

# **Følelser på museum**

*Et studie af udvalgte udstillingers evne til at generere følelser hos de besøgende*

Lasse Klovborg Madsen  
Kandidatspeciale i kulturarvsformidling  
Aalborg universitet  
Det samfundsvidenskabelige fakultet  
Vejleder: Line Vestergaard Knudsen  
Aalborg, Danmark 2017

## **Abstract**

Affect- and emotions are, within the world of museum-studies today a highly topical field. In recent years, Danish museums have been focusing on making the museums a place of especially great emotional experience. Through emotional experiences the museums wish to create a state of emotional involvement and reflection in the visitors visiting the exhibitions. The museums hope that this kind of exhibitions and the affect it has on the visitors will lead to greater understanding, reflection and involvement in history in general but also that it will lead to more people visiting the museums. Through the combination of exhibition analysis, focusing on exhibition style, of 3 chosen Danish exhibitions; Oplevelsescenter Jelling, “De Dødes Liv” on Moesgaard Museum and “Rejsen” on Moesgaard Museum, and interviews with visitors and museum staff from each exhibition, this thesis aims to enlighten which methods Danish museums use to emotionally affect the visitors and how the visitors are being influenced by and perceive these methods.

Through interviews with museum staff of the 3 exhibitions the thesis shows that the 3 exhibitions, to a great extent, are using a combination of sound- and light effects to emotionally affect the visitors. The purpose of affecting the visitors in this way is that through the emotions the visitors will feel a connection to the exhibition narrative and therefore they will achieve a greater understanding, reflection and interest in history in general because of the way the visitors have personally connected with the themes and narrative of the exhibitions. The analysis of the visitor interviews shows that half of the visitors, to a great extent, aren't responding to the methods used by the museums to emotionally affect them. The visitors seem to notice the sound- and light effects, and are also able to identify them, but aren't being affected by them the way the museums want them to. Instead the visitors seem to understand the narrative and themes of the exhibitions. The other half of the visitors seem to be affected by the methods used in the exhibitions. They are also able to identify the methods used but compared to the other half of the visitors, they are being emotionally affected by them.

The thesis therefore concludes that approximately half of the visitors visiting the exhibitions aren't being emotionally affected by the methods used by the museums in the exhibitions while the other half seem to be emotionally affected. Though all the visitors seem to understand the narrative of the exhibitions. It is necessary with further studies of the field of emotions and affect in relation to museums and their methods used to emotionally affect the visitors in exhibitions. Especially studies that includes methods such as observation of the visitors and videotaping the visitors while interviewing them. Using these methods, the researcher can not only analyse the answers of the visitors, but also the body language and the moving patterns of the visitors in the exhibitions. This

way all aspects of the visitor's answers can be analysed as a traditional interview only show you what the visitors choose to tell you.

## Indhold

Forord	1
Indledning	2
Problemstilling	3
Problemformulering	4
Afgrænsning	4
Præsentation af Moesgaard Museum og valgte udstillingscases	5
Udstillingen ”De dødes Liv”	6
Udstillingen ”Rejsen”	6
Præsentation af Oplevelsescenter Kongernes Jelling	6
Forskningsoversigt	7
Begrebsdefinition	12
Metode	15
Fremgangsmåde	15
Interviews	16
Det kvalitative interview	20
Informanter	21
Interviewproces	22
Opsamling	24
Teori	25
Peter van Mensch’ udstillingsteori	25
Sandra H. Dudleys genstandsteori	26
Affektteori	29
Analyse	34
Udstillingsanalyse af De Dødes Liv	34
Udstillingsanalyse af Rejsen	40
Udstillingsanalyse af Kongernes Jelling	42
Analyse af brugerinterviews fra De Dødes Liv	47
Analyse af ekspertinterviews fra De Dødes Liv	51
Analyse af brugerinterviews fra Rejsen	53
Analyse af ekspertinterviews fra Rejsen	56
Analyse af brugerinterviews fra Kongernes Jelling	57
Analyse af ekspertinterviews fra Kongernes Jelling	61
Konklusion	64
Diskussion	67
Metodiske vanskeligheder	67
Forventninger	68
Mine resultater	69
Litteraturliste	74

### Bilag:

Interviewguides

Bruger- og ekspertinterviews (lydfiler)

## **Forord**

Dette speciale er resultatet af flere måneders arbejde med blandt andet lokalisering af og fordybelse i adskillige former for teori og empiri. Det har været en til tider hård men ikke mindst lærerig og spændende proces. Jeg kan dog ikke tage hele æren for det endelige slutprodukt. Der er mange mennesker der på den ene eller anden måde har været behjælpelige igennem hele perioden.

Først og fremmest skal der lyde en stor tak til min kæreste Natascha Søe Worch og hendes familie som både har ydet sparringspartnere når jeg har haft brug for at diskutere diverse problemstillinger i relation til projektet, men også været enorme støtter igennem hele projektperioden.

Dernæst skal der lyde en stor tak til min vejleder Line Vestergaard Knudsen som har været en kæmpe hjælp igennem hele dette forløb. Hun har ikke kun levet op til opgaven som vejleder, men vejledt mig på fornemmeste vis og udvist et stort engagement og interesse i mit projekt lige fra starten. Hun har stået til rådighed når jeg har haft behov for det og altid skubbet mig i den rigtige retning. En bedre vejleder kan man ikke bede om.

Der skal ligeledes lyde en stor tak til de involverede personer, museer og interviewdeltagere; Formidlings- og eventansvarlig ved Kongernes Jelling Morten Teilmann-Jørgensen, Professor og afdelingsleder ved de etnologiske samlinger ved Moesgaard Museum Ton Otto, Afdelingsleder og Museumsinspektør ved Moesgaard Museum Pauline Asingh og tidligere direktør ved Moesgaard Museum Jan Skamby Madsen der på trods af en travl hverdag alligevel har ladet mig udføre mit arbejde på museerne og ikke mindst fundet tid og overskud til at deltage i mine interviews.

Afslutningsvis vil jeg gerne takke mine venner som har været en stor opbakning og støtte under denne proces.

Lasse Klovborg Madsen 1. august 2017

## Indledning

Indtil for nyligt var museet typisk anset som værende et sted hvor man udelukkende betragtede genstande igennem glasmontere og hvor man som besøgende under ingen omstændigheder måtte røre ved de udstillede genstande. Museumsoplevelsen var altså begrænset til en visuel oplevelse. I det 17- og 18. århundredes museer var museumsoplevelsen dog markant anderledes. Her opfordrede man de besøgende til at røre og føle de udstillede genstande. Dette var der flere forskellige grunde til. For det første mente man, at det at røre og føle genstanden gav anledning til at lære mere om genstanden end hvad man igennem synet kunne se. For det andet anså man følesansen som nødvendig for at kunne nyde genstandens æstetiske værdier. Man mente dengang at man igennem at føle genstanden ville få større fornøjelse af dem. Den tredje grund til at røre ved genstandene var at man ville opleve en form for intimitet og ”connection” med de ”originale skaberne” af genstanden. Den fjerde og sidste grund til at røre ved genstanden var at man herigennem kunne opnå øget velvære. Det var i det 17- og 18. århundrede udbredt at opfatte museumsgenstande som en slags kraftfulde talismaner som kunne overføre deres kræfter ved at man rørte ved dem.

I midten af det 19. århundrede var sådanne praksisser meget sjældne, og i slutningen af århundredet ophørte denne praksis helt. Det var nu opfattelsen at genstande skulle ses og bestemt ikke røres af de besøgende. Man anså nu denne praksis som skadelige for genstandene og man mente ikke længere at argumenterne for at røre genstandene var valide. Man kunne ikke længere påskønne genstandenes æstetiske værdi igennem følesansen og genstandene havde ikke længere nogle terapeutiske eller helbredende kræfter.

Det 19. århundredes ”hands off” trend var aktuel indtil det 20. århundredes børnemuseer og videnskabsmuseer, som var oprettet som pendants til de traditionelle museer, vendte tilbage til tidligere tiders praksis med føling af genstande. Museerne tillod dog stadig ikke nogen form for taktil kontakt med genstande anset som værende samleobjekter eller sjældne. Først i slutningen af det 20. århundrede blev taktil kontakt en del af de traditionelle museer, som et forsøg på at gøre museerne mere interaktive.<sup>1</sup>

Det 21. århundredes museum har i stor grad videreført forrige århundredes tendenser og inkluderet de sanselige aspekter i udstillingerne.<sup>2</sup> Nutidens museer er i dag meget mere end tidligere tiders museer. Udover at være opbevaringssted for genstande kan museerne i dag betragtes som

---

<sup>1</sup> David Howes: *Introduction to Sensory Museology, The Senses and Society*, 9:3, 259-267. s. 262 2014

<sup>2</sup> David Howes: *Introduction to Sensory Museology*. s. 265

læringscentre, medborgerhuse, sociale mødesteder og steder for fordybelse og refleksion. Museerne gør i dag en stor indsats for at inddrage borgerne i samfundet og give anledning til relevante diskussioner igennem deres udstillinger og ved at gøre deres genstande tilgængelige for et bredt spektrum af besøgende. Mange museer fokuserer igennem deres udstillinger på at få de besøgende til at "connecte" på et følelsesmæssigt niveau med genstandene, deres kontekst og historierne der knytter sig til dem. Andre museer forsøger igennem moderne teknologi at skabe lærerige oplevelser uden at inkludere genstande. Museumsoplevelsen i dag er en individuel, social, sanselig, intellektuel, æstetisk, afslappende og reflekterende rejse som kan resultere i læring, refleksion, afslappelse, sanselig stimulation, konversation med venner, nye sociale bånd, nye minder og at gamle minder genfindes.<sup>3</sup>

## **Problemstilling**

Man har altså på museerne i dag fået øjnene op for hvad teknikker og formidlingsmetoder rettet mod følelser kan i en udstilling. Derfor arbejder mange museer i dag med udstillinger der på en eller anden måde påvirker brugerne på et følelsesmæssigt niveau. Denne form for udstillinger har indenfor de seneste år indfundet sig på flere og flere museer, ligesom interessen for følelser ligeledes er blusset op indenfor den akademiske verden de seneste år. Med andre ord er følelser højaktuelt indenfor den akademiske verden lige nu.

Men hvorfor kan vi som brugere på museerne blive følelsesmæssigt engagerede og påvirkede i en udstilling? Hvad er det for nogle processer som igangsættes i brugerne når de bliver følelsesmæssigt påvirkede i udstillingerne? Hvilke formidlingsmetoder bringer museerne i spil i udstillingerne som påvirker brugerne og hvorfor anvender museerne disse formidlingsmetoder? Det er nogle af disse spørgsmål som dette speciale vil koncentrere sig om og fokusere på. Med udgangspunkt i 3 udvalgte udstillingscases, kvalitative ekspert- og informantinterviews samt udstillingsanalyser vil dette speciale forsøge at besvare disse spørgsmål.

---

<sup>3</sup> Levent. Nina, and Alvaro Pascual-Leone. *The Multisensory museum: cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space*. Rowman & Littlefield. 2014. s. 2

## **Problemformulering**

Jeg er ud fra førnævnte problemstillinger kommet frem til følgende problemformulering:

Hvilke formidlingsmetoder- og teknikker anvendes af museerne i dag for at opnå en følelsesmæssig respons hos brugerne, og hvordan påvirker disse formidlingsmetoder brugerne?

## **Afgrænsning**

Specialet omhandler museernes evne til at generere følelser hos de besøgende med fokus på formidlingsmetoder- og teknikker og hvordan disse metoder påvirker de besøgende. Dette belyses igennem analyse af 3 udvalgte udstillinger. Udstillingerne er udvalgt ud fra om de indeholder og repræsenterer de nyeste formidlingsmetoder- og teknikker i Danmark i dag. Der ses altså derfor bort fra udstillinger af ældre dato da det ville give et forældet billede af museernes formidlingsmetoder- og teknikker at inddrage disse i specialet. Når udstillingers evne til at generere følelser ønskes belyst er der flere forskellige metodiske tilgange man kan gøre brug af. I dette speciale fokuseres der på begreberne atmosfære, stemning og affekt.

Igennem informant- og ekspertinterviews samt udstillingsanalyser med udgangspunkt i Peter van Menschs udstillingsstile, Sandra H. Dudley's genstandsteori, og i disse 3 begreber samt formidlingsmetoder- og teknikker undersøges hver udstillings evne til at påvirke de besøgende på et følelsesmæssigt niveau.

Specialet tager udgangspunkt i de følelsesmæssige påvirkninger der opstår i øjeblikket og ikke i efterfølgende refleksioner hos de besøgende. Dette er også en af grundene til at de 3 begreber anvendes da disse i høj grad koncentrerer sig om påvirkninger i øjeblikket. En undersøgelse af de besøgendes oplevelser af og i udstillingerne ville i høj grad være sværere at lave hvis interviewene blev foretaget en betydelig mængde tid efter informanterne havde været i udstillingerne. Der ville være en chance for at informanterne her ville have haft tid til at reflektere over deres oplevelser og projicere disse refleksioner over i deres førstehåndsindtryk af udstillingen. Her er det nærmere refleksionerne efter at have oplevet udstillingerne der ville være oplagte at undersøge og ikke de følelsesmæssige påvirkninger i nuet.

Der bliver i specialet gjort brug af kvalitative interviews da disse typer interviews egner sig bedst til at belyse den anvendte problemformuleringen. De kvalitative undersøgelser består af 5 informantinterviews samt ét ekspertinterview i hver udstilling. Aldersgruppen for informanterne er afgrænset til 18 år og opefter.



Der bliver i specialet fokuseret på de 3 begreber atmosfære, stemning og affekt. At der i specialet tages udgangspunkt i disse begreber skyldes også at det ofte er disse begreber der generer de følelsesmæssige påvirkninger i mennesker. Der tages altså ikke udgangspunkt i specifikke følelser som f.eks. vrede, sorg, glæde mm. Dette skyldes at specialet ville begrænse sig selv til specifikke følelser og altså ikke inddrage andre følelser. Mennesker er forskellige og dette gælder også vores oplevelser af udstillinger. Derfor anvendes i stedet disse 3 begreber da de åbner op for alle følelser og altså ikke på nogen måde begrænser informanternes svar. Derved opnås en mere nuanceret og retvisende konklusion.

Til udstillingsanalyserne anvendes Peter van Menschs 3 udstillingstile, den evokative, den didaktiske og den æstetiske. Disse udstillingsstile koncentrerer sig i høj grad om de følelsesmæssige påvirkninger i en udstilling og er altså derfor oplagte at anvende i specialet. Der ses altså bort fra de resterende dele af hans teori da disse koncentrerer sig om andre aspekter af udstillingen end de følelsesmæssige.

Det skal ligeledes præciseres at der i udstillingsanalyserne vil blive set bort fra de udstillingsdele som åbenlyst ikke har til opgave at generere følelsesmæssige påvirkninger i brugerne. De er derfor ikke relevante at inddrage i dette speciale.

## **Præsentation af Moesgaard Museum og valgte udstillingscases**

Dette afsnit indeholder en kort præsentation af Moesgaard Museum og de tilknyttede udstillinger som er genstande for min analyse.

Moesgaard Museum er et lokal- og specialemuseum for etnografi og arkæologi beliggende i Århus. Museet er en selvejende institution der samarbejder med Århus Universitet og som huser over 300 ansatte. Museet har det arkæologiske ansvar for lokalområdet omkring Århus og spiller en stor rolle i det Østjyske område som blandt andet kultur- og turismetilbud, og varetager forskellige forvaltningsopgaver på kulturarvsområdet. Der eksisterer på museet en stærk tradition for formidling og forskning. Idet museet har status af specielmuseum betyder det at arkæologerne tilknyttet museet udover at forske her i landet samtidig også forsker i udlandet.

Moesgaard Museum rummer samlinger fra ind- og udland. Blandt de mest nævneværdige fund fra de danske samlinger kan fremhæves Grauballemanden, runestenen fra Århus, Bronzekarret fra Brå og våbenofferet fra Illerup. Men museet huser også arkæologiske samlinger fra områder omkring

Den Persiske Golf heriblandt Bahrain. De etnografiske samlinger indeholder og har hovedvægt på indsamlinger fra Mellemøsten<sup>4</sup>

### **Udstillingen ”De dødes liv”**

Udstillingen ”De dødes liv” er den første store etnografiske udstilling på Moesgaard Museum. Udstillingen er fra 2014 og omhandler døden, efterlivet samt hvordan forholdet mellem de døde og de levende opleves og erfares i forskellige kulturer. Udstillingen er delt op i 5 rum, eller udstillinger, som hver især er tilknyttet en kultur. Man kan opleve forfædre og ånder i figurer og åndemasker fra Afrika og Melanesien i Åndernes Rum, Opleve de dødes dag i Mexico, opleve genbegravelser i Uganda, juleritualer fra australske aborigines samt finde ud af hvordan vi i Danmark lever med de døde.<sup>5</sup>

### **Udstillingen ”Rejsen”**

Rejsen er Moesgaards særudstilling for 2017. Det er en filmudstilling uden genstande bestående af fire rum; en grotte, et filmunivers med vandspejl, et refleksionsrum samt et rum hvor de besøgende kan benytte sig af virtual reality briller. Udstillingen tager de besøgende med på en rejse igennem syv kontinenter med fokus på syv menneskelige grundvilkår; fødsel, kærlighed, tro, angst, tab, rationalitet og død. Udstillingen tager sit afsæt i Danmark, hvor et barn tager sit første åndedræt. Herefter oplever man kærlighed i Afrika, tro i Sydamerika, angst i Oceanien, tab i Nordamerika, rationalitet på Antarktis og afslutningsvis tages det sidste åndedræt i Asien hvor kroppen også brændes.<sup>6</sup>

Filmen er skrevet og instrueret af filminstruktør Christoffer Boe og produceret af Zentropa.

## **Præsentation af Oplevelsescenter Kongernes Jelling**

Oplevelsescenter Kongernes Jelling er et oplevelsescenter eller formidlingscenter, der hører under Nationalmuseet og som er beliggende i Jelling tæt ved den gamle kirke. Udover oplevelsescentret kan man også opleve det tilknyttede monumentområde som huser Jellingemonumenterne. I oplevelsescentret kan man opleve historien og fortællingen om da Jelling var centrum i Danmarks

---

<sup>4</sup> Visioner og strategier for Moesgaard Museum 2016

<sup>5</sup> [www.moesgaardmuseum.dk](http://www.moesgaardmuseum.dk)

<sup>6</sup> [www.moesgaardmuseum.dk](http://www.moesgaardmuseum.dk)

historie og om vikingekongerne Gorm den Gamle og Harald Blåtand som for over 1000 år siden opførte Jellingemonumenterne.

Udstillingen består af 10 højdepunkter; Bålrummet, Vikingernes verden, Gravkammeret, Rejsen til Valhal, Mytologirummet, Blåtand og den nye tro, Kongerækken, Monument-bordet, Drone og tagterrassen.

Udstillingerne fortæller ligeledes historien om vikingernes liv og levevilkår, om livet som viking og kriger, rejsen til Valhalla samt historien om overgangen til kristendommen. Oplevelsescentret undergik i 2015 en renovering og optimering som medvirkede at centret kunne tilbyde de besøgende en unik og moderne digital oplevelse.<sup>7</sup>

## **Forskningsoversigt**

Dette afsnit indeholder en redegørelse for den eksisterende litteratur omhandlende dette speciales fokus, nemlig museernes evne til at genere følelser hos de besøgende i udstillinger. Der vil blive lagt fokus på den nyere litteratur og forskning indenfor emnet ligesom den udvalgte litteratur vil være udarbejdet af personer med en museumsfaglig baggrund eller anden relevant baggrund. Jeg vil afslutningsvis diskutere hvor dette speciale placerer sig indenfor den allerede eksisterende litteratur. Affekt, stemning og atmosfære teori, som er specialets 3 hovedbegreber, vil ikke blive inkluderet i dette afsnit, på trods af at de også berører specialets fokus. Disse teorier er i stedet at finde i specialets begrebsdefinition da de fungerer som nøglebegreber i analysen. Ligesom genstandsteori heller ikke vil være at finde i dette afsnit men i stedet i specialets teoriafsnit.

Jeg vil indlede denne forskningsdiskussion med en lidt mere overordnet artikel om det sanselige museum. I artiklen ”Introduction to Sensory Museology” fra *The Senses and Society* 2014 af David Howes, undersøger Howes museets udvikling gennem historien. Som artiklens overskrift indikerer så er det, det sanselige museum som er omdrejningspunktet i denne artikel. Howes forklarer hvilke praksisser man havde på museerne igennem historien. Fra det 17- og 18 århundredes føling af genstande for herigennem både at lære mere om genstanden, at connecte med genstandens skaber men også at suge genstandenes kræfter til sig. Frem til det 19. århundredes praksisser hvor man bestemt ikke måtte røre genstandene men i stedet skulle se genstandene for at påskønne deres æstetiske værdier. For i det 20. århundrede at vende tilbage til tidligere tiders føling af genstande

---

<sup>7</sup> [www.natmus.dk](http://www.natmus.dk)

for at gøre museerne mere interaktive. For til slut at ende i det 21. århundredes museer hvor de tidligere tiders sanselige tendenser i den grad er blevet inkluderet i udstillingerne men hvor museerne har udviklet sig til at være mange flere ting end blot museer. Howes pointerer nemlig at sanserne er ved at gøre et comeback i det moderne museum som han kalder for et slags ”*sensory gymnasium*”.

Fra Howes overblikstekst om det sanselige museum bevæger vi os nu hen i et andet felt som også tager udgangspunkt i sanserne men som inddrager et andet perspektiv. I analogiværket ”Multisensory museum: cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory” redigeret af Nina Levent og Alvaro Pascual-Leone fra 2014 bliver der ligesom i Howes artikel også taget udgangspunkt i sanserne og hvad de kan i udstillinger, men kombineret med et neurovidenskabeligt syn på hvad der egentlig sker i hjernen. Nutidens moderne museum er ikke længere kun opbevaringssteder for gamle genstande. De kan i stedet karakteriseres som værende læringscentre, medborgerhuse, sociale mødesteder og steder for fordybelse og refleksion. Museerne er altså i høj grad aktive i lokalsamfundene. Et museumsbesøg i dag kan siges at bestå af flere lag. Det kan være sanseligt, intellektuelt, æstetisk socialt mm. Ligesom resultatet af besøget også kan være forskelligt. I disse tider hvor museets mening og formål er under udvikling har forskningen indenfor den menneskelige hjerne og hjernens funktion ændret vores forståelse af opfattelse, kognition og viden. Med andre ord har moderne neurovidenskab hjulpet os til bedre at forstå hvordan hjernen fungerer. Man har fundet ud af at hjernen ikke bare fungerer som en passiv modtagerstation for information igennem sanserne men i stedet faktisk opsøger information for at bekræfte eller afkræfte forudsigelser. Derfor mener Levent og Pascual-Leone at museerne i dag skal overveje de komplekse interaktioner mellem de mange aspekter af brugernes oplevelser. Neurovidenskaben har vist at hjernen ændrer sig for at respondere på forskellige ændringer i miljøet, aktivitet, krav osv. Dette skal museerne ifølge Levent og Pascual-Leone tage med i deres overvejelser når de laver udstillinger. Derfor skal sigter værket efter at skabe en dialog imellem museumsstudier og neurovidenskab. Levent og Pascual-Leone vil igennem værket inspirere museet til at udvikle flerlaget museumsbesøg samt informere museet om hvordan de på bedst mulige vis kan gøre dette. Der bliver i værket taget udgangspunkt i de bedste multisensoriske virkemidler i dag og reflekteret over hvordan nutidens videnskab og teknologi vil påvirke museet i fremtiden.

Fra litteratur om sanserne på museum bevæger vi os nu tættere på dette speciales fokus nemlig følelserne. Den næste tekst omhandler et forsøg lavet af Moesgaard Museum som havde til opgave at klargøre om det at spille på brugernes følelser i en udstilling ville få brugerne til at engagere sig

mere i udstillingen. Den omhandler altså præcis det felt og område som dette speciale har til opgave at undersøge.

I artiklen "Følelser på museum" fra Nordisk Museologi 2009 af Martin Brandt Djupdræt og Henrik Hatt indledes artiklen med en kort opridsning af Dierking og Falks interactive experience model. Modellen beskriver museumsoplevelsen som en interaktion mellem den personlige- og sociale kontekst og det fysiske rum. Ifølge Dierking og Falk eksisterer der ikke en fælles reference imellem museumsbrugerne. Djupdræt og Hatt mener derimod at en fælles reference muligvis alligevel eksisterer i form af menneskelige følelser som stort set alle mennesker på et givent tidspunkt oplever. Ud fra hypotesen om, at museet igennem udstillinger som spiller på følelser måske vil få museumsbrugerne til at engagere sig i udstillingerne i højere grad end i andre udstillingstyper, udførte Moesgård Museum i Århus og NIRAS Konsulenterne en række eksperimenter som fokuserede på at skabe følelsesmæssige oplevelser igennem museumsudstillinger.

Eksperimenterne blev udført i 3 udstillinger som alle havde døden som tema. Der blev lavet to typer forsøgsopstillinger. I den ene forsøgsopstilling blev museumsbrugerne konfronteret med fortidige menneskers tanker og følelser. Her skulle opstillingen appellere til brugernes egne følelser gennem "fortidens stemme". I den anden opstilling blev der spillet på sammenstillingen mellem nutidige og fortidige menneskers oplevelser og følelser. Fælles for opstillingerne var at man ville finde ud af hvordan brugerne bedre kunne relatere sig til emnet i udstillingerne gennem følelsesmæssige stimuli. For at appellere til nutidige menneskers følelser havde man opstillet ekstra installationer omkring de 3 forsøgsopstillinger. De ekstra installationer bestod af digitale billeder, moderne populær musik og Sean Connery's stemme. Igennem installationerne kunne museet undersøge betydningen af de ekstra installationer i udstillingerne samt hvilken betydning installationerne havde for brugernes oplevelse af udstillingerne.

Moesgaard Museum lavede eksperimenterne for at opnå viden om affektive virkemidler i formidling. Samtidig blev eksperimenterne også udført i forbindelse med at Moesgaard Museum i 2013 skulle flytte i nye rammer. Der var derfor en mulighed for at gentænke og overveje hele museet og de kulturhistoriske udstillinger og virkemidler.

Brugerne blev under deres besøg i udstillingerne observeret og efterfølgende interviewet om deres oplevelser i udstillingen. Museet lavede i alt 307 observationer og 63 korte kvalitative interviews over en kort periode på 3 søndage i november 2009.

Resultaterne af eksperimenterne var meget forskellige. I enkelte tilfælde blev brugerne helt i tråd med hypotesen følelsesmæssigt påvirket i udstillingen og fandt den herigennem mere relevant og

interessant. Men i flere tilfælde opdagede man at brugerne ikke var specielt sårbare overfor eksperimenterne. Flere brugere opdagede faktisk slet ikke de følelsesmæssige virkemidler i udstillingerne. Museets konkluderede efterfølgende at brugerne ikke umiddelbart fandt følelsesmæssige orienterede opstillinger i en udstilling som fremmedelementer i et udstillingsforløb. Samtidig konkluderede museet at opstillinger kan engagere brugerne og perspektivere museumsoplevelsen. Men at det enkelte rum skal være tilrettelagt og designet specifikt til den stemning som museet ønsker at brugerne skal befinde sig i for at være modtagelige overfor følelsesmæssige virkemidler. Djupdræt og Hatt konkluderer dog også at der stadig mangler lignende data om brugernes følelsesmæssige oplevelser på museet.

Andrea Witcomb skrev i 2013 artiklen ”*Understanding the role of affect in producing a critical pedagogy for history museums*” som blev udgivet i *Museum Management and Curatorship* vol. 28. Nr. 3 2013. Artiklen berører nogle af de samme områder og aspekter som Djupdræt og Hatt’s artikel. Witcomb undersøger i artiklen en række udstillinger i Australien som tager udgangspunkt i kontakthistorier eller migrationshistorier, hvordan de virker og deres evne til igennem affektive praksisser, at skabe en form for kritisk engagement hos brugerne. Witcomb ytrer i artiklen at hun er interesseret i “... *how sensorial, embodied forms of knowledge that express themselves through feelings in response to the material, aesthetic, and spatial qualities of the exhibition/interpretation play a role in the production of meaning rather than focusing on the more explicit rational, information based content of the display. My focus is on how exhibitions that consciously use affect in their interpretation strategies to elicit such feelings might offer an insight into how embodied experiences can be translated into critical forms of thinking*”.

Witcomb undersøger altså mange af de samme områder som Djupdræt og Hatt, nemlig hvordan følelser kan skabe et højere niveau af engagement hos museumsbrugere som kan bruges til at skabe en mere kritisk refleksion om forholdet mellem fortid og nutid. For at undersøge dette forklarer Witcomb at hun vil analysere udstillingerne igennem 2 metoder: ”*My method here requires two steps. The first is to be alert to the ways in which these exhibitions open up a space for critique by using the subjectivities of their viewers to create a tension with the narratives they are using. The second is to imagine what those different subjectivities might be and inhabit them in order to reveal what that critique might be. This requires being alert not only to the narrative content of the exhibition but also to its structural form and the ways in which this plays with the context that visitors might bring with them. At the same time, however, while sympathetic to these exhibitions aims, I also want to remain alert to their limitations*”.

For det første vil hun være vågen overfor måden hvorpå udstillingerne åbner op for kritik ved at anvende brugernes subjektivitet til at skabe spænding med de narrativer de anvender. For det andet vil hun forestille sig hvad disse forskellige subjektiviteter er og finde ud af hvad kritikken er. Hun mener derfor at hun skal være vågen overfor udstillingens narrative indhold men også udstillingens struktur og hvordan disse leger den kontekst som brugerne tager med dem. Samtidig vil hun være våge overfor udstillingernes begrænsninger.

Witcombs udstillingscases anvendes til at undersøge hvordan eksplicite former for indgreb med sanserne i moderne udstillingspraksisser taler for en ny forståelse af museets pædagogiske rolle men også nye former for pædagogisk praksis.

Witcomb skrev med Kate Gregory i 2007 artiklen "Beyond nostalgia: the role of affect in generating historical understanding at heritage sites" der blev udgivet i "Museum revolutions: how museums change and are changed". Artiklen minder i mange træk om førnævnte artikel da den også undersøger affekts rolle i museumsudstillinger. Mere præcist undersøger artiklen hvordan legemliggjorte former for videns produktion, som affekt, kan anvendes til at producere nye former for historisk forståelse hos museumsbrugere. Artiklen tager udgangspunkt i og analyserer produktionen af affekt i 2 forskellige typer kulturarv i det vestlige Australien. Det første er et historisk hus museum fortolket i 1970'erne. Det andet er en historisk koloni som blev fortolket tidligt i det 21. århundrede. I det historiske hus museum som blev fortolket i 1970'erne fremprovokerede affektive responser velvære og empati og producerede nostalgi som ikke var baseret på historisk ægthed. I en af de 21. århundredes fortolkninger blev velvære og nostalgi erstattet af en anden form for affekt som b.la. var baseret på intellektuelt chok hvilket skabte en kritisk forståelse af fortiden. Witcomb og Gregory konkluderer derfor at undersøgelsen af disse cases viser hvordan forskelligheder i udstillingerne producerer forskellige former for historisk forståelse.

Som det fremgår af forskningsdiskussionen, som repræsenterer et mindre udsnit af den nye forskning på området, har følelser og affekt faktisk fyldt en del indenfor de seneste år. Men som det fremgår af Djupdræt og Hatts artikel mangler der flere data specifikt om brugernes følelsesmæssige oplevelser på museet og hvordan brugerne reagerer på forskellige formidlingsmetoder og teknikker. Noget som i øvrigt også afspejles i litteraturen. Der eksisterer ikke meget litteratur omhandlende dette speciales undersøgelsesområde. Der er altså et hul i litteraturen indenfor dette emne og derfor placerer dette speciale sig rigtigt godt i forhold til at imødekomme disse mangler på forskningsområdet og bidrage med ny viden til forskningsfeltet.

## Begrebsdefinition

Da Jeg i dette speciale arbejder ud fra begreberne atmosfære, stemning og affekt vil jeg i dette afsnit redegøre for hvordan jeg tolker disse begreber. Begreberne stemning og atmosfære vil ikke blive diskuteret i et stort omfang da disse er begreber de fleste mennesker på en eller anden måde ved hvad er og kender betydningen af. Begrebet affekt derimod, er et begreb som mange mennesker aldrig har stiftet bekendtskab med. Derfor vil affekt i specialets teoriafsnit være genstand for en større diskussion.

Det skal præciseres at jeg igennem specialet, når jeg henviser til de besøgende, vil referere til dem som ”brugere”, da dette begreb er mere dækkende over hvordan besøgende i dag benytter museerne.

Et af de begreber som er helt centrale at forstå er ”atmosfære”. Det er et begreb som har flere forskellige betydninger og som kan være vanskeligt at forstå. Jeg vil anvende Pernille Henriette Wiil og Gernot Böhme’s definition af begrebet.

Wiil definerer, med udgangspunkt i den tyske filosof og fænomenolog Gernot Böhme’s æstetiske teori, atmosfære i sin artikel ”*Atmosfære på Museum – at (be)gribe en stemning*” fra 2015. Her defineres atmosfære som værende ”*det særlige uhåndgribelige ekstra, der er ved et sted, et menneske eller en situation... det kan ikke ses, føles, smages, lugtes eller berøres, til gengæld kan det tydeligt mærkes. Atmosfære tilhører hverken den fysiske verden eller det menneske, der mærker dem.*”<sup>8</sup> Atmosfærer kan altså siges at være noget som konstant omgiver os. Det behøver hverken det sansende subjekt eller objekt for at eksistere, men behøver begge dele for at forekomme. Alle tilstedeværende subjekter og objekter i et rum er med til at skabe atmosfæren. Derfor er atmosfæren aldrig stillestående. Atmosfæren kan skabe stemninger i et rum som herigennem kan påvirke os og vores forståelse af verden omkring os. Med andre ord handler atmosfære om ens egen tilstedeværelse i rummet og tilstedeværelsen af omgivelserne. Omgivelsernes egenskaber træder i kraft og påvirker ens befindende.<sup>9</sup>

Gernot Böhme definerer i sin artikel ”*Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics*” fra 1993 atmosfære som værende følgende:

”*Atmospheres are thus conceived not as freefloating but on the contrary as something that proceeds*

---

<sup>8</sup> Pernille Henriette Wiil: *Atmosfære på Museum – at (be)gribe en stemning*. Nordisk Museologi 2015 1, s. 40-55. s. 45

<sup>9</sup> Pernille Henriette Wiil: *Atmosfære på Museum – at (be)gribe en stemning*. s. 45



*from and is created by things, persons or their constellations. Conceived in this fashion, atmospheres are neither something objective, that is, qualities possessed by things, and yet they are something thinglike, belonging to the thing in that things articulate their presence through qualities-conceived as ecstasies. Nor are atmospheres something subjective, for example, determinations of a psychic state. And yet they are subjectlike, belong to subjects in that they are sensed in bodily presence by human beings and this sensing is at the same time a bodily state of being of subjects in space.”<sup>10</sup>*

Böhme mener altså at atmosfære ikke er noget der bare opstår af sig selv ud af det blå, men i stedet er noget der opstår fra ting eller personer mm. når de er tilstede i rummet. Atmosfæren kan betegnes som værende selve relationen mellem personen og tingen.

Böhme mener ydermere at atmosfæren er det første man fornemmer når man træder ind i et rum:

*”For such a phenomenological theory of perception atmospheres are the first facts of perception”<sup>11</sup>*

Vi befinder os i atmosfærer konstant. De kan både påvirke vores krop og sind. De kan på en og samme tid være særlige men også dagligdagsfænomener som går ubemærket hen. Kort sagt er det at opleve og bemærke en atmosfære at mærke hvor og hvordan man befinder sig i verden.

Et andet begreb som knytter sig tæt op af atmosfære er ”stemning”. Selvom begreberne ofte i dagligdagstale forveksles med hinanden er der forskel. Stemning karakteriseres af Wiil som værende *”den kropslige fornemmelse af atmosfære som er knyttet til en emotionel påvirkning af vores befindende”<sup>12</sup>*. Stemninger er noget der kan tages med ud af atmosfæren, og er altså ikke knyttet til det rum man befinder sig i, modsat atmosfære. Stemninger er ikke bevidste refleksioner eller ubevidste sansninger, men kan indeholde *“... en vag og diffus, men vedvarende disposition rettet mod verden”*, de kan med andre ord være moralske<sup>13</sup>. Stemninger tilhører mennesket hvor atmosfære tilhører rummet. Et menneske kan derfor træde ind i en atmosfære med sin egen stemning som er helt anderledes end atmosfæren. Atmosfærer og stemninger kan være individuelle oplevelser eller oplevelser som deles af flere mennesker på en gang. Stemninger kan rumme

---

<sup>10</sup> Böhme, Gernot: *Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics*. Thesis Eleven 36, 1993. 113–126.

<sup>11</sup> Böhme, Gernot: *Synesthesia in a phenomenology of perception. Cloud-Cuckoo- Land*, International Journal of Architectural theory 18:31, s. 21–33. 2002. s.23

<sup>12</sup> Pernille Henriette Wiil: *Atmosfære på Museum – at (be)gribe en stemning*. s. 52

<sup>13</sup> Wiil s. 52

uafklarede fornemmelser, erindringer og længsler som præger vores egen situation. Jeg vil også her anvende Pernille Henriette Wiils definition.

Jeg vil i dette speciale læne mig op af Sarah Ahmeds affektretning og tilknytte mig Frederik Tygstrups definition af affektivt rum, Da disse retninger rent metodisk gør det muligt for mig at undersøge affekt.

Affekt kan være vanskeligt at gøre til genstand for analyse. Men med Tygstrups definition af affekt og rum synes begrebet på den ene side mere håndgribeligt at undersøge og på den anden side også oplagt da jeg i dette speciale skal analysere en række udstillinger, hvilket kan karakteriseres som værende en slags rum. Tygstrup mener at alle elementer i et rum bidrager til affekten i rummet. En ide som kan sammenlignes med en museumsudstilling. I en udstilling udgør alle elementer og genstande i udstillingsrummet samlet set et sprog som kommunikerer et budskab til brugerne. Præcis som det affektive rum skaber affekt som kan påvirke mennesker på et følelsesmæssigt niveau. Tygstrups definition virker derfor oplagt at tage udgangspunkt i da man i store træk kan overføre mange af hans ideer om affekt rum til museumsverdenen.

Ved at anvende Ahmeds definition af affekt gør jeg det muligt at spore og identificere affekt i mine interviews da brugerne er i stand til sprogligt at formulere hvad de føler og dermed også om de om de har oplevet en form for affekt. Det ville være næsten umuligt at spore affekt hvis man benyttede sig af Brian Massumis retning da affekt her er defineret som værende noget før-sprogligt og derfor ikke kan spores i et interview. Her ville andre metoder som f.eks. video være oplagt at anvende da man herigennem kan studere brugernes kropssprog mm. som måske kunne give et fingerpeg om hvorvidt de har oplevet affekt eller ej. Det er dog ikke nogle metoder jeg vil komme yderligere ind på i dette speciale da jeg ikke benytter mig af disse metodiske redskaber. En dyberegående redegørelse for de to affektretninger vil følge i specialets teori-del.

## Metode

Følgende afsnit vil omhandle den metode jeg har anvendt for at besvare min valgte problemformulering. Omdrejningspunktet vil være hvilken metode jeg har valgt, hvorfor jeg har valgt netop denne metode samt eventuelle problemstillinger min valgte metode kan give anledning til. Afslutningsvis vil jeg redegøre for processerne og omstændighederne omkring hvordan mine interviews blev udført.

## Fremgangsmåde

For at besvare min valgte problemformulering har jeg valgt at udvælge 3 udstillingscases som skal danne grundlag for min analyse. Disse cases er udstillingen ”Rejsen” på Moesgaard Museum, Udstillingen ”De Dødes Liv” på Moesgaard Museum og Oplevelsescenter Kongernes Jelling i Jelling. Udstillingerne er udvalgt fordi de repræsenterer noget af nyeste indenfor formidlingsmetoder- og teknikker i Danmark og fordi de samtidig fokuserer på at påvirke brugerne på et følelsesmæssigt plan.

Mit valg af undersøgelsesmetode hænger sammen med at casestudier er en god metode til at undersøge hver enkelt udstillings fordele og udfordringer. Det er en metode som adskiller sig fra den teoretiske tilgang ved at have afsæt i virkeligheden. Ved at anvende 3 casestudier viser jeg et vigtigt udpluk af nyere kulturhistoriske udstillinger. Herigennem opnår jeg et bredere perspektiv og derfor en mere nuanceret konklusion på specialet. Samtidig står et enkelt casestudie ofte svagt set i et akademisk og videnskabeligt lys, hvis det vel og mærket forsøger at undersøge og sige noget om generelle tendenser indenfor et givent område.

Jeg vil anvende en 3 delt analyseform til at analysere mine udstillingscases:

Jeg vil først udarbejde min egen udstillingsanalyse med fokus på udstillingsstil, genstande samt atmosfære, stemning og affekt i udstillingerne. Dette skyldes at det ofte er atmosfæren, stemningen og de affektive elementer i en given situation som vækker følelser frem i mennesker. Herefter vil jeg undersøge hvilke virkemidler museerne anvender for at generere disse 3 begreber. I denne sammenhæng vil jeg anvende Peter Van Mensch’ udstillingsteori og Sandra H. Dudley’s genstandsteori. Mensch har karakteriseret 3 former for udstillingsstile nemlig den evokative, den didaktiske og den æstetiske. Disse udstillingsstile er relevante at anvende i min analyse af udstillingerne da de i høj grad centrerer sig om og rummer begreberne atmosfære, stemning og affekt. Mensch’ udstillingsstile er kun en mindre del af hans fulde udstillingsteori som indeholder begreber for udstillingers struktur og teknik. Jeg har dog valgt kun at anvende hans teori om

udstillingsstile da denne del er den mest relevante for dette speciale. Min analyse af mine valgte udstillingscases vil derfor ikke være fulde udstillingsanalyser men analyser som i høj grad koncentrerer sig om udstillingsstilene, genstandes evne til at påvirke brugerne samt virkemidlerne som er anvendt for at generere atmosfære, stemning og affekt.

Herefter vil jeg udarbejde en interviewguide til de museumsansatte som centrerer sig omkring begreberne atmosfære, stemning og affekt. Jeg vil anvende guiden til at interviewe de ansatte på museerne om hvilke virkemidler der er blevet anvendt i udstillingerne til at generere disse 3 begreber og dermed følelsesmæssig respons hos brugerne.

Afslutningsvis vil jeg udarbejde en række kvalitative interviews med de besøgende i mine udstillingscases. Jeg vil også her udarbejde en interviewguide som har til formål at undersøge brugernes oplevelser af udstillingerne og om hvorvidt de blev følelsesmæssigt påvirkede i udstillingen samt hvilke virkemidler der gjorde følelsesmæssigt indtryk på dem og hvorfor. Alle interviews skal optages på diktafon via min iPhone og herefter bliver lydfilet vedlagt i dette speciales bilag.

Alle mine interviews vil være udarbejdet i relation til Mensch og Dudleys teorier. En mere detaljeret gennemgang over hvordan mine interviewspørgsmål vil blive udformet vil blive introduceret i næste afsnit.

## **Interviews**

Spørgsmålene i interviewguiderne skal være forskellige alt efter om det er brugerne eller de professionelle de retter sig til.

## **Brugerinterviews**

Jeg spørger i mine spørgsmål til brugerne ind til deres oplevelser af udstillingerne og om de lagde mærke til noget specielt i udstillingerne. Jeg spørger altså ikke direkte ind til om de på nogen måde er blevet følelsesmæssigt påvirkede eller gør opmærksom på at specialet centrerer sig om dette område. Dette skyldes at brugernes oplevelser på forhånd kan blive farvede eller påvirkede af at kende til min agenda. Det er derfor vigtigt at udspørge dem om deres oplevelser generelt i udstillingen, deres tanker eller samtaler med andre. Jeg vil bestræbe mig på ikke på forhånd at have introduceret emner hvor det er relevant at undersøge hvorvidt de adspurgte selv finder dem relevante. Samtidig er det vigtigt at strukturere min interviewguide sådan at jeg giver de besøgende

mulighed for selv at komme ind på så meget af det jeg vil undersøge som muligt samt at jeg bruger interviewguiden som en slags tjekliste. På denne måde er der nemlig større chance for at det faktisk er brugernes oplevelse af udstillingen der kommer til udtryk og ikke mig der på den ene eller anden måde har påvirket eller lagt ord i munden på dem. Jeg kan herefter spørge mere uddybende ind til deres svar. Det er afgørende at brugerne, med deres egne ord, fortæller om deres oplevelser med udstillingen.

Da jeg i dette speciale arbejder ud fra begreberne stemning, atmosfære og affekt er det klart at mine spørgsmål indirekte centrerer sig om disse 3 begreber. Hvor stemning og atmosfære er (dagligdags) begreber som de fleste brugere på museerne på en eller anden måde har en ide om hvad er og kan identificere, er det de færreste der har stiftet bekendtskab med begrebet affekt før. Med god grund. Affekt er et komplekst begreb som selv forskerne ikke er helt enige om hvordan man skal tolke og arbejde med. Dette har selvfølgelig skabt en række metodiske problemer i mit arbejde med at inddrage begrebet i dette speciale. For hvordan identificeres affekt og ikke mindst virkningerne af begrebet i mine kvalitative interviews? På trods af forskernes uoverensstemmelser om hvordan affekt skal tolkes er de fleste forskere dog enige om at affekt opleves subjektivt, ofte overraskende og derfor udenfor vores egen vilje. Ud fra dette har Britta Timm Knudsen og Carsten Stage i bogen *"Affective methodologies: developing cultural research strategies for the study of affect"*, udviklet en række metoder hvorpå man kan identificere og arbejde med affekt set i et forskningsmæssigt perspektiv. Første del omhandler hvordan man stiller et forskningsrelateret spørgsmål som kan undersøges og analyseres gennem empirisk materiale.<sup>14</sup> De metodiske overvejelser er forskellige og varierer efter hvilken affekt-teoretisk retning man tilslutter sig. Affekt teori kan groft sagt deles op i to retninger, nemlig Brian Massumis retning og Sarah Ahmeds retning. I Ahmeds definition af affekt, som synonymt med følelser, kan man igennem sproget udtrykke sig om sin affektive tilstand eller situation. Det bliver derfor nemmere for forskeren at identificere affekt i sine data men også at udarbejde spørgsmål til informanterne. Dette skyldes netop at Ahmed ikke skelner mellem følelser og affekt på samme måde som f.eks. Massumi, og derfor er informanterne i stand til selv at beskrive den affektive tilstand. Tilhængere af den Massumiske retning, hvor affekt beskrives som noget før-sprogligt og derfor udenfor sprogets rækkevidde, kan ikke direkte ved hjælp af sproget beskrive affekt. Derfor skal forskerne i deres analyse i stedet fokusere på semiotik (tegn, symboler mm.) og

---

<sup>14</sup> Knudsen, Timm Britta og Carsten Stage, *Affective methodologies: developing cultural research strategies for the study of affect*. Palgrave Macmillan. 2015. s. 5-6

semantik. Knudsen og Stage argumenterer derfor for at forskeren skal spørge direkte ind til specifikke kroppe eller sociale kontekster og situationer. I dette speciale vil dette f.eks. betyde at der skal spørges ind til bestemte dele af udstillingerne og oplevelser af dem. Dette bevirker at det herigennem er nemmere at indsamle og producere viden som forskeren kan argumentere for på et videnskabeligt og empirisk niveau.<sup>15</sup>

Anden del omhandler, ifølge Knudsen og Stage, en af de største udfordringer igennem arbejdet med affekt, nemlig at producere empirisk materiale til affekt-forskningen.<sup>16</sup> Knudsen og Stage mener her at fordi interessen i affekt er relativ ny indenfor den akademiske verden, er der behov for at generere nye typer af empirisk materiale og måske indsamle materiale som tidligere indenfor den akademiske verden har været anset som værende irrelevant. Med andre ord mener Knudsen og Stage at interessen for nye dimensioner af livet går hånd i hånd med behovet for nye typer af materiale.<sup>17</sup> Udfordringen ligger i at indsamle materiale der viser eller kan fortælle os hvordan affekt kommer til udtryk. Her mener Knudsen og Stage at det er vigtigt at reflektere over hvordan man kan generere såkaldt ”embodied data” som skaber nærhed til de affektive kvaliteter i situationen der undersøges.<sup>18</sup> De deler ”embodied data” op i 2 subkategorier: den første kategori er førstehånds-data som er knyttet til den person der er genstand for undersøgelse og som kan produceres i selve situationen eller huskes bagefter af person selv. Den anden kategori er andenhånds data som dokumenterer de affektive påvirkninger som f.eks. videodokumentation. ”Embodied data” kan altså enten være produceret af den primære kilde selv eller af en observant. Tredje del omhandler hvordan man udvikler analytiske redskaber eller koncepter der kan hjælpe forskeren med at identificere præcis hvor i det producerede materiale affekt kommer til udtryk. Sådanne analytiske redskaber og strategier er afhængige af karakteren af det producerede materiale og ikke mindst hvilken affekt-teoretisk retning der er anvendt. Hvis affekt bliver defineret som noget før-sprogligt, og derfor ikke kan beskrives ud fra sproget, vil man f.eks. fokusere på affekt som værende forstyrrende for de normale kommunikationsstrukturer. Hvis affekt derimod er defineret som både subjektivt og kognitivt kan man anvende en anden analytisk strategi hvor affekt mere eller mindre kan beskrives og defineres ud fra og ved hjælp af sproget. I denne forbindelse har Knudsen og Stage udarbejdet og defineret 5, ofte sammenflettede, analytiske metoder eller

---

<sup>15</sup> Knudsen, Timm Britta og Carsten Stage, *Affective methodologies: developing cultural research strategies for the study of affect*. 2015. s. 6

<sup>16</sup> Knudsen og Stage, *Affective methodologies*. s. 7

<sup>17</sup> Knudsen og Stage. s. 7-8

<sup>18</sup> Ibid. s. 22

strategier hvorpå man kan spore tilstedeværelsen af affekt. Jeg vil ikke i dette speciale komme nærmere ind på alle 5 analytiske metoder men i stedet koncentrere mig om den fjerde metode som jeg selv har anvendt og som Knudsen og Stage kalder ”*Communicative content about experienced or attributed affect (made by, for example, informants, the researcher him-/herself or in existing texts*”<sup>19</sup>. Altså kommunikativt indhold om informanternes eller forskerens egen oplevelse af affekt. Jeg har valgt denne tilgang da jeg læner mig op af Sara Ahmeds definition af affekt som værende definerbart ud fra sproget. Denne metodiske tilgang til at undersøge begrebet virker derfor oplagt at anvende. Som Knudsen og Stage pointerer, kan deres metodiske tilgange og strategier ikke løse alle de metodiske problemer men de kan danne grundlag for en akademisk diskussion om hvordan man kan spore affekt og derfor begynde at argumentere for tilstedeværelsen og forståelsen af effekterne af affekt.<sup>20</sup>

Med udgangspunkt i Knudsen og Stages strategier har jeg valgt at udarbejde spørgsmålene til mine interviews sådan at affekt bedst kan spores og identificeres i mine data. Jeg har derfor udformet mine spørgsmål sådan at omdrejningspunktet er informanternes oplevelser på egen krop og spurgt ind til specifikke områder i udstillingerne/situationer og konkrete virkemidler som f.eks. lyd/lys mm. På denne måde skabes de bedste forudsætninger for en empirisk baseret og akademisk diskussion på baggrund af informanternes affektive oplevelser.

### **Ekspertinterviews**

Tingene forholder sig dog en smule anderledes i mine spørgsmål til de museumsansatte eller professionelle. Her kan jeg nemlig spørge direkte ind til specialets omdrejningspunkt. Dette skyldes at jeg, udover at være interesseret i brugernes oplevelser, også er interesseret i hvilke metoder og virkemidler museerne anvender for at generere følelsesmæssig respons hos brugerne. Interviewet vil dog fortsat bære præg af at mine spørgsmål er relativt åbne hvilket sikrer at de ansatte selv kan udvælge og fremhæve hvad de finder interessant i udstillingen. Herefter kan jeg fremhæve og spørge direkte ind til bestemte virkemidler som jeg i min egen analyse af udstillingen har fundet frem til.

---

<sup>19</sup> Ibid. s. 23

<sup>20</sup> Ibid. s. 9-10

## Det kvalitative interview

Jeg har valgt at anvende den kvalitative metode i dette speciale da jeg ønsker at opnå viden om mine informanternes følelsesmæssige oplevelser i udstillingerne. Det er derfor nødvendigt med dybdegående interviews hvor mine informanter har en chance for at reflektere over deres oplevelser og give mig præcise beskrivelser af hvordan udstillingerne påvirkede dem. Disse typer dybdegående og informationsrige svar syntes derfor ikke at kunne opnås igennem spørgeskemaundersøgelser og kvantitative interviews.

I det kvalitative interview handler det groft sagt om at forstå betydningen af et givent emne i informanternes verden. Man skal som interviewer have et godt kendskab til det konkrete emne og tolke på alt hvad informanterne siger, gør og ikke gør. Man skal som interviewer bede informanterne om at beskrive nøje hvad de føler, oplever og hvordan de handler. I et kvalitativt interview søger man at opnå beskrivelser af specifikke handlinger eller situationer og ikke af generelle opfattelser eller meninger.<sup>21</sup> Interviewet er hverken helt struktureret eller helt "ikke-styret". Det skal i stedet forstås som værende et åbent interview hvor det er interviewerens ansvar at frembringe de ting som er vigtige og relevante. Et såkaldt semikonstrueret kvalitativt interview.<sup>22</sup> Når man som interviewer skal udarbejde sine spørgsmål til informanterne er det vigtigt at formulere dem så åbent som muligt. Dette gøres bedst ved f.eks. at formulere de såkaldte "hv-spørgsmål", hvorfor, hvordan, hvad, hvor osv.<sup>23</sup> Det skal dog siges at man sagtens kan formulere et åbent spørgsmål uden brug af "hv-spørgsmål". Et spørgsmål kunne f.eks. også indledes med "fortæl om...". Pointen er at informanterne selv skal beskrive deres oplevelser af situationen og ikke ledes henimod en erkendelse af interviewerens agenda. I forhold til dette speciale hvor informanternes følelsesmæssige involvering i udstillingerne granskes, ville det højest sandsynligt farve deres oplevelse af udstillingerne hvis der blev spurgt konkret ind til dette område. Derfor spørges der i stedet åbent ind til deres oplevelser, om de på nogen måde blev påvirkede i udstillingerne eller deres førstehåndsindtryk og afsluttende indtryk. På denne måde bestræbes en forståelse af informanternes egne oplevelser af udstillingerne. Det er også vigtigt at formulere åbne spørgsmål i

---

<sup>21</sup> Kvale, Steiner og Svend Brinkmann. *Interview – Det kvalitative forskningsinterview som håndværk*. Hans Reitzels Forlag. 3. Udgave. 2014. s. 50

<sup>22</sup> Kvale, Steiner og Svend Brinkmann. *Interview – Det kvalitative forskningsinterview som håndværk*. s. 50

<sup>23</sup> Kvale og Brinkmann. s. 49-54



forhold til at identificere mine 3 begreber. Samtidig er det dog vigtigt også at henvise til specifikke udstillingsdele.

Det kvalitative interview anvendes ofte hvis man vil opnå en større eller dybere indsigt i et emne. Derfor er den kvalitative metode oplagt at benytte sig af hvis man vil opnå en viden om personers følelser eller lignende.

## **Informanter**

Interviewpersonerne bliver tilfældigt udvalgt ud fra hvem der er til stede i udstillingerne på det givne tidspunkt jeg udarbejder mine analyser. Denne fremgangsmetode kan dog have den konsekvens at der kan blive en overrepræsentation af henholdsvis kvinder eller mænd i min undersøgelse, som måske kan have indflydelse på resultatet af min undersøgelse. Jeg vil dog forsøge at inddrage lige dele mænd og kvinder i min undersøgelse for at give et så komplet billede som muligt. Jeg vil udvælge 5 brugere i hver udstilling samt 1 museumsansat som har været med til at lave udstillingerne eller som besidder en viden om udstillingerne og som kender til de overvejelser som museet har gjort sig med hensyn til udstillingerne.

Valget af eksperter til mine interviews var følgende:

- Til Oplevelsescenter Kongernes Jelling, Morten Teilmann-Jørgensen, Formidlings- og eventansvarlig ved Oplevelsescenter Kongernes Jelling.
- Til udstillingen ”De Dødes Liv”: Ton Otto, Professor ved Århus Universitet og afdelingsleder ved de etnologiske samlinger ved Moesgaard Museum
- Til udstillingen ”Rejsen”: Jan Skamby Madsen, tidligere direktør ved Moesgaard Museum

Interviewene for brugere vil vare 10-30 min og interviewene for de professionelle vil vare 15-40 min. Jeg har ligeledes valgt en målgruppe som hedder alle brugere fra 18 år og opefter. Jeg har valgt denne målgruppe og dermed skåret unge under 18 år fra i mine analyser da man som 18-årig i min optik er i stand til at reflektere over sine oplevelser og følelser på et niveau som er tilfredsstillende i henhold til dette speciales undersøgelsesområde.

Når jeg udarbejder mine interviews vil jeg for så vidt muligt anvende et rum eller et sted hvor der ikke kan forekomme forstyrrelser eller gener fra omgivelserne. Dette skyldes at informanterne ikke

skal distraheres under interviewet. Det er vigtigt at informanterne fokuserer og koncentrerer sig om at svare på mine spørgsmål sådan de kan reflektere over deres oplevelser inde i udstillingerne.

## **Interviewproces**

Dette afsnit vil omhandle omstændighederne for mine interviews. Der vil ikke i dette afsnit blive diskuteret resultaterne af mine undersøgelser, men nærmere processen bag.

Mine interviews og udstillingsanalyser på Oplevelsescenter Kongernes Jelling blev foretaget tirsdag d. 9 maj.

Jeg foretog første halvdel af mine informantinterviews og ekspertinterview i et konferencerum som jeg havde fået lov til at benytte mig af. Her var der fred og ro hvilket gav informanterne og eksperthen mulighed for at koncentrere og fordybe sig i mine spørgsmål. Andel halvdel af mine informantinterview foregik i centerets kantine. Dette skyldes at konferencerummet skulle anvendes til et møde. Dette gav mig nogle udfordringer i form af mere støj og generelt flere ting der kunne stjæle informanternes opmærksomhed. Mine resterende interviews foregik dog uden store problemer. Grundet centerets indretning var det vanskeligt at fange informanterne lige efter de kom ud af udstillingerne. Jeg placerede mig derfor i butikken som er det første sted man møder når man kommer ud fra udstillingen. Der var overraskende mange informanter der ikke ønskede at deltage i mine undersøgelser og dem der havde lyst var svære at få i tale. Derfor blev mine interviews ikke så lange som forventet. Mine brugerinterviews blev derfor imellem 7-15 min lange. Der var en overrepræsentation af personer på 50 år og opefter og forbavsende lidt unge mennesker til stede denne dag. Derfor bærer mine interviews også præg af en overrepræsentation af personer på 50+ år. Informanterne fordelte sig således:

- Interview 1: Kvinde 20 år, på museum 3 gange om året 30-60 min i udstilling
- Interview 2: Mand 44 år, på museum til rundvisning, 1.5 time – 2 timer i udstilling
- Interview 3: Mand 38 år, på museum hvert andet år, tilbragte 30 – 45 min
- Interview 4: Mand 62 år, mistede tidsfølelsen i udstillingen
- Interview 5: Kvinde 62 år, er på museum til særudstillinger, 1 time i udstilling

Mine interviews og udstillingsanalyser på Moesgaard Museum blev foretaget tirsdag d. 23 maj. Modsat Oplevelsescenter Kongernes Jelling kunne Moesgaard Museum desværre ikke tilbyde mig et rum at interviewe mine informanter i. Jeg fik i stedet lov til at benytte mig af museets kantine til at interviewe i. Kantinen ligger dog dårligt placeret i forhold til de udstillinger hvor jeg skulle interviewe informanterne, samtidig var der mange mennesker tilstede i kantine så det nærmest var umuligt at interviewe der. Derfor valgte jeg at placere mig forskellige steder ved udstillingernes udgange hvor der ikke var andre besøgende. Dette gjorde processen med at interviewe besværlig da der ofte kom andre besøgende til, som var til gene for mig og mine interviews. Generelt var der rigtig mange mennesker til stede på museet denne dag som gjorde det utroligt besværligt at gennemføre et interview. Mit ekspertinterview for udstillingen "De Dødes liv" foregik dog på et kontor på Museet. Ekspertinterviewet for udstillingen "rejsen" kunne desværre ikke finde sted denne dag og foregik derfor over telefon som samtidig blev optaget på computer, mandag d. 29. maj. Der var også på Moesgaard Museum en overrepræsentation af personer over 50 år derfor bærer også mine interviews her præg af at være med personer over 50 år. Informanterne her var ligesom med informanterne på Oplevelsescenter Kongernes Jelling også svære at få i tale. Informanterne fordelte sig således:

#### **De dødes liv:**

- Interview 1: Kvinde 81 år, alene i udstillingen men del af selskab, 30 min ca. pga. tidspres.
- Interview 2: Kvinde 80 år, på museum 6 gange om året. 15 min i udstilling
- Interview 3: Kvinde 72 år, på museum et par gange om måneden, 15 min i udstilling
- Interview 4: Mand 45 år. På museum 4 gange om året 25 min i udstilling
- Interview 5: Kvinde 68 år, 15 min i udstilling

#### **Rejsen:**

- Interview 1: Kvinde 72 år, på museum et par gange om måneden, 45 min i udstilling
- Interview 2: Kvinde 68 år, 45 min i udstilling
- Interview 3: 2 kvinder på 80 år, 40 min i udstilling
- Interview 4 og 5: Kvinde 53, på museum hver anden måned 30 min i udstilling,

Kvinde 48 år, sjældent på museum. 30 min i udstilling

Generelt syntes det besværligt for det første at overtale de tilstedeværende personer til at deltage i mine undersøgelser men for det andet også at få de overtalte informanter i tale. Hvilket har bevirket at mine informantinterviews ikke er blevet så lange som jeg havde håbet, på trods af flere gange at have omformuleret mine spørgsmål og bedt informanterne om at uddybe deres svar. Mine ekspertinterviews gik som planlagt uden problemer. Ekspertinterviewsene blev mellem 15-30 min lange. Mine udstillingsanalyser gik også som planlagt. Jeg gjorde brug af noter og kamera undervejs i analysen for at notere alle de ting som var væsentlige at huske i besøgene. Jeg tilbragte ca. 1 time i hver udstilling.

Resultaterne af mine interviews vil blive belyst og diskuteret i senere analysekapitler.

### **Opsamling**

Samlet set vil disse casestudier, mine egne udstillingsanalyser med udgangspunkt i atmosfære, stemning og affekt, Peter van Mensch udstillingsstile samt Dudleys genstandsteori sammen med kvalitative interviews danne grundlaget for min analyse. Man kan dog sige at et casestudie sjældent er noget værd hvis det ikke sammenlignes med andre cases. Derfor vil jeg afslutningsvis anvende en komparativ metode for at sammenligne de tendenser og resultater jeg har fundet frem til igennem mine undersøgelser og analyser. Jeg vil derfor sammenligne de tanker og metoder museerne har haft i forbindelse med udviklingen af udstillingerne samt hvilke forhåbninger de har haft, med mine informanternes oplevelse af udstillingerne.

Afslutningsvis vil jeg sammenligne disse resultater med mine egne udstillingsanalyser for på denne måde at skabe en mere komplet analyse og nuanceret helhedsbillede og herigennem besvare min valgte problemformulering.

## Teori

Dette afsnit vil omhandle de teorier jeg har valgt at anvende i mine analyser af valgte udstillingscases. Teorierne er udvalgt ud fra mit fokus i dette speciale nemlig udstillingernes evne til at genere følelser hos de besøgende. Det er derfor nødvendigt at anvende bestemte former for teorier som kan belyse og identificere præcis de aspekter af udstillingerne som kan være med til at skabe følelsesmæssige responser i de besøgende.

### Peter van Mensch's udstillingsstile

Når man arbejder med udstillinger er der flere forskellige stilarter man kan udarbejde udstillingerne efter. Udstillingsstilen hænger sammen med hvilken effekt museerne ønsker udstillingen skal have på de besøgende. Stilen relaterer til scenografien der i udstillingen er anvendt for at tydeliggøre udstillingens budskab.<sup>24</sup> Stort set alle udstillinger indeholder en eller anden form for information eller viden som den forsøger at informere og fortælle brugerne om. Men hvilken metode der anvendes i udstillingen afhænger af hvilken effekt der ønskes.<sup>25</sup>

Peter van Mensch karakteriserer i sin artikel "Characteristics of exhibitions" (2003), 3 former for udstillingsstile. De er inspireret af Arpin's "*contemplative, cognitive and affective exhibitions*" og Hall's "*evocative, aesthetic and didactic displays*".<sup>26</sup>

Den didaktiske, den æstetiske og den evokative.

I den evokative stil bliver en bestemt atmosfære, miljø eller teatralisk scene skabt. Her er det primære fokus at ramme eller berøre brugerne på et følelsesmæssigt niveau.

I den didaktiske stil bliver der primært fokuseret på at overføre viden til den besøgende.

Den æstetiske stil medfører at genstandene er udstillet på en sådan måde at deres æstetiske kvaliteter fremhæves.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Peter van Mensch. *Characteristics of exhibitions*. 2003. s. 5-7

<sup>25</sup> Peter van Mensch. *Characteristics of exhibitions*. s. 5-7

<sup>26</sup> Ibid. s. 5-7

<sup>27</sup> Ibid. s. 5-7

## Genstandsteori

Denne del af specialet vil koncentrere sig om teorier om museumsgenstanden og hvad den kan bidrage med i en udstilling. Fokus vil først og fremmest være på hvad genstanden kan set i et formidlingsmæssigt perspektiv i forhold til at generere følelser i brugerne. Jeg vil i dette afsnit tage udgangspunkt i Sandra H. Dudleys genstandsteori.

Et værk som er svært at komme udenom når man beskæftiger sig med genstande i museumsudstillinger er analogiværket ”*Museum Objects. Experiencing the Properties of Things*” fra 2012 som er redigeret af Sandra H. Dudley. I værket bliver museumsgenstanden og hvad den kan i en udstilling undersøgt og analyseret på flere forskellige måder. Jeg vil i dette afsnit koncentrere mig om Dudley og hendes syn på museumsgenstanden og hvad den i en udstilling. Dudley er nemlig interesseret i hvordan gensestandene kan røre os på et følelsesmæssigt niveau. Dudley beskriver i analogiværket i artiklen ”*Encountering a Chinese horse – engaging with the thingness of things*” sit møde med en genstand i form af en kinesisk hest. Dudley bliver betaget af mødet med hesten og følelsesmæssigt påvirket af den. Dette før hun har opnået nogen form for viden om den. Efterfølgende beskriver hun hvordan hun efter mødet med hesten reflekterede over sin reaktion. Hvad var det lige der skete i situationen? Var det udelukkende en individuel oplevelse uden nogen form for relevans for andre besøgende eller museet? Hun konkluderer dog at hendes emotionelle reaktion og tilstand efterfølgende havde stor betydning for hvordan hun imødekom parateksterne omhandlende hesten. For som hun selv påpeger så var hun allerede emotionelt påvirket af genstanden og derfor mere modtagelig overfor anden information om hesten. Hun havde dermed allerede en større interesse i hesten og dens historie.<sup>28</sup> Dudleys oplevelse viser altså hvad mødet med genstanden kan i et læringsmæssigt perspektiv. Men som hun videre spørger sig selv, hvad så med værdien af et kraftfuldt møde med en genstand i sig selv. Et møde hvor brugeren bliver følelsesmæssigt påvirket af genstanden og dens form, udseende, farve osv. som resultat af et følelsesmæssigt bånd mellem genstand og bruger. Et møde som ikke er målt på hvor meget man har lært om genstanden efterfølgende.

Dudley mener her at en af museets store styrker ligger netop her. Hun mener der er stor værdi i et sanseligt og følelsesmæssigt møde med genstanden. Hun mener at genstandene på museerne i dag i store træk kun tjener det formål at underbygge historien der bliver fortalt og at de ikke længere

---

<sup>28</sup> Sandra H. Dudley. ”*Encountering a Chinese horse – engaging with the thingness of things*”. *Museum Objects. Experiencing the Properties of Things*. 2012. s. 2

bliver værdsat i sig selv. For som hun selv påpeger ”*The effort expended by museums to render objects and interpretation accessible, and to enable visitors to identify meaning and context, is laudable and important; yet arguably it may sometimes be the strategies employed in that very effort which prevent or limit the opportunities for directly encountering and responding to objects in and of themselves, prior or in addition to cognitively exploring the stories they have to tell. The challenge lies in producing successful and accessible interpretive interventions which simultaneously do not act to dilute, if not remove altogether, the sense of magic, mystery and excitement that objects can also convey*”<sup>29</sup>

I studiet af materielkultur er forholdet mellem museumsgenstande og museumsbrugere stort set ikke belyst. Men Dudley mener at man igennem en bred og mere fleksibel materielkultur kan opnå en større forståelse for hvordan museumsbrugerne og genstandene interagerer og herigennem skabe et bedre forhold mellem at uddanne museumsbrugerne og fascinere dem.<sup>30</sup>

Dudley forklarer i artiklen hvad hun definerer som en genstand. Hun mener at en genstand er en fortolkningsgenstand hvilket vil sige at genstanden kan fortolkes af et subjekt. Subjektet fortolker genstanden sådan at genstanden får mening. Med andre ord tilfører subjektet genstanden mening. Samtidig mener Dudley at en genstand udover at fortolkes også kan opleves. Som tidligere nævnt i dette afsnit oplevede Dudley genstanden i sit møde med den kinesiske hest. Genstanden kan altså påvirke subjektet på det følelsesmæssige og sanselige niveau hvilket kan afføde alle mulige slags reaktioner hos subjektet. Det er altså nu genstanden der påvirker subjektet og ikke omvendt.<sup>31</sup> Genstanden kan altså her siges at være aktiv og derfor udviskes grænserne nu mellem genstand og subjekt grundet genstandens evne til at påvirke os på et følelsesmæssigt niveau.

Dudley mener ydermere, som konstruktivismen har vist os, at vores tolkninger af vores sanselige oplevelser i høj grad er bundet til hvem vi er, hvilket vil sige vores sociale, kulturelle, personlige og historiske baggrund. Vi er dog ikke kun konstruktivistiske skabninger men også skabninger af kød og blod som interagerer med andre fysiske ting. Vi har derfor også de oplevelser vi har grundet genstandenes materielle kvaliteter så som størrelse, farve, form mm. To forskellige museumsbrugere vil derfor reagere på en genstand på forskellige måder grundet forskellige

---

<sup>29</sup> Dudley. ”*Encountering a Chinese horse – engaging with the thingness of things*”. s. 3

<sup>30</sup> Dudley s. 3-4

<sup>31</sup> Ibid. s. 6

baggrunde, men for begge brugere vil en del af deres oplevelse af genstanden være baseret på dens materialitet.

For at helt forstå mødet mellem genstanden og subjektet skal man ifølge Dudley se nærmere på hvilke materielle, sanselige og emotionelle faktorer der er i spil. Dudley mener subjektet oplever følelsesmæssige responser så som ærefrygt, nedtrykthed, afskrækkelse osv. før subjektet oplever nogen form for historisk og sociokulturel kobling til genstanden. Nogle gange opstår disse følelsesmæssige responser som resultater af genstandens materialitet og af de kulturelle og historiske associationer som subjektet allerede har. Men responserne kan også være resultatet af genstandens fysiske kvaliteter. Med andre ord kan subjektet reagere emotionelt kun ved at betragte genstanden og dens form, farve, tekstur osv. Det var præcis det som Dudley oplevede i sit møde med den kinesiske hest. Et kraftfuldt møde som kunne mærkes fysisk og emotionelt.<sup>32</sup>

Dudley forklarer efterfølgende hvad det er der sker i mødet med genstanden:

*”It is in the engagement between object and subject, in their very confluence, that sensory responses, emotions and ideas are generated. It is also only in this engagement, I suggest, that subjects and objects come fully into being at all. The process of encounter bridges the two, causing them, at the instant of perception, to exist only in relation to each other. The perceiving subject and the perceived object become real to each other in that moment”*<sup>33</sup>

ifølge Dudley har b.la. de følelsesmæssige responser som bliver skabt igennem dette møde potentiale til at have vedvarende indflydelse på subjektet ligesom de også kan bestemme genstandens skæbne. Genstand og subjekt former, i deres møde, hinanden og skaber en ny form, nemlig hybridformen. Dudley forklarer processen *”subject + perception of objekt + evolving interpretation of objekt; and perceived + interpreted objekt”*.<sup>34</sup> Genstanden er altså her en ligeså stor del af denne udviklende proces som subjektet er. Denne nye hybridform bevirker at det kan være svært at skille subjekt og objekt ad.

Men hvad kan museerne så bruge denne viden til? Dudley argumenterer for at en af måderne hvorpå museerne kan anvende denne viden er at museerne, igennem implementeringen af dette, vil kunne skabe udstillinger hvor distancen mellem genstand og museumsbruger er reduceret. Ved at gøre dette vil der opstå en større ”connection” mellem subjekt og genstand, som kan resultere i følelsesmæssige og sensoriske responser som herigennem kan skabe større forståelse for genstanden

---

<sup>32</sup> Ibid. s. 7

<sup>33</sup> Ibid. s. 8

<sup>34</sup> Ibid. s. 8



og fortiden og ikke mindst gøre det muligt for genstanden at tale til os. Museumsbrugerne kan med andre ord opleve genstandens materialitet.<sup>35</sup>

## Affektteori

Affektstudiet er indenfor den akademiske verden kommet til at fylde meget de seneste år, og hver fagdisciplin har således deres egen definition på hvad begrebet affekt er og gør. Følelser afvises ikke længere som uvidenskabelige i forskningen men tages i stedet alvorligt og inddrages i diverse studier. Affektteori har bevirket at man nu har værktøjerne til at gøre op med tanken om fornuftens privilegie over følelser.<sup>36</sup> I forhold til dette speciale er det vigtigt at inddrage affekt for at få alle aspekter af oplevelsen af udstillingerne med. Både atmosfære og stemning er aspekter af udstillingerne som man oplever når man står midt i udstillingerne. Affekt derimod er det man oplever før man identificerer de konkrete atmosfærer eller følelser.

Der er flere forskellige bud på hvad affekt er og hvordan det kommer til udtryk, hvilket jeg vil komme ind på senere i dette afsnit. Det kan altså diskuteres om affektstudiet overhovedet kan karakteriseres som værende *et* studie. Affekt-begrebet kan altså derfor være vanskeligt at forstå og ikke mindst arbejde med som analytisk værktøj. Med andre ord kan det være svært at finde hoved og hale i de mange definitioner af begrebet. En strukturering kan derfor siges at være nødvendig for at skabe et overblik over begrebets mange betydninger og definitioner.

Jeg vil derfor i dette afsnit forsøge at give et generelt overblik over definitionerne af affekt-begrebet.

På trods af affekt-begrebets skiftende betydninger, som knytter sig til de teoretiske forskelle indenfor forskellige fagdiscipliner og affektstudier, har de alle dog en ting til fælles.

Det er deres opgave at forstå følelser, stemninger og atmosfærer som sociale fænomener med bestemte historiske forudsætninger og politiske virkninger.<sup>37</sup>

For at skabe en form for strukturering i dette omfattende forskningsfelt kan man som Mons Bissenbakker, en af Danmarks førende forskere indenfor affektteori og lektor på Københavns Universitet, opdele affektteori i 2 skoler, nemlig dem der skelner mellem affekt og følelser og dem

---

<sup>35</sup> Ibid. s. 10-11

<sup>36</sup> Magasinet Friktion dec. 1 2014

<sup>37</sup> Kultur og Klasse nr. 116, 2013. *Affekt*. s. 5

der ikke gør.<sup>38</sup>

En central, vigtig og definerende teoretiker indenfor førstnævnte skole er Brian Massumi. Massumi definerer affekt som værende omskiftelige og flydende karakterer. De er uddifferentierede, retningsløse og uforudsigelige potentialer.<sup>39</sup> Med andre ord er affekt en slags sump eller masse af ikke-definerbare ”følelser”, det før-sproglige. Det er den intensitet vi oplever i kroppen før vi skelner mellem de specifikke fastfrosne følelser: *”Intensity is [...] a nonconscious, never-to-be-conscious autonomic remainder. It is outside expectation and adaptation, as disconnected from meaningful sequencing, from narration, as it is from vital function. It is narratively delocalized, spreading over the generalized body surface, like a lateral backwash from the function-meaning interloops travelling the vertical path between head and heart”*.<sup>40</sup>

Massumi mener at følelser derimod er sociale og sproglige strukturer.<sup>41</sup> Massumi mener altså at det er vigtigt at adskille før-sproglig og prædiskursiv autonom affekt og de diskursive kategoriserede følelser.<sup>42</sup>

En anden teoretiker der er værd at nævne i denne sammenhæng som på mange områder deler Massumis opfattelse af affekt, men som også er relevant set i lyset af dette speciale, er lektor ved Københavns Universitet for Kunst- og kulturvidenskab Frederik Tygstrup. Tygstrup anser affekt som værende noget man er i fremfor noget man har der bevæger sig indefra og ud. Affekt er *“... processuel, relationel, situationel og kropslig. Affekt er den spirende, endnu-ikke-artikulerede, uhåndgribelige kvalitet mellem sans og følelse, der svæver uskelneligt men også umisforståeligt over og omkring enhver forekomst af menneskelig handling og interaktion”*.<sup>43</sup>

Tygstrup er interesseret i affekt i forhold til rum. Han mener at når man forstår affekt som værende noget man er i, må det altså have rumlige kvaliteter. Han har i denne sammenhæng introduceret begrebet ”affektivt rum”, som er inspireret af professor i geografi David Harveys ”relationelt rum”. Tygstrup mener at vi ved hjælp af begrebet ”affektivt rum” kan observere *”den menneskelige erfarings levede relationelle rumlighed i en særlig optik, der fokuserer på de affekter, der*

---

<sup>38</sup> Friktion dec. 1 2014

<sup>39</sup> Mons Bissenbakker Frederiksen (2012). *Styr dine Følelser! – en affektiv vending*. i I Affekt – Skam frygt og jubel som analysestrategi. Center for Kønsforskning. Københavns Universitet s. 5-6.

<sup>40</sup> Bissenbakker. *Styr dine følelser!*. s. 6

<sup>41</sup> Magasinet Friktion dec.1 2014

<sup>42</sup> Bissenbakker. *Styr dine følelser!*. s. 8

<sup>43</sup> Karen Vallgård (2015) *Affekt, følelser og rum – historiefaglige perspektiver*. Temp – tidsskrift for historie 10. s. 175-183. s. 177

*produceres i denne relationelle økonomi.*<sup>44</sup> Det kan være vanskeligt at sætte ord på det førsproglige eller endnu-ikke-artikulerede eller at vise hvordan affekten helt konkret kommer til udtryk. Tygstrup forsøger dog alligevel at vise hvordan affekten kommer til udtryk, ved i sin artikel *Affekt og Rum* fra 2013, at referere til en konkret situation eller sekvens fra tv-serien *Generation Kill* fra 2008, som omhandler de første 40 dage i Irak-krigen set igennem øjnene på en deling af amerikanske marinesoldater:

*“... åbningssekvensen fra David Simons HBO-serie fra 2008, Generation Kill, introducerer en gruppe unge soldater i en kampvogn på vej gennem den irakiske ørken i en konvoj; støjniveauet i vognen er højt, konvojen bevæger sig hurtigt, og udsynet er meget begrænset. Mændene er i fuldt kampudstyr, men synes ikke at vide, hvad de mere specifikt er forberedt på, de virker vrede (JB) og også oprømte i en mere diffus forstand, de råber til hinanden og på radioen mellem vognene, fingerer ved deres udstyr, spiser chokoladestænger, prøver at være på vagt for omverdenen og for de indre hierarkier og rollefordelinger i vognen”.*<sup>45</sup>

Tygstrup mener at der i denne sekvens eksisterer en emotionel intensitet i form af panik, frygt, aggression og kedsomhed. Men ikke som følelser der knytter sig til de enkelte soldater i kampvognen men i stedet i kampvognen.<sup>46</sup> Med andre ord er der i kampvognen en særlig affekt ”i luften”. Denne særlige affekt der hersker i kampvognen er knyttet til hele den kollektive situation. Alle soldaterne der befinder sig i kampvognen, deres individuelle baggrunde og erfaringer, deres militære uniformer og militære grej, kampvognens interiør og udformning samt ørkenlandskabet udenfor mm. bidrager alt sammen til at skabe denne særlige affekt i kampvognen. Derfor befinder soldaterne sig i affekten fremfor at affekten er noget de har. Med andre ord består situationen eller sekvensen i kampvognen af en kompleks sammensætning af materielle elementer, sociale rutiner og handlinger, menneskekroppe samt en række remedier og proteser som er knyttet til kroppene og en række forskellige individuelle bidrag til helheden baseret på forskellige ønsker, forestillinger og tilskyndelser.<sup>47</sup> I sådan en situation skifter lokaliseringen af en følelse fra et individets indre til den fælles atmosfære. Dette betyder ikke at det enkelte individ ikke selv føler følelsen. Men måden hvorpå følelsen skabes og træder i karakter og herefter breder sig, kan ikke beskrives med udgangspunkt i en individuel psykisk sfære. Tygstrup mener at vi ved at tage udgangspunkt i en

---

<sup>44</sup> Frederik Tygstrup (2013). *Affekt og rum*. i Kultur og Klasse nr. 116, 2013. *Affekt*. s. 27

<sup>45</sup> Tygstrup. *Affekt og rum*. s. 22

<sup>46</sup> *Ibid.* s. 22

<sup>47</sup> *Ibid* s. 20

given situation som en sammenhængende mængde af relationer, kan studere affektens logik i en grundlæggende form. Nærlig som et dynamisk samspil mellem at afficere og at være afficeret.<sup>48</sup> Når man placerer en person, i dette tilfælde i en kampvogn, så anbringer man personen i en bestemt ramme hvor tid og rum mm. allerede er formateret på en bestemt måde. Man afficerer personen. Personen befinder sig nu i en udskiftelig ramme. Rammen eller situationens komposition definerer herefter personen ved at definere de mulige reaktioner i situationen. Personens personlige baggrund som uddannelse mm, eller i dette tilfælde socialiseringen som soldat, hans udstyr mm. indbyder ham til at reagere på indkommende stimuli på bestemte måder. Måden han reagerer på afhænger helt af hvor meget han lader sig afficere af dette lille miljø, eller kampvognens kosmos.<sup>49</sup> Overfor den Massumiske retning står den mere poststrukturalistisk inspirerede affektretning. Her står de queerfeministiske teoretikere hvor især Sarah Ahmed er en central teoretiker. Hun er ligeledes en af de vigtigste teoretikere indenfor affektstudier i dag. Indenfor denne affektretning afvises Massumis distinktion mellem følelse og affekt. Man er her afvisende over for adskillelsen af følelse og affekt. Man mener her at man ikke kan gribe affekternes før-sproglighed før de kategoriseres som følelser. Med andre ord giver det ikke mening at skelne mellem affekt og følelse da vi ikke kan få adgang til det før-sproglige eller ”sumpen af affekt” sagt med Massumis egen terminologi. Mons Bissenbakker giver i sin artikel ”Styr dine følelser!” fra 2012, et eksempel på hvorfor Ahmed mener at vi ikke kan adskille affekt og følelser: *”Vores oplevelser sker aldrig på en tom baggrund, argumenterer Ahmed. De indgår i vores hidtil oplevede kategoriseringer af følelser. Hvis vi går igennem et kvarter, som har ry for at være farligt, er det sandsynligt, at vi vil opleve affektiv intensitet, som vil fremstå for os som frygt, pointerer Ahmed. Følelsen (her frygt) og den forudgående historie, vi har med den, gør altså noget, som den affektive intensitet ikke er adskilt fra eller uafhængig af”*.<sup>50</sup>

eller sagt med Ahmeds egne ord: *”I think that the distinction between affect/emotion can underdescribe the work of emotions, which involve forms of intensity, bodily orientation, and direction that are not simply about “subjective content” or qualification of intensity. Emotions are not “afterthoughts” but shape how bodies are moved by the worlds they inhabit”*.<sup>51</sup>

Med andre ord er vi som mennesker altid forberedte på at blive affekterede på bestemte måder

---

<sup>48</sup> Ibid. s. 20

<sup>49</sup> Ibid. s. 20

<sup>50</sup> Ibid. s. 8

<sup>51</sup> Ibid. s. 8

hvilket påvirker hvordan vi oplever følelser. Andres fortællinger eller historier om affekter og ikke mindst vores egne tidligere oplevelser med dem, styrer altså vores oplevelser af dem. Ahmed og teoretikerne indenfor denne affektretning er interesserede i hvad affekt gør frem for hvad affekt er.<sup>52</sup>

Indenfor museumsverdenen er affekt blevet et mere og mere anvendt ”redskab” hvorpå museerne kan opnå øget engagement i udstillingerne blandt publikum. Karen Vallgård definerer i sin artikel *Affekt, følelser og rum – historiefaglige perspektiver* fra 2015 hvordan affekt indenfor museumsverdenen typisk er blevet tolket: “(...) Mens det bærende begreb inden for historieforskningen har været ”emotions” eller ”feelings” (herefter ”følelser”), har de fleste kulturforskere anvendt udtrykket ”affekt.” Selvom nogle forskere bruger begreberne ”affekt” og ”følelser” synonymt, forstår flertallet disse to som fundamentalt forskellige fænomener. Lidt forenklet kan man sige, at ”følelser” oftest refererer til sindsstemninger eller kropslige tilstande hos individet, som i princippet kan artikuleres, eller som allerede er blevet italesat. ”Affekt” henviser derimod i mange teoretiseringer til en førsproglig, ikke-struktureret kvalitet, som opstår mellem mennesker, såvel som mellem mennesker og deres omgivelser, og som ikke kan lokaliseres hos ét bestemt individ, men som præger både enkeltpersoner og kollektive situationer”.<sup>53</sup>

På trods af at Vallgård her giver udtryk for at affekt og følelser indenfor historieforskningen anses som værende to forskellige ting så er der dog eksempler på at museerne ikke oplever det sådan i og med begreber indenfor museumsverdenen som ”den affektive udstilling”, hvor affekt mere eller mindre er synonymt med følelser da man heri genskaber miljøer eller fokuserer på at ramme brugernes følelser, bliver anvendt.

---

<sup>52</sup> Friktion

<sup>53</sup> Karen Vallgård (2015) *Affekt, følelser og rum – historiefaglige perspektiver*. Temp – tidsskrift for historie 10. s. 175-183. s. 176

## **Analyse**

Dette kapitel indeholder specialets analysedel. Her vil jeg analysere mine indsamlede data og præsenterer udstillingsanalyser af valgte udstillingscases på baggrund af valgte begrebsapparater og teori. Analysen er delt op i 2 dele.

Første del af analysen indeholder mine egne udstillingsanalyser af henholdsvis Oplevelsescenter Jelling, udstillingen ”De Dødes Liv” på Moesgaard museum og afslutningsvis udstillingen ”Rejsen” på Moesgaard Museum. Udstillingsanalyserne er ikke fulde udstillingsanalyser i traditionel forstand, men i stedet analyser med fokus på udstillingsstil, genstande samt mine 3 begreber affekt, stemning og atmosfære.

Anden del af analysen indeholder analyse af skiftevis brugerinterviews og ekspertinterviews i hver udstilling.

### **Udstillingsanalyse af udstillingen ”De Dødes Liv”**

Da jeg bevæger mig op af den store trappe der er centralt placeret i Moesgaard Museum bliver jeg ved indgangen til udstillingen mødt af 3 interaktive skærme der viser 3 forskellige nulevende personer som fortæller deres forestillinger om tid ud fra forskellige kulturelle baggrunde, nemlig moderne videnskab, forfædrenes visdom og shamanistisk ritual. De fortæller om hvor vi som mennesker kommer fra og hvor vi skal hen når vi forlader denne verden. Måske for på en måde at sætte brugerne i en bestemt stemning før de bevæger sig videre ind i den ”rigtige” udstilling.

Videoerne som bliver vist på skærmene virker forbavsende godt. Man står ansigt til ansigt med personerne imens de passioneret fortæller om deres forståelse af tid og hvad der sker med os når vores fysiske krop dør. Ved at personerne snakker direkte til os bliver der skabt en form for forståelse for personerne og deres kultur. Installationen skaber derfor etos og patos som betyder at vi som brugere bliver mere åbne eller modtagelige overfor andre kulturelle fortolkninger af tid og død og derfor også mere modtagelige overfor udstillingen.

Når man herefter træder ind i udstillingen ”Åndernes rum” bliver man mødt af et næsten kulsort rum kun lyst en smule op af de små lyspærer der lyser genstandene op. Lyden af tunge langsomme trommeslag, shamanistiske ritualer, dyr, torden og det der minder om dybe ur-lyde gennemsyrrer rummet og sammen med det kulsorte rum og oplyste genstande skaber det en utrolig intens, uhyggelig men samtidig fascinerende ja nærmest magisk atmosfære som centrerer sig omkring genstandene. Man fornemmer at man nu står iblandt noget helligt hvilket skaber en stemning af en form for ærefrygt. Genstandene, i form af ceremonielle, rituelle og religiøse masker og figurer med

forskellige egenskaber fra hovedsagligt Afrika og Melanesien, er placeret i montre. De er lyst op af små pærer der fremhæver deres æstetiske værdier men samtidig også gør at de fremstår levende. For det er virkelig dette indtryk man får i denne udstilling. Genstandene er i høj grad levende hvilket skyldes lyden og lyset i udstillingen men også hvordan genstandene er iscenesatte. Genstandene får altså en helt anden dimension. De er ikke længere ”døde genstande”, men er i dén grad aktive. Genstandene er i fokus. De er ikke til for at underbygge en historie men er centrale i udstillingen. Der er stort set ingen genstandstekster i udstillingen bort set fra tekster der kort fortæller om hvor de enkelte genstande stammer fra. Der er ingen form for interaktivitet, ingen interaktive skærme eller knapper som skal aktiveres. Som bruger er man ikke i tvivl om hvad denne udstilling er til for. Nemlig fordybelse og refleksion over genstandene. Udstillingsstilen er æstetisk og man kan ikke andet end at påskønne maskernes og figureernes materialitet. De er utrolig smukke. Museet kunne med fordel have placeret en bænk eller andet man kunne sidde på, for rummet inviterer desværre ikke brugerne til at tilbringe mere tid derinde. Vi har altså her at gøre med en udstilling i æstetisk stil som spiller på samspillet mellem lyd, lys og genstande for at skabe en helt speciel atmosfære af intensitet, magi, fascination og uhygge centreret omkring genstandene som skaber en form for stemning af ærefrygt i brugeren hvilket bevirker at man bliver suget ind den verden udstillingen har formået at skabe og faktisk knytter sig til genstandene ligesom Dudley beskrev i sit møde med den kinesiske hest. Uden at læse store mængder tekst om de kulturelle traditioner omkring maskerne ved man instinktivt hvad det hele drejer sig om kun ved at være i atmosfæren. Dette er i høj grad et sanseligt rum.

Fra ”Åndernes Rum” træder man ind i Overgangsrummet som jeg har valgt ikke at inddrage i dette speciale. Jeg springer derfor direkte over til næste udstilling kaldet ”De Dødes Dag”. Denne udstilling omhandler den mexicanske tradition ”Dia de Muertos” hvor mexicanerne fejrer de døde og de døde vender tilbage til livet for at gense deres kære og spise deres livretter. Det første man møder i udstillingen er et skelet-par, manden med hat, stok, pibe og i jakkesæt og kvinden med solhat og nederdel, og deres skelet-hund der står foran en blå væg. I loftet hænger det der mest af alt minder om gækkebreve med skeletmotiver. Den karakteristiske mexicanske festmusik bliver spillet i baggrunden. Man fornemmer altså nu at man er på vej ind i en hel anden slags udstilling og kultur hvor døden nødvendigvis ikke altid skal være lig med negative følelser. Man træder nu ind i et traditionelt mexicansk hjem under fejringen af De Dødes Dag. Stilen er udelukkende evokativ. Der er midt i rummet opstillet et spisebord med stole. Spisebordet er et interaktivt bord der afspiller en film om en familie der laver mad og spiser sammen og fortæller om traditionen om det at spise

sammen med de døde. Igennem filmen ændrer det interaktive bord sig og der kommer nye retter på tallerknerne og mad på bordet. Ved siden af bordet er der et traditionelt alter med et billede af den afdøde. På væggen overfor alteret er der opsat en masse billeder som viser mexicanere i forberedelserne til De Dødes Dag. Man kan også i denne del af udstillingen høre den festlige musik og som billederne og filmene indikerer er dette ikke en sorgens dag. Det er for mexicanerne en festlig dag. Dette bevirker at der i rummet hersker en ret udefinerbar atmosfære. Døden er for os danskere ofte kædet sammen med noget negativt. Derfor er det meget specielt at opleve en kultur hvor man fejrer de døde og fester på denne måde. Udstillingen er farverig og der er flere steder pyntet op til fest. Det er svært at pege på hvad der skaber denne atmosfære i rummet. Jeg har dog en ide om at emnet ”Døden” spiller en rolle. Det er et emne som i sig selv frembringer følelser i mennesker. Derfor vil der ofte herske en form for atmosfære bare igennem emnet. Jeg vil derfor i høj grad definere denne del af udstillingen som værende et affektivt rum. Som Tygstrup mener jeg, at der i rummet hersker en atmosfære som er meget svær at kæde sammen med genstande eller andre formidlingsmetoder. Jeg forestiller mig at det virkelig må føles sådan at være tilstede i et rigtigt mexicansk hjem under fejringen af denne dag. Affekten som rummet har får mig flere gange til at reflektere over at de døde som for mexicanerne ikke er væk men i høj grad stadig tilstede i en eller anden form et eller andet sted. En tanke som også slår mig er at døden for os danskere ofte betyder at vi aldrig kommer til at se vores kære igen. Denne store forskel i opfattelsen af døden får mig til at reflektere over hvorfor vi i Danmark ofte er så angste for at snakke om emner som døden når det er en helt naturlig del af livet. Og hvem siger at vi definitivt er væk efter døden er indtruffet. Ingen ved det med sikkerhed men mexicanerne kan lige så godt have ret som vi danskere kan have det. Derfor skaber atmosfæren i udstillingen en stemning af glæde og positive følelser når man bevæger sig igennem rummet.

Fra ”Hjemmet” bevæger man sig videre til en hande­lsgade eller et mexicansk marked under fejringen af De Dødes Dag. Her er udstillet eksempler på ting man kan købe på denne højtid såsom sukkerkranier, skeletfigurer, blomster, dødebrød, pynt og dekorationer. Igennem gaden er der billeder ovenover boderne der viser eksempler på rigtige markeder og mexicanerne der arbejder der. Igen er der tale om en evokativ udstillingsstil som er præget mange farver og feststemning. Man føler at man går ned igennem en hande­lsgade. Musikken præger også denne udstilling og skaber en festlig stemning og atmosfære i udstillingen.

For enden af hande­lsgaden er ”Torvet” hvor ”La Muerteada”, som oversat betyder dødemaskeraden, er i gang. Torvet er som i de andre dele af udstillingen udarbejdet i en evokativ



stil og pyntet op til fest. Centralt i denne del af udstillingen er den store interaktive skærm hvor brugerne kan danse med de døde. På hver side af skærmen står to store skeletter klædt i traditionelt mexicansk musikertøj. Ved at stille sig foran skærmen aktiveres den og to store skeletter som følger brugerens bevægelser danser til musikken og de flotte farver som lyser gulvet op. En sjov installation som bevirker at man som bruger virkelig føler at man er en del af festen og optøjet. Fra Torvet går man op af trappen til ”Kirkegården”. Udstillingen består af flere gravsten, med billeder af rigtige gravsteder i Mexico under fejningen af dagen, og en enkelt sten der fortæller historien om Nayelis familie der under fejringen af dagen har besøgt fire gravsteder og lagt blomster ved dem alle. Den fortæller hvordan de om aftenen samles ved morfarens gravsten for at synge gamle sange som han kunne lide. Udstillingen giver et kærkomment afbræk fra den mere festlige del af dagen og udstillingen og fortæller os at dagen ikke kun er lig med fest og glade dage i hjemmet og gaderne men også foregår på kirkegårdene hvor man samles og erindrer de afdøde. Dette viser os at der er flere dimensioner og lag i denne tradition. Atmosfæren er skiftet fra det festlige og positive til det mere alvorlige og seriøse. Man er nu i en stemning af en form for sorg. Man oplever som bruger at der faktisk er mennesker som har mistet deres kære og sørger over dem på denne dag. Udstillingen forbereder os også på den næste udstilling som i høj grad er anderledes og berører et alvorligt og tragisk emne. Museet har igen her udarbejdet udstillingen i en evokativ stil og genskabt et eksempel på en mexicansk kirkegård.

Den næste udstilling er kaldet ”Genbegravelser i Uganda”. Den omhandler afslutningen på den mere end to årtier lange borgerkrig i landet og hvordan de fordrevne som døde skulle genbegraves i landet efter borgerkrigens afslutning. Vi har altså at gøre med en udstilling som på en måde ville have været bizar at træde ind i efter at være kommet direkte fra Torvet under De Dødes Dag, med fest og farver. Kirkegården forbereder os derfor stemningsmæssigt på den næste udstilling og får ligesom lagt låg på festlighederne i de andre udstillinger. Jeg vil ikke bruge meget plads på at beskrive det første rum i denne udstillingsdel. Det næste rum i udstillingen er dog interessant. Fra loftet hænger der gardiner som man skal gå igennem for at komme ind i næste del af udstillingen. Rummet er kulsort. Der er stort set intet lys til stede. Væggene er hvide, ikke kridhvide men dæmpet hvide. Der er på væggene lavet hvad der ligner en afrikansk landsby med træer i sort. Man kan kun se omridset af landsbyen og træerne og ikke detaljer. Der er ingen genstande i rummet. I midten af rummet er der placeret bænke hvor brugerne kan sætte sig og høre på 4 forskellige personlige beretninger om genbegravelser efter krigen. Beretningerne er optaget i Uganda og oversat og fortalt af danskere med afrikansk herkomst (med karakteristisk afrikansk accent), hvilket

giver illusionen af at det faktisk er de rigtige personer som fortæller historierne. Der er i rummet lyden af græshopper og andre dyr som man typisk hører om natten ude i naturen. Man føler derfor at man sidder i en afrikansk landsby om natten og hører disse beretninger blive fortalt. Atmosfæren er rolig grundet det mørke rum men også grundet ”natlydene”. Der skabes en illusion af at man sidder i en afrikansk landsby om natten efter krigen og hører personer der oplevede krigen fortælle deres egne historier. Udstillingsstilen er derfor evokativ. Atmosfæren er rolig og afslappende hvilket afføder en stemning af velvære i brugeren.

Fra Genbegravelser i Uganda bevæger man sig ned af trapperne til næste udstilling som er kaldet ”Christmas Birrimbirr” og omhandler julens ånd blandt aboriginere i Australien. Det første man møder i udstillingen, og lægger mærke til, er de store træpæle dekoreret med julelys og jule pynt i forskellige farver. På pælene er der placeret små fladskærme som viser film med forskellige temaer der centraliserer sig omkring emnet. På en af pælene hænger der 3 billeder ovenover hinanden. En tekst under billederne fortæller at det er 3 afdøde ledere af Dhalwangu-klanen som gav inspiration til udstillingen. Centralt i rummet er en stor fladskærm med teksten ”Regnsæsonens første ”wolma” tordensky fortæller Yolngu, at julen er på vej”. Bagved skærmen, ja faktisk hele den bagvedliggende væg er dækket af et billede af stor hvid sky på en blå himmel. Ved siden af skærmen står et træ som brugerne kan dekorere med pynt, fra ”værkstedet” for enden af rummet. På træet kan brugerne dekorere træet med navnene på deres afdøde. Rundt om i rummet der hængt billeder op at nulevende og afdøde medlemmer af Dhalwangu-klanen. Langs væggene er der hængt det der mest af alt ligner små gadelamper op. Foran en af skærmene i hjørnet af rummet er der placeret små stole af træpaller med puder dekoreret i julepapir. En tekst på en af træpælene fortæller at Yolngu, som er betegnelsen for det folk der bor i det nordøstlige Australien, fejrer jul ved at mindes de døde. De pynter de dødes grave med lys og erindrer de døde gennem fotografier og at lytte til sange. Dette gør de for at fremkalde følelser som bringer de døde nærmere så de kan fejre jul med dem i ånden. Rent stilmæssigt er det klart hvad udstillingen forsøger at gøre. Den vil genskabe et miljø hvor vi brugere kan fornemme hvad julen er og betyder for Yolngu. Man har især igennem træpælene med gadebelysningen forsøgt at genskabe et typisk australsk miljø. Dette virker dog også efter hensigten. Man kan godt fornemme hvor udstillingen vil hen. Men det bliver dog aldrig til den stærke følelse af at man er i Australien i julehøjtiden. Dette skyldes at der simpelthen er for mange skærme der ødelægger illusionen af at man virkelig er i Australien. Ligeledes følelses det som om man drukner i indtryk i denne del af udstillingen. Der sker for mange ting. Det mest interessante ved denne udstilling er faktisk træet som brugerne kan dekorere med navnene på deres

afdøde. Ved nærmere eftersyn er træet dækket til med navne på afdøde hvilket logisk nok indikerer at brugerne faktisk har fundet dette interessant nok til at bruge tid på det. Dette afføder en masse spørgsmål. Hvorfor har brugerne taget sig tid til det? Skyldes dette at de er blevet følelsesmæssigt berørte i udstillingen? Skyldes det at der et eller andet sted er et håb om at deres afdøde på et eller andet plan ser eller bliver bevidste om at de gør det? Uanset grunden er træet altså tydeligvis en populær del af udstillingen som brugerne finder relevante.

Sidste del af udstillingen er kaldet "De Dødes Ting". Udstillingen er delt op i fire rum som hver repræsenterer 4 forskellige danskere der forholder sig helt forskelligt til deres arvede genstande. I det første rum til venstre for indgangen til udstillingen er et værksted og en drejebænk samt en tekst som fortæller at Ole har arvet drejebænken fra sin far. Drejebænken har stået i Oles garage i over 50 år da han ikke kunne smide den ud fordi den tilhørte hans far. Han håber at den en dag vil komme til ære og værdighed igen. I rummet ved siden er en stue med et syskrin. Som en tekst på væggen også indikerer her, så tilhørte syskrinet Dorthes farmor. Hun arvede skrinet de altid lavede håndarbejde sammen. Skrinet står i dag fremme og Dorte mener at ved at holde skrinet i live så holder hun også sine bedsteforældre i live. Hun mener at de derfor er forbundet. Rummet overfor stuen er en forhåve. Her indikerer en tekst at Mie har solgt de ting hun har arvet fra sin mormor, for at få den have hun altid har ønsket sig. Hun mener at der nu altid er et stykke af hendes mormor i haven og at hun nu ligger der og hygger sig. Det sidste rum ved siden af haven er et værelse med grammofonplader og dansepokaler. Teksten fortæller os at tingene i rummet tilhørte Karstens onkel Jan som døde da Karsten kun var 4 år gammel. Hun husker ham derfor ikke. Men han husker Jans værelse hos sin farmor. Karsten tog lidt efter lidt tingene til sig og gav dem nyt liv.

Museet har her overordnet set forsøgt at sætte genstande i forbindelse med de miljøer de engang var en del af. Dette giver genstandene en mening og vi kan som brugere derfor bedre forholde os til dem da vi kender deres sammenhæng. Det er dog ikke genstandene der er i fokus. Vi skal som brugere ikke reflektere eller påskønne genstandenes materialitet. Det er i stedet den overordnede fortælling om hvad vi gør med genstande som har tilhørt afdøde kære og den betydning eller den mening vi tildeler disse genstande. Udstillingsstilen er evokativ da museet har genskabt forskellige realistiske miljøer og fordi at de igennem historierne på væggene som er tilknyttede genstandene forsøger at få brugerne til at reflektere over hvordan de selv lever med genstande eller ting som har tilhørt afdøde kære.

## **Delkonklusion**

Udstillingen De Dødes Liv skaber især atmosfære og stemning ved hjælp af flere forskellige formidlingsmetoder og teknikker. Museet har hovedsagligt gjort brug af den evokative og æstetiske udstillingsstil og formidlingsteknikker som lyd, lys, farver og musik til at skabe følelsesmæssige responser i brugerne.

## **Udstillingsanalyse af udstillingen ”Rejsen”**

Fra museets foyer bevæger man sig direkte ind i udstillingen. Første del af udstillingen er udarbejdet så det ligner en grotte eller hule om man vil. Inden i hulen er det første man ser en neandertaler. Genstandsteksten under neandertaleren fortæller os at han levede for 41.000 år siden i Belgien og er 35 år. Ved siden af ham hænger der en stor tekst der fortæller os at Rejsen er en udstilling fortalt igennem film optaget på syv kontinenter og som omhandler syv menneskelige grundvilkår; fødsel, kærlighed, frygt, tab, tro, rationalitet og død. Grundvilkår som vi alle deler men udlever på forskellige måder. Rundt omkring i den mørke grotte hænger billeder sammen med tekster som forklarer historierne og personerne bag hvert af de grundvilkår som filmen består af. Grotten er udarbejdet i en evokativ stil som skal forestille en autentisk neandertaler hule. Grotten er overordnet set meget mørk men der er i loftet ”huller” hvor lys kan trænge ind som i en rigtig grotte. I hullerne er der desuden lagt blade som simulerer at vi befinder os inde i en rigtig grotte i et jungle- eller skovlandskab. Væggene i rummet er lavet i hvad der minder om papmache så de karakteristiske ”klippeudtryk”, med ujævne vægge mm., kan opnås. Selv gulvet er udarbejdet så det ligner at man træder på sand og klippevægge. Der er i rummet suppleret med lyd i form af torden, dyreløde og episk musik. Alle disse detaljer skaber samlet set indtrykket af at man virkelig befinder sig i en hule. Især lydene i form af den episke musik, er med til at fortælle os hvad meningen med rummet er. Museet forsøger her at formidle at vi er tilbage ved begyndelsen. Der hvor det hele begyndte. Der hvor grundvilkårene for alvor blev skabt. Lige præcis dette skaber på en måde en slags storslået eller episk atmosfære hvilket afføder en stemning af ydmyghed og ærefrygt. Man står med følelsen af at man nu skal bevidne noget som er større end en selv, nemlig de menneskelige grundvilkår som alle mennesker på et eller andet niveau er berørte og afhængige af. I midten af hulen er døren som fører ind til salen hvor filmen vises. I biografensalen er et stort lærred hvor filmen vises. For enden af lærredet er hvad der mest af alt ligner et sort spejl som fungerer som en forlængelse af skærmen.

Filmen starter med grundvilkåret fødsel. Her følger vi en mor i København som føder lille Emil. Herefter følger grundvilkåret kærlighed. Her ser vi en familie fra Sydafrika og deres børn Ezile og Amkhitha på henholdsvis fem og fire år som bliver vasket og lagt i seng. I grundvilkåret frygt følger vi Remmy på 18 år som gennemgår et stammeritual for at blive en mand. Herefter ser vi under grundvilkåret tab, Eliza som har mistet et barn og rejser ud til en ørken hvor et tempel afbrændes som er fyldt med sidste hilsner til afdøde kære. Under grundvilkåret tro, følger vi præsten Jóse som holder gudstjeneste. Herefter følger grundvilkåret rationalitet hvor polarforskeren Alain er i gang med at bygge en base som skal bruges af videnskabsmænd til at udforske Antarktis. I det sidste grundvilkår død, ser vi Ganga Prashad Bhattarai fra Nepal på 82 år som ligger døden nær. Vi ser ham tage sit sidste åndedrag og herefter gennemgå det hinduistiske afbrændingsritual for til sidst at blive brændt.

Jeg vil ikke komme nærmere ind på selve historierne i filmen for det er ikke historierne som er centrale i udstillingen. Det er grundvilkårene som er centrale og historierne er en måde hvorpå vi som brugere får "ansigt" på grundvilkårene. Hvilket betyder at vi kan knytte os mere til dem og føle dem. De fungerer altså som visuelle billeder på hvad grundvilkårene er og hvordan de kommer til udtryk. Man kan ikke undgå at blive rørt af filmen. I og med at den finder sted på 7 forskellige kontinenter får man fornemmelsen af at vi mennesker alligevel ikke er så forskellige på trods af kulturelle forskelle. De kulturelle forskelligheder er blot tøj på en krop. Lige meget hvilket tøj vi bærer er vi altid ens indenunder tøjet. På samme måde fungerer traditioner og ritualer osv. De er blot udtryk for bestemte kulturer men inderst inde tjener de det samme formål, nemlig at imødekomme grundvilkårene. Dette er en meget øjenåbnende og følelsesmæssig oplevelse som giver anledning til refleksion over ens eget forhold til andre kulturer og folkeslag.

Efter filmen er færdig bevæger man sig ind i den sidste del af udstillingen som jeg vil kalde et refleksionsrum. Rummet er mørkt og hvert grundvilkår er forklaret på separate skærme som danner en halvcirkel rundt om i rummet. Loftet er beklædt med hundredevis af små lyspærer eller dioder som giver illusionen af en stjernehimmel eller universet. I midten af rummet og halvcirklen er en stor sort obelisk med overskriften "Det vi har til fælles". Her bliver grundvilkårene yderligere forklaret og den fortæller os at grundvilkårene altid er de samme på trods af kulturelle forskelligheder og vaner.

Udstillingsstilen er evokatv og det mørke rum og de hundredevis af små lysdioder, giver os illusionen af at vi befinder os i universet. Vi går med andre ord blandt grundvilkårene. Der er ikke andet tilstede end os og grundvilkårene i universet. Denne setting skaber en form for betagende,

mystisk og episk atmosfære som skaber en stemning af åbenbarhed. Man føler som bruger at man har overværet en stor sandhed. Man er blevet dekonstrueret. Alle lag er nu pillet af en som et løg. Man står nu nøgen i universet med sandheden. Det er nu op til en selv hvad man vil gøre med den. Rejsen er en rejse ind i sig selv. Det er en rejse mod erkendelsen af og mod sandheden om at vi som mennesker har mere til fælles end vi går og tror. Fra refleksionsrummet kan man følge enkelte fodspor i gulvet som leder ind til "Virtual Reality Rummet". Her kan man opleve landskaberne fra hvert grundvilkår i virtual reality. Det er dog ikke et rum jeg vil beskrive yderligere da jeg ikke føler at rummet gør så meget for udstillingen overordnet set. Det er dog en sjov installation som i dag er højaktuel indenfor museumsverdenen. Min mening er dog at man sagtens kunne have udeladt denne del af udstillingen sådan at man fra refleksionsrummet går direkte ud af udstillingen. På denne måde kommer man ikke ud af stemningen fra refleksionsrummet og man kan derfor forlade udstillingen og reflektere videre over hvad man oplevede derinde. Ved at inddrage Virtual Reality Rummet fjerner museet fokus fra hvad der faktisk er essentielt i udstillingen og det som hele udstillingen drejer sig om, og man kommer derfor til at gå derfra med virtual reality og hvor sjovt det var, som det sidste indtryk fra udstillingen. Det ødelægger på en måde udstillingen og udstillingens formål.

### **Delkonklusion**

Udstillingen Rejsen skabte atmosfære gennem samspillet mellem især den evokative udstillingsstil, lys og lyd, men også igennem episk musik.

### **Udstillingsanalyse af Oplevelsescenter Kongernes Jelling**

Da jeg træder ind i indgangen til udstillingen på Oplevelsescenter Jelling, føles det som om jeg træder ind i en slags portal tilbage til vikingetiden. Indgangen til udstillingen er nemlig dekoreret med vikingekunst i stilarten Jellingstil, som fører brugeren igennem portalen og ind i det første udstillingsrum, kan ane landskabet og kvinden for enden af portalen som er illustreret i hvidt på de sorte vægge. Det er dog først for enden af portalen ved indgangen til det første udstillingsrum at det går op for mig at portalen faktisk fungerer som overgang til det første udstillingsrum som er "Bålrummet". Man har bevæget sig igennem et vikingelandskab og ind i et langhus. Rejsen igennem landskabet og ind i Bålrummet har bevirket at jeg som museumsbruger er blevet sat i en stemning. Den har skabt en glidende overgang fra oplevelsescentrets foyer til selve udstillingen. Denne overgang har betydet at jeg ikke er trådt direkte ind i Bålrummet fra museets foyer og derfor

på en måde er blevet psykologisk forberedt og klargjort til mødet med udstillingerne. Jeg er således parat til at drage videre i udstillingen.

Det første der slår mig i Bålrummet er den meget dæmpede belysning. Rummet er beklædt med træbrædder i mørkt træ. I midten af rummet er der opstillet en række fladskærme som skal imitere et bål, både visuelt og auditivt. På hver side af bålet er der opstillet bænke som brugerne kan benytte sig af. På den ene væg står der skrevet ”*Velkommen til Jelling ved langhusets ild. Tag plads og lyt til historier, der giver dig livsvisdom*”. Jeg tager plads på bænken hvor historier fra vikingetiden kort efter bliver afspillet i rummet. Historierne bliver fortalt imens der i bålet flammer samtidig opstår visuelle billeder af historierne, som bliver reflekteret i skygger på trævæggene. Denne opsætning, samspillet mellem historierne, flammerne, skyggerne på væggen og den dæmpede belysning skaber en atmosfære som er med til at skabe rammer for, at brugerne er mere modtagelige overfor historierne der bliver fortalt. Man bliver som bruger draget ind i fortællingen via det mørke rum der kun er lyst op af bålet i midten af rummet. Hvilket skaber en atmosfære, af koncentration og uhygge som bedst kan sammenlignes med når man var barn og fortalte uhyggelige historier ved bålet om natten. Man bliver her man på samme måde optaget af historierne i bålrummet.

For enden af rummet er der en rød stol af udskåret træ igen i jellingstil, beklædt med dyreskind. Den er hævet et par trin over resten af rummet og fremhævet igennem lysprojektorer. Ovenover stolen på trævæggen indikerer en tekst at dette er kongens plads og at de besøgende skal tage plads på tronen. Jeg sætter mig derfor op på stolen hvorfra man kan se ned igennem resten af rummet. Man får med det samme fornemmelsen af hvordan det ville have været som vikingekonge at sidde på tronen og skue ned på sit folk imens bålet brændte i det mørke langhus. Næmlig følelsen af storhed og respekt.

Der er i bålrummet ingen udstillede genstande. Det er fortællingen der er i fokus her. Eller med andre ord den mundtlige fortælling som ritual der er i fokus. Vikingernes fortællerkultur. Det er ikke megen information udover de fortalte historier museumsbrugeren får. Eller sagt på en anden måde. Det er ikke megen tekstbaseret information brugeren får. Ved at genskabe sådan et bålrum giver museet brugerne følelsen af hvordan det måtte have været at sidde i et langhus og høre fortællinger og historier fra den tid. For information i denne del af udstillingen er der ikke mangel på. Informationen kommer bare i en anden form, nemlig gennem atmosfæren, som er skabt gennem simple komponenter som belysning og lyd, samt den evokative stil.

Der eksisterer i rummet en afslappet men samtidig intens atmosfære som bevirker at man som bruger bliver bjergtaget af rummet med det samme og suget ind i stemningen som atmosfæren genererer. Man kan kalde Bålrummet for et sanseligt rum eller som Tygstrup ville definere det, et affektivt rum. For rummet har en særlig affekt hvor der i atmosfæren hersker en slags emotionel intensitet i form af ærefrygt, koncentration, uhygge og på samme tid afslappethed. Man føler som museumsbruger virkelig at man sidder i langhuset og hører historier fra fordums tid. Det visuelle og auditive bål sammen med den dæmpede belysning er hovedkomponenterne i denne atmosfære hvilket generer ærefrygten samtidig med at den dæmpede belysning, flammernes skær og lyden af brændende træ fra bålet skaber en slags afslappethed, uhygge og koncentration. Disse atmosfærer er vigtige elementer i forståelsen af vikingernes fortællerkultur. I min tid i bålrummet observerede jeg desuden også at de andre brugere i rummet instinktivt stoppede med at snakke. Det var som om at man her, fuldstændig ubevidst, vidste hvad det drejede sig om. Nemlig at man skulle fornemme og sanse rummet.

Fra "Bålrummet" bevæger man sig over i "Vikingernes Verden" som jeg har valgt ikke at inddrage i denne analyse. I stedet springer jeg direkte over i "Gravkammeret". Gravkammeret fortæller os historien om Nord-højen der blev udgravet i sommeren 1820. Under højen fandt man et tomt gravkammer. Fundene tilbage i gravkammeret fortalte at det var en rig og mægtig person der blev begravet der. Udstillingen er et forsøg på at genskabe gravkammeret. Selve udstillingen er ét aflangt rum med sorte vægge dekoreret med vikingekunst i Jellingestil. Rummet er mørkt med dæmpet lys. På begge sider af rummet er der små skærme der både viser korte animationsfilm og efterfølgende de udstillede genstande. Når filmene er færdige kommer genstandene til syne og man ser derfor hvor genstanden måske stammer fra. Et alternativ til genstandstekster, som virker efter hensigten. Det er meget mere underholdende at se sammenhængen som genstanden optræder i fremfor at læse den. Dette bevirker også at man som bruger bedre kan knytte sig til genstanden da man har set hvor genstanden stammer fra. For enden af rummet står en bevægelig "væg" som brugerne kan dreje på hvorefter en ny person kommer til syne. Da man ikke ved hvem graven var lavet til har museet her forsøgt at få brugerne til selv at reflektere over hvem graven mon kunne være til. Derfor kan brugerne dreje på væggen sådan at nye vikinger som graven måske var lavet til kommer frem. Det er tydeligt at museet her, gennem en evokativ stil, dæmpet belysning og iscenesatte genstande, har forsøgt at påvirke brugerne på et følelsesmæssigt niveau. Vi skal forestille os at vi befinder os i graven, blandt alle fundene. Desværre opnår man aldrig følelsen af at stå i gravkammeret, ganske enkelt fordi at det ikke ligner et gravkammer. Rummet mangler med andre ord atmosfære. Døden er



et tema vi alle på en eller anden måde har et forhold til og som berører os alle. Derfor kunne museet med fordel have droppet de interaktive skærme og blot fokuseret på at iscenesætte genstandene samt på at få brugerne til at reflektere over døden og hvem graven mon var lavet til igennem genstandene. Måske supplere med nogle lyd og lyseffekter. På denne måde kunne man have skabt en atmosfære som kunne genere en stemning som ville få brugerne til at sætte sig og reflektere over døden som tema men også over hvem der måske lå i graven og hvordan vedkommende døde. Næste udstillingsdel hænger på mange måder sammen med Gravkammeret. For igennem gravkammeret kommer vi nu over i ”Rejsen til Valhal”. Vi har altså som museumsbrugeren taget rejsen fra graven og er nu på vej til Valhalla. En interessant og på mange måder logisk måde at opdele udstillingerne på. Rummet er mørkt og lyden af krager og trommer hersker i baggrunden. Fraværet af lys samt lydene skaber en nærmest uhyggelig atmosfære. På væggene er der skrevet korte tekster om de karakteristiske stenskibe som vikingerne blev brændt på. Det er dog tekster som på ingen måde er centrale i udstillingen, da de er nemme at overse. For enden af rummet står et spejl. Symbolerne på gulvet som fører over til spejlet lyser op og indikerer at man skal stille sig over på dem. Via symbolerne føler man på egen krop turen fra slagmarken til Valhalla. Man kan i det interaktive spejl, som indfanger brugerens bevægelser og udseende, se sin krop gennemgå processen fra døden til efterlivet i Valhalla. Bagved spejlet står der vikinger og venter på at du slutter dig til dem i efterlivet.

Stilen er stærkt evokativ. I og med at rummet faktisk stort set er mørklagt og kun lyst op at det interaktive spejl gør at man som bruger er meget mere fokuseret og anspændt. For i det mørke rum med lyden af krager der flyver om ørene på en sammen med det der mest af alt minder om krigstrommer hersker også en nærmest uhyggelig atmosfære som genererer en stemning af anspændthed i brugeren. En stemning der for mit vedkommende bundede ud i at jeg ikke vidste hvad jeg skulle forvente. Da spejlet bliver aktiveret og jeg falder i kamp, bliver brændt på et stenskab, kommer på balfærd og de blå-hvide flammer omslutter min krop og skinner i et stærkt lys skiftes anspændtheden ud med følelsen af velvære. I et øjeblik følte jeg faktisk at jeg var på vej mod Valhalla, hvilket må siges at være på grund af det mørke rum og fraværet af lys. Man føler sig totalt omsluttet af mørket og ét med udstillingen. Man ser ikke andet end den proces man er ved at gennemgå. Derfor virker de visuelle elementer i spejlet endnu stærkere. Vikingerne som træder frem i slutningen af seancen virker genfærdsagtige og man føler derfor at man virkelig bliver budt velkommen af faldne krigere. Museet har her forsøgt at genskabe hvordan vikingerne måske forestillede sig at rejsen til Valhalla tog sig ud, og museet gør det i meget overbevisende stil. En på

mange måder emotionel oplevelse som skaber en form for forståelse for vikingerne og deres krigerkultur.

For enden af udstillingen står Bifrost, i form af en vindeltrappe, væggene omkring trappen er i alle regnbuens farver og fører op til ”Mytologirummet”. Trappen fungerer som et redskab til at fastholde brugerne i den rette stemning. En ”ganske almindelig trappe” ville nemlig betyde et brud i hele temaet og ville højst sandsynligt bevirke at brugerne ville miste fokus inden de ankom til næste udstilling. Fra Bifrost ankommer man altså til rødderne fra Livets træ Ask Yggdrasil, som er placeret centralt i rummet. Her kan brugerne tage plads på en bæk og høre historier der bliver fortalt fra træets rødder. Flere forskellige steder i rummet hænger der høretelefoner hvori brugerne kan lytte til historier, som afspilles ved at aktivere knapperne som er placeret på rødderne af træet. Væggene i rummet er lavet i hvad der ligner mat plastic. og der er på væggene illustreret et landskab med træer og enkelte skikkelser. Træerne, landskabet og skikkelserne optræder som en slags skygger, de er med andre ord utydelige og man kan kun se omridset af dem, de bevæger sig ikke og står stille inde bag de matte vægge. Dette skaber illusionen af at man nu ikke længere befinder sig på jorden men i stedet hos guderne i en anden verden. Der bliver i udstillingen fortalt 4 forskellige historier, nemlig; Verden bliver til, Mjølner – Tors magiske hammer, Over grænsen og Ragnarok. Historierne er kædet sammen med forskellige farver. Når en bestemt historie bliver afspillet i udstillingen lyser den tilknyttede farve udstillingen op. Hver historie har derfor sin egen atmosfære i den samme udstilling. Når man f.eks. hører historien om Ragnarok bliver udstillingen lyst op i en stærk rød farve hvilket indikerer at man nu står i helvedesilden og at verden går under. Dette skaber en atmosfære som mest af alt kan beskrives som værende dunkel og farlig. Til sammenligning lyser udstillingen blå når historien Verden bliver til bliver fortalt. Dette skaber en form for mystisk og på samme måde fredelig og harmonisk atmosfære som generere en stemning af forundring i brugeren. Man oplever nu at verden bliver skabt af kræfter vi som mennesker ikke kan begribe. Et ret interessant formidlingsgreb som bevirker at udstillingen faktisk får en omskiftelig atmosfære. Museets anvendelse af lys i udstillingen har altså en stor emotionel effekt. Også dette rum inviterer til dybere refleksion og kan betegnes som værende et sanseligt rum. Museet har skabt en form for miljø i evokativ stil med æstetiske træk, igen som i tidligere udstillinger, uden genstande. Det er dog en skam at museet har valgt at inddrage så store grader af interaktivitet i udstillingen som de har. Ud over historierne som er suppleret med farver, er der i udstillingen også flere forskellige knapper med tekst på Yggdrasils rødder som kan aktiveres som fortæller andre

historier. Dette ødelægger på nogle måder den effekt som historierne sammen med farverne generede. Det er en skam da dette bevirker at man som bruger bliver bombarderet med indtryk.

### **Delkonklusion**

Vi kan altså konkludere at Oplevelsescenter Jelling i høj grad gør brug af den evokative udstillingsstil i deres udstillinger. Oplevelsescentret genskaber igennem den evokative stil miljøer eller situationer som i høj grad generer følelsesmæssige responser i brugerne. Dette opnås i høj grad gennem formidlingsteknikker og metoder som lyd og lys og farver. Gennem forholdsvis simple teknikker som disse kan museet generere komplicerede atmosfærer som inviterer til refleksion i brugerne.

### **Analyse af brugerinterviews fra udstillingen ”De Dødes Liv”**

Igennem mine analyser af brugerinterviewsene fra udstillingen ”De Dødes Liv” tegnede der sig hurtigt et generelt billede af hvordan brugerne oplevede udstillingen. Brugerne var generelt glade for udstillingen og fandt den flot, interessant, oplysende og af høj kvalitet: *”(...) jeg syntes den er utrolig godt sat op og den giver et meget bredt øhh udsnit af forskellige måder og tænke på.”*<sup>54</sup> En anden bruger beskriver udstillingen som: *”(...) det er fantastisk flot, det er virkelig virkelig gennemarbejdet og imponerende.”*<sup>55</sup>

Overraskende nok var det ganske få af brugerne som rent faktisk reflekterede over udstillingernes tema og hvad museet egentlig forsøgte at formidle, eller som i hvert fald gav udtryk for det bagefter. Det var også ganske få som blev påvirkede af lyd og lys i udstillingerne og reflekterede over hvorfor disse formidlingsteknikker og metoder blev anvendt som de gjorde. Men på trods af dette gav brugerne alligevel udtryk for faktisk at lægge mærke til og være bevidste om formidlingsteknikkerne og metoderne og hvad disse teknikker og metoders opgave er: *”(...) jeg syntes for mig nogle gange at lyset var lidt svagt (...) der var især et sted jeg kan ikke huske hvor det var men der var det meget svært at se hvad det var jeg kunne godt have ønsket mig lidt mere lys og jeg ved godt at det er jo også et spørgsmål om hvor meget sætter man på for at få det rigtige indtryk af det der er i montre.”*<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> De Dødes Liv interview 5, 1.10

<sup>55</sup> De Dødes Liv interview 2, 1.23

<sup>56</sup> De Dødes Liv interview 1, 3.36

En anden bruger forklarer: *"(...) lyd og lys betyder meget øhh (...) når man så kommer ind i lyset syntes jeg det bliver spændende igen."*<sup>57</sup>

En tredje bruger forklarer at lyset og lyden passer "naturligt" med udstillingerne, og giver også udtryk for at lyset kan iscenesætte genstandene:

*(...) det kommer helt naturligt for det passer med udstillingen såå....*<sup>58</sup> og fortsætter *(...) jeg kan faktisk godt lide det så der kommer lidt lys fra... (...) så kan du koncentrere dig om en ting.*<sup>59</sup>

Man kan altså sige at brugerne er helt bevidste om museets brug af lyd og lys og hvorfor disse teknikker og metoder anvendes. De beskriver lys som værende vigtigt for evnen til at koncentreres sig om tingene og at lyset gør udstillingen spændende. Men på trods af dette bliver brugerne altså ikke påvirket af dem rent indholdsmæssigt. Når de efterfølgende bliver bedt om at uddybe deres svar finder de det meget svært at sætte ord på hvorfor de svarer som de gør. Med andre ord beskriver de ikke lys og lyd som værende atmosfære og stemnings skabere men mere set i et praktisk lys.

Overordnet set anvendte brugerne ikke udtryk som atmosfære og affekt og stemning til at beskrive udstillingerne, men italesatte alligevel begreberne på andre måder. Især "Åndernes Rum" var ikke populær hos brugere som beskrev den som værende uhyggelig, mystisk, dystert og uinteressant, en bruger forklarer: *"(...) jeg tror ikke jeg ville bryde mig om at være her hvis ikk der var andre folk (...) det var mere fornemmelsen af at sådan åhh være helt alene tror jeg... det var jo en lille smule mystisk."*<sup>60</sup> En anden bruger beskriver udstillingen som værende dystert og uinteressant: *"(...) jeg oplevede den meget dystert og uinteressant og så afsluttede den med at være interessant (...) det var maskerne (...) jeg tænkte hvis det fortsætter så... og nu vidste jeg at det mexicanske kom så derfor kunne jeg gå lidt igennem ja (...) nogle gange er jeg mættet når jeg har set... (...) det virker voldsomt at komme ind til alle de masker jeg tænker det kan jeg umuligt nå at se på alle dem."*<sup>61</sup>

Det er på mange måder bemærkelsesværdigt at disse karakteristika hænger sammen med det upopulære da det ikke behøver at forholde sig således. Gyserfilm er per definition heller ikke upopulære.

---

<sup>57</sup> De Dødes Liv interview 3, 4.24

<sup>58</sup> De Dødes Liv interview 4, 2.30

<sup>59</sup> De Dødes Liv interview 4, 2.38

<sup>60</sup> De Dødes Liv interview 1, 6.37

<sup>61</sup> De Dødes Liv interview 3, 7.50

Disse holdninger til udstillingen syntes at være gennemgribende i alle mine interviews. Det interessante ved deres udtagelser er at på trods af at brugerne ikke anvender begreber som atmosfære, stemning og affekt, så beskriver de alligevel udstillingerne som værende atmosfæriske i den forstand at de indeholder en eller anden form for atmosfære. I disse eksempler bliver der brugt begreber som dystre, mystisk og uhyggelig. Det er begreber som på sin vis er meget beskrivende for atmosfæren i udstillingen. Brugerne må altså derfor siges at opleve atmosfæren men af en eller anden grund italesætter de den ikke direkte under mine interviews. Hvorfor gør de så ikke det? Et svar herpå kunne være at brugerne simpelthen ikke kender til begreberne. Dette er dog højst usandsynligt da begreberne atmosfære og stemning er begreber som alle mennesker på et eller andet niveau har mødt eller stiftet bekendtskab med. En anden forklaring kunne være at brugerne ikke besidder det refleksionsniveau og de analytiske værktøjer det kræver for at forstå alle aspekter af udstillingen. Dette vil jeg forklare nærmere omkring i specialets diskussionsdel.

En anden udstillingsdel som brugerne generelt var begejstrede for og som ofte blev fremhævet var ”De Dødes Dag”. den blev overordnet set beskrevet som værende sjov, positiv og festlig. Til forskel fra ”Åndernes Rum, hvor der stort set ikke var nogle af brugerne der reflekterede over hvad museet forsøgte at formidle med udstillingen eller brød sig om, var der i ”De Dødes Dag” flere brugere der gjorde sig tanker om døden og reflekterede over udstillingen, en bruger forklarer sin oplevelse i udstillingen:

*”(...) jeg syntes at det der med hvor man f.eks. har taget, bare lige for at tage et enkelt eksempel, hvor man f.eks. har taget de forskellige øhh forhold til døden. For døden er ikke noget vi snakker om i Danmark. Det er færdigt når vedkommende er brændt osv. og der syntes jeg at de ritualer de har om døden, det ville selvfølgelig måske være for meget men det er jo deres ritual, den måde de udsmykker gravene på, ikk at jeg kan lide smagen det er ikk det, men at de udsmykker gravene og at de holder en sammenkomst der at de synger for den døde på dødsdagen sådan nogle ting øhm uden sådan at tage den i enkeltheden så syntes jeg at det er noget der taler til en også på det der som jeg sagde før om det åndelige område altså (...) jeg syntes det adskiller sig meget fra de kølige danskere at man gør sådan jeg ved jo godt at de er mere følelsepuller og alt det der men det var noget af det der overraskede mig eller ikk overraskede mig men alligevel gjorde indtryk fordi det blev sådan land for land.”<sup>62</sup>*

---

<sup>62</sup> De Dødes Liv interview 1, 7.13

Brugeren viser altså her at udstillingen har gjort indtryk og at der faktisk bliver reflekteret over udstillingens budskab. En anden bruger havde en lignende oplevelse i udstillingen: *"(...) der er nogle elementer i det som er spændende fordi de har.. de er.. det er så respektfuldt omkring døden og jeg kom sådan til at tænke på at jeg ... man forsømmer lidt det der med egentlig og hive dem frem og have dem med i vores dagligdag på samme måde som de har det."*<sup>63</sup>

Der bliver altså i begge eksempler reflekteret over døden og måden hvorpå mexicanerne fejrer og erindrer deres døde. Mere interessant bliver der draget paralleller mellem mexicanernes traditioner og vores egne traditioner. Udstillingen har altså skabt en form for refleksion over vores egne traditioner som har skabt grobund for tanker omkring hvordan brugerne selv husker deres egne afdøde. Brugere fremhæver dog ikke direkte specifikke formidlingsmetoder som har spillet en stor rolle i denne sammenhæng. Igennem analyserne kan man dog konstatere at musikken i udstillingen har spillet en stor rolle i brugernes oplevelse af den. Flere brugere fremhævede også udstillingens interaktive del i form af de dansende skeletter som værende en sjov del af udstillingen.

Brugere viste stort set ikke interesse for de andre dele af udstillingsdelen. Kun udstillingendelen "Christmas Birrimbirr" syntes at have vækket brugernes interesse: *(...) jeg kan godt lide mexicanernes måde at anskue det på og deres skæg og ballade som samtidig er alvorlig og øhh aborigines har jo en lang lang historie som er utrolig spændende jeg blev jo lidt overrasket over der var stjerne i toppen af deres juletræ og at de fejrer deres døde på den måde."*<sup>64</sup>

Der bliver her givet udtryk for at brugeren har fundet udstillingen spændende men også overraskende, og "overraskende" syntes at være den gennemgående oplevelse hos de brugere der fremhævede denne udstilling. Brugere var overraskede over at aboriginerne fejrer jul på denne, for os, specielle måde. Der bliver dog ikke givet udtryk for følelsesmæssige påvirkninger eller en dybere refleksion over udstillingen.

## **Delkonklusion**

Overordnet set har mine brugerinterviews vist at brugere fuldt ud er opmærksomme og bevidste om udstillingernes specielle udtryk og formidlingsmetoder heriblandt brugen af lyd og lys. De udviser også en form for forståelse over for hvad disse formidlingsmetoder er til for men syntes alligevel ikke at blive påvirket på et følelsesmæssigt niveau af dem. De syntes ikke at være særlige

---

<sup>63</sup> De Dødes Liv interview 3. 6.23

<sup>64</sup> De Dødes Liv interview 5, 3.05

bevidste om atmosfærerne eller stemningerne i udstillingerne. Nogle brugere beskrev faktisk atmosfæren i ”åndernes hus” men syntes ikke at reflektere yderligere over atmosfæren og hvad denne specifikke atmosfære måske er til for. Brugere syntes mere imponerede over udstillingernes interaktive dele og udstillingernes moderne udtryk.

### **Analyse af ekspertinterview fra udstillingen ”De Dødes Liv”**

I forbindelse med dette ekspertinterview interviewede jeg Ton Otto, Professor ved Århus Universitet og afdelingsleder ved de etnologiske samlinger ved Moesgaard Museum. Han fortalte at museets hovedformål med udstillingen var hvad der var aktuelt i tiden og hvad der kunne interessere brugerne. I denne forbindelse kom temaet døden op. Som Ton Otto forklarer så har vi i Danmark et problem med at italesætte døden og især livet efter døden. Alligevel er der en del danskere som tror på et åndeligt præsens. Museet ville derfor gerne åbne op for denne diskussion da det syntes at være et ømtåleligt område. Desuden ville museet gerne vise at man godt kan diskutere sådanne ting uden at skulle blive stemplet som værende mærkelig eller lignende.

Ton Otto forklarer at museet har arbejdet meget med lyd og lys: *”(…) når man kommer ind så er der allerede noget lyd, det har du måske ikke engang opdaget men i første introrum er der noget lyd som gentager tingene som er der (…)* der er en del genkendelse (…) *men også at lave en blanding af dansk og ikke dansk der er et universelt problem og det er ikke kun andre som tænker på ånderne der er også nogle danskere som har et forhold til afdøde (…)* også i det næste rum lyd og nærhed, hvor man kommer tæt på tingene og lys som skaber en stemning ikk (…) *også Mexico... vi arbejder meget med rum også ikk og der er forskellige rum der, vi har også det festlige rum, så masser af ting skaber også en stemning øhh og man kan danse (…)* i Uganda en stemning af at nu sætter man sig ned og lytter til de gamle (…) *alle sammen har et aspekt af at vi prøver at få fat i folk og de kan føle noget øhm Australien meget klar øhh at de bliver inviteret ind, jeg syntes det er virkeligt godt at man bliver tiltalt af de to ikk (…)* som siger jamen kom og be part of, så de er meget inviterende syntes jeg, det er meget smukt.”<sup>65</sup> Ton Otto forklarer her at museet har arbejdet meget med lyd, lys, nærhed og rum. Men også at man har reflekteret over at mange genstande også skaber et specielt indtryk i en udstilling. I denne forbindelse fremhæver han ”De Dødes Dag” som jo består af forskellige rum som hver især har sin egen specielle atmosfære og stemning og som i den grad indeholder mange genstande. Mængden af genstande i denne del af udstillingen var dog aldrig

---

<sup>65</sup> Ekspertinterview ”De Dødes Liv”, 18.18

noget hverken jeg eller brugerne reflekterede over. Til gengæld var der flere af brugerne som fremhævede danse delen i udstillingen som han også fremhæver. Ton Otto forklarer yderligere at alle disse aspekter af udstillingerne og formidlingsmetoderne har til opgave at fange brugerne og at få dem til at føle noget i udstillingerne, herigennem skal brugerne blive bevidste om at der altså er et universelt problem og at det ikke kun er danskerne der tænker på de døde men at det er noget vi har til fælles som mennesker. Ton Otto fortalte efterfølgende, mere interessant og lidt mere konkret om hvad disse formidlingsmetoder gør i udstillingerne, i denne forbindelse fremhævede han ”Åndernes rum”: *”(...) dette rum var vigtigt fordi vi ville give en oplevelse af de ånder som bor i og er repræsenteret i de masker (...) vi ville skabe en fornemmelse af presæns ikk, af aktivitet af liv i de ting og der har vi gjort brug af lyseffekter (...) også har vi også arbejdet med en komponist som har lavet en lyd til faktisk hele udstillingen næsten alle afdelinger har noget specifik lyd og fordi der er en kunstner der har lavet det så hænger det godt sammen så får vi ikke en differens (...) alle de andre lyd spor er i intervaller på 3, 6 og 12 minutter så det er tænkt at de ikke skal interferere, men der er lidt en spænding i det rum ikk og vi har oplevet at nogen gange kan små børn være lidt bange (...) det er et rum som gør noget ved folk.”*<sup>66</sup> Museet har altså anvendt belysning til helt konkret at skabe en oplevelse af at maskerne er levende, eller at ånderne lever i maskerne. Samtidig har museet haft en komponist tilknyttet udstillingen som har komponeret musik og lyd som passer til udstillingen og den mission museet har haft med de enkelte udstillinger. Selvom Ton Otto ikke direkte siger at museet har arbejdet med at skabe en specifik atmosfære kan det altså konstateres at det i den grad er det museet har gjort og skabt i udstillingen. at intentionen med udstillingen netop er at skabe rum der kan fremkalde følelser. På trods af at han fortæller at museet ikke har arbejdet med en specifik teoretisk retning af begreberne: *”(...) ja vi har kendt til de ord (atmosfære, stemning og affekt) ikk men vi har ikk hentet særlige speciel inspiration det er altså begreber som man måske skal finde en form til, men det er ikke sådan at de teoretisk har hjulpet os med at lave udstillingen bedre.”*<sup>67</sup> Museet har altså interessant nok ikke arbejdet direkte med begreberne men formår alligevel at skabe udstillinger som indeholder atmosfærer som skaber forskellige stemninger. En anden ting som museet har arbejdet med er kontraster. Ton Otto forklarer her at museet har tænkt meget i kontraster på den måde at der skal være diversitet i udstillingerne. Her fremhæver han især ”Genbegravelser i Uganda”. Dette er en genstandsløs udstilling hvor man sidder i en afrikansk landsby om aftenen og hører de ældre fortælle om borgerkrigen og

---

<sup>66</sup> Ekspertinterview ”De Dødes Liv”, 12.4

<sup>67</sup> Ekspertinterview ”De Dødes Liv”, 21.54



genbegrovelserne. Her pointerer Ton Otto at udstillingen virker smukkere da den kommer lige efter ”De Dødes Dag”. Det faktum at der er denne kontrast finder han meget smukt. Det var dog ikke en kontrast nogen af brugerne fremhævede. Jeg derimod lagde mærke til kontrasten men fandt den mere naturlig da det ville have virket bizart at have en udstilling med borgerkrig lige efter en udstilling med fest og farver.

### **Del konklusion**

Museet har altså i høj grad gjort brug af formidlingsmetoder og teknikker som lys, lyd, kontraster og nærhed til genstandene, men også mængden af genstande i især ”De Dødes Dag” er blevet brugt til at skabe et indtryk hos brugerne. Især samspillet mellem lys og lyd er blevet fremhævet som værende bærende elementer i især ”Åndernes rum”. Her har museet brugt disse formidlingsmetoder til i høj grad at skabe en atmosfære i udstillingen som giver brugerne oplevelsen af at maskerne i udstillingen er aktive og altså ikke døde, da ånderne bor i dem.

### **Analyse af brugerinterviews fra udstillingen ”Rejsen”**

Det generelle billede af brugernes oplevelse af udstillingen ”Rejsen ”er at den var smuk, fascinerende, anderledes, godt lavet og imponerende. Med andre ord var brugerne positive overfor udstillingen. Med hensyn til om udstillingen skabte følelsesmæssige påvirkninger var der dog delte meninger om. Flere af brugerne fandt særligt filmen i udstillingen interessant og fremhævede faktisk kun filmen i interviewet. Særligt sekvenserne om fødsel, død og tab syntes at have haft en indvirkning på brugerne. En bruger fortæller: *”(...) ved nogle af tingene syntes jeg jo... særligt det ved fødslen. Det syntes jeg var meget universelt. I nogle af de andre sammenhænge syntes jeg måske mere det kulturelle kommer til at spille ind, som f.eks. det med døden, det er alligevel så anderledes den måde at håndtere det ritual på end det vi kender i vores del af verden og det med tab det laver jo i virkeligheden sådan et switch imellem kulturene, men det er også noget af et spring (...) så jeg syntes egentligt både at det har det der universelle men det har også øhh ja det trigger i hvert fald også noget hos mig at vi er jo også meget forskellige i den måde vi går til de der grundlæggende oplevelser vi bliver udsat for.”*<sup>68</sup> Brugeren viser altså her at der reflekteres over filmens tema og filmens budskab nemlig at de syv grundvilkår er universelle men bliver pakket ind i forskellige kulturelle traditioner. De beskrevne sekvenser syntes dog ikke at påvirke brugeren på

---

<sup>68</sup> Rejsen Interview 5, 2.11

det følelsesmæssige niveau men i stedet skabe en refleksion over hvor forskellige men alligevel ens vi i virkeligheden er. En anden bruger havde lignende oplevelse: *"(...) jeg syntes sagtens at man kunne mærke at følelserne er universelle, men sat i en kulturel ramme."*<sup>69</sup>

En enkelt bruger fremhævede filmens sekvenser om kærlighed: *"(...) den der scene med de to børn var (...) de to børn i en lille landsby hvor faren og moren øhh tog dem op om morgenen og vaskede dem (...) det var den smukkeste øhh, for mig den smukkeste seance fordi det var så, det var så ægte. De var utrolig kærlige forældre, de arbejdede sammen og de var... (...) jeg tænkte øhh fordommene var sådan havde man det nok ikk eller det var, du ved det var så hverdagsagtigt og se øhh det kunne være forgået hjemme i parcellet ikk altså, og de var så, de var så søde ved de børn og de børn var så glade og og så sidde og se de der skolebørn ja det var (...) det gjorde et stort indtryk på mig (...) ja det gjorde selvfølgelig også indtryk da man ser han bliver snittet i også men det var ligesom noget andet, der var meget følelser i det første."*<sup>70</sup> Brugeren beskriver altså her at sekvensen om kærlighed frembragte følelser og at fordommene blev skudt til jorden. En anden bruger havde en lignende følelsesmæssig oplevelse *"(...)der var noget fra Sydafrika, en dejlig varm beskrivelse af en familie dernede og øhh så var der jo så var der altså det sidste her med døden derude i Indien det hvor det brændte (...) ligbrænding i Indien (...) det var meget gribende."*<sup>71</sup>

Der bliver altså her ikke taget udgangspunkt i oplevelsen af filmens budskab og grundvilkårene som universelle men i stedet hvordan filmens sekvenser har berørt brugerne på et følelsesmæssigt plan. Det kan derfor siges at filmen i ca. halvdelen af mine interviews har skabt en følelsesmæssig påvirkning af brugerne mens den anden halvdel ikke oplever filmen på samme måde. De oplever i højere grad filmens budskab om de 7 universelle grundvilkår og hvor ens vi er og tager dette med dem ud af udstillingen.

Mere interessant er det dog at stort set alle de adspurgte brugere ikke nævnte de andre udstillingsrum. Dette kan skyldes flere ting. For det første kan der være opstået en misforståelse mellem brugerne og jeg i den forstand at de måske har misforstået mine spørgsmål og troet at jeg udelukkende spurgte ind til filmen i udstillingen. Dette virker dog usandsynligt da jeg flere gange pointerede overfor dem at det var hele udstillingen jeg spurgte ind til. Jeg vælger derfor at tolke deres manglende fremhævelse af de andre dele af udstillingen som værende et udtryk for at brugerne slet ikke fandt disse interessante eller på nogen måde blev berørte af dem. Kun i ét enkelt

---

<sup>69</sup> Rejsen Interview 4, 3.10

<sup>70</sup> Rejsen Interview 2, 3.46

<sup>71</sup> Rejsen Interview 3, 4.09

tilfælde blev ”Virtual Reality Rummet” fremhævet: *”(...) det var så fuldstændig vildt altså (...) det er jo vildt fascinerende at man føler man er lige ved at falde i vandet, jeg tog min søster i hånden.”*<sup>72</sup> Brugeren her er altså som den eneste imponeret over denne del af udstillingen og giver udtryk for det som Virtual Reality gør så godt, nemlig at skabe følelsen eller illusionen af at man fysisk befinder sig i videoerne. Det er dog mere illusionen om at være der som brugeren her er imponeret over. Der bliver nemlig ikke fremhævet andre ting ved denne del af udstillingen. Et svar på hvorfor brugerne ikke har fremhævet andre dele af udstillingen kan måske findes i en brugers svar: *”(...) det er sådan mere en opsummering man kommer ud til bagefter.”*<sup>73</sup> Brugeren mener her at det er en opsummering af filmen man kommer ud til efter filmen, det rum jeg i min analyse af udstillingen har valgt at kalde ”refleksionsrummet”. Dette kan være en potentiel forklaring på hvorfor brugerne ikke har fremhævet andre dele af udstillingen. Der er altså et stort skel i min egen oplevelse af dette rum og de adspurgte brugere. Det var i ”Refleksionsrummet” at refleksionen over filmens sekvenser og temaer for alvor gik i gang for mig. Særligt stjernehimlen eller universet, var med til at skabe en atmosfære som i høj grad skabte de bedste vilkår for disse refleksioner. Det faktum at brugerne heller ikke nævner et af udstillingens, efter egen mening, største oplevelser vidner i høj grad om at de ikke har fundet rummet vær at nævne samt at de ikke på nogen måde overhovedet er blevet berørt af dette rum. Samtidig vidner det at brugerne heller ikke har nævnt den første del af udstillingen ”Grotten” om at de heller ikke har fundet denne del af udstillingen særligt nævneværdig og derfor heller ikke er blevet berørt af denne del af udstillingen.

## **Delkonklusion**

Analysen af brugerinterviews fra udstillingen Rejsen har altså vist at brugerne i høj grad har fremhævet filmen i udstillingen. De har dog haft forskellige oplevelser af filmen. Ca. halvdelen af de adspurgte oplevede ikke en følelsesmæssig påvirkning, eller fremhævede i hvert fald ikke at de gjorde, men fremhævede i stedet filmens budskab. Den anden halvdel beskrev at især filmens sekvenser kærlighed og død syntes at have påvirket dem. Kun én af de adspurgte brugere fremhævede andre dele af udstillingen nemlig Virtual Reality Rummet. Her blev der lagt vægt på at teknologiens evne til at få brugeren til at opnå følelsen af at være fysisk tilstede i videoen. Dette er dog en helt anden tilgang til følelser end udstillingerne. Her er det følelsen af at være der når man alligevel ikke er der, der skaber en følelsesmæssig reaktion.

---

<sup>72</sup> Rejsen Interview 1, 2.00

<sup>73</sup> Rejsen Interview 5, 4.34

## Analyse af ekspertinterview fra udstillingen ”Rejsen”

Jeg interviewede i forbindelse med ekspertinterviewet til udstillingen ”Rejsen”, tidligere direktør for Moesgaard Museum Jan Skamby Madsen. Han fortalte at museets hovedformål med udstillingen var at skabe noget nyt indenfor hele udstillingsverdenen og at pointere at man hele tiden snakker om forskelligheder og i denne forbindelse kunne det være interessant at gøre opmærksom på at der er meget mere der er fælles end som adskiller os tidsmæssigt og globalt. Han forklarer yderligere lidt mere konkret om hvad museet ønsker med udstillingen: *”(...) det var meget vigtigt det var et tidsløst perspektiv vi fik lagt ind i filmen (...) hvis vi formåede virkelig at finde de grundvilkår så er det også dem de besøgende har siddende i kroppen når de sidder og ser filmen hvis de er universelle og tidsløse og det vil sige så får du en anden reaktion end du gør på en normal udstilling fordi de rammer noget der bor i dem selv, noget de selv har oplevet og har erfaringer med indenfor de grundvilkår jeg definerer.”*<sup>74</sup>

Jan Skamby Madsen siger altså her at man har sigtet efter at opnå en bestemt følelse eller effekt ved at inddrage de syv grundvilkår. Man har ønsket at brugerne skal drage paralleller mellem grundvilkårene og deres egne oplevelser, hvis grundvilkårene altså vel og mærket er universelle. Samtidig har museet ønsket at formidle at vi mennesker er ens hvad angår de syv grundvilkår både globalt men også tidsmæssigt, forstået på den måde at de syv grundvilkår er grundvilkår som altid har eksisteret. Med andre ord får brugerne et andet perspektiv på tiden når de ser at grundvilkårene er ens.

I forhold til formidlingsmetoder og teknikker har museet arbejdet meget med scenografi:

*”(...) vi arbejder jo meget med scenografi og det starter med man kommer ind i hulen der og det er ligesom der ud fra mennesket kommer på et eller andet tidspunkt ikk (...) også går man ind til kosmos med stjernehimme også går man ud i det der virtual reality (...) man skal gøre tingene til et værk (...) så jo vi gør noget for at ramme folk følelsesmæssigt det gør vi (...) den her den rammer lidt hårdere end de andre udstillinger vi har lavet for den relaterer folk til noget de selv har inden i sig i et eller andet omfang.”*<sup>75</sup> Ud fra det Jan Skamby Madsen fremhæver, virker det altså til at museet ikke direkte har arbejdet med lyd og lys som formidlingsmetoder, som der er blevet gjort i de andre udstillinger i dette speciale. I stedet har museet arbejdet med scenografi og med samlet set at gøre udstillingen til et værk. Man kan sige at da udstillingen ikke er en traditionel udstilling men en særudstilling som i høj grad centrerer sig omkring filmen i udstillingen så var forventningen

---

<sup>74</sup> Ekspertinterview ”Rejsen”, 5.57

<sup>75</sup> Ekspertinterview ”Rejsen”, 12.5

heller ikke at museet havde arbejdet med de traditionelle formidlingsmetoder. Det er i høj grad en anderledes udstilling, hvilket Jan Skamby Madsen også selv pointerer. I forhold til stemning, atmosfære og affekt har museet har arbejdet med alle 3 begreber. Skamby kommer dog ikke ind på hvordan museet helt konkret har arbejdet med begreberne men referer i denne sammenhæng igen til at museet igennem scenografi har arbejdet med begreberne. Han fortæller ligeledes at museet har haft en professionel scenograf indover udstillingen for at finde ud af hvilke muligheder museet havde med de udstillingsrum der var til rådighed og hvordan man herigennem kunne skabe følelsesmæssige oplevelser i brugerne. I forhold til ”Virtual Reality Rummet” fortæller Skamby at teknologien i dag er så god at museet valgte at inddrage den i udstillingen men samtidig også fordi at man ville give brugerne muligheden for at føle hvordan det ville være at være til stede de steder hvor filmen foregår, og at være så tæt på det udstillingen formidler som muligt. Her har man altså benyttet virtual reality som et redskab til at knytte brugerne så meget som overhovedet muligt til grundvilkårene og historien.

### **Delkonklusion**

Museet har altså igennem især scenografi, de syv grundvilkår og virtual reality forsøgt at skabe en følelsesmæssig reaktion af genkendelse i brugerne. Brugerne skal med andre ord spejle sig i filmens karakterer og sekvenser om grundvilkårene så de herigennem kan opdage at vi mennesker har mere tilfælles end vi er forskellige. Selvom Jan Skamby Madsen ikke nævner at museet har arbejdet med nogen bestemt udstillingsstil har museet altså alligevel arbejdet med evokative udstillingsstile i både ”Grotten” og ”Kosmos” (refleksionsrummet).

### **Analyse af brugerinterviews fra Oplevelsescenter Kongernes Jelling**

Ligesom med mine brugerinterviews fra udstillingen ”De Dødes Liv” tegnede der sig også hurtigt et generelt og gennemgående billede af hvordan brugerne i Oplevelsescenter Kongernes Jelling oplevede udstillingen. Brugerne var generelt glade for udstillingen og beskrev den som værende, rigtig fin, godt lavet og en god oplevelse. Brugerne i denne udstilling udtrykte en mere direkte form for følelsesmæssig påvirkning end brugerne i ”De Dødes Liv”. De var i stand til at italesætte hvilke følelser og hvilke oplevelser i kroppen de fik i udstillingen. En af de udstillinger som syntes at have påvirket de fleste var ”Bålrummet”. en bruger fortæller: *”(…) det syntes jeg giver en god virkning (…) f.eks. når du kommer ind i det mørke, det første der hvor ilden er (…) så får man igen sådan en*

*fornemmelse af hvordan det har været ikk og at tingene har været mørke.*<sup>76</sup> Brugeren her forklarer altså at Bålrummet gav en fornemmelse af hvordan det havde været dengang. Her er det især fraværet af lys brugeren fremhæver som værende det bærende element i oplevelsen af udstillingen.

En anden bruger forklarer:

*”(...) stemningen er øhh stemningen var øhh der var lidt lejrbaalsstemning. I øvrigt så syntes jeg det var en sjov effekt den med flammerne at man sådan rent psykologisk kan mærke varmen selvom man ikke kan mærke den.*<sup>77</sup> Brugeren forklarer her at der er en lejrbaalsstemning i rummet og at varmen fra bålet kan mærkes rent psykologisk. Dette citat vidner om at brugeren, på trods af at have oplevet en ”lejrbaalsstemning” måske også har oplevet en atmosfære som har affødt en sådan stemning. Eller måske snarer en lejrbaalsatmosfære som har sat brugeren i en bestemt stemning. Det er nemlig gennemgribende at brugerne ikke skelner mellem atmosfære og stemning. De to begreber er mere eller mindre identiske i brugernes verden. Selvom de bruger begrebet ”stemning” kan de meget vel mene ”atmosfære” set ud fra det de efterfølgende forklarer. Det er nemlig vigtigt at skelne mellem de to begreber da atmosfærer skaber stemninger i mennesker. Stemninger er noget vi som udgangspunkt har inden vi bevæger os ind i udstillingens atmosfære. Bålrummet er mørkt og kun lyst op af bålet og flammerne og at han drages ind i atmosfæren ved at kunne mærke flammerne fra bålet. Brugeren udpeger altså elementer som er med til at danne rummets atmosfære. En anden bruger fortæller:

*”(...) der var også den her stue som man startede med at gå ind i hvor der sådan er sådan et bål og hvor man får et velkommet et eller andet hvor man så kan sætte sig ned og det gør også bare at man bliver taget med med det samme altså det fanger bare en med det samme (...) jeg tænkte bare okay det her er fedt (...) jeg var hvert fald positivt overrasket (...) fordi at man netop blev taget med på en rejse i stedet for at man bare går sådan ind og så læser sig til tingene så blev man bare taget med med det samme.*<sup>78</sup> Brugeren forklarer her at bålrummet tager en med på en rejse og at udstillingen fanger en med det samme. Dette vidner om at brugeren er blevet påvirket på et eller andet niveau i udstillingen som har medført en fordybelse og indlevelse i udstillingen. På trods af at der ikke nævnes noget direkte om følelser, stemning og atmosfære, er det første som brugeren nævner bålet og kæder dette sammen med at man bliver revet med af udstillingen. Hvad der præcis har medført at brugeren bliver revet med nævnes der ikke konkret noget om men der skabes en

---

<sup>76</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 5, 4.10

<sup>77</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 2, 5.00

<sup>78</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 1, 10.7

sammenligning mellem det at læse sig til ting i en udstilling og så denne udstilling. Derfor kan det måske siges at være den evokative udstillingsstil som har medført at brugeren har levet sig ind i udstillingen, da der netop skabes sammenligninger mellem traditionel didaktisk udstillingsstil også denne evokative måde at formidle på igennem genskabelse af miljøer.

En anden udstillingsdel som brugerne fremhævede var ”Mytologirummet”. Brugere syntes at have blandede meninger om denne del af udstillingen. En bruger forklarer:

*”(...) det var det her med at der var 4 emner, også ved hvert emne så havde det en bestemt farve også når der blev fortalt om det emne så skiftede hele rummet til den farve (...) man levede sig helt vildt meget ind i det (...) det er jo med farvesymbolik altså man ved jo at når det er rød så er det med død at gøre og det er jo nok derfor de har valgt det til Ragnarok og det gjorde også at de følelser man fik altså man blev jo påvirket af det (...) man lytter meget efter.”<sup>79</sup>* Brugeren fremhæver her farverne og lyset i denne del af udstillingen, samt at brugeren er bevidst om farvesymbolikken i farverne der anvendes i de forskellige historier i udstillingen. Der bliver også givet udtryk for en følelsesmæssig påvirkning der kommer igennem farverne. Brugeren fremhæver i denne forbindelse farven rød, som kædes sammen med døden og som derfor kan siges at være den farve som har skabt den største påvirkning i brugeren. Samtidig mener brugeren at farverne ligeledes gør at man lytter mere efter i udstillingen. Brugeren er altså igennem farverne blevet følelsesmæssigt påvirket og draget ind i udstillingen. En anden bruger er ikke ligeså konkret om de formidlingsmæssige virkemidler men beskriver mere generelt de følelsesmæssige påvirkninger udstillingen skabte: *”(...) hvor vi får noget at vide om mytologien. Det syntes jeg var øhh det var sådan lidt eventyrligt (...) det var jo lige farverne og formerne til at starte på og stemmen var jo fantastisk (...) det fik mig med ind i en stemning en følelse, jeg fik en følelse af både uhygge og så også varme.”<sup>80</sup>* Brugeren fremhæver her altså formerne og farverne som værende de bærende elementer i den følelsesmæssige påvirkning. Mest interessant er nok at formerne her også fremhæves. Det vidner altså om at brugeren har været bevidst om samspillet mellem udstillingens elementer. Brugeren beskriver ligeledes Mytologirummet som værende eventyrligt. Den selvsamme bruger mener samtidig at Mytologirummet indeholder alt for meget information:

*”(...) vi blev mættet, der var for meget information øhh i forhold til hvad vi lige havde kunne indtage (...) der var så meget information og sådan som vi lige havde det i dag i hvert fald, vi snakkede om vi ville komme igen og så se resten (...) der var simpelthen rigeligt så vi nåede*

---

<sup>79</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 1, 4.43

<sup>80</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 3, 3.20

*egentlig igennem op til hvor der blev fortalt noget om Yggdrasil og noget om en nordiske mytologi øhh og det hørte vi færdigt og så kunne vi ikke mere.*<sup>81</sup> På trods af at brugeren beskrev udstillingen

som værende eventyrlig og at den skabte en stemning af uhygge og varme så indeholdt udstillingen alt for meget information til at brugeren kunne gennemføre besøget i udstillingen. Denne oplevelse er denne bruger ikke ene om. En anden bruger beskrev en lignende oplevelse af Mytologirummet:

*”(...) der var eddermame mange informationer og jeg tror det var det der triggede mig lidt (...) også gik jeg om på den anden side og så var der lyd der også var der lyd der.”*<sup>82</sup> Begge brugere beskriver altså at udstillingen indeholder for meget information. Dette var ligeledes den generelle holdning til denne del af udstillingen. Der sker simpelthen for meget i denne del af udstillingen til at brugerne kan optage og tage udstillingen ind. Interessant er det også at de begge bruger begrebet ”information”. Den første bruger syntes at bruge begrebet på en måde som dækker over ikke kun tekstbaseret information men også over de indtryk, stemninger og følelsesmæssige påvirkninger der opnås gennem formerne og farverne i udstillingen. Den anden bruger syntes at bruge begrebet udelukkende om lyd og derfor alle de historier som brugerne kan høre i udstillingen.

Mytologirummets mange muligheder, og informationer syntes altså derfor at have ødelagt oplevelsen og indlevelsen hos brugere som simpelthen ikke kan rumme så mange informationer på én gang.

Da brugerne blev adspurgt om de på nogen måde var blevet klogere, mere engageret eller interesseret efter at have besøgt udstillingen var den generelle holdning at de var blevet mere interesseret i udstillingens temaer og hele det område som udstillingen omhandler:

*”(...) jeg ved ikke om jeg er blevet klogere det skal jeg nok ikke vurdere, men jeg er blevet meget mere interesseret og udstillingen overrasker mig den måde den formidler på.”*<sup>83</sup> En anden bruger fortæller om en lignende eftervirkning af udstillingen: *”(...) jeg har da fået opfrisket noget og vi snakkede b.la. om Erik Menneskesøn bogen og hvor min kone siger at den kunne hun egentlig godt tænke sig at genlæse og jeg havde tanken men fik ikk sagt det.”*<sup>84</sup> Udstillingen har altså skabt interesse for hele det historiske område som udstillingen omhandler ligesom udstillingen også overraskede flere af brugere på det formidlingsmæssige område.

---

<sup>81</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 3, 2.31

<sup>82</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 4, 10.18

<sup>83</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 4, 7.55

<sup>84</sup> Oplevelsescenter Kongernes Jelling Interview 3, 4.38



## **Delkonklusion**

Overordnet set blev brugerne faktisk følelsesmæssigt påvirkede i udstillingen. De var i stand til at udpege og beskrive hvilke elementer af udstillingen som skabte følelsesmæssige påvirkninger i dem og samtidig reflekterede de over udstillings temaer. Det var især formidlingsteknikkerne lyd, lys, farver og i et enkelt tilfælde former som påvirkede brugerne. Især udstillingerne ”Bålrummet” og ”Mytologirummet” syntes at have haft stor indvirkning på brugerne som ofte fremhævede de 2 udstillinger. Det er altså udstillingselementerne med evokative udstillingsstile som brugerne oftest fremhæver.

## **Analyse af ekspertinterview fra Oplevelsescenter Kongernes Jelling**

Jeg interviewede i forbindelse med ekspertinterviewet fra Oplevelsescenter Kongernes Jelling Morten Teilmann-Jørgensen som er Formidlings- og eventansvarlig på stedet. Han fortalte at oplevelsescenteret havde haft som mål med udstillingen at lege med brugernes følelser og pointerede som noget af det første at det skulle være en oplevelsesrig udstilling. Der er blevet lagt særligt meget vægt på at udstillingen skulle appellere til børn og unge men også den ældre generation: *”(...)altså den nye udstilling der stod færdig juni 2015, der var ideen fra starten af at det skulle være en oplevelsesrig udstilling. en der mere øhh legede med følelserne hos gæsterne, (...) ideen var så at lave en udstilling der arbejdede med nogle forskellige emner omkring øhh vikingetiden og omkring religionsskiftet og om byggekongen Harald Blåtand og øhh vi udviklede det i samarbejde med et tysk udstillingsarkitektfirma (...) som var kendt for også at bruge nogle andre tilgange i formidlingssporet der.”*<sup>85</sup> Oplevelsescenteret har altså benyttet sig af muligheden for at lave en udstilling baseret på oplevelser og følelsesmæssige påvirkninger, som ikke kun henvender sig til den ældre generation, som måske typisk er den generation som før i tiden gik mest på museum.

Formålet med udstillingen er ifølge Teilmann-Jørgensen ikke at gøre brugerne klogere på udstillingens temaer, men i stedet at skabe en interesse for historien i brugerne så de efter at have oplevet udstillingen, selv opsøger anden viden: *”(...) vi havde helt klart forventningen om at øhh det skulle ligesom gøre folk interesseret i historien, de måtte gerne lære noget men det var ikk sådan det væsentlige var faktisk ikk at de lærer noget det væsentlige er at de får øjnene op for historien*

---

<sup>85</sup> Ekspertinterview Kongernes Jelling, 1.27

*som en spændende, som noget spændende noget de kan engagere sig mere i, også kan det være at de øhh køber en bog og eller går mere ind på nettet og finder mere viden.”<sup>86</sup>*

Interessant nok pointerede flere af de interviewede brugere i udstillingen faktisk at de ville opsøge ny viden eller en genopdaget interesse for det historiske felt som udstillingen omhandler. Man kan derfor konstatere at museet i høj grad faktisk har haft succes med formålet med udstillingen.

I forhold til specifikke formidlingsmetoder og teknikker som har til formål at skabe følelsesmæssig respons i brugerne har oplevelsescenteret i høj grad arbejdet med at brugerne skal ”røre og gøre”.

Brugerne skal selv være aktive i udstillingen og selv afkode udstillingen. Derfor har

oplevelsescenteret arbejdet meget med interaktivitet. Teilmann-Jørgensen fremhæver nysgerrighed som værende det der skal drive brugerne frem i udstillingen og som værende det der skal få dem til

at ville søge svar i udstillingen. Han pointerer at det har været en udfordring for det er langt fra alle brugere der gider at lede efter svar og afkode udstillingen. Han fremhæver desuden også at man har

arbejdet med at der skal være en legende tilgang til det at lære, og at man har arbejdet med ikke at

tale ned til brugerne i udstillingen. Her henvises især til ”Rejsen til Valhal” hvor man har forsøgt at

formidle hvordan rejsen til Valhalla måske så ud set med vikingernes øjne. Han fremhæver også

”Bålrummet” og at museet i dette rum faktisk har placeret ”dufteting” som skal simulere lugten af røg. Dette var dog ikke noget hverken brugerne eller jeg lagde mærke til. Men en interessant tanke

at inddrage sanserne på denne måde. Der er ligeledes i udstillingen også arbejdet med lys og farver:

*”(...) til dels har vi jo nogle af stederne øhh arbejder vi sådan hvor det er helt tydeligt at der er der mere bling på også med lyset hvor vi jo andre steder jo arbejder meget i sådan en sort-hvid tone*

*øhh og for os var det bare vigtigt at øhh altså vi syntes at lys netop også skaber følelser og*

*stemninger og derfor syntes vi de var vigtige at have med hele vejen igennem men igen der prøve at*

*styre sig fordi øhh at det ikke bare køre på med havde jeg nær sagt et lysshow ikk også men at der*

*engang i mellem også bare er den her gammeldags tone med det her sort-hvid (...) så derfor håber*

*jeg at de forskellige rum også giver den her forskellighed så vi får folk ud på den her*

*følelsesmæssige rutsjebane op og ned ja.”<sup>87</sup>* Man er altså helt bevidste om at lys skaber stemninger

og følelser og har altså arbejdet med lys i den forstand at lyset kan være med til at tage brugerne på

en følelsesmæssig rutsjebanetur. Man har for at opnå dette arbejdet meget i toner. Som Teilmann-

Jørgensen selv mener så går effekten lidt af lyset hvis hele udstillingen er et stort lysshow. Derfor

har museet altså arbejdet meget i toner for at skabe en forskel i rummene og herigennem opnår man

---

<sup>86</sup> Ekspertinterview Kongernes Jelling, 4.00

<sup>87</sup> Ekspertinterview Kongernes Jelling, 12.58

en større og kraftigere respons hos brugerne. En anden formidlingsteknik som man har anvendt er farver: ”(...) farverne dem bruger vi til ligesom til og øhh både og øhh tage folk i hånden og vise dem at nu sker der noget andet nu går vi over i en anden tid også samtidig bruge farverne i hvert fald den røde som sådan en Ragnarok og det brænder det hele osv. (...) netop der arbejder vi virkelig med følelserne og der er en dyb stemme ikk også som fortæller nogle barske historier og der er forskellige ting du kan der som så, det er et godt eksempel på der hvor man prøver at lege med følelserne men for nogle fungerer det bare ikk.”<sup>88</sup> Teilmann-Jørgensen forklarer her at man har anvendt farver i ”Mytologirummet” for visuelt at vise brugerne hvad der sker i historierne. Han fremhæver desuden den dybe fortællerstemme i rummet som værende et af de elementer som er med til at skabe en følelsesmæssig respons hos brugerne. Man kan nemlig spørge sig selv om de barske historier som fortælles ville have haft samme indvirkning hvis den dybe stemme blev skiftet ud med en lys stemme. Men som Teilmann-Jørgensen selv pointerer så er det et svært rum som hos nogle brugere bare ikke fungerer, noget som mine egne burgerinterviews desuden også bekræftede. I forhold til atmosfære, stemning og affekt så har oplevelsescentret ifølge Teilmann-Jørgensen arbejdet med atmosfære og stemning. Men meget overraskende er der ikke blevet anvendt eller arbejdet ud fra en bestemt teoretisk retning indenfor dette felt. Jeg havde en forventning at når man kalder sig for ”oplevelsescenter” så må man nødvendigvis have haft en diskussion om og arbejdet ud fra begreberne. Man har med andre ord anvendt og arbejdet med begreberne i et ”dagligdags sprog”, hvilket vil sige uden nogen bestemt teoretisk retning. Hvorfor museet har arbejdet på denne måde med begreberne kunne Teilmann-Jørgensen ikke forklare.

## **Delkonklusion**

Oplevelsescenter Kongernes Jelling har altså igennem udstillingen forsøgt at lege med brugernes følelser og at skabe en oplevelse for brugerne. Man har arbejdet ud fra tanken om at brugerne skal ”røre og gøre” For at opnå dette har man benyttet sig af formidlingsmetoderne lyd, lys, farver og i et enkelt tilfælde lugtesansen, samt interaktive installationer. Man har arbejdet meget med interaktivitet for at aktivere brugerne i udstillingen. Man har forsøgt at begrænse sig med hensyn til brugen af lys for at skabe kontraster og forskellige toner i rummene. Nysgerrighed har ligeledes været en vigtig faktor i udarbejdelsen af udstillingen. Disse formidlingsmetoder og teknikker har tilsammen overordnet set den opgave at skabe en følelsesmæssig respons i brugerne som herigennem skal opnå en øget interesse for historien så de selv opsøger ny viden.

---

<sup>88</sup> Ekspertinterview Kongernes Jelling, 14.12

## Konklusion

Jeg har igennem mine analyser af henholdsvis Oplevelsescenter Kongernes Jelling, udstillingen ”De Dødes Liv” og Udstillingen ”Rejsen” fundet ud af at de 3 udstillinger på mange områder arbejder med de samme formidlingsmetoder og teknikker for at opnå følelsesmæssige responser i brugerne. Både i Oplevelsescenter Kongernes Jelling og De Dødes Liv blev der især anvendt en kombination af lyd og lys samt den evokative og æstetiske udstillingsstil som i samspil med hinanden skabte atmosfærer i udstillingerne som generede forskellige stemninger i brugerne. Oplevelsescenter Kongernes Jelling benyttede sig desuden af forskellige farver til at skabe skiftende atmosfærer i ”Mytologirummet”.

Formålet med udstillingen i Oplevelsescenter Kongernes Jelling var at brugerne igennem de følelsesmæssige og sanselige påvirkninger, skabt af især samspillet af lyd, lys og farver, skulle opnå en øget interesse for det historiske område som udstillingen beskæftiger sig med.

Oplevelsescenteret ville igennem netop disse følelsesmæssige og sanselige påvirkninger tage brugerne i hånden og føre dem igennem udstillingen. Samtidig var nysgerrighed også en vigtig faktor i udstillingen. Man ønskede at lave en udstilling hvor brugerne blev nysgerrige og selv forsøgte at afkode udstillingen og herigennem finde svar. Spørgsmålet er så om brugerne oplevede netop dette efter at have besøgt udstillingen. I 2 ud af mine 5 interviews svarede brugerne at de blev følelsesmæssigt påvirkede, af især farver, lyd og lys, og efterfølgende oplevede en øget interesse og udtrykte at de ville opsøge yderligere viden om emnet. De resterende brugere beskrev at de blev følelsesmæssigt påvirkede i udstillingen og var i stand til at fremhæve formidlingsmetoderne og teknikkerne lyd og lys som værende de bærende elementer heri. Men de udtrykte ikke at de selv ville opsøge viden. De virkede mere imponerede over museet og de moderne teknologier der blev anvendt i udstillingen. 2 af mine interviewede brugere har altså oplevet nøjagtig hvad oplevelsescentrets formål var med udstillingen. De resterende brugere oplevede delvis hvad oplevelsescentret ville have dem til, nemlig en følelsesmæssig respons i udstillingerne, men oplevede altså ikke en øget interesse for emnet.

I mine egne analyser af udstillingen bemærkede jeg særligt den æstetiske og evokative udstillingsstil som i samspillet med formidlingsteknikkerne og metoderne farver, lyd og lys var de bærende elementer i skabelsen af forskellige atmosfærer i udstillingen. Jeg oplevede dog heller ikke, ligesom 3 af de interviewede brugere, en øget interesse for det historiske felt.

Formålet med udstillingen ”De Dødes Liv” var at brugerne skulle reflektere over døden, hvordan vi i Danmark italesætter døden samt at døden er et område som alle mennesker i alle kulturer tænker på og snakker om. Museet arbejdede meget med især lyd, lys og musik for at skabe følelsesmæssige påvirkninger og stemninger i brugerne.

Jeg fandt igennem analyse af mine brugerinterviews ud af at brugerne er opmærksomme på og bevidste om udstillingernes formidlingsmetoder og teknikker heriblandt brugen af lyd og lys. De udviser også en form for forståelse over for hvad disse formidlingsmetoder er til for men syntes alligevel ikke at blive påvirket på et følelsesmæssigt niveau af dem. Nogle brugere beskrev faktisk atmosfæren i udstillingen ”Åndernes hus” men syntes ikke at reflektere over atmosfæren eller hvad denne specifikke atmosfæres opgave er. Brugere syntes generelt mere imponerede over de interaktive dele i udstillingen og udstillingernes brug af teknologi samt deres moderne udtryk. De syntes altså at have en mere praktisk tilgang end en reflekterende tilgang til udstillingerne på det formidlingsmæssige område. Brugere gav udtryk for at blive mest påvirket af ”De Dødes Dag”. Her reflekterede brugerne over døden og deres egne afdøde. De skabte ligeledes paralleller imellem mexicansk og dansk kultur. De kunne dog ikke konkretisere hvilke formidlingsmetoder eller hvad der lagde til grund for at de reflekterede i udstillingen, men henviste flere gange til temaet om døden og mexicanernes kultur som værende det bærende element heri. Man kan altså sige at museets formål med at få brugerne til at reflektere over døden generelt men også hvordan vi i Danmark italesætter døden kontra hvordan man i andre kulturer gør det, delvist er lykkedes. Brugere syntes at forstå udstillingens overordnede budskab men bliver forbavsede lidt følelsesmæssigt påvirkede i udstillingerne. Jeg lagde i mine egne analyser af udstillingerne specielt mærke til museets brug af den evokative og æstetiske udstillingsstil og formidlingsteknikker som lyd, lys, farver og musik. Jeg blev stort set følelsesmæssigt påvirket i alle udstillingerne som stort set alle indeholdt deres egne specielle atmosfærer som generede forskellige stemninger i mig. Jeg reflekterede efter besøget i udstillingerne dog ikke over at døden er et svært og ømtåleligt emne at tale om i Danmark, men i stedet om døden generelt og hvordan de forskellige kulturer som er repræsenteret i udstillingerne behandler og tolker døden.

Formålet med udstillingen ”Rejsen” er især igennem brugen af scenografi og de syv grundvilkår samt virtual reality at skabe en følelsesmæssig reaktion af genkendelse i brugerne. Brugere skal med andre ord spejle sig i filmens karakterer og sekvenser om grundvilkårene så de herigennem kan opdage at vi mennesker har mere tilfælles end vi er forskellige. Analysen af mine brugerinterviews

fra udstillingen viste at brugerne i høj grad fremhævede filmen i udstillingen og faktisk stort set ikke nævnte de andre dele af udstillingen. 2 af de adspurgte oplevede ikke en følelsesmæssig påvirkning, eller fremhævede i hvert fald ikke at de gjorde, men fremhævede i stedet filmens budskab om det universelle i grundvilkårene. De sidste brugere beskrev at især filmens sekvenser kærlighed og død påvirkede dem. I min egen analyse af udstillingen lagde jeg specielt mærke til ”Hulens” brug af episk musik, lyd samt den evokative stil som samlet set skabte en atmosfære af ærefrygt og ydmyghed. Filmen i udstillingen skabte ved hjælp af historierne billeder på grundvilkårene hvilket bevirkede at jeg reflekterede mere over dem. Ved at skabe ansigter på grundvilkårene kan vi som mennesker bedre forholde os til dem. Særligt ”Refleksionsrummet” gjorde særligt indtryk på mig. Her blev der gennem samspillet mellem den evokative udstillingsstil og lysdioderne skabt en betagende, mystisk og episk atmosfære som skabte en stemning af åbenbarhed over det man oplevede i udstillingen.

Ud fra mine udstillingscases kan man altså se at især samspillet mellem lyd, heriblandt musik, og lys, heriblandt farver, og den æstetiske og evokative udstillingsstil bliver anvendt på museerne til både at iscenesætte genstande men også til at skabe følelsesmæssige reaktioner i brugerne som har til opgave at få dem til at reflektere over udstillingernes tema men også mere underliggende til at styre brugerne, i et enkelt tilfælde til selv at søge ny viden og interessere sig for historien. På trods af at jeg igennem mine analyser identificerede flere atmosfærer i udstillingerne var der forbavsende nok ikke nogle af udstillingerne på nær ”Rejsen” hvor der var blevet arbejdet direkte med begreberne atmosfære, stemning og affekt.

Ydermere kan man ud fra mine brugerinterviews og egne udstillingsanalyser se at brugerne i høj grad faktisk er bevidste om museernes formidlingsmetoder og hvad deres opgave er, men at halvdelen af brugerne ikke er særlig modtagelige overfor dem, mens den anden halvdel syntes at blive følelsesmæssigt påvirkede i udstillingerne. Burgerne opfangede i mange tilfælde heller ikke de forskellige atmosfærer i udstillingerne. Alligevel syntes de fleste brugere at forstå udstillingernes overordnede budskaber. Hvad dette kan skyldes vil jeg ikke komme nærmere ind på i dette afsnit men diskutere i specialets diskussionsdel.

## **Diskussion**

Jeg vil indlede dette afsnit med at diskutere metodiske vanskeligheder igennem mine undersøgelser. Herefter vil jeg diskutere mine egne forventninger til resultaterne af mine undersøgelser, dernæst hvilke konklusioner der kan drages af mine resultater. Afslutningsvis vil jeg diskutere mine resultater i forhold til anden forskning på området og komme med forslag til fremtidig forskning på området.

### **Metodiske vanskeligheder**

Mine brugerinterviews bærer præg af at der er en overrepræsentation af kvinder på over 60 år. Som beskrevet i specialets metodeafsnit var der i alle mine udstillingscases problemer med at få især mændene der var tilstede i tale. Hvad dette kan skyldes er svært at sige. Mændene virkede bare generelt mere reserverede og mindre åbne end kvinderne. De gav ikke udtryk for hvorfor de ikke ville deltage i mine undersøgelser men responderede bare med ”Nej”. Der var heller ikke mange yngre personer til stede i udstillingerne. Dette kan skyldes flere ting. For det første var tidspunkterne jeg valgte at besøge mine cases på normale arbejdsdage. Hvilket betyder at de yngre generationer alle enten er på arbejde eller på deres uddannelsesinstitutioner. Ud over at fordelingen af mine brugere bekræfter den typiske museumsbesøgende som værende kvinde over 60 år, så kan det også skabe et skævt billede af mine resultater. For når jeg giver udtryk for at ville undersøge hvilke følelsesmæssige formidlingsmetoder og teknikker museerne anvender for at generere følelsesmæssige responser i brugerne og hvordan brugerne reagerer på disse, så giver jeg samtidig også udtryk for at den kønsmæssige fordeling af brugere skal være ligevægtig. Når dette ikke er tilfældet bliver der skabt et skævt billede af resultaterne af de undersøgelser jeg har udarbejdet i forhold til de brugere der er blevet interviewet. For at undgå dette problem ville det have været mere optimalt at udarbejde mine undersøgelser i evt. en ferie hvor mange vælger at besøge museerne.

Et andet problem som også nævnes i specialets metodedel er de fysiske omstændigheder som jeg udarbejdede mine undersøgelser under. Jeg vil ikke diskutere dette i dette afsnit da det allerede er blevet italesat i specialet, men blot kort inddrage det i diskussionen. For de omstændigheder mine interviews blev lavet under var kort sagt ikke optimale. På især Moesgaard Museum var jeg tvunget til at lave interviews hvor der lige var plads og ro. Dette bevirkede at jeg konstant flyttede mig rundt og at brugerne skulle flytte sig med mig. Dette kan derfor have forstyrret brugerne i en sådan grad at de simpelt hen bliver for distraheret til at reflektere over deres oplevelser. Et kontor eller lignende

hvor der var ro for andre gæster og gener kunne derfor have skabt bedre vilkår for refleksion hos brugerne.

## **Forventninger**

Før jeg påbegyndte mine bruger- og ekspert undersøgelser havde jeg en ide om at museerne i høj grad især arbejdede med begreberne stemning og atmosfære. Forventninger som stammer fra læsning af relevant litteratur om det følelsesmæssige museum men også om museer generelt i dag og deres jagt på flere besøgende. Jeg forventede dog ikke at de arbejdede med begrebet affekt. Affekt er i høj grad et begreb som er svært at definere og derfor kan det være svært at arbejde med i især udstillinger. Dette på trods af at nogle museer faktisk arbejder med begrebet igennem udtryk som ”den affektive udstilling”. Det interessante her er dog at på trods af at museerne her bruger begrebet affekt i forbindelse med en udstilling så har nærmere undersøgelser vist at museerne faktisk arbejder med affekt som synonymt med følelser. Hvis man tager udgangspunkt i diverse affekt-forskere og den seneste diskussion omkring begrebet så er denne måde at anvende begrebet på ikke helt korrekt. Der er stor enighed blandt forskerne om at affekt er noget der opstår før vi mennesker opdeler det i forskellige specifikke følelser. Men affekt og følelser er teknisk set ikke det samme. Måden som nogle museer anvender begrebet på minder i højere grad om det som Peter van Mensch ville kalde ”den evokative udstilling”, altså udstillinger som har til opgave at ramme brugernes følelser.

Museernes anmeldelse af de to andre begreber stemning og atmosfære stemmede langt fra overens med de forventninger jeg havde. Jeg forventede at museerne ville målrettet med de to begreber for at skabe følelsesmæssige reaktioner i brugerne. Mine ekspertinterviews viste dog at museerne heller ikke her tager udgangspunkt i teoretiske definitioner af begreberne men i stedet anvender begreberne og tolker dem som personer udenfor faget ville nemlig i ”dagligdagstale”. På trods af at museerne ikke direkte har arbejdet med begreberne formår de fleste udstillinger dog at indeholde atmosfærer som generere stemninger i både mig selv men også ca. halvdelen af mine brugere.

Før jeg påbegyndte mine undersøgelser havde desuden også en ide om at museerne i høj grad ville anvende formidlingsmetoder som lys og lyd i udstillingerne til at skabe atmosfærer og herigennem stemninger. Disse forventninger blev i høj grad indfriet da mine udstillingscases primært gjorde brug af netop disse metoder til at påvirke brugerne på et følelsesmæssigt niveau. En anden forventning jeg havde før jeg påbegyndte mine undersøgelser var at brugerne alle kunne fornemme atmosfærerne. Ikke at de blev påvirket men at de i det mindste kunne fornemme en eller anden form



for atmosfære. Mennesker er forskellige og det er opfattelser af atmosfærer også. Den atmosfære jeg oplever er ikke nødvendigvis den atmosfære en anden oplever. Mine forventninger var derfor at alle brugerne ville fornemme en eller anden atmosfære men som ikke nødvendigvis ville berøre dem på et følelsesmæssigt plan. Disse forventninger holdte ligeledes heller ikke stik. Halvdelen af brugerne oplevede ganske vist at blive påvirket på et følelsesmæssigt niveau og kunne også identificere formidlingsmetoderne i udstillingerne. Den anden halvdel oplevede ikke nogle følelsesmæssige påvirkninger. Alle brugerne opfangede dog stort set budskabet med udstillingerne.

## **Mine resultater**

Hvad kan så konkluderes ud fra mine resultater? Mine undersøgelser har vist at ca. halvdelen af de interviewede brugere i mine udstillingscases ikke er særlige modtagelige overfor følelsesmæssige stimuli i en udstilling mens den anden halvdel syntes at blive følelsesmæssigt påvirket i udstillingerne. Overordnet set er det svært at konkludere noget. Mit studie er simpelthen for småt. Det kan dog konstateres at der syntes at være en tendens til at halvdelen af brugerne på museerne i dag ikke er særligt modtagelige overfor følelsesmæssige stimuli, eller i hvert fald de formidlingsmetoder som museerne anvendte i mine cases. Men hvad kan denne tendens så skyldes? Et interessant aspekt af mine brugerinterviews er at der er en overrepræsentation af kvinder på over 60 år. Samtidig viste mine undersøgelser at det faktisk var de yngre personer i mine brugerinterviews som var de mest reflekterende over formidlingsmetoderne og teknikkerne og dem som faktisk blev mest følelsesmæssigt berørt af dem. Dette på trods af, at jeg igennem mine undersøgelser kommer frem til at de fleste brugere faktisk syntes at have lagt mærke til formidlingsmetoderne men alligevel, i de fleste tilfælde, har formidlingsteknikkerne ikke den ønskede effekt fra museernes side. Alligevel formår brugerne dog at opfange udstillingernes overordnede budskab. Dette problem kan muligvis hænge sammen med overrepræsentationen af personer over 60 år i mine undersøgelser. En mulig forklaring kan være at den yngre generation er vant til og mere ”dannet” til at navigere rundt i og lade sig påvirke af museernes brug af den nyeste teknologi i udstillingerne og deres ”moderne” brug af traditionelle formidlingsmetoder og teknikker som lyd og lys mm. Det ville ellers være nærliggende at tro at det burde være den ældre generation som i kraft af deres alder, og derfor mange flere museumsbesøg end den yngre generation, ville være bedst til at lade sig påvirke i udstillinger. For det kræver i høj grad træning at blive en god bruger på museum. Præcis dette kunne også være en mulig forklaring på problemet, hvis man ser bort fra at der kunne være en sammenhæng mellem alder og refleksionsniveau. At brugerne

simpelthen ikke går nok på museum og derfor ikke ”er gode nok” til at afkode formidlingsmetoder og teknikker og til at reflektere over disse. En ting som stort set alle mine brugere nemlig havde til fælles var at de ikke gik særligt tit på museum. Der er selvfølgelig undtagelser og afvigelser fra denne teori, men graden af disse ville kunne forklares ud fra at vi jo alle er forskellige og vores hjerner er ikke ens. Derfor afviger vores refleksionsniveau selvfølgelig også person til person. Dermed ikke sagt at jeg blindt stoler på alt det brugerne fortæller mig. Når jeg igennem mine undersøgelser kommer frem til at ca. halvdelen af brugerne ikke virker særligt modtagelige overfor formidlingsmetoderne, betyder det ikke nødvendigvis at det rent faktisk er sådan det er. Man må forstå at det som brugerne fortæller ikke altid er det helt rigtige billede på hvad der egentligt er sket. Som Djupdræt og Hatt i artiklen ”Følelser på Museum” fortæller, så stemmer brugernes beretninger altså ikke altid overens med det som de rent faktisk har gjort i udstillingerne. I artiklen beskriver Djupdræt og Hatt hvordan observationer af brugerne i udstillingerne viste hvordan og hvor brugerne bevægede sig og brugte mest tid i udstillingerne. Efterfølgende viste interviews med de selvsamme brugere at de slet ikke fremhævede eller nævnte de steder som observationerne viste at de brugte mest tid. En inddragelse af et observationsstudie i mine undersøgelser kunne derfor muligvis have skabt et mere nuanceret billede af brugernes svar.

En anden grund til at brugerne ikke ser eller er i stand til at blive påvirket af formidlingsmetoderne kan være at de simpelthen bare ikke er i stand til det. At udstillingerne er for komplicerede og ”akademiske”. At museerne simpelthen overvurderer brugernes refleksionsniveau og engagement. Hvis jeg gik en tur rundt i Berlin, så ville jeg nok heller ikke lægge mærke til den nye arkitektur som er så ”in” blandt arkitekter dér. Bygningens arkitektoniske udtryk ville højst sandsynligt ikke frembringe de store følelsesmæssige reaktioner i mig. Det på trods af at de gerne så de gjorde. Hvis man ikke interesserer sig for eller finder udstillinger generelt særligt fascinerende så er chancen for at man virkelig lever sig ind i udstillingerne og bliver påvirket af dem meget lille. Forklaringen på hvorfor brugerne så overhovedet besøger museerne, hvis de generelt ikke interesserer sig for udstillinger, kan findes i at museerne satser mere og mere på oplevelsesbaseret læring og på at give brugerne en oplevelse fremfor at overføre viden til brugerne. Dette hænger sammen med at museerne skal hente flere og flere besøgende ind for at dække deres omkostninger da de selv skal finansiere en del af deres udgifter. Ganske vist er det muligt at blive klogere gennem følelsesmæssige oplevelser hvilket mine undersøgelser også viser. Men hvis museerne i deres markedsføring af deres udstillinger og sig selv spiller på at give brugerne en oplevelse så kan det ganske enkelt være at brugerne bliver skuffede eller måske ikke får den oplevelse som de håbede

på. Derfor oplever brugerne heller ikke formidlingsmetoderne og teknikkerne som særligt oplevelsesskabende da de måske havde forventet noget andet eller en større oplevelse. Hvis det virkelig er tilfældet, at brugerne opsøger museerne for at få en oplevelse fremfor at opnå viden betyder det at museerne ultimativt kan ende som forlystelsesparker og bevæge sig længere og længere væk fra at være læringsinstitutioner. Man må huske på at museernes vigtigste opgave, udover opbevaring af genstande og hvad der hertil hører, er at formidle de samlinger de har på den bedst mulige måde. Hvis museerne derimod lokker brugerne med store oplevelser, og det vel og mærket er målet, for at opnå større besøgstal og penge i kassen, velvidende om at brugerne højst sandsynligt ikke vil opnå en større viden indenfor det pågældende område, så er det efter min mening stærkt kritisabelt. Museerne er og skal ikke være forlystelsesparker. De skal ganske vist inddrage den nyeste teknologi i udstillingerne i forsøget på at optimere deres formidling til brugerne, men ikke set i et oplevelsesbaseret lys. Museerne skal i stedet inddrage den nyeste teknologi for at skabe en bedre formidling af viden ud til brugerne. Sådan at en større andel af brugere opnår en større viden ved at tage på museum fremfor at opnå en stor oplevelse. Det er ligeledes en diskussion som har vundet sit indtog efter museerne de senere år for alvor er begyndt at satse på oplevelsesbaseret læring og på at tiltrække så mange brugere som muligt.

Resultaterne af mine undersøgelser læner sig i høj grad op af samme resultater som Djupdræt og Hatt beskriver i deres artikel "Følelser på Museum". Her var konklusionen af de forsøg der blev opstillet på Moesgaard Museum at der ganske vidst var nogle brugere som blev påvirket på et følelsesmæssigt niveau i udstillingerne men at mange af brugerne ikke er særligt modtagelige overfor følelsesmæssige stimuli. Undersøgelserne viste dog også at brugerne overordnet set faktisk reflekterer over udstillingernes tema. I artiklen beskriver Djupdræt og Hatt ligeledes hvordan ingen af de adspurgte brugere gav udtryk for at de anvendte virkemidler var for voldsomme og at brugerne tværtimod syntes at overse de følelsesmæssige virkemidler hvis ikke de var meget eksplicite.<sup>89</sup> Resultaterne af mine undersøgelser syntes at følge samme tendens. Resultaterne af mine undersøgelser viste også at nogle brugere blev påvirket på det følelsesmæssige plan men også at mange brugere faktisk slet ikke opnåede at blive påvirket i udstillingerne. De reflekterede i stedet over udstillingernes tema og gav ikke udtryk for at have lagt specielt mærke til hverken lys eller lyd i udstillingerne. Et andet interessant aspekt af mine resultater er at ingen af brugerne fremhævede genstande i udstillingerne. Jeg selv blev meget følelsesmæssigt påvirket i mødet med "Åndernes

---

<sup>89</sup> Djupdræt og Hatt: "Følelser på Museum" s. 61

Rum” hvor genstandenes potentiale for alvor kom til udtryk i samspillet med lyd og lys. Her fremhævede museet hvad det er genstande kan. Jeg havde nemlig på mange måder samme oplevelse som Dudley beskriver i artiklen ”Encountering a Chinese horse – engaging with the thingness of things”. Her fortæller Dudley om hvordan mødet med genstanden fik hende til at opnå en øget interesse for genstandens historie igennem en følelsesmæssig påvirkning.<sup>90</sup> Præcis samme oplevelse havde jeg i mødet med maskerne i ”Åndernes Rum”. Der var dog til min store forundring ikke nogle af brugerne som fremhævede genstandene da de blev interviewet. Selvom genstande ikke er undersøgelsesområdet for dette speciale så er det alligevel relevant at fremhæve da museet i denne udstilling helt konkret har brugt genstandene til at påvirke brugerne på et følelsesmæssig plan. Min egen udstillingsanalyse af især ”Åndernes Rum” stemmer altså overens med hvad Dudley beskriver i sin analyse af mødet med genstanden. Jeg mener derfor som Dudley at, museerne skal satse mere på genstandene og på at gøre dem centrum i udstillingerne fremfor at de bliver reduceret til at underbygge den store fortælling som museerne ønsker at formidle. Der er i genstandene et stort potentiale for at skabe følelsesmæssige påvirkninger og oplevelser og herigennem en øget interesse og engagement for historien hvis de vel og mærket bliver iscenesatte korrekt i samspil med lyd og lys og bliver gjort centrale i udstillingerne.

For at skabe et mere nuanceret og dybdegående billede af hvordan brugere bliver følelsesmæssigt påvirket i udstillinger er der derfor behov for studier som både inkludere observation, kvalitative interviews samt videooptagelser af brugerne og deres svar. Ved at inddrage alle disse metoder vil man samlet set opnå et så nuanceret billede på hvordan brugerne agerer og reagerer i udstillingerne. Gennem observation af brugerne kan vi analysere hvordan brugerne bevæger sig i udstillingerne og hvor de bruger mest tid. Igennem kvalitative interviews kan man opnå nuancerede og dybdegående svar og ved at optage brugerne på video er det muligt at identificere brugernes kropssprog og udtryk. Det er nemlig vigtigt igen at understrege at brugerne ikke altid fremhæver de ting som de måske er blevet mest berørt af. Gennem disse 3 metoder kan man altså analysere alle aspekter af brugernes reaktioner på udstillingerne. Det skal dog fremhæves at det er reaktionerne i øjeblikket der tages udgangspunkt i og ikke senere refleksioner over besøget. Et opfølgingsstudie ville derfor ikke være relevant i denne sammenhæng.

Studier som dette speciale eller lignende er nødvendige for at museerne kan få så meget analyse og feedback på deres udstillinger som muligt. Museerne er generelt ikke særligt gode til at lave

---

<sup>90</sup> Dudley: Encountering a Chinese horse – engaging with the thingness of things

brugerundersøgelser af deres udstillinger og derfor er studier som inkludere brugerundersøgelser vigtige for at museerne kan se hvordan deres udstillinger bliver tolket men også når museerne skal udvikle nye udstillinger.

Affekt studier og studier af følelser indenfor museumsverdenen har indenfor de senere år for alvor taget fart. Det er med andre ord højaktuelle områder lige nu. Set i lyset af museernes jagt på flere besøgende igennem følelsesmæssige oplevelser vil disse forskningsområder utvivlsomt komme til at fylde meget mere i museumsverdenen i fremtiden.

## Litteraturliste

Böhme, Gernot: '*Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics*'. I: Thesis Eleven 36, s.113–126. 1993

Böhme, Gernot: '*Synesthesia in a phenomenology of perception. Cloud-Cuckoo- Land*'. I: International Journal of Architectural theory 18:31. s. 21–33. 2002

Dalby, Marie Storm. Grimstrup, Morten & Michala hvidt Breengaard: '*Introduktion til affektteori*'. Magasinet Friktion, 2014. I: <https://friktionmagasin.dk/introduktion-til-affektteori-1af4e7720804>. (set: 4.4.2017)

Dudley, Sandra H. (red.): '*Encountering a Chinese horse – engaging with the thingness of things. Museum Objects. Experiencing the Properties of Things*'. Routledge. 2012

Djupdræt, Martin Brandt & Henrik Hatt: '*Følelser på museum*'. I: Nordisk Museologi 2009. s. 53-62. 2009

Frederiksen, Mons Bissenbakker: '*Styr dine Følelser! – en affektiv vending*'. I: I Affekt – Skam frygt og jubel som analysestrategi. Center for Kønsforskning. Københavns Universitet. s. 4-14. 2012

Howes, David: '*Introduction to Sensory Museology*'. I: The Senses and Society, 9:3, s. 259-267. 2014

Knudsen, Timm Britta & Carsten Stage: '*Affective methodologies: developing cultural research strategies for the study of affect*'. Palgrave Macmillian. 2015

Kvale, Steiner & Svend Brinkmann: '*Interview – Det kvalitative forskningsinterview som håndværk*'. Hans Reitzels Forlag. 3. Udgave. 2014

Levent, Nina & Alvaro Pascual-Leone: '*Multisensory museum: cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory*'. 2014

Mensch, Peter van: '*Characteristics of exhibitions*'. I: Museum Aktuell (92). s. 3980-3985. 2003

Tygstrup, Frederik: '*Affekt og rum*'. I: Kultur og Klasse nr. 116. Vol. II. s. 17-32. 2013

Vallgård, Karen: '*Affekt, følelser og rum – historiefaglige perspektiver*'. I: Temp – tidsskrift for historie 10. s. 175-183. 2015

Witcomb, Andrea: '*Understanding the role of affect in producing a critical pedagogy for history museums*'. I: Museum Management and Curatorship vol. 28. Nr. 3. s. 255-271. 2013

Witcomb, Andrea & Kate Gregory: '*Beyond nostalgia: the role of affect in generating historical understanding at heritage sites*'. I: Museum revolutions: how museums change and are changed. s. 263-275. 2007

Wiil, Pernille Henriette: '*Atmosfære på Museum – at (be)gribe en stemning*'. I: Nordisk Museologi 2015 1, s. 40-55. 2015

Dalby, Marie Storm. Grimstrup, Morten & Michala hvidt Breengaard: '*Introduktion til affektteori*'. I: Magasinet Friktion dec. 1. 2014