spænding, deltagerne giver udtryk for at de oplever. Alle aldre er positive overfor iscenesættelsen og oplevelsen - dog er det tydeligt, at de ældre hurtigt bliver mættede og gerne vil have mulighed for at vælge

til og fra. Alle beskriver lyden som høj, når jeg spørger ind til det, men beskriver det samtidig som en positiv effekt for oplevelsen.

Det fremstår tydeligt, at det er det oplevelsesmæssige aspekt der er i fokus i deltagernes beskrivelse af Slaget. Ingen af deltagerne nævner de genstande der er placeret under skærmene rundt i kanten, men beskriver i stedet deres oplevelse af at stå midt i det hele mellem de to skærme.

6.1.4 Mosefund

Foto af montrene med mosefund (Eget foto)

A) Beskrivelse af udstillingsdel og iscenesættelse

Udstillingsrummet med Mosefund befinder sig fysisk under rummet med Slaget og kan være en smule vanskeligt at finde, da den eneste vej til rummet er ind gennem Slaget og videre den vej. Denne udstillingsdel adskiller sig fra de øvrige udstillingsrum ved at bære præg af et mere traditionelt udstilligsdesign med museale genstande (våben, skjolde m.m.) udstillet i montrer med dertilhørende plancher med tekst, hvor man kan læse om genstandene. Dertil er der et par skærme hver med et sæt hovedtelefoner, så

man kan *se* og *lytte* til en forskers fortællinger om fundene. Der afspilles ikke lyd ud i rummet, hvilket i princippet burde gøre rummet til et ”stille” rum, men ofte kan man dog høre lyde fra de andre udstillingsdele, idet udstillingsdelen med Mosefund fysisk befinder sig lige under rummet med Slaget, hvor der er meget lyd, og også tæt på udstillingsdelen med titlen ”Ofringen”, hvor der ligeledes indgår lyd.

Udstillingens soundscape

Det interessante ved iscenesættelsen af Mosefund er fraværet af lyd. Eller netop at der høres lyd, selvom der ikke er et egentligt lyddesign til denne udstillingsdel og derfor burde være et fravær af lyd. Denne iscenesættelse (eller mangel på samme) er gennemgående og omfatter ud over fraværet af lyd også fraværet af fortællinger, altså det narrative element, samt fraværet af videoer hvori fortællingerne om genstandene formidles. Den eneste lydlige del af rummets design er i de høretelefoner, hvor besøgende kan lytte til forskellige forskeres fortællinger om mosefundene. Her bruges lyd altså udelukkende som en auditiv formidling.

B) Interviewdeltagerens oplevelser

Flere af deltagerne siger, at de fandt dette rum en smule kedeligt og derfor gik hurtigt igennem det. Det er tydeligt, at dem der viser begejstring for denne udstillingsdel også interesserer sig for våben generelt, altså for selve genstandene. Hvorimod dem som ikke umiddelbart har en interesse for våben på forhånd mangler det narrative element og en iscenesættelse af våbene for at kunne forholde sig til og potentielt opnå en interesse for dem.

Mikkel (14 år), Per (64 år) og Benthe (64 år) (interview 1) er positive overfor udstillingen og fortæller om, hvordan de gik og snakkede om de våben de kunne se i montrene. På den måde får de skabt deres egen fortælling omkring genstandene og mangler derfor ikke det narrative element, som andre af deltagende ellers giver udtryk for. Per og Benthe fremhæver fraværet af lyd i iscenesættelsen af dette rum som noget positivt, da tilføjelsen af lyd ifølge dem ville udgøre en forstyrrende faktor, fordi der er så mange genstande i rummet. Ifølge Benthe er fraværet af lyd netop det som giver plads til, at de selv kan gå og snakke om de genstande, de ser. (Interview 1, 20.50/4-5)

Liv (32 år) synes derimod, at udstillingsdelen med mosefund mindede hende om det gamle Moesgård:

> Liv: Jeg må indrømme at der blev jeg lidt utålmodig, fordi... og det mindede mig lidt

> meget om det gamle Moesgård (…) jeg må også indrømme, at du ved man er godt henne i udstillingen, og der er de der sindssygt mange sværd, så den udstilling tror jeg faktisk var den jeg så mindst. Måske også fordi jeg ikke selv personligt synes, det er så interessant hvordan et militær har været udrustet dengang.
> Signe: Så det har også noget at gøre med emnet?
> Liv: Ja det er også noget med emnet, hvorimod man lidt nemmere kan relatere til hvordan de lever og hvordan deres familieliv var.
> (Interview 2, 15.40/7-8)

Liv nævner altså selv, at hun ikke har en interesse for militær, våben osv., og samtidig at hun mangler iscenesættelsen for at kunne relatere til genstandene og den tid og historie de repræsenterer. Da jeg spørger Liv, om hun synes museet kunne have gjort mere ud af designet ved f.eks. at anvende lyd, lys og fortællinger som de gør i resten af udstillingsdelene, giver hun udtryk for, at hun synes designet virker lidt halvt i det rum. Liv uddyber det ved at at forklare, at det er som om, der ikke er gjort så meget ud af det, fordi det er et af de sidste rum og tilmed er lidt gemt væk nede i kælderen: ”det virker sådan lidt... hengemt i en kælder agtigt dernede... og nu er vi snart færdige, og vi gider ikke mere. Også fordi det kommer til sidst.” (Interview 2 15.40/8) Livs mand Lasse udtrykker derimod en interesse for våben og beskriver hvordan han gik rundt og nærstuderede nogle af våbene.

Phillippa (15 år) synes, at rummet med Mosefund var fascinerende, men hun begrunder det med, at våbene efter hendes mening i sig selv er spændende, og de var stillet op på en overskuelig måde. Phillippa nævner selv, at der var stille i rummet og ikke var noget lyd, men det synes hun var fint, så hun lige fik et pusterum til at tænke over det hele og få styr på det, hun havde oplevet indtil da i udstillingen. (Interview 5, 10.26/18)

Steen (69 år) synes, at genstandene (våben, skjolde mm.) i rummet med Mosefund var spændende og flotte, men hans kone Lene (66 år) tilføjer, at det er fordi han har en særlig interesse for gamle våben, skjolde osv. Lene derimod interesserer sig ikke så meget for våben og siger, at man skal være nørdet for at kunne se forskel på alle de våben, de har udstillet i rummet: ”der skal man jo være speciel nørdet for at kunne skelne, hvad den ene er i forhold til den anden og sådan noget”. (Interview 6, 14.10/21) Dertil pointerer Lene, at dette udstillingsrum består af en mere ”klassisk opsætning” med montre og genstande. Men selvom det skiller sig ud fra den mere oplevelses-orienterede formidling der præger resten af udstillingsrummene, så synes både Steen og Lene, at den mere klassiske udstillingsform passede godt til rummets begrænsede

størrelse og indhold med våben, skjolde osv. (Interview 6, 14.10/21)

Mormor Elsebeth (71 år) synes det er interessant med alle de fund de har fået gravet op, hvorimod barnebarnet Rosa (7 år) direkte siger, at hun ikke synes det er spændende. (Interview 7, 6.05/23)

Enkelte deltagere har slet ikke fundet frem til dette rum, da de ikke fortsatte igennem rummet med Slaget, men gik tilbage samme vej som de kom. Her kan det være et problem, at den eneste vej ned til Mosefundene er ind gennem Slaget, f.eks. for de besøgende der ikke har lyst til at gå ind i Slaget, hvis de f.eks. har små børn med eller af en anden grund ikke har lyst til at ”deltage” i Slaget. I min observation af rummet og de besøgende der befandt sig i rummet lagde jeg mærke til, at der generelt ikke befandt sig så mange besøgende i denne udstillingsdel som i de øvrige. De få besøgende der var til stede var hovedsageligt voksne og ældre uden børn, hvorimod de som var i følgeskab med børn gik hurtigt videre. (Observation d. 31. oktober og 1. november, Bilag 1)

De gange jeg selv har gået rundt nede i udstillingsrummet med Mosefund, har jeg bemærket, at selvom der ikke anvendes lyd i iscenesættelsen af genstandene, kan man faktisk høre en del lyd fra Slaget oven på og fra den udstillingsdel der hedder Ofringen, som ligger mellem Slaget og Mosefund. Ingen af deltagerne har dog kommenteret, at de kunne høre lyd dernede, hvilket kunne tyde på, at det ikke er noget der har forstyrret deres oplevelse af genstandene. Lyden træder dermed i baggrunden og ligger sig som en keynote sound i udstillingens ellers begrænsede soundscape.

Opsummering

Dette udstillingsrum er det eneste ud af de fire rum, der udgør genstandsfelt for de empiriske undersøgelser, hvor lyd udelukkende anvendes som auditiv formidling (non-fiktion). Det mere traditionelle udstillingsdesign kræver, at de besøgende på forhånd besidder en interesse for emnet, for hvis dette ikke er tilfældet, så mangler de iscenesættelsen med lyd, lys og det narrative element for at kunne opretholde deres opmærksomhed mod udstillingen og forholde sig til dens indhold.

6.2 Diskussion af resultater og analyse

Intro

Diskussionen opsummerer analysens resultater og sammensætter det med teorien fra afsnit 2,3 og 4. Her fokuseres igen på MOMU´s inddragelse af lyd og deltagernes måde at omgås lyden på i udstillingerne.

Analysens kategorisering af lyd har tydeliggjort, at lyd anvendes på fire forskellige måder i MOMU´s udstillingsdesigns: 1) lyd som narrativt element, 2) lyd som auditiv (ikke-fiktiv) formidling, 3) lydeffekt i audiovisuel sammenhæng og 4) lyd som stemningssættende middel.

De færreste deltagere nævner lyd i deres beskrivelser, inden jeg spørger direkte ind til det, hvilket tyder på, at de ikke er bevidste om lydens tilstedeværelse undervejs i deres besøg i udstillingerne. Lyddesignet er altså ikke noget der forstyrrer dem og deres oplevelse af udstillingerne. Når jeg i interviewet spørger ind til det, kan de fleste godt huske at der var lyd, men de har svært ved at konkretisere brugen af lyden og beskrivelsen af de enkelte lyde. Det tyder altså på, at de oplever lydene som et samlet hele og ikke som særskilte lydlige fænomener. Dette afspejler lydens evne til at kæde enkeltdele sammen til en helhed, der også kendetegner lydens funktion i audiovisuelle medier jf. afsnit 4.2.

I deres beskrivelser nævner deltagerne ikke lyden fra de omkringliggende udstillingsdele, der ellers flere steder bevæger sig ind i de tilstødende udstillingslokaler. Når de ikke nævner lyden, kan det ikke være noget der har forstyrret dem, i hvert fald ikke nok til at de husker det som irriterende eller forstyrrende for oplevelsen af udstillingen. En forklaring kan være, at den ”udefrakommende” lyd bliver en del af lyddesignet til den udstillingsdel, de befinder sig i og dermed glider ind i det samlede soundscape. Gennem interviewene blev det klart, at deltagerne ikke er bevidste om alle de forskellige auditive elementer som er tilstede i udstillingerne. Deltagerne retter ubevidst deres opmærksomhed mod nogle lyde og sorterer andre lyde fra på samme måde som mennesket gør ude i verden og samfundet omkring os. Nutidens menneske er vant til at navigere rundt i et samfund præget af mange lyde og sanseindtryk generelt, og en stor del af denne navigering rundt i samfundet foregår netop via perceptionen af de lyde der præger omgivelsernes soundscape, jf. afsnit 4.1. For at opretholde opmærksomheden mod de lyde der er vigtige for navigationen og menneskets færden generelt er det nødvendigt, at de øvrige lyde bliver sorteret fra, jf. den tidligere omtalte

cocktailparty-effekt. Den besøgende tager denne evne eller vane fra sin færden i samfundet og verden generelt med sig ind i museumsudstillingen og navigerer også her efter lydene og filtrerer unødvendige lyde og øvrige sanseindtryk fra for at fokusere på det væsentligste.

I Slaget medfører lydens høje volume og store mængde, at den aktiverer den besøgendes opmærksomhed og dermed indtager en central placering i det samlede oplevelsesfelt. Modsat Gravhøjen, Mosen og Mosefund hvor lyden placerer sig i baggrunden eller kanten af det samlede oplevelsesfelt og fungerer som stemnings-sættende element til de museale genstande og fortællinger omkring. Lyd har en afgørende betydning for de besøgendes oplevelse af Slaget. Den bidrager til deres oplevelse af at befinde sig midt i det hele, samt at det hele kommer tættere og tættere på. Lyddesignet i Slaget tilføjer et højt arousal niveau, der vækker og opretholder de besøgendes opmærksomhed og samtidig skaber en spænding der intensiveres i takt med, at lydens intensivering og at krigerne kommer tættere og tættere på. Flere nævner, at det er for voldsomt for små børn og fremhæver lyd og lys som de primære årsager.

Deltagernes beskrivelser bekræfter, at mennesker oplever fænomener og begiven-heder forskelligt. Et tydeligt eksempel er deltagernes beskrivelser af deres oplevelse af udstillingsdelen med Gravhøjen, hvor deltagerne oplever fortællerstemmen over Gravhøjen meget forskelligt, endda deltagere der gik rundt sammen i udstillingen (Liv og Lasse) beskriver vidt forskellige oplevelser af de samme objekter. Nogle hører slet ikke stemmen og kommer ikke op på Gravhøjen. Andre hører stemmen, men forbinder den ikke med Gravhøjen og kommer heller ikke derop. Andre er oppe på Gravhøjen og hører stemmen, men forbinder den ikke med animationsfilmen på skærmen. Og endelig er der dem der hører stemmen, lytter til fortællingen og ser filmen, mens de står eller sidder på toppen af Gravhøjen. Her er det altså ikke hos alle deltagerne, at lydens potentiale som opmærksomhedsvækkende og retningsangivende realiseres i mødet med subjektet.

Flere deltagere giver udtryk for, at der hele tiden sker mange ting omkring dem i udstillingerne, hvilket afspejler den store sansemæssige stimulering fra de mange medialiteter der er i brug i iscenesættelserne. De fleste omtaler det positivt, men især den ældre generation pointerer, at det også kan blive for meget. Interviewene

understreger, at der er stor forskel på den måde hvorpå børn, unge, voksne og ældre oplever en museumsudstilling, selvom udstillingen overordnet set er den samme. F.eks. giver mange af de interviewede børn udtryk for, at de finder udstillingsdelen med Mosefund kedelig, hvorimod de voksne og især den ældre generation udtrykker, at det er en god afveksling til de øvrige udstillingsrum hvor der er mange sanseindtryk. Udfordringen er her at finde en balance i arousal-niveauet, hvor alle fornemmer at kunne være med på hver deres måde.

De fleste over 60 år nævner selv, at de springer nogle af skærmene og de interaktive elementer over og fokuserer mere på genstandene og den mere direkte formidling omkring dem. Flere fra den ældre generationer påpeger dog, at de tror det er nødvendigt med denne mere oplevelsesorienterede og digitale formidling for at fange børn og unge. Børnene og de unge fremhæver også selv de oplevelsesmæssige aspekter frem for selve de museale genstande. Flere over 60 år giver udtryk for, at de gerne vil have mulighed for at kunne vælge til og fra i forhold til de mange sanseindtryk og interaktive installationer. De bliver hurtigt mættede af de mange indtryk, men så længe de har mulighed for at holde pauser undervejs, synes de også, at det er spændende.

Repræsentanter fra alle aldersgrupper nævner, at det er dejligt at kunne *høre* om genstandene i stedet for selv altid at skulle læse om det. Så anvendelsen af lyd som formidlingselement i form af auditiv formidling er altså populært både hos børn, unge, voksne og ældre.

Ved Gravhøjen, Mosen og Slaget flyttes fokus fra de museale genstande til iscenesættelserne omkring genstandene, hvilket stemmer overens med postmuseets stræben efter at sætte oplevelsen i fokus frem for de egentlige museale genstande. Genstandene udgør blot én ud af flere dele i udstillingdesignet i de tre nævnte udstillingsdele, og flere af deltagerne nævner slet ikke genstandene i deres beskrivelser. I udstillingsdelen Mosefund er genstandene derimod sat i fokus, både gennem deres placering i montre og lyssætningens rettethed mod genstandene. Her bliver det tydeligt, at det fordrer en særlig forhåndsinteresse for emnet fra den besøgendes side for at aktivere og opretholde vedkommendes opmærksomhed omkring en udstilling, der ikke er udsat for en gennemgribende iscenesættelse. Derimod kan man gennem iscenesættelse af de museale genstande ved brug af

medialiteter som lyd, lys og et narrativt element skabe en ny interesse for udstillingsdelen, selvom de besøgende ikke på forhånd besidder en interesse for emnet. Iscenesættelserne og derigennem anvendelsen af lyd, lys og narrativitet kan altså bidrage til at gøre emnet interessant for en bredere målgruppe, hvilket tilgodeser ønsket fra Ny Museologi og postmuseet.

De empiriske undersøgelser på MOMU og analysen deraf bekræfter lighedspunkterne mellem måden hvorpå lyd anvendes som medialitet i audiovisuelle medier, i iscenesættelsen af museale genstande i museumsudstillinger samt lighedspunkter mellem den måde modtageren perciperer lyden på. I audiovisuelle medier såvel som museumsudstillinger ligger størstedelen af lyden sig bagerst i modtagerens oplevelsesfelt og fungerer som stemningsskabende element i den samlede oplevelse. De fleste lyde trækker sig i baggrunden og besidder dermed et lavt arousal niveau der ikke tiltrækker sig modtagerens opmærksomhed. Disse lyde karakteriseres som passive lyde (jf. Bak) og er ikke lyde, som modtageren er bevidst omkring, hvilket i interviewene kom til udtryk ved, at deltagerne ikke nævnte disse lyde og ikke var i stand til at beskrive dem, når jeg spurgte ind til dem. Nogle lyde besidder ifølge Don Ihde en stærkere og mere direkte henvendelseskarakter end de passive, og de vil aktivere modtagerens opmærksomhed i højere grad og besidder dermed et højere arousal niveau og kaldes (jf. Bak) for aktive lyde. I forbindelse med MOMU er det de lyde deltagerne selv nævner i deres beskrivelser, især i forbindelse med Slaget, hvor der er meget lyd og volumen er høj. Aktive lyde har en direkte indflydelse på modtagerens oplevelse og placerer sig forrest i oplevelsesfeltet, men selvom de passive lyde ikke fylder meget i modtagerens bevidsthed, er de ifølge Bak afgørende for modtagerens oplevelse, idet de skaber en særlig stemning. Lyd bidrager med mere til oplevelsen, end vi umiddelbart tror. Især fordi de passive lyde er vanskelige at arbejde med og undersøge, netop fordi modtageren ikke er bevidste om dem i oplevelsen og derfor har vanskeligt ved at italesætte lydens betydning for oplevelsen. Udover at gøre oplevelsen mere levende og sammenhængende, bidrager lyd også med noget ekstra til oplevelsen, og det er dette ekstra, som er vanskeligt at begribe og forholde sig til.

6.3 Evaluering af empiriske undersøgelser og metode

Måden jeg har bygget interviewene op på har givet en masse udenomssnak omkring udstillingen og museet generelt, fordi jeg ikke ville afsløre, at lyd er mit fokuspunkt i undersøgelsen. Derfor har det centrale i efterbehandlingen af interviewene været at udpege de udtalelser fra deltagerne der kan siges at have relevans for mit undersøgelsesfelt. Dermed er det langt fra hele interviewet der anvendes i analysen, men de pointer der står som de vigtigste for undersøgelsesfeltet er blevet fremhævet.

Oprindeligt havde jeg planlagt at interviewe deltagerne enkeltvis, men i praksis var det vanskeligt at udføre, da alle de besøgende jeg snakkede med var afsted sammen med en eller flere andre og derfor fandt det vanskeligt at deltage i et interview på tomandshånd. Museet havde tilbudt at give kaffe og kage fra caféen til mine interviewdeltagere, hvilket også vanskeliggjorde ideen om at interviewe en person af gangen, da museet jo så kun ville give kaffe og kage til den ene person der blev interviewet og ikke til hele gruppen. Derfor besluttede jeg at interviewe hele gruppen af personer der var afsted sammen. Jeg forsøgte at spotte personer der var to afsted sammen, så antallet af deltagere pr. interview stadig kunne begrænses vidt muligt. Det lykkedes også i forhold til voksne og ældre, men i forhold til børn og unge var de ofte del af grupper på 4 eller større. Så i praksis endte jeg med at afvikle 8 interviews med et deltagerantal på 1-4 pr. interview. I alt har jeg interviewet 20 besøgende i alderen 2-71 år. Jeg har interviewet unge teenagere, voksne uden børn, voksne (forældre) med børn og ældre uden (børne)børn og ældre (bedsteforældre) med børnebørn. Ud fra de dage jeg har opholdt mig på MOMU kan jeg konstatere, at de primære aldersgrupper blandt besøgende er ældre (60+) og børn. Derefter kommer forældre i 30´erne der har deres børn med. Det er de tre største grupper af besøgende, og dermed har det også været nemmest at finde interviewdeltagere indenfor disse aldersgrupper, hvorfor de står som de stærkeste repræsentanter i specialets undersøgelser. Derimod var det vanskeligt at finde deltagere i 20´erne, 40´erne og 50´erne. Dem jeg spurgte i 40´erne og 50´erne sagde ofte, at de ikke havde tid eller hellere ville bruge tiden i udstillingerne frem for på at blive interviewet.

7. Perspektivering: *Hvorfor* inddrager post-museer lyd?

Intro

Her fremhæves og diskuteres relevante pointer fra de empiriske undersøgelser i forbindelse med spørgsmålet om, *hvorfor* post-museers anvender lyd og fokuserer på et oplevelsesmæssigt perspektiv? I forlængelse heraf bredes perspektivet ud og indsætter MOMU´s og de øvrige post-museers brug af lyd i en større samfundsmæssig kontekst der bl.a. vedrører den generelle samfundsmæssige udvikling og de tendenser der præger det i forhold til det boom af sanseindtryk og -stimuleringer der rammer os gennem teknologiske medier. Hertil inddrages et sociologisk perspektiv med Anthony Giddens teori om det senmoderne samfund.

MOMU er i specialet blevet inddraget som et eksempel på et post-museum, der inddrager en mere oplevelsesorienteret formidling, hvor iscenesættelsen af de museale genstande sættes i fokus og den egentlige genstand mister sin placering i centrum af museumsoplevelsen. I iscenesættelsen inddrages medialiteter som lyd og lys, og det hele bygges op omkring en fortælling knyttet til genstandene.

Det korte svar til *hvorfor* museer anvender lyd er, at det er for at skabe og styrke en oplevelsesorienteret udstillings- og formidlingsform. Årsagen til at de inddrager dette oplevelsesmæssige aspekt er for at imødekomme nye typer af museumsbesøgende, især blandt det yngre publikum. Her forsøger museerne at møde den yngre målgruppe med et udstillingsdesign der matcher de unges brug af iPads, sociale medier og diverse andre digitale platforme, som den teknologiske udvikling og digitaliseringen har ført med sig. Her er det dog vigtigt, at det bliver tilpasset sådan at alle kan være med, og at især den ældre generation ikke bliver skræmt væk. Elsebeth på 71 år fortæller i interviewet, at hun har flere venner på sin egen alder som bevidst tager afstand fra museernes nye formidlings- og udstillingsformer:

> (...) jeg har mange venner, altså som også går på museer og er i min alder, som nok er tilbøjelige til at synes der går lidt tivoli i det. Altså med alle de lysvirkninger, alle de film, alle de krige, alle de lyde. Som om man lefler for børn og et ungt publikum.
> (Interview 7, 15.18/25)

Specialets kvalitative interviews indikerer, at for mange sanseindtryk og især for meget lyd på samme tid kan ”skræmme” de ældre. I analysen blev der draget en parallel mellem de besøgendes måde at omgås lyd (og øvrige sanseindtryk) på i udstillingerne med den måde, de omgås lyd på i samfundet omkring dem. Den ældre generation er generelt ikke vant til at omgås så mange sanseindtryk og lyde i deres dagligdag i

samme grad som den yngre generation er det, hvilket kan være en årsag til, at de har sværere ved at forholde sig til de mange (sanse)indtryk, som post-museet producerer. Flere fra den ældre generation gav i interviewene udtryk for, at de gerne ville kunne vælge til og fra i forhold til lyd, digitale skærme, interaktion osv. Det er derfor nødvendigt, at post-museerne tilgodeser den ældre generations vaner og ikke lader sig forblinde helt i deres iver efter at lefle for et yngre publikum. Der skal med andre ord være plads til alle.

Især i forhold til lyd er det vanskeligt at af- og begrænse sanseindtrykkene og give de besøgende mulighed for at vælge til og fra. En mulighed er at sætte hovedtelefoner op ved nogle af installationerne eller iscenesættelserne, men det giver ikke den samme oplevelse som hvis lyden spilles ud i rummet og vil også kræve en ekstra indsats for de besøgende at tage hovedtelefonerne på. En anden mulighed for at kontrollere og styre hvilken lyd der rammer de besøgende er udviklingen af de nye Zone-højtalere, der kan dirigere hvor lyden sendes hen. Højtalerne kan altså justere, hvor og hvem lyden rammer, så de der står imellem ikke opfanger lyden. Denne teknologi vil post-museerne kunne drage nytte af, idet et stort problem ved at bruge lyd i udstillingsdesignet kan være, at lyd som fænomen er ukontrollerbart og bevæger sig i alle mulige retninger.

Flere deltagere nævner, at de tror museerne er nødt til at inddrage nye udstillings- og formidlingsformer for at tiltrække et yngre publikum. F.eks. Elsebeth (71 år):

> (...) jeg kan godt se at det er brat at gå fra skærmen derhjemme med fuld fart på og så komme hen på et helt stillestående museum, hvor du skal stå og læse plancher, det holder ikke. (Interview 7, 15.18/25)

Og Christian (37 år):

> (…) men det skal næsten også til med den.. altså med de ipads de orienterer sig efter. At det bliver levendegjort på den måde, for at de overhovedet gider gå rundt og kigge. (Interview 3, 13.45/11)

Som Elsebeth, Christian og flere af de andre deltagere er inde på, er museernes udvikling netop et nødvendigt led i den større samfundsmæssige udvikling, hvilket der også blev redegjort for i afsnit 2. Museernes nye formidlings- og udstillingsformer ligger op til en anderledes og mere aktiv museumsadfærd end tidligere og vil medføre nye tilgange til det at gå på museum. Der opstår nye former for museumsoplevelser, hvor netop oplevelsen er i fokus, ligesom i resten af (oplevelses)samfundet.

For mere uddybende at kunne forklare, *hvorfor* museer anvender lyd og et oplevelses-orienteret udstillings- og formidlingsdesign er det nødvendigt at brede perspektivet ud og se på en bredere samfundsmæssige udvikling. Det samfund vi lever i idag er præget af en konstant strøm af ny viden, nye indtryk og nye oplevelser. Individet er i fokus og alt foregår på individets præmisser. Den engelske sociolog Anthony Giddens analyserer relationerne mellem det senmoderne samfunds institutioner og det moderne individ. Giddens forstår samfundet som et bestemt system af sociale relationer. Der eksisterer en gensidig afhængighed mellem samfundets strukturer og individets handlinger, idet samfundets struktur ifølge Giddens bør ses som både midlet til og resultatet af individets handlinger. (Giddens 1994/2000:19)

Den teknologiske udvikling og de nye digitale mediers udbredelse medfører en adskillelse af tid og rum. (Giddens 1994/2000:40) Det er nu muligt at kommunikere og dyrke sociale relationer på tværs af tid og rum, dvs. uden fysisk tilstedeværelse og fysisk kontakt mellem individerne. Det præmoderne samfunds traditionelle bindinger afløses af modernitetens refleksive karakter. Der var en række normative vaner og traditioner der prægede det præmoderne samfund og skabte en sikkerhed og tryghed hos individet. (Giddens 2000:11) I det moderne samfund sættes der tvivl om disse normative vaner og traditioner, bl.a. gennem de moderne organisationer og sociale systemer der introducerer nye videnspåstande og tilbyder en uoverskuelig mængde muligheder for individet, der selv er ansvarlig for at bedømme, reflektere og vælge til og fra i dette store mulighedshav. De besøgende inddrages på museerne og generelt i samfundet. Der debatteres gennem blogs, sociale medier som Facebook og Twitter og selv mellem børn og forældre. De mange muligheder og tilbud individet møder i det moderne samfund skaber en forvirring og tvivl hos individet. En tvivl der medfører, at individet må forholde sig refleksivt både til sig selv og sine omgivelser. (Giddens 2003:14) Modernitetens refleksivitet medfører en konstant revurdering af den nye viden og information individet bombarderes med i samfundet. Der sættes med andre ord spørgsmål til alt – alt er til debat.

I det præmoderne samfund udgjorde slægten og traditionerne rammerne for individets identitet. Men i forlængelse af modernitetens underminering af disse traditioner står individet nu selv til ansvar for at tilrettelægge sit eget livsforløb ved at sortere og vælge til og fra i de mange muligheder, som det moderne samfund giver. Der er ikke længere noget der er givet på forhånd, hvorfor individet nødvendigvis må tage stilling til samtlige

aspekter af sit livsforløb og derigennem forme sin egen individuelle livsfortælling. Giddens opstiller en række eksistentielle spørgsmål der skal besvares gennem individets hverdagslige adfærd. Det er spørgsmål som omhandler, hvad man som individ skal eller bør gøre, hvordan man skal eller bør handle og hvem man skal eller bør være? (Giddens 2003:89)

Et gennemgående karaktertræk ved det moderne individ er netop refleksiviteten. Individet er afhængig af at kunne inkorporere, udnytte og revidere ny viden på en refleksiv måde for overhovedet at kunne håndtere den konstante strøm af viden, oplysninger og indtryk i det moderne samfund. Som konsekvens af at livet i moderniteten ikke støtter sig op af et fast fundament i form af traditioner eller religiøs karakter, eksisterer der ikke nogen rettesnor for de valg individet foretager. Individets valg af livsstil bliver derfor afgørende for konstruktionen af individets identitet og udtrykker individets ønske om, hvordan andre ser ham eller hende. (Giddens 2003:101-103) En stor del af individets identitetsdannelse og refleksion foregår gennem oplevelser i samfundet. Det senmoderne samfund gennemsyres af en samfundsmæssig rettethed mod oplevelser og betegnes af nogle som et decideret oplevelsessamfund (Skot-Hansen 2008:83)

Individets identitetsdannelse sker altså i en refleksiv proces der vedrører til- og fravalg af dannelse, oplevelse, kulturudbud m.m., som f.eks. kan foregå gennem museumsinstitutionen.

Det moderne samfund forventer mere af individet, herunder bl.a. en aktiv deltagelse og stillingtagen eller refleksivitet. Samtidig forventer individet også mere af samfundet og dets institutioner, idet der skal være plads til denne refleksivitet samt mulighed for at træffe valg der bidrager til individets identitetsdannelse og livshistorie. Institutioner som f.eks. museet bliver et samlingspunkt og holdepunkt i det senmodernes fragmenterede samfund, der udfolder sig på tværs af tid og rum. Museet bør udforme sig som en adgangsport til ny viden og refleksivitet samt et mødested hvor individer kan dyrke deres sociale relationer. Museerne udfordres, idet de bliver nødt til at imødegå individets behov for at dyrke en refleksiv identitetsdannelse, hvilket bl.a. kan ske gennem den senmoderne oplevelse. Oplevelsen er subjektiv og situativ og det kræver derfor meget af museerne at skabe differentierede oplevelser der imødekommer alle aldersgrupper. Der skal være plads til de besøgendes refleksive tilgang til museumsudstillingen og plads til deres individuelle fortolkninger af udstillingen. Derfor er det nødvendigt, at museet efterlader det som receptionsteorien betegner som

”tomme pladser”, dvs. at de ikke fortæller de besøgende alt, men efterlader nogle huller eller tomme pladser i iscenesættelsen og formidlingen som giver den besøgende mulighed for at reflektere på baggrund af sin egen erfaring og viden.

Børn og unge er vokset op med denne refleksive praksis, hvorimod den ældre generation er vant til at blive hjulpet på vej og acceptere den viden de modtager fra andre, f.eks. gennem museumsformidling. Dette kan måske forklare, hvorfor især den ældre generation finder de nye udstillings- og formidlingsformer i post-museet overvældende gennem de mange sanseindtryk.

Perspektiveringen til Giddens senmoderne samfund var det lange bud på, *hvorfor* museer inddrager lyd i deres udstillingsdesign. I forhold til at skabe oplevelser og plads til refleksion kan netop lyd vise sig særligt nyttigt. Som både det teoretiske afsnit og de empiriske undersøgelser har vist, besidder lyd en række særegne egenskaber i forhold til at skabe en god oplevelse. Lyd rammer kroppen direkte fysisk og aktiverer en opmærksomhed eller stemning hos subjektet og påvirker dermed vedkommende stærkere og mere intenst end de visuelle medialiteter, som f.eks. lys og billede er i stand til. Lyd kan aktivere andre sanser end høresansen gennem cross-domain mapping, hvilket bidrager til multimodale oplevelser. Dertil kommer lyds omgivende og retningsangivende effekt der inviterer til flerdimensionelle oplevelser med subjektet i midten. I de empiriske undersøgelser blev det tydeligt, hvordan de forskellige deltagere beskrev forskellige oplevelser af præcis de samme objekter i udstillingerne, hvilket stemmer overens med, at mennesket perciperer lyd forskelligt. I forlængelse deraf kan lyd altså med fordel inddrages til at skabe differentierede oplevelser der imødekommer en bred målgruppe af besøgende, aldersmæssigt såvel som interessemæssigt. De empiriske undersøgelser viser, at den lyd der er tilstede i udstillingerne på MOMU generelt ligger sig i baggrunden af deltagernes oplevelsesfelt, hvilket efterlader plads til de besøgende refleksion samt egen fortolkning på baggrund af deres individuelle viden og erfaring.

8. Konklusion

Specialets intention var at skabe forøget opmærksomhed omkring, *hvordan* museer anvender lyd som medialitet i iscenesættelsen af de museale genstande samt at undersøge, *hvordan* de besøgende omgås og perciperer disse lyde. Det overordnede formål var derigennem at nærme sig en forståelse af, hvilken betydning tilstedeværelsen af lyd har for de besøgendes museumsoplevelser og dermed være i stand til at komme med et bud på, *hvorfor* museer anvender lyd i deres udstillingsdesign.

Specialet havde sit videnskabsteoretiske afsæt i Don Ihde´s auditive fænomenologi - *phenomenology of sound*, hvis tankegang agerede baggrund og støtte for specialets ønske om at undersøge de besøgende på MOMU´s umiddelbare og rene oplevelse og særligt lydens placering i og betydning for denne oplevelse. Ihde´s udlægning af en auditiv fænomenologi anvendes ikke direkte i analysen eller diskussen, men hele Ihde ´s auditive tilgang fungerer som inspiration og baggrund for tilrettelæggelse, afvikling og efterbehandling af de empiriske undersøgelser på MOMU.

I løbet af det teoretiske afsnit om lyd opstilles en tese om, at det er muligt at drage parallel mellem menneskers måde at omgås lyd på ude i samfundet og inde i museumsudstillingen, hvorfor der inddrages teori fra sound studies feltet, der senere har vist sig nyttig i analysen af de empiriske undersøgelser på MOMU. Gennem interviewdeltagernes beskrivelser og analysen deraf har der tegnet sig et mønster af, at størstedelen af de lydlige elementer i udstillingsdesignet har karakter af det, som Schafer kalder *keynote sound*, hvilket er baggrundslyde bagerst i modtagerens oplevelsesfelt. Det er altså ikke lyde der tiltrækker sig modtagerens bevidsthed eller opmærksomhed, men er alligevel afgørende for modtagerens oplevelse af en særlig stemning eller følelse, hvilket vi kender fra brugen af lyd i audiovisuelle medier. Modsat keynote sound lydene er der nogle enkelte lyde i udstillingerne på MOMU, der besidder en særlig karakter og dermed påkalder sig subjektets opmærksom, hvilket f.eks. er fortæller-stemmen over Gravhøjen samt råb og trommer i Slaget. Disse fremtrædende lyde, som Schafer benævner sound signal, er de eneste lyde som deltagerne var i stand til at beskrive specifikt, når jeg spurgte ind til lydene i udstillingerne. I forhold til baggrundslydene (keynote sounds), var de kun i stand til at konstatere, at der var lyd. De kunne ikke beskrive mere uddybende, hvilke lyde der var, og nogle kunne ikke engang huske at der var lyd. Dette afspejler på flere måder den rolle og funktion, lyd har både i samfundet omkring os og i audiovisuelle medier, og derfor har det vist sig at

være aktuelt med inddragelsen af teori fra sound studies-feltet og feltet omkring audiovisuelle medier.

De introducerende afsnit først i specialet omkring museernes stadigt gennemgående forandringer placerer, sammen med perspektiveringen (jf. afsnit 7.), museernes brug af lyd i en større samfundsmæssig udvikling, hvormed det bliver muligt at nærme sig et bud på, *hvorfor* museer inddrager lyd i deres oplevelsesorienterede udstillingsdesign. Perspektiveringen inddrager Anthony Giddens teori om et senmoderne samfund præget af ny viden, nye indtryk og nye oplevelser. De tidligere fastlagte traditioner og normer er i opløsning, og individet skaber selv sin identitet og sit livsforløb gennem en refleksiv process der bl.a. foregår gennem til- og fravalg af (ud)dannelse, oplevelser og kulturtilbud, hvoraf alle tre dele kan foregå i museumsinstitutionen. En mulig forklaring på hvorfor museer anvender lyd i deres udstilligsdesign kan dermed være, at de ønsker at skabe udstillinger som imødekommer individet og samfundets søgen efter differentierede oplevelser med plads til refleksion og individets egen fortolkning. Det bør understreges, at denne vinkel blot er en ud af mange årsager til museernes inddragelse af lyd, men det er uden tvivl en del af en større samfundsmæssig udvikling der tilgodeser mennesker individualitet, behov for refleksion og søgen efter oplevelser.

De empiriske undersøgelser bygger på 8 interviews af i alt 20 besøgende i MOMU´s faste oldtidsudstillinger, og kan med sit relativt begrænsede omfang ikke føre til nogle endegyldige konklusioner. Dog har de muliggjort en større indsigt i, hvordan de besøgende omgås lyd i udstillingerne samt understreget, at lyd besidder en afgørende betydning for den besøgendes museumsoplevelse. I det videre arbejde kunne det være interessant at udvide de empiriske undersøgeler til at omfatte flere besøgende og evt. også flere museer, for dermed at foretage en komparativ analyse af forskellige museer.

9. Litteraturliste

Bøger og tidsskrifter

Addyman, Peter; Gaynor, Anthony (1984): ”The Jorvik Viking Centre – An Experiment in Archaeological Site Interpretation”, i *The International Journal of Museums Management and Curatorship,* vol. 3 issue 1, s. 7-18 Butterworth & Co.

Bak, Morten (2003): ”Filmlyd – en anden virkelighed”, i *Akustisk Design Autograf – tidsskrift for ny kunstmusik,* vol. 4, 12.12.2003, s. 13-20

Bjørner, Thomas (red.) (2010): *Den oplevede virkelighed – 11 eksempler på kvalitativ metode i praksis,* Aalborg: Aalborg Universitetsforlag

Bonde, Lars Ole (2009): ”Musik og følelser”, i Lars Ole Bonde: *Musik og Menneske – introduktion til musikpsykologi,* København: Samfundslitteratur, s. 313-335

Christensen, Carina (2009): ”Forord”, i Anne Sophie Warberg Løssing (red.) *Digital Museumsformidling – i brugerperspektiv,* København: Kulturarvsstyrelsen, s. 3

Christensen, Erik (1996): ”Musik skaber rum af klingende tid i det lyttende sind”, i Humaniora
nr. 3

Clarke, Eric F. (2007): ”The Impact of Recording on Listening”, i *Twentieth-century music*, vol. 4.1, Cambridge University Press, s. 47-70

Drotner, Kirsten;Larsen, Berit Anne;Løssing, Anne Sophie Warberg; Papsø Weber, Christina (red.) (2011): ”Introduktion. Interaktive museer: hvordan og hvorfor?”, i Kirsten Drotner, Berit Anne Larsen et al. (red.): *Det interaktive museum,* Frederiksberg: Samfundslitteratur

Falk, John (2011): ”Den museumsbesøgendes oplevelse: hvem kommer, hvorfor, og med hvilke følger?”, i Kirsten Drotner, Berit Anne Larsen et al. (red.): *Det interaktive museum*, Frederiksberg: Samfundslitteratur

Giddens, Anthony (2000/1994): *Modernitetens konsekvenser,* København: Hans Reitzels Forlag

Giddens, Anthony (2003/1996): *Modernitetens selvidentitet,* København: Hans Reitzels Forlag

Ihde, Don (2007/1976): *Listening and Voice – Phenomenologies of Sound,* New York: State University of New York

Ingemann, Bruno & Ane Hejlskov Larsen (2005): ”Introduktion”, i Bruno Ingemann og Ane Hejlskov Larsen (red.): Ny dansk museologi, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag

Ingemann, Bruno (2006): ”Den besøgende - Social identitet, læring og oplevelse - en metodisk diskussion”, i Elisabeth Bodin og Johanna Lassenius (red.): Udstillinger - mellem fokus og flimmer, København: Forlaget Multivers

Have, Iben (2008): *Lyt til tv*, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag

Hooper-Greenhill, Eilean (2007): ”Interpretive Communities, Strategies and Repertoires”, i Sheila Watson (red.): *Museum and their Communities,* London & New York: Routledge

Kvale, Steinar; Brinkmann, Svend (2015/1997): *Interview – Det kvalitative forsknings-interview som håndværk,* København: Hans Reitzels Forlag

Larsen, Ane Hejlskov; Gade, Rune; Hansen, André Wang (2015): ”Redaktionel optakt”, i Ane Hejlskov Larsen, Rune Gade og André Wang (red.) *Cybermuseologi – kunst, museer og formidling i et digitalt perspektiv*, Aarhus Universitetsforlag: Aarhus, s. 9-18

Larsen, Charlotte Rørdam; Lønstrup, Ansa (2014): ”Sansernes polyfoni. Om audiovisuel mediering af det multisensoriske og hyperæstetiske i reklamer og strategisk kommunikation”, i Ansa Lønstrup, Anders Bonde, Nina Gram og Charlotte Rørdam Larsen (red.): *Blik for lyd – om lyd i konteks,* Aarhus: Klim, s. 163-194

Lønstrup, Ansa (2012): ”Stemme, lyd og lytning i samtid og kunst: Hvordan ”stemmer”

kunst med samtiden?", i Danish Musicology Online Special Edition, s. 89-99

Lønstrup, Ansa (2014) "Indledning", i Ansa Lønstrup, Anders Bonde, Nina Gram og Charlotte Rørdam Larsen (red.): *Blik for lyd – om lyd i konteks,* s. 7-12, Aarhus: Klim

Løssing, Anne Sophie Warberg (2009): "Museet i forandring", i Anne Sophie Warberg Løssing (red.): *Digital Museumsformidling – i brugerperspektiv,* København: Kulturarvsstyrelsen, s. 9-17

Macdonald, Sharon (2008): "Expanding Museums Studies: An Introduction", i Sharon Macdonald (red.): *Companion to Museum Studies,* Chichester: Wiley

Mitchell, W.J.T (2005): "There Are No Visual Media", i *Journal of Visual Culture,* vol. 4, no. 2, s. 257-266

Motte-Haber, Helga de la (1998-99): "Lydkunst – en ny kunstart?", i *Seismograf/Dansk Musik Tidsskrift,* vol. 73 no. 2, s. 48-54 (Oversat af Birgit Stöber) (17.11.2015) http://seismograf.org/artikel/lydkunst-en-ny-kunstart

Rogers, Holly (2013): "Introduction", i Holly Rogers: *Sounding the Gallery,* Oxford: Oxford University Press, s. 1-10

Skot-Hansen, Dorte (2013/2008): "Sammenfatning", i Dorte Skot-Hansen: *Museerne i den danske oplevelsesøkonomi – når oplysning bliver til oplevelse,* København: Imagine, samfundslitteratur, s. 9-16

Skot-Hansen, Dorte (2013/2008): "Oplevelse som omdrejningspunkt", i Dorte Skot-Hansen: *Museerne i den danske oplevelsesøkonomi – når oplysning bliver til oplevelse,* København: Imagine, samfundslitteratur, s. 61-82

Sterne, Jonathan (red.) (2012): "Sonic imaginations", i Jonathan Sterne (red.): *The Sound Studies Reader,* Abingdon: Routledge, s. 1-18

Internetsider

Dalsgaard, Lars (2014): "Det nye Moesgaard Museum puster liv i vores forfædre",

Jyllands Posten, 10.10.2014 (05.08.2015)
http://www.statsbiblioteket.dk/infomediaservice/?faust=36220724

Rottensten, Rikke (2015): ”Grauballemandens nye luksusbolig”, Berlingske, 27.01.2015 (05.08.2015)
http://www.statsbiblioteket.dk/infomediaservice/?faust=36355786

Pedersen, Karen Lerbech (2015): ”Danskerne er vilde med den levende fortid”, Danmarks Radio, 09.09.2015 (01.10.2015)
http://www.dr.dk/nyheder/kultur/historie/danskerne-er-vilde-med-den-levende-fortid

Knudsen, Anne (2014): ”Anm: Dunkle grave, messende kvinder, gyngende grund”, Weekendavisen, 28.11.2014 (05.08.2015)
http://www.statsbiblioteket.dk/infomediaservice/?faust=36284323

Moesgaard Museum: http://www.moesgaardmuseum.dk/ (22.12.2015)