

31. MAJ 2018



LEGOLAND FOR MUSEER

MATHIAS ABILD

OPLEVELSESDSIGN, 10. SEMESTER SPECIALE

Vejleder: Mette Skov

Abstract

The aim of this Master Thesis "Legoland for museums" is to give an understanding of how sounds effects the social interaction in museums. Not only in relation with the sound environment but also the museum's use of sounds as their way to convey their exhibitions. Therefore, the research of this initiative has examined the two museums 'Museum Ragnarock' and 'Tirpitz Museet' to show how the social interaction is affected by sounds. The Master Thesis has used different theories in order to get a fully understanding of the phenomena, namely: soundscape, a flow diagram to understand the perception of sound, several understandings of an experience and others.

The empirical data has been collected by field observations and interviews, where the field observations were done with the purpose of ensuring the coherence between what the museums guests said and did. The aim was to be as invisible as possible during the field observations, which was difficult since I had to move from time to time during the observations and unfortunately, I became more visible for the museums guests than it was my intention.

Through this research, it was discovered that sounds in general had an influence of the social interaction between museums guests. When the sounds were conveyed isolated in head-sets or audio-guides it was found out that the social interactions were almost not existing while if the exhibitions sound were conveyed through speakers in the room the social interaction between museums guest was increased.

This paper illustrates that the sounds affect the social interaction in museums and it can, both, decrease and increase the social interaction, depending on how the sounds are used at the exhibitions at the museums.

Indholdsfortegnelse

Abstract	1
Introduktion	3
State of the art.....	4
Problemformulering	6
Teoretiske udgangspunkt.....	7
Oplevelsesdesign indenfor museumsområdet	7
Oplevelser er centralt for museer.....	7
Hvorfor museer er relevant for oplevelsesdesign?	8
Hvad er en oplevelse?.....	10
Arousal	12
Telisk/Paratelisk	12
Case af narrativer i digitale medier.....	13
Lyds betydning for oplevelser	13
Undersøgelsesdesign	16
Videnskabsteoretiske udgangspunkt.....	22
Analyse	23
Part I - Beskrivelse samt analyse af de to museer udstillinger og udseende	23
Museum Ragnarock.....	23
Tirpitz Museet	27
Part II - Analyse af hvordan lydmiljøet på museet har betydning for gæsternes adfærd og oplevelse	29
Tema I - Hvad betyder lyd for deres museumsoplevelse?.....	29
Tema II - Hvad betyder lyd for den sociale oplevelse på museet?	37
Sammenhold af analyse i forhold til designintentioner	44
Konklusion	46
Litteraturliste	47
Bilag	50
Bilag 1 – Egne notater fra Ragnarock	50
Bilag 2 – Interview med museumsinspektør fra Ragnarock.....	50
Bilag 3 – Egne notater fra Tirpitz.....	54
Bilag 4 – Interview med museumsinspektør fra Tirpitz	54
Bilag 5 – Interviews + observationer fra Ragnarock.....	60
Bilag 6 – Interviews + observationer fra Tirpitz	69

Introduktion

“Nogle gange kan vi godt finde på at kalde os selv for: Legoland for museer”.

Sådan beskrev museumsinspektøren fra Tirpitz Museet grinende, og med et glimt i øjet, deres egen selvforståelse på museet, mens hun gav en rundvisning på museet. Med et kendskab til Legoland og deres måde at have udstillet på, kan jeg godt følge hendes tankegang. Tirpitz Museet var nærmest inddelt i små universer, hvor hvert univers førte en hen til en anden tid. Det samme oplevede jeg ved Museum Ragnarock, hvor elevatoren op til udstillingen nærmest blev en portal til en form for drømmeverden, hvor man genoplevede dansk musikhistorie. Museerne var dragende og inviterede en ind til en anden tid, end den virkelighed som var udenfor deres dør. Disse subjektive beskrivelser er noget som kan understøttes ud fra Dorte Skot-Hansen: “Museer ses nu ikke kun som institutioner for oplysning og dannelse, men også i højere grad som oplevelsescentre og attraktioner” (Skot-Hansen, 2009 s. 50).

Som Skot-Hansen giver udtryk for, har museer skullet udvikle sig. Det er ikke længere nok for museer at formidle viden, de skal også formidle en oplevelse. Som Skot-Hansen begrunder denne udvikling med, forklarer hun, at vi som samfund begynder at opsøge oplevelser mere end tidligere (Skot-Hansen, 2009). Det er ikke længere nok at blive oplyst som museumsgæster, men museet skal også have en oplevelsesværdi for os (Skot-Hansen, 2009). Hvilket også stemmer overens med de museumsbesøg som har haft størst interesse for mig, det var specielt dem hvor jeg følte mig som en del af medskabelsen af historien. For mig har disse museer haft den evne til at drage mig ind i et andet univers og få mig til at blive en del af den historie som museet fortæller. Derfor giver denne udvikling også mening i forhold til at museer både begynder at forny sig, og inddrage oplevelsesorienterede formidlingstyper (Skot-Hansen, 2009). På baggrund af de to ovennævnte museer, har begge museer fokus på lyd som deres måde at formidle deres respektive udstillinger på. Set i andre kontekster kan lyd noget specielt, det kan påvirke os og skabe minder på en helt anden måde, fordi lyden skal perciperes (Cohen, 1999; Arnott & Alain, 2014). Hvem kender ikke til det at lytte til en sang som ændrer ens humør? Det med, at det nærmest synes muligt at føle sangerens følelser når sangen spilles. Den måde lyd kan give associationer og skabe indre billeder, mens man hører det pågældende lydstykke har altid skabt en forundring for mig, hvordan det er muligt for lyd? og ikke mindst, hvordan kan det udnyttes i andre sammenhænge? Hvordan kan det anvendes i en museums kontekst? Dette blev startskuddet til incitamentet for dette speciale, som vil undersøge og få en forståelse for lyds indvirken på museumsgæsters oplevelse på et museum, som vil tage udgangspunkt i de to museer, Museum Ragnarock og Tirpitz Museet. Denne idé udsprang af de audiotours jeg har prøvet i forskellige

sammenhænge, hvad enten det var på museer eller kirker. Jeg blev optaget af den måde jeg var på, mens jeg anvendte audioguiden, hvad det gjorde for min oplevelse og den oplevelse jeg havde sammen med dem som jeg besøgte den pågældende institution med.

Med denne interesse påbegyndte jeg at undersøge tidligere akademiske bidrag i forhold til anvendelsen af lyd i forhold til museer.

State of the art

I 1995 skrev Benjamin Bederson (1995) artiklen 'Audio Augmented Reality: A Prototype Automated Tour Guide', som ønskede at lave en tour guide til museer som baserede sig på have en sensor ved hvert udstillingselement, som startede når de besøgende kom tæt nok på genstanden. Dette var et forsøg på at skabe et produkt som gik imod den daværende tour guide som var indspillet på forhånd uden mulighed for at stoppe den undervejs. Dette mente Bederson (1995) var modstridende med formålet for gæsterne at tage på museum, som han mente var socialiseringen med hinanden undervejs. Bedersons (1995) idé skulle således gøre det muligt for gæsterne at gå rundt med en tour guide og først starte beskrivelsen af det enkelte udstillingselement når man gik hen til det. De havde placeret en senderenhed over hvert udstillingselement som automatisk ville starte audioen når man var tæt nok på. Dette vil give gæsterne mere frihed til at bestemme, hvad de ville lytte til, men også vil audio touren starte synkront mellem gæsterne og gøre det mere socialt.

I 2000 udkom David Martin (2000) med sin artikel 'Audio Guides', som omhandler selve funktionen af anvende audio-guides på museer. Martin (2000) finder ud af at med for mange head-sets gøres det lettere at blive isoleret fra sine medgæster på et museum som kan gøre gæsterne til et passivt publikum. Vom Lehn et al. (2001) skriver artiklen 'Exhibiting interaction: Conduct and collaboration in museums and galleries' beskriver, hvordan museumsgæster undersøger udstillingerne. De finder ud af, at gæsterne både får en interesse for udstillingerne for dem som de går med, men også ud fra det som de ser.

Aoki et al. (2002) har til formål ud fra artikel 'Sotto voce: exploring the interplay of conversation and mobile audio spaces' (2002), at beskrive deres nye elektroniske guidebook som skal skabe social interaktion mellem gæsterne. Dette har de blandt andet sørget for, ved at det head-set som blive udleveret med deres guidebook, havde kun lyd til det ene øre (Aoki et al., 2002). Dertil har de lavet en feature som gør, at det er muligt for gæsterne som er taget sammen på museet at smuglytte til hinandens audiobooks, hvis de vil (Aoki et al., 2002). Hvilket vil sige, at hvis den ene ikke lytter til noget

og den anden gør, kan vedkommende som ikke lytter til noget, høre hvad den anden lytter til (Aoki et al., 2002). Dette var med til at skabe både dialog og interesse for medgæstens adfærd (Aoki et al., 2002).

Grinter et al., (2002) undersøger i deres artikel 'Revisiting the visit: understanding how technology can shape the museum visit', hvordan teknologi former museet. Grinter et al., finder ud af at guidebooks social brug kan være influerende i forhold til den sociale relation der er mellem gæsterne i forvejen. I 2005 udkom Matthew Nickersons (2005) artikel, 'History calls: Delivering automated audio tours to visitors' cell phones', som foreslår at anvende gæstens egen mobil som audioguiden, hvor gæsten skal på internettet med sin mobil for at få audioguiden. Nickerson (2002) anser det som en positiv for museer at anvende dette i fremtiden, blandt andet fordi det ville gavne museerne ud fra et økonomisk perspektiv. Dog var det negative, at det ville koste ekstra penge for gæsterne at anvende audioguiden (Nickerson, 2005).

Novey & Hall (2007) undersøger i artiklen, 'The effect of audio tours on learning and social interaction' audioguidens effekt på læring og den sociale interaktion. Novey & Hall (2007) finder ud af, at audioguides havde en positiv effekt museumsbesøget, hvor der ikke er betydelige ændringer på den sociale interaktion og derved kan være en gevinst i en uformel læringskontekst.

Nina Simons (2010) beskriver sit kapitel 'social objects', at for at et objekt bliver socialt kræver det: 1) at gæsten skal føle at vedkommende bliver involveret i udstillingen, 2) at objektet er i stand til at blive et fysisk referencepunkt for gæsterne i mellem, 3) at objektet skal have et overraskende element i sig, gerne provokerende, og 4) at objektet er relationelle og inviterer folk til at blive involveret.

Sintas et al., (2014) forklarer i sin artikel 'Art museum visitors: interaction strategies for sharing experiences', at den sociale og individuelle oplevelse, for museumsgæsterne, kan forekomme under samme besøg på forskellige tidspunkter.

Callaway & Stock (2014) undersøger i sin artikel 'Group-Based Museum Audio Dramas for Well-Being', hvilken betydning gruppebaseret audioguides har for den sociale interaktion. De fandt ud af at audioguides for små grupper gav stigende social interaktion, som kan styrke deres velbefindende på museet (Callaway & Stock, 2014).

Jennifer Rich (2016) beskriver datidens audioguides i, 'Sound, mobility and landscapes of exhibition: radio-guided tours at the Science Museum, London, 1960-1964', hvor hun forklarer at audioguiden blev anvendt til at hjælpe med at navigere rundt på museet. Rich (2016) forklarer ydermere at audioguiden var med til at sætte emotionerne som gæsterne skulle føle.

Kathrin Dreckmann (2017) undersøger udstillingen “Rock und Pop im Pott” i Ruhr Museum, i artiklen, ‘The pop cultural materialisation of sound in the museum’. Dreckmann (2017) fandt ud af, at udstillingen havde et nostalgisk tilbageblik, hvor udstillingen gjorde det muligt at lytte og se tilbage i tiden.

Set i forhold dette, har tidligere akademiske bidrag undersøgt lyds indvirken på museumsoplevelsen. De har haft fokus på at finde løsninger på, hvordan lyd kan blive gjort socialt. For som Martin (2000) påpegede, ville for mange head-sets gøre museumsoplevelsen mere individuel. Dog er det tankevækkende som Sintas et al. (2014) pointerede, at det er muligt både at have en social og individuel oplevelse på samme museumsbesøg. Selvom de ikke undersøgte i forhold til lyd, er det stadig en spændende dimension. Ligeledes var Simons (2010) sociale objekter ikke specifikt rettet på lyd, men det gav en forståelse for, hvordan et socialt objekt kunne anskues.

På denne baggrund vil specialets problemformulering blive:

Problemformulering

Hvordan har forskellige former for anvendelse af lyd i udstillingsdesign indflydelse på brugerens museumsoplevelse, og herunder særligt den sociale interaktion mellem museumsgæsterne?

Teoretiske udgangspunkt

Oplevelsesdesign indenfor museumsområdet

Oplevelser er centralt for museer

Ifølge Dorte Skot-Hansen ses der tendenser ved de danske museer som “(...) går i samspil med oplevelsesøkonomien i udviklingen af nye formidlingsformer med oplevelse som omdrejningspunkt.” (Skot-Hansen, 2013) og ligeledes set med et historisk perspektiv har museerne tabt deres traditionelle pointe, som var ved hjælp af deres fremskridtsfortælling at skabe dannelse samt være med til at opdrage os i den vedblivende samfundsudvikling (Skot-Hansen, 2013). Simons (2010) påpeger dertil, at vi som samfund bliver mere velkendte med deltagende lærings- og underholdningsoplevelser, og derfor har vi som samfund et større ønske om at agere mere end blot det at ‘overvære’/‘være til stede’ i kulturelle arrangementer og institutioner (Simons, 2010). Med andre ord, museerne har været nødsaget til at revurdere samt nytænke sig selv og sin nye position, hvilket blandt andet kan gøres gennem strategisk oplevelsesudvikling som i et samspil med oplysning og dannelse skal skabe interesse for museerne (Skot-Hansen, 2013).

Set i forhold til dette har forståelsen af, hvad et museum er og kan, også har udviklet sig og stadig er i udvikling (Falk & Dierking, 2013). Dette forklarer eksempelvis John Falk og Lynn Dierking (2013) som mener at den præcise beskrivelse for et museum er udfordrende dels fordi museerne er i forandring, samt at flere forskelligartede institutioner anser sig selv som et museum. Derfor forstår de museer ud fra muligheden for udforskningen af institutionens tema, vægt på oplevelsen samt det lærende element ved institutionen, hvor de blandt andet inkluderer naturhistoriske museer, zoologiske haver, botaniske haver, science centers, nationale parker etc. (Falk & Dierking, 2013). Skot-Hansen mener endvidere at det er muligt at opsætte et lighedstegn mellem museer og oplevelsesattraktioner som en bredere forståelse af at museer både har til formål at være en kulturinstitution og samtidig være en attraktion (Skot-Hansen, 2013). Set i dette perspektiv er Tomislav Sola påpegning meget sigende: “Sandheden er, vi ikke ved længere, hvad en museumsinstitution er.” (Citeret fra Skot-Hansen, 2013 s. 23). Set ud fra disse udgangspunkter og Skot-Hansens (2013) påpegning af at museerne er i samspil med oplevelsesøkonomien, har denne tendens og udvikling på museer generelt gjort at ICOM (International Council of Museums) har udarbejdet deres definition på hvad et museum er:

“A museum is a non-profit making permanent institution in the service of society and of its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, the tangible and intangible evidence of people and their environment.” (ICOM Danmark, 2006 s. 28)

Set ud fra denne beskrivelse får ICOM Danmark (2006) adskilt museer sig fra oplevelsesattraktioner grundet kravet om forskning. Dog viser denne definition samt Falk & Dierkings (2013) forståelse for museer et nyt element, fornøjelse/oplevelse. Dette tegner et billede af at den nye forståelse for museer er, at det som adskiller museer fra oplevelsesattraktioner, er det unikke ved museer fremfor det unikke ved oplevelsesattraktioner. Dette tyder på at museer lader sig inspirere og anvender lignende oplevelsesstrategier som forlystelses- og tema-parker til at skabe synlighed. Dette speciale vil have sin grundlæggende forståelse for museer ud fra ICOM Danmarks definition, men have vægt på fornøjelsen og oplevelsen på museet. Årsagen til dette er baseret ud fra Skot-Hansen (2009), som forklarer at museerne nu også skal anskues som oplevelsescentre. Specialet her negligerer ikke læringens relevans på et museum, men formålet med selve undersøgelsen omhandler museumsgæsternes oplevelse af lyd.

Men hvad er en museumsoplevelse? Ifølge Jan Packer & Roy Ballantyne (2016), som har fokus på visitor experience, forklarer at en museumsoplevelse baserer sig ud fra en ud af deres ti opstillede facetter. En af facetterne er *Relational experiences*, som har fokus på det den sociale interaktion (Packer & Ballantyne, 2016).

“(...) the museum experience is, first and foremost, a social one.” (Falk & Dierking, 2013, s. 148). Som udgangspunkt tager de besøgende til et museum for et socialt samvær med dem som de ankommer med til museet. De besøgende tager på museet som et socialt samlingspunkt, hvor de interagerer med hinanden både almindelig samtale samt via udstillingen. Det sociale aspekt er således en kombination mellem det skabe en kontakt mellem hinanden, samt skabe en mening sammen om udstillingen. Måden meningen om udstillingen bliver skabt på socialt er gennem tilknytning til udstillingen, samtaler og relationen til udstillingen gennem deres egne tidligere oplevelser (Falk & Dierking, 2013). Dette gør også, at gæsterne påvirker hinandens adfærd og hele museumsoplevelsen (Falk & Dierking, 2013). Et museum skal ifølge Falk & Dierking således skabe rammerne til at skabe dialog, og understøtter herved en gruppes sociale interaktion. Falk & Dierking (2013) påpeger endvidere at selvom man skulle besøge museet alene, vil de som er alene stadig komme i dialog, enten med andre gæster eller personalet. Årsagen til, at museumsoplevelser skal være sociale er fordi Falk & Dierking mener, at “(...) the social aspects of a visit are rarely, if ever, forgotten (...)” (Falk & Dierking, 2013 s. 149). På den måde, hvis museumsoplevelsen bliver social, husker gæsterne den bedre efterfølgende.

Hvorfor museer er relevant for oplevelsesdesign?

For at besvare dette er det nødvendigt at forstå, hvad oplevelsesdesign er samt hvordan det hænger sammen med museologi. Formålet med dette er at give indsigt i den kompleksitet og den

tværvideenskabelighed en oplevelsesdesigner skal være indforstået med. Ligeledes skal dette være med til at afgrænse dette speciale.

Oplevelsesdesign er blevet et komplekst begreb gennem de senere år grundet opståen mellem tre begreber som “(...) er beslægtede og i nogle sammenhænge tæt sammenvævede, men har dog også separate betydninger.” (Jensen, 2013 s. 5). De tre begreber er: 1) User Experience, 2) User Experience Designer og 3) Experience Design (Jensen, 2013). Da specialet her ikke omhandler en afgrænsning af felterne samt splittelse af disse, vil fokuset være at afgrænse dette speciales område i forhold til en museums kontekst. For som Jensen (2013) forklarer via sin artikel, er oplevelsesdesign så komplekst at dets samlede definition mellem disse tre begreber stadig er under udvikling.

“Experience Design implies to take all levels of goals seriously and to address them through design.” (Hassenzahl, 2010 s. 29). Oplevelsesdesign omhandler at skabe samt arrangere rammerne for en oplevelse hos det enkelte individ, gennem perceptioner og emotioner (Jantzen, 2011), (Jensen, 2013), (Hassenzahl, 2010), (Forlizzi, 2004), (Forlizzi, 2000). Oplevelsesdesign omhandler at forstå, hvad en oplevelse er og hvordan de kan påvirke den enkelte samt hvordan oplevelsen interagerer med individet (Jantzen, 2011), (Jensen, 2013), (Hassenzahl, 2010), (Forlizzi, 2004), (Forlizzi, 2000). Selvom oplevelsesdesign kan synes at være simpelt, er det komplekst, fordi man som oplevelsesdesigner, ikke kan skabe oplevelsen for individet: “As designers trying to craft an experience, we can only design situations, or levers that people can interact with, rather than neatly predicted outcomes. A product offers a story of use that invites engagement. If the product happens to be encountered in an unfamiliar context for a user, the product may be experienced in ways other than the designer intended.” (Forlizzi & Ford, 2000 s. 420). Oplevelsesdesign er således det overordnede begreb til at forstå samt skabe et koncept, hvor produktet i sig selv skal være en oplevelse for individet. Oplevelsesdesign i sig selv forklarer ikke hvad en emotion eller lignende er, men et oplevelsesdesign implementer dette i sit koncept til at skabe oplevelsen. Som Jensen (2013) påpeger er det muligt nu at forudsige, hvordan det designbare skal struktureres for at “(...) at kontrollere og forudsige den oplevelse, der produceres som effekt.” (Jensen, 2013 s. 30). At kreere et oplevelsesdesign er således at forsøge at skabe de intendede rammer for individet til at interagere på den måde som det er ønsket fra afsenderen uden, at de får følelsen af det. Eller som Marc Hassenzahl forklarer det: “The challenge of Experience Design is, thus, to shape experiences without giving the impression of doing so.” (Hassenzahl, 2010 s. 40).

Men hvorfor er det relevant for en oplevelsesdesigner at undersøge museumsområdet?

Som Brita Brenna (2009), som spørger: “Hva er forskjellene mellom museumsforskning og museologi, museumskunnskap og museumsstudier?” (Brenna, 2009 s. 63). Brenna (2009) argumenter for, at hvor museumsforskning betegner den forskning som omhandler genstande og samlinger, som det enkelte museum forvalter, eksempelvis kunsthistorie og arkæologi. Museumsforskning kan derfor vurderes som at det ikke skaber forståelse uden om museumskonteksten, fordi det har museet som sit omdrejningspunkt. Derimod omhandler museumskundskab, museumsstudier samt museologi forskning om museerne.

Set i forhold til dette samt museumsforståelsen af, at oplevelser bliver mere relevant for museer (jf. oplevelser er centralt for museer), er det nødvendigt at forstå oplevelsens betydning for museet, hvilket oplevelsesdesign kan være med til at klarlægge. Dette betyder også at specialet er rettet mod den museologiske forskning, fordi museet ikke anses som forskningsobjektet, men nærmere er museet feltet hvor forskningsobjektet er udsprunget fra, samt de rammer det undersøges i.

Hvad er en oplevelse?

For at forstå en oplevelse inddrages John Dewey (1934), Jodi Forlizzi & Katja Battarbee (2004) samt Jodi Forlizzi & Shannon Ford (2000) til at forstå en oplevelse.

En oplevelse kan forstås som den interaktion som hænder mellem subjekt og objekt, som gennem påvirkning af emotioner som bliver dannet gennem de sanser som opstår i interaktionen (Dewey, 1934; Forlizzi & Ford, 2000; Forlizzi & Battarbee, 2004). Måden dette kan illustreres på er ud fra Forlizzi & Fords (2000) model ‘influences on experience’ som forklarer indflydelsen mellem *user*, *products* og *context of use*.

User omhandler at individet bringer sine tidligere oplevelser, stemninger/attituder og følelser med ind i oplevelsen. *Product*, er selve det produkt som interageres med, som har en vigtig rolle i oplevelser, da produkter bidrager med deres sprog og deres fysiske kvaliteter til oplevelsen. *The context of use*, er den kontekst som brugeren og produktet interagerer i. Konteksten kan have stor betydning for oplevelsen fordi den samme bruger og det samme produkt i en anden kontekst eller andre omgivelser kan skabe en komplet anderledes oplevelse (Forlizzi & Ford, 2000). Men som Forlizzi & Ford (2000) påpeger, kan der være forskel på oplevelser.

Dette påpeger Dewey (1934) ligeledes som skelner mellem ‘experience’ og ‘an experience’. Experience forekommer, når et individ interagerer med sine omgivelser, og det forekommer dermed

kontinuerligt i individets livsproces. 'An experience' derimod har altid en begyndelse og en afslutning, og den skal være relevant eller vigtig. 'An experience' er også kendetegnet ved *unity*, dvs. en stærk følelse af enhed mellem personen og objektet, og den skal tilmed afsluttes med en form for tilfredsstillelse. 'An experience' er kvalitetsenheden i disse tre elementer: det *emotional* (linket mellem det praktiske og det intellektuelle), *the practical* (den foregående interaktion) og *the intellectual* (betydningen af interaktionen for individet). Hver for sig skaber the emotional, the intellectual og the practical ikke en oplevelse i sig selv, men det er sammensmeltningen af de tre er et krav for oplevelsen (Dewey, 1934). En oplevelse er ligeledes også influeret af Deweys beskrivelse af en oplevelses proces, *undergoing* og *doing*. Undergoing er forståelsen af, at der sker en hændelse for subjektet. Alt efter hvad der hænder subjektet, agerer subjektet ud fra dette efterfølgende, som altså er doing. Dette skal forstås som en proces, som først slutter, når der er opstået samhörighed mellem subjekt og objekt, hvor oplevelsen er ved at slutte.

Ligeledes påpeger Forlizzi & Battarbee (2004), at der eksisterer forskellige slags oplevelser: *Experience*: Experience defineres som interaktionen mellem et individ og et objekt eller et produkt (Forlizzi & Battarbee, 2004). *An experience*: An experience er en eller flere produktinteraktioner og emotioner med en begyndelse og en afslutning, som generer ændringer i adfærd og følelser, og som kan navngives Forlizzi & (Battarbee, 2004). *Co-experience*: "creating meaning and emotion together through product use" (Forlizzi & Battarbee, 2004 s. 263). Dette er, hvad der sker på et museum, når mennesker interagerer med hinanden, eller når mennesker leger sammen, dvs. de skaber en oplevelse i en social kontekst (Forlizzi & Battarbee, 2004). Årsagen til, at disse inddrages, er fordi Forlizzi & Battarbee (2004) argumenterer for, en oplevelse kan have flere af elementerne i løbet af en oplevelse.

Men en oplevelse kan også have en æstetisk dimension. Set i forhold til Dewey (1934) definerer han ikke forskellen på den æstetiske oplevelse og 'an experience', hvor det kan argumenteres for, at Dewey mener at når oplevelsen får en mening (intellectual), bliver den æstetisk. Det kan det fordi Dewey (1934) beskriver en æstetisk oplevelse som fantasifuld. Hvilket vil sige, at individet skal danne mening af oplevelsen før dette kan lade sig gøre. Dertil beskrives det at: "Aesthetic experience is not merely based on visual processing." (Casile & Ticini, 2014 s. 135). Den æstetiske oplevelse er ligeledes en perception (Casile & Ticini, 2014). Dette anerkender Slobodan Markovic (2011) som anser den æstetiske oplevelse som et flow. Ligeledes definer Markovic en æstetisk oplevelse som et mentalt stadie, der adskiller sig fra det mentale stadie i dagligdagslivet. Når et individ gennemgår dette mentale stadie, er individets selvbevidsthed og bevidstheden om tiden og omgivelserne reduceret

(attentive). Når et individ gennemgår en æstetisk oplevelse, er individet derudover i stand til at overskride den normale brug af objekter og kan dermed se dem som en virtuel virkelighed (cognitive). Og sidst, men ikke mindst skaber individet et stærkt emotionelt bånd med objektet (affective). Den æstetiske oplevelse bliver således aktuel, når der opstår en opslugthed i oplevelsen som gør, at individet glemmer tid og sted samt ender i et flow. Samtidig anvender individet sine perceptioner for at interagere med objektet, hvilket skal være med til skabe nye meninger af objektet som gør, at individet knytter et emotionelt bånd med objektet.

Arousal

Arousal er defineret ved Daniel Berlyne (1971) som den fysiologiske og psykologiske grad af aktivering af et individ. Afhængigt af graden af aktivering er det muligt at forudsige individets performance. Så længe individet er et sundt menneske, vil den laveste grad af arousal forekomme, når individet sover, hvorimod den højeste grad af arousal vil forekomme, mens individet er vågent (Berlyne, 1971). Dog pointerer Falk Heinrich (2014) at ved museumsoplevelser at være en blanding af nedsatte og øgede niveauer af arousal.

Faktorer, som påvirker niveauet af arousal kan variere fra stofcirkulation i blodet, sanseorganer med sensoriske nerver eller "(...) fibers that convey excitation to centers in the brain-stem from the cerebral cortex." (Berlyne 1971, s. 68). "(...) arousal is raised during states of high "drive" or "emotion" such as hunger, thirst, pain, sexual excitement, fear or anger" (Berlyne, 1971 s. 68). De mest undersøgte bestemmelsesfaktorer for arousal er eksterne stimulenheder, og der findes tre kategorier af disse faktorer, som kan hæve arousal: psykologiske attributter (disse afhænger af specielle og temporale distributioner af energi); økologiske attributter (disse omhandler associationer til skadelige/giftige eller fordelagtige forhold); de kollative? stimulusattributter er dem, som fremkommer som nyheder, gennem overraskelser, kompleksitet, tvetydighed og gådefuldhed. De kaldes kollative, da man kun gennem sammenligning med tidligere fænomener kan afgøre om det er noget nyt (Berlyne, 1971).

Telisk/Paratelisk

"(...) the content of the experience of motivation includes not only an intensity component -arousal- but also a directional component consisting of means and ends." (Apter, 1989 s. 34).

Michael Apter (1989) har defineret to forskellige stadier: det teliske og det parateliske. Det teliske er stadiet, der betegner, at det primære er målet, mens det sekundære er aktiviteterne, der udøves for at nå målet, for eksempel aktiviteter målrettet mod at bestå en eksamen. Målet vil forblive uforanderligt,

selv hvis aktiviteterne for nå målet er forskellige. Det paratelske er derimod stadiet, hvor målet er det sekundære, og aktiviteterne er prioriteten. For eksempel når man har det sjovt ved at spille fodbold, er målet at have det sjovt, men målet kan ændre sig, selvom aktiviteterne forbliver uforanderlige (Apter, 1989).

Case af narrativer i digitale medier

Marie-Laure Ryan (2001) beskriver fire forskellige narrativer og måder at være interaktiv på som kan anvendes i digitale mediers sammenhænge til at inddrage brugeren på forskellige måder. Årsagen til, at dette inddrages i specialet, er grundet at dette kan være med til at forstå det narrativ som museet har anvendt til at inddrage gæsterne i de historier som bliver formidlet på museet. Ryan (2001) har lavet et 2x2 matrix for at interaktiviteten.

Den eksterne/eksplorative interaktivitet, omhandler friheden til at vælge egen ageren rundt i et tekstuel rum, men rummet har ikke noget at gøre med det virtuelle rum (Ryan, 2001).

Den interne/eksplorative interaktivitet, omhandler at brugeren tager en virtuel krop ind i den virtuelle verden, og brugeren, men har ingen indflydelse på det som foregår rummet (Ryan, 2001).

Den Eksterne/ontologiske interaktivitet, her er brugeren en form for gud, men uden for den virtuelle verden, men kan styre alt som foregår i verdenen udefra. Det kan eksempelvis være karakterer som er i den virtuelle verden som brugeren styrer (Ryan, 2001).

Den interne/ontologiske interaktivitet, er brugeren en karakter i den virtuelle verden, men bestemmer sin egen skæbne inden for de rammer som rummet har sat (Ryan, 2001).

Lyds betydning for oplevelser

Stephan R. Arnott og Claude Alain (2014) forklarer, hvordan lyd perciperes: "*Simply put, sound perception is the registration in our brain of disturbances in surrounding air pressure*". Disse impulser, 'forstyrrelser' som Arnott og Alain (2014) beskriver lydbølgerne, kan illusioners i vores hjerne og vi som individer reagerer på.

En af måderne lyd kan opfattes på, er ud fra Nicolai Jørgensgaard Graakjær forståelse, som har kreeret en analysemodel ud fra R. Murray Schafer (1994) forståelse af soundscape. Soundscape er i denne sammenhæng en forståelse af det lydmiljø som omgives i de omgivelser man er i. Ligeledes tager Graakjær (2014) udgangspunkt i antagelsen om at lyde har signifikant betydning for oplevelsen. Selvom Graakjær (2014) har sit udgangspunkt i forhold til butikssituationer, vurderes det stadig dette som værende relevant for dette speciale. Det gør det blandt grundet ovenstående sætning med at lyde

har betydning for det oplevede, men også fordi “The museum is not a visual place but an audiovisual environment (...)” (Voegelin, 2014 s. 120). Når man er på et museum, mener Salomé Voegelin (2014), at der registreres mange forskellige lyde som påvirker området. Dertil når specialet undersøger lyd som formidling, anses det værende endnu mere relevant at undersøge omgivelserne samtidig med at gæsten skal interagere med udstillingen. Ligeledes har lyden, eller ingen lyd, betydning for den måde museets udstillinger opleves på (Cluett, 2014). Dette betyder også, at museets soundscape ved hver udstilling også kan have betydning for den måde, udstillingen bliver perciperet på og er derfor endnu grund til, hvorfor soundscape er relevant i en museums kontekst.

Graakjær (2014) har i sin analysemodel fokus på tre elementer i forhold til soundscape som han har fået fra Schafer (1994): Grundtonelyde, Signallyde og Lydmærke. Grundtonelyde er de almene lyde som er genkendt i de omgivelser man omgås i (Graakjær, 2014). Det betyder at det er lyde som der ikke behøves at lægges mærke til, men som ikke kan undgå at blive hørt (Schafer, 1994). Signallyde er de forgrundslyde som skal give en opmærksomhed til omgivelserne (Graakjær, 2014), (Schafer, 1994). Lydmærke er de unikke lyde til den specifikke lokation man er i (Graakjær, 2014), (Schafer, 1994). En vigtig pointe i forhold til grundtonelyde og signallyde er, at de kan skifte position alt afhængig af hvilken kontekst lydende høres i (Graakjær, 2014), (Schafer, 1994).

Schafer pointerer yderligere at “A soundscape consists of events *heard* not objects *seen*” (Schafer, 1994 s. 8). Set i forhold til Pseudophone illusionen (Arnott & Alain, 2014), så er det ikke fuldt ud muligt at udelukke ens synssans fra et soundscape. Pseudophone illusionen (Arnott & Alain, 2014), var et forsøg på at undersøge ørenes selvstændige kunnen til at placere hvor lyden kom fra. Forsøget viste, at menneskets ører bliver underkendt af vores synssans, altså: vi hører med ørerne. Forsøget viser at vi har et samspil mellem vores sanser som giver et samlet indtryk af, hvad vi perciperer (Arnott & Alain, 2014). Dette betyder også, at når et soundscape dannes vil ens blikfang blive påvirket af det vi ser. Dernæst anvendes Pseudophone illusionen (Arnott & Alain, 2014) til at undersøge, hvordan det påvirkes at få formidlet en audioguide kun på et øre, om gæsterne vil blive negativt påvirket af dette.

Måden, hvorpå lyd perciperes og lagres på, beskriver Annabel Cohen (1999) via sin model ‘The Functions of Music in Multimedia’. Modellen skal ses som et flow for, hvordan lyd perciperes og bliver konkretiseret til en mening og lagres i individets hukommelse efter det er blevet perciperet (Cohen, 1999).

Modellen er opdelt i tre fysiske overflader som er måder, hvorpå lyden kan perciperes på: Speech, Visual og Music (Cohen, 1999). De tre fysiske overflader kan enten selvstændigt skabe en forståelse eller i samarbejde med hinanden (Cohen, 1999).

Fra de tre fysiske overflader tilegnes perceptionen en struktur og mening (fra tidligere erindringer) for individet. Særligt for overfladen, Music, betyder dette at de perciperes “(...) into temporal structures and emotional and associative meanings.” (Cohen, 1999 s. 63).

Efterfølgende dannes meningen og strukturen til et *short-term memory*, hvor efterfølgende det bliver en del af *long-term memory* (Cohen, 1999). Og når der er skabt et minde fra perceptionen (*long-term memory*), kan dette tilbagekaldes til *short-term memory*, hver gang der perciperes noget nyt som minder om det pågældende minde.

Et eksempel på dette er, hvis der eksempelvis høres en sang, har den en bestemt mening for en. Det kan være musikalsk, stemning eller betydning. Sangens umiddelbare holdning ender i *short-term memory*, og efter flyttes dette op til *long-term memory*. Da *short-term memory* og *long-term memory* samarbejder med hinanden betyder dette, at hører jeg en ny sang som minder om den foregående, vil jeg principielt kunne genkalde begge sange i min bevidsthed, fordi de minder om hinanden. De to sange bliver således forbundet med hinanden, og dette gør at sangene sammen skaber en ny mening. Det kan også være i forhold til historier som tidligere er hørt, hvis de lyttes til igen, vil de også kunne blive husket igen.

Selve modellen har det visuelle aspekt som essensen for perceptionen, grundet at tale og lyd kan skabe indre billeder for en (Cohen, 1999). Det betyder oftest at når noget struktureres og skaber en mening, skabes det også ud fra et visuelt billede (Cohen, 1999). Eksempelvis hvis der høres vand som strømmer op på stranden, kan individet både kognitivt forstå at det skal være bølger som rammer strandkanten og visuelt se bølgerne som strømme op på stranden.

Undersøgelsesdesign

“Museum visitor studies is a rapidly evolving (...)” (Hooper-Greenhil, 2006 s. 362). Sådan påbegynder Eilean Hooper-Greenhil sin artikel om udviklingen af undersøgelser om gæsterne på et museum. Hooper-Greenhil (2006) forklarer, at i begyndelsen af undersøgelsesstudierne om museumsgæsterne havde der været et fokus på de kvantitative undersøgelser, såsom spørgeskemaer til at klarlægge det demografiske over hvem som kom på museet. Samtidig påpeger Hooper-Greenhil (2006), at de første studier af museumsgæsternes adfærd på museet blev forsøgt klarlagt gennem kvantitative undersøgelser til at “(...) quantify specific characteristics of visitors and to map forms of museum use on the basis of these characteristics.” (Hooper-Greenhil, 2006 s. 368).

Fra at undersøgelserne omhandlede gæsternes interaktion på et museum, som blev gjort til noget statistisk og målbart, ændrede tendenserne sig til at undersøgelserne ønskede at forstå gæsterne på museet (Hooper-Greenhil, 2006). Dette efterlyser Hooper-Greenhil (2006) yderligere kvalitative studier af, studier som forklarer og prøver at forstå, 'hvad sker der her'. Det gør hun fordi hun (2006) pointerer, at de kvantitative studier “(...) does not provide an understanding of the value of that experience to visitors (...)” (Hooper-Greenhil, 2006 s. 371).

Med dette udgangspunkt vælges der i dette speciale at lave en kvalitativ undersøgelse. Siden Hooper-Greenhils (2006) artikel har flere undersøgt museumsgæster med den kvalitative metode. I dette speciale tages der inspiration fra Tiina Roppolas (2012) tilgang til undersøgelse af museumsgæsterne. Roppolas fremgangsmetode (2012), er at observere gæsternes adfærd fra en afstand og efterfølgende forsøger at få et interview med dem. Samme undersøgelsesmetode vil forekomme i dette speciale, hvor jeg vil observere gæsterne fra afstand og inden gæsterne går ud, vil jeg interviewe dem. Målet er, at ud fra observationerne at få et indblik i deres opførsel og via interviewet spørge indtil deres egen opfattelse af oplevelsen på museet, hvor observationerne samt interviewenes kan opstilles med hinanden for at se om der er sammenhæng mellem det sagte og den måde de agerede på. Interviewene vil være semistrukturerede (Kvale og Brinkmann, 2014), da de tillader både at have struktureret et interview, men samtidig er der mulighed for at spørge indtil deres besvarelser i momentet. Interviewene skal give indsigt både i deres ageren, men også være med til at få sat ord på deres oplevelse.

Dertil forklarer Marianne Foss Achiam i sin artikel ‘A Content-oriented Model for Science Exhibit Engineering’ (2012), at der er en forskel mellem museets intendede designintentioner og det faktiske oplevede af gæsterne. Dette forklarer hun (2012) ud fra sin model ‘The model of exhibit

engineering’, som forklarer fasen mellem det at skabe en udstilling samt fasen *execution*, som er selve installationen af udstillingen og museumsgæstens oplevelse af udstillingen. Achiam (2012) mener at den sidste fase *execution*, er en cirkulær proces, hvor gæsternes feedback bliver måder at forbedre udstillingen på. Set med dette perspektiv, er det ikke kun nødvendigt at interviewe gæsterne, men også selve museet til at få en samlet forståelse af, hvad intentionen med udstillingen var. Derfor vælges det også at interviewe en medarbejder henholdsvis fra Museum Ragnarock og Tirpitz Museet, for at få en forståelse for designintentionerne for museet.

Måden observationen blev tilgået på var, at jeg som observatør forsøgte at være på afstand af gæsterne. Formålet med observationerne var at observere “(...) real rather than ideal visitors (...)” (Serrell, 1997 s. 108), jeg ønskede derfor at påvirke museumsgæsterne mindst muligt, for at få deres mest naturlige adfærd på museet.

I forhold til Museum Ragnarock, udvalgte jeg gruppe museumsgæster som besøgte stedet sammen og observerede deres interaktion med hinanden samt udstillingen fra afstand. Dog fordi jeg modsat Roppola (2012), undersøgte jeg hele udstillingen for at få en samlet forståelse af deres sociale oplevelse med lyd som formidling. Ligeledes fordi Museum Ragnarock anvendte forskellige måder at formidle med lyd på, valgte jeg at observere hele udstillingen. Dette gjorde også, at jeg blev nødt til at finde punkter på museet, hvor jeg kunne stå fra afstand at observere og samtidig følge dem rundt. Ståstederne jeg valgte, var for at sikre at jeg havde mest muligt overblik over flest mulige udstillinger. Dette betød dog, at gæsterne generelt set var mere opmærksomme på mig, fordi jeg gik rundt. Samtidig fordi jeg skulle tage feltnoter, havde jeg et hæfte med rundt for at tage notater. Dette gjorde mig ligeledes mere synlig for gæsterne. Dette betød også, at jeg som observatør kunne have en større indflydelse på deres oplevelse. Ligeledes havde jeg en aftale med museet om, at de i receptionen fortalte, at jeg var på museet for at observere. Dette aftalte vi, for at gøre gæsterne bevidste om min tilstedeværelse og for at de ikke følte et ubehag med, at en fremmede gik rundt på den måde. Dog var der nogle som blev påvirket negativt og kommenterede på min tilstedeværelse.

Ved Tirpitz Museet var det næsten samme princip som ved Museum Ragnarock. Jeg aftalte med museet at fortælle om min tilstedeværelse til gæsterne, for at gøre opmærksom på, at der var en studerende som lavede observationer. Jeg lavede observationer fra afstand for at sikre en distance mellem gæsterne og jeg, hvor det også var muligt at have et ståsted for at observere gæsterne. I udstillingerne her, havde jeg et bedre visuelt overblik over gæsterne og derfor havde jeg ikke behov for at bevæge mig rundt på samme måde. I samme overvejelse fravalgte jeg den originale bunker, fordi den

var meget mørk og autentisk. Der var jeg bange for at give et for stort ubehag, at stå at observere folk i mørke. Dog påvirkede min tilstedeværelse stadig gæsterne, hvor gæsterne gik en stor rundkreds rundt omkring mig. Dette betød, at når jeg gik væk fra det sted jeg stod, gik folk derhen efterfølgende.

Så selvom Hooper-Grenhill (2006) i sin artikel forklarer, at tidligere mente man at det var mere objektivt kun at observere gæsterne for at få en forståelse af museumsgæsterne, viste erfaringerne fra mit studie begge steder, at ens rolle som observatør stadig vil interagere med omgivelserne og påvirke gæsternes bevidsthed.

Set i forhold til de overvejelser jeg havde da jeg påbegyndte at danne spørgsmålene til de semistrukturerede interviews (Kvale & Brinkmann, 2014), var det at sørge for, at spørgsmålene havde en sammenhæng med det jeg undersøgte samt i forhold til det teoretiske grundlag for specialet. På denne baggrund er spørgsmålet i specialet opstillet i en tabel mellem 'det jeg gerne vil undersøge' og spørgsmålet til henholdsvis medarbejderen eller museumsgæsten (se tabel 1 & 2). Dertil forklarer Kvale og Brinkmann (2014), at konteksten har indflydelse på interviewet, hvor jeg som interviewer er signifikant for interviewets kontekst. Derfor bliver min ageren som observatør endnu mere afgørende for interviewet. Fordi alt afhængig af, hvordan jeg som observatør kan have påvirket museumsgæsternes oplevelse, vil dette få indflydelse på mit interview med dem efterfølgende. Set i dette perspektiv ønskede jeg at skabe en tillid mellem interviewpersonen og jeg. Dette gjorde jeg ved at præsentere mig selv med navn og som studerende på Aalborg Universitet, samt, at jeg var vedkommende som receptionisterne fortalte om. Dernæst så valgte jeg at spørge om det var i orden, at jeg optog interviewet og fortalte, at de vil være anonyme. Dette gjorde jeg for at beskytte museumsgæsterne og for at sikre, at de ikke blev udstillet, men også for at jeg kunne analysere deres svar uden de følte sig udsatte (Kvale & Brinkmann, 2014), men samtidig også for at sikre at interviewpersonen og jeg var på samme bølgelængde. Selve det at anvende lydoptager har også indflydelse på konteksten og kan få gæsterne til at agere anderledes end de ville have gjort normalt (Kvale & Brinkmann, 2014). Yderligere i dette perspektiv vil jeg gerne have, at museumsgæsterne skulle have en tillid til lydoptageren og mig som interviewer. Derfor valgte jeg også at stille nogle overordnede spørgsmål som icebreakere til gæsterne for, at de fik en tillid til lydoptageren og jeg, i momentet de skulle interviewes.

Der var kun ét interview som ikke ønskede at blive optaget (på Museum Ragnarock (bilag 5, R7)), og derfor måtte dette interview blive nedskrevet bedst muligt. Afslutningsvis startede jeg mine spørgsmål til interviewpersonerne med tre overordnede spørgsmål, som skulle få dem til at føle sig tilpas.

I forhold til interviewene med de to museumsinspektører fra museet, har jeg undladt at gøre dem anonyme. Dette grundet, at deres rolle i specialet til at forklare museets designintentioner. Men de vil efter præsentationen omtales som museumsinspektør fra henholdsvis Museum Ragnarock og Tirpitz Museet. Derudover blev de også spurgt om det var okay, at jeg optog interviewene. Samtidig har spørgsmålenes tema også været fokuseret på det teoretiske grundlag og samtidig var de første stillede spørgsmål icebreakere til at få den enkelte museumsinspektør til at føle sig tilpas i konteksten med mig som interviewer.

Interviewspørgsmålene:

Hvad vil jeg gerne vil undersøge	Mine spørgsmål til medarbejderne
Icebreaker, men samtidig en referering til Achiam (2013), hvor formålet med spørgsmålet er at forstå museets design-overvejelser.	Hvad er jeres overordnede design-overvejelser er i forhold til denne udstilling?
Icebreaker. Derudover i relation til specialets forskningsområde med lyd som formidling på museer.	Hvorfor har I valgt at lyd skal være en central formidlingsform i denne udstilling?
Icebreaker, som skulle få dem til at reflektere over de valg som de har taget, i forhold til design-overvejelser med lyd.	Hvilke overvejelser gjorde I mht. valg af måden at formidle lyd på?
Dette spørgsmål er i relation til om, de har anvendt andre sanser end blot lyd. Om de har understøttet formidlingen af lyd med andre sanser eller omvendt, eksempelvis synssansen. Fordi som beskrevet ud fra Pseudophone illusionen (Arnott & Alain, 2014) hører vi med øjnene. Samtidig til at forstå dem som museum (jf. oplevelser centralt for museer).	Hvilke overvejelser havde I gjort til at inddrage alle sanser?
Dette for at forstå dem som museum, forstå hvorfor lyd var et væsentligt element for dem som museum.	Hvorfor valgte I, i første omgang lyd som formidlingsredskabet?

Dette set i forhold til soundscapes (Schafer, 1994), Arnott & Alains (2014) beskrivelse af måde lyd perciperes på, samt Cohens (1999) forståelse af, hvordan vi kognitivt inkorporerer lyden til viden.	Hvad havde I af overvejelser til valg af måden at formidle lyden på?
Tirpitz anvender en 'fjernbetjening', som kun skal lyttes med det ene øre. Derfor for at høre nærmere om dette valg.	Hvorfor valgte I eksempelvis ikke et head-set? (specielt for Tirpitz)
Dette set i forhold til soundscapes (Schafer, 1994), Arnott & Alains (2014) beskrivelse af måde lyd perciperes på, samt Cohens (1999) forståelse af, hvordan vi kognitivt inkorporerer lyden til viden. Men også set i forhold til oplevelsen på museet (Packer & Ballantyne, 2016).	Hvad mener I det vil gøre for oplevelsen at bruge lyd som formidlingsredskab?
Dette i forhold til, hvilken oplevelse gæsten får på museet, og hvordan dette påvirker den sociale del af oplevelsen (Falk & Dierking, 2013).	Hvilke overvejelser havde I til det sociale i oplevelsen?
Set i forhold til, hvilken oplevelse de forventer og hvordan den skulle blive social (Packer & Ballantyne, 2016).	Hvordan tænkte I det sociale aspekt skulle forekomme i jeres udstilling?

Tabel 1: spørgsmål til medarbejderen

Hvad vil jeg gerne vil undersøge	Mine spørgsmål til museumsgæsterne
Icebreaker.	Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?
Icebreaker.	Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?
Icebreaker.	Hvad fangede jeres interesse på museet?
Icebreaker.	Hvad gjorde indtryk?
Icebreaker.	Hvad hørte/så du/I?
(Icebreaker). Men også i forhold til deres generelle lydoplevelse, og hvad deres umiddelbare holdning var til det.	Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Dette var i forhold til deres oplevelse af at anvende den i den kontekst (Forlizzi & Ford, 2000: Forlizzi & Battarbee, 2004)	Hvordan var det at lytte med 'fjernbetjeningen'? (specielt for Tirpitz)
Dette i forhold til Pseudophone illusionen (Arnott & Alain, 2014), om dette havde en indvirkning på det som blev hørt.	Hvordan var det at lytte kun med det ene øre? (specielt for Tirpitz)
Dette i forhold til at klarlægge gæstens soundscape (Schafer, 1994), (Graakjær, 2014), på museet.	Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?
Dette i forhold til om gæstens eget soundscape (Schafer, 1994), (Graakjær, 2014), var forstyrrende mens de fik formidlet udstillingen.	Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?
Dette set i forhold til at reflektere over deres egen oplevelse (Dewey, 1934), men også i forhold til den kontekst de var i, samt om det var en individuel eller social oplevelse de havde (Forlizzi, 2000), (Forlizzi, 2004).	Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?
Dette i forhold til, den interaktion der var mellem gæsten og multimediet (Forlizzi), (Dewey, 1934).	Hvordan var det at gå rundt med 'fjernbetjeningen'? (Tirpitz)
Ønsket om at forstå den interaktion der var mellem gæsten og multimediet (Forlizzi), (Dewey, 1934).	Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skærme og head-set? (Ragnarock)
Hvilken oplevelse gav det dem at være på museet (Dewey, 1934).	Hvad betød det for dig?
I forhold til den æstetiske oplevelse (Markovic, 2011), om de blev opslugt af oplevelsen og glemte tid og sted.	Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Tabel 2: spørgsmål til museumsgæsten

Videnskabsteoretiske udgangspunkt

I dette speciale har det videnskabsteoretiske grundlag udgangspunkt i Paul Dourishs (2004) *Embodied Interaction*, som han beskriver som: “(...) *the creation, manipulation, and sharing of meaning through engaged interaction with artifacts.*” (Dourish, 2004 s. 126).

Selve Dourishs (2004) tankegang tager udgangspunkt i fænomenologien, som han anvender til at beskrive begrebet *Embodied Interaction*. Selv ud for Dourishs (2004) egen forståelse af *embodiment*, kan det virke overflødigt at anvende *interaction*. Han forstår *embodiment* som “(...) *the property of our engagement with the world that allows us to make it meaningful.*” (Dourish, 2004 s. 126). Ud fra denne definition kan det argumenteres for, at *embodiment* i sig selv omhandler en personificering mellem individ og verdenen, gennem en perception og aktivitet, som danner mening for individet – som opstår i den daglige oplevelse. Det er altså en medvirkende status og en måde at være på (Dourish, 2004).

Årsagen til *interaction* stadig er relevant for Dourish (2004), er grundet, at *interaction* ikke skal forstås som en aktivitet som er personificeret, men skal forstås som “(...) *an approach to the design and analysis of interaction that takes embodiment to be central to, even constitutive of, the whole phenomenon*” (Dourish, 2004 s. 102). Dette er ligeledes årsagen til at denne videnskabsteoretiske tilgang bliver valgt til dette speciale, fordi specialet har fokus på at forstå museumsgæsternes interaktion med lyd formidlingsform og hvad dette gør for den sociale oplevelse. Dette gøres i analysen, hvor jeg med denne tilgang tilegner muligheden for at skabe en mening med den interaktion som foregår mellem gæsten og udstillingen, samt har et fokus på at få en forståelse for, hvilken betydning det får for gæsterne at anvende lyd på et museum. Ligeledes tillader tilgangen at undersøge fænomenet som det viser sig (Dourish, 2004), som hjælper til at observere gæsternes ageren som det umiddelbart fremtræder i momentet.

Yderligere har dette også haft indflydelse på valg af interviewspørgsmål til museumsgæsterne. Det har det fordi jeg har haft et fokus på interaktion mellem gæsten og udstillingens formidling med lyd, for eksempel: “Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?” (jf. interviewspørgsmål til museumsgæsterne). Dette gjorde også at spørgsmålene skulle få gæsterne til selv at reflektere over den mening de har skabt gennem interaktionen med udstillingen. Tilgangen giver således mulighed for både at have fokus på at undersøge fænomenet som det er samt at forstå gæstens personificering af oplevelsen på museet gennem interaktionen.

Analyse

Denne analyse vil blive opdelt i to. Som tidligere forklaret beskriver Achiam (2013) vigtigheden af at undersøge den intenderede del af udstillingerne på museet kontra det, som gæsterne observerer. Derfor vil første del af analysen være en beskrivelse og analyse af udstillingerne, mens anden del vil analysere udstillingerne ud fra gæsternes synspunkt. Første del vil blive analyseret ud fra interviewene med de to respektive medarbejdere og egne iagttagelser af stedet. Første del skal ligeledes anvendes til at forstå museet og de nuancerede måder, som det anvender lyd på. Anden part tager udgangspunkt i de respektive interviews fra henholdsvis Museum Ragnarock og Tirpitz Museet.

Part I - Beskrivelse samt analyse af de to museer udstillinger og udseende

Museum Ragnarock

I dette speciale er fokus på de tre udstillinger: *Kan Musikken Ændre Verden*, *Musikalske Strømme* og *Den Store LP*. Disse tre udstillinger viser forskellige tendenser, som var yderligere interessante at undersøge. Alle tre udstillinger symboliserer forskellig adfærd angående, hvordan lyden formidles (bilag 1). Samtidig illustrerer udstillingerne den generelle tendens for adfærden på museet – med undtagelse af *Musikalske Strømme*, som var unik i forhold til resten af udstillingerne, da der her blev brugt høretelefoner. I *Den Store LP*-udstilling var der mere snak. Den sociale adfærd var anderledes mellem *Kan Musikken Ændre Verden* og *Musikalske Strømme*, selvom de begge blev formidlet via høretelefoner. Endda syntes udstillingen *Kan Musikken Ændre Verden* at have en fordel, da det var muligt at høre denne to og to, hvilket ikke var muligt ved *Musikalske Strømme* (bilag 1).

For at få en forståelse for Ragnarocks designintentioner foretog jeg et interview med museumsinspektør Rasmus Rosenørn. Han har været en del af teamet, som har kreeret indholdet til koncepterne, men blev som museumsinspektør, kort efter koncepterne var blevet udviklet (bilag 2).

Om de overordnede præmisser eller designgreb for museet beskrev museumsinspektøren fire gennemgående principper: *interaktivitet/socialt rum*, *en forstærker*, *det tematiske* og *mulighedsrum*. Disse fire grundsten er essensen i museets fremtoning og udgangspunktet for museet. Interaktivitet/socialt rum har været vigtigt, fordi museet gerne ville have "(...) museumsgæster til at involvere sig i dem og bruge udstillingens elementer" (bilag 1). Som museumsinspektøren fra Ragnarock yderligere forklarer, forstår museet musik som noget socialt, hvor "musikken er en meget stærk identitetsmæssig markør" (bilag 2). Det interaktive/sociale aspekt opstår også i samhørigheden mellem musik og ungdomskultur, som museet har intentioner om at afspejle. Musik omhandler mere end

musikere for museet, nemlig alt det omkringliggende, som eksempelvis dans og fans (bilag 2). Museet har så at sige et stort fokus på at illustrere musikkens mangfoldighed, diversitet og udtryksformer. Det andet princip, en forstærker, er en symbolsk betydning for ungdomskulturen og dens adfærd: ”Ungdommen er jo en periode hvor man jo forsøger at definere sig selv som menneske og ofte ved at definere sig imod den generation som kommer før en. Så derfor er ungdomskulturen tit grænsesøgende (...)” (bilag 2). Denne forståelse har museet forsøgt at bruge i deres designelementer, hvilket bl.a. kan ses med deres store gramfonplade. Det tematiske omhandler måden at inddеле museet på, hvor de har forsøgt at inddele det i elleve temaer med to-tre undertemaer. Vigtigt er det ligeledes, at temaet ikke kun viser en bestemt periode, men også udviklingen af perioden. Det kan eksempelvis være *Musikalske Strømme*, som viser populærmusik gennem årtierne, og ikke kun *rock and roll*, da det ikke ifølge museet var den repræsentative musikstil for ungdomskulturerne gennem årene (bilag). Mulighedsrum som designintention er netop at få hvert tema til at illustrere, ”(...) hvilket rum der er for en ungdomskultur at bruge det som udtryksmiddel, som eksempelvis dans” (bilag 2).

Kan Musikken Ændre Verden



1. billede - *Kan Musikken Ændre Verden*

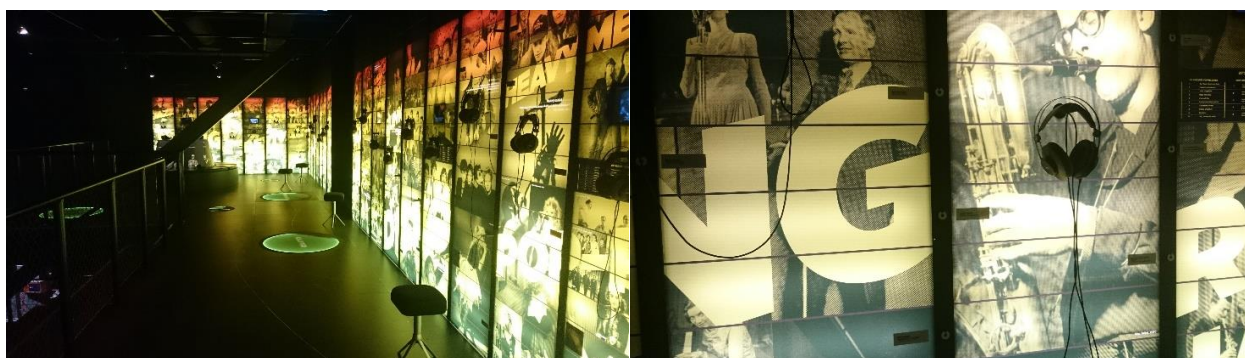
Kan Musikken Ændre Verden viser gennem fire videoer, hvordan musik og ungdomskulturen har hørt sammen, og hvordan de har påvirket hinanden og været et talerør for ungdommen. Gæsterne

interagerer med udstillingen ved at gå hen til en af de fire videoer, tage et headset på, trykke på knappen og dermed se og høre filmen (bilag 1).

Set i forhold til *soundscapet* havde selve rummets udstilling en baggrundlyd, som var en signallyd (Graakjær, 2014). Hermed blev der skabt en stemning i rummet, hvor man kunne høre lyden, mens man kiggede på udstillingsgenstandene. Man kunne dog også høre menneskers bevægelser rundt omkring, hvilket er normalt og derfor blev en del af grundtonelydene (Graakjær, 2014). Dette gjorde, at lydmærket i rummet var baseret på menneskerne omkring og i stemningslyden (Graakjær, 2014). Dog snakkede gæsterne ikke sammen.

Videoerne har et princip, som museumsinspektøren fra Ragnarock beskriver som det interaktive/sociale rum, hvor formålet er, at gæsterne skal interagere med videoen. Samtidig er der to høretelefoner, så gæster to og to sammen kan se videoen og være sociale omkring videoen. Selve lydmærket, mens der lyttes til videoen, var udelukkende videoens signallyd. Høretelefonerne isolerede al anden lyd udefra væk, hvilket gjorde, at det ikke var muligt at registrere det omkringliggende, mens man lyttede til videoen.

Musikalske Strømme



2. billede (serie) - Musikalske Strømme (billede tv er et overblik over selve væggen, billede th er et close-up af væggen)

Musikalske Strømme er en lydvæg, som giver mulighed for at lytte til den musik, som dengang var populær i hvert årti. Selve sangene blev spillet i et loop, så der var ikke en begyndelse eller slutning, som man skulle forholde sig til (bilag 2). Der hang to headset på hver tredje 'karm' med AUX-indgang. Meningen er, at man skal indsætte høretelefonernes jackstik i den AUX-indgang, som er tættest på de sange, som man ønsker at høre, og derved kan man lytte til sangen. Ud fra de principper, som museumsinspektøren fra Ragnarock forklarede, synes opbygningen af designet at være tematisk, fordi

det er inddelt i årtier. Samtidig er der også et interaktivt aspekt, fordi man skal lytte til sangene. Dog var det mindre socialt, fordi det var ikke muligt for to personer at lytte til den samme sang.

Set i forhold til soundscape er lydmærket i rummet noget rodet, fordi udstillingen var placeret et sted, hvor der kunne høres flest forskellige lyde (Graakjær, 2014). Der kunne høres flere forskellige stemningslyde fra andre udstillinger, samtidig med at der var mere 'menneskestøj', både i form af snak og sang. Så snart man havde høretelefonerne på, blev alt andet dog udelukket, og det var kun sangene, som kunne høres. Signallyden fra høretelefonerne blev således lydmærket, når de var placeret på ørene.

Den Store LP



3. billede - *Den Store LP*

Den Store LP er en stor grammofonplade, som drejer rundt og afspiller ti sange i langsom hastighed i cirka 45 sekunder, hvorefter sangene bliver spillet i normalt tempo i ti sekunder (bilag 1). Meningen er, at gæsten skal lægge sig på LP'en og gætte, hvilken sang vedkommende hører. Ud fra museumsinspektørens designprincipper var *Den Store LP*'s fokus interaktivitet/socialt rum og forstærker. Det interaktive består i at inddrage gæsterne og få dem til at socialisere ved at gætte sangene, og forstærkeren består i, at de har forstørret grammofonpladen til en unormal, stor størrelse og på den måde fremhævet den som et symbol på musikkens teknologiske udvikling (bilag 2).

Set i forhold til soundscapet var grundtonelydene menneskesnak og sang, når sangene blev spillet i normalt tempo. Dog var signallyden selve sangene i lavt og normalt tempo, som var skruet så højt op, at det var det mest lydhøre i rummet. Herved blev lydmærket meget påvirket af sangene (signallyden), mens det kun svagt var muligt at lytte til gæsterne omkring én (grundtonelyden).

Tirpitz Museet

I dette speciale vil der være fokus på udstillingen *En Hær af Beton*, da alle fire udstillinger på museet gennemgående har samme formidlingsform via deres 'fjernbetjening', som skal lyttes til for at få formidlet informationen på museet (bilag 3). Dog blev det observeret, at der var en anden adfærd ved udstillingen *Den Skjulte Vestkyst* end ved de tre andre udstillinger. I *Den Skjulte Vestkyst* var der større social aktivitet end ved de tre andre udstillinger. Herudover havde denne udstilling også en anden formidling, da en film blev vist hver halve time i hele rummet, hvilket også adskilte sig fra normen på museet (bilag 3). På den baggrund inddrages *Den Skjulte Vestkyst* som en kontrast, specielt i forhold til det sociale aspekt i oplevelsen med lyd.

For at få en forståelse af Tirpitz Museets designintentioner har jeg interviewet museumsinspektør Anne Sofie Vemmelund Christensen, som har haft ansvaret for udstillingen *En hær af beton* (bilag 4).

Det generelle designudtryk, som museet var interesseret i at skabe, var et socialt rum for gæsterne, hvor de kunne få en fælles oplevelse. Måden, dette skulle gøres på, var via en 'fjernbetjening', som man skulle lytte med på det ene øre, som var det en telefon (bilag 4). Man skulle anvende 'fjernbetjeningen' ved at scanne en af lytteposterne, hvorefter lyden kom af sig selv. 'Fjernbetjeningen' skulle være mobil og på den måde være let at tage op til og væk fra hovedet, hvilket ville gøre det lettere at snakke sammen (bilag 4). Det var ifølge museumsinspektøren fra Tirpitz vigtigt, at det sociale aspekt var det essentielle for oplevelsen. Museet ville gerne skabe dialog før, under og efter man lyttede til hver lyttepost (bilag 4). Museumsinspektøren påpegede samtidig, at gæsterne skulle have frihed til at lytte til, lige hvad de ville (bilag 4). Derfor har museet ikke placeret en rækkefølge for hver lyttepost. Derfor behøver man ikke høre den enkelte lyttepost færdig, før der startes en ny, hvilket skal mindske ventetiden, hvis noget ikke er interessant for gæsten (bilag 4). Samtidig skulle historierne være korte, sådan at det skulle være lettere at følges ad for gæsterne, fordi der ikke var meget ventetid, hvis de startede hver enkelt lyttepost forskudt.

En Hær af Beton



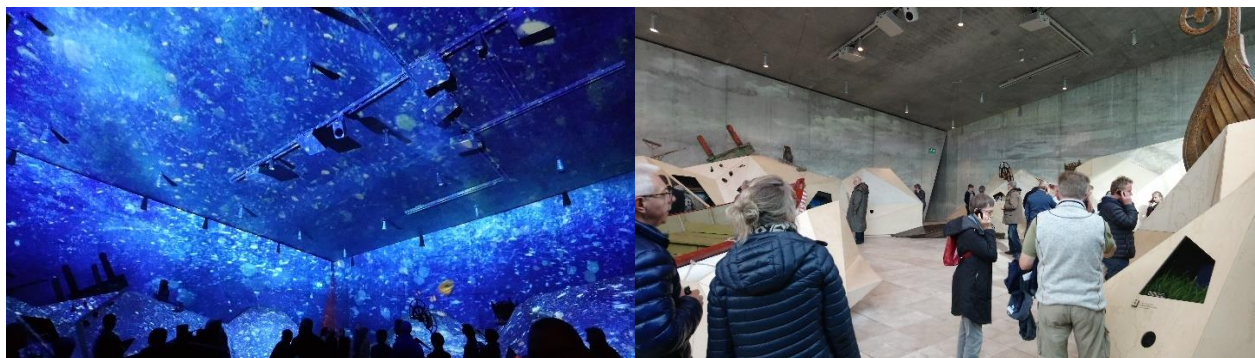
4. billede (serie) - En Hær af Beton (billede tv er et overblik over udstillingen, billede i midten er inde i en af bunkerne, billede th er nede blandt bunkerne)

Denne udstilling ønsker at sætte spørgsmålstegn ved, hvorvidt anden verdenskrig kan blive anskuet så sort-hvidt. Anden verdenskrig havde flere nuancer, og nogle danskere var nødsaget til at arbejde for tyskerne, ligesom tyskerne skulle have en hverdag i Danmark, selvom de var i krig. Udstillingen prøver at skabe en dialog omkring dette. Lytteren får seks personlige historier, hvor det efterfølgende er muligt selv at overveje, hvordan personerne i historien oplevede krigen. Museet har skabt seks bunker inde i udstillingen, hvor hver bunker formidler en af de seks personers historier (bilag 3 & 4).

I udstillingen har de arbejdet meget med lyde i bunkerne for at give en bestemt stemning og yderligere illustrere den positive og mørke side, som krigen i sin helhed besad. Museet har yderligere haft fokus på, at historierne skulle fortælles af skuespillere for at tillægge ekstra følelse og værdi, ligesom historierne er fortalt som jeg-fortællinger (bilag 4). Dette giver ifølge museumsinspektøren fra Tirpitz en ekstra dimension til historien, så man som lytter kommer tættere på historien (bilag). Derfor har det også været vigtigt for museet at anvende skuespillere til at indtale historierne, så de blev gjort troværdige for lytteren. Samtidig kunne skuespilleren gengive de følelser, som de seks personer under anden verdenskrig havde (bilag 4).

Dette ses også i soundscapet, hvor lydmærket er meget individuelt fra bunker til bunker i udstillingen. Selvom der i hele udstillingen vil være signallyde fra 'fjernbetjeningen', når der lyttes til den, vil hver bunker have hver sit lydmærke grundet den lydkulisse, som museet har anvendt. Der er anvendt kanoner og krigsstemninger i hver bunker (bilag 4). Det generelle lydmærke for hele rummet var, at grundtonelyden var de andres gæsters gåen rundt, men de snakkede ikke meget sammen. Signallyden var historierne fra 'fjernbetjeningen'. Lydmærket var mest præget af signallydene, fordi 'fjernbetjeningens' lyd var isoleret til øret. Dertil forklarede museumsinspektøren fra Tirpitz, at lydkulissen i rummet blev sparet væk, hvilket ærgrede hende (bilag). Dette betød, at rummet i sig selv var meget stille.

Den Skjulte Vestkyst



5. billede (serie) - Den Skjulte Vestkyst (billede tv er filmen, billede th er når filmen ikke er på)

Udstillingen omhandler alle de historier og myter, som stammer fra Vestkysten. Alle historierne bliver tilsammen vist i en video hver halve time, hvor både vægge og udstillingselementer anvendes som lærred. Historierne var placeret i klitlignende figurer, som skulle være med til skabe følelsen af, at man var ude ved kysten (bilag 3). Derudover var der en visuel effekt på væggene, når videoen ikke blev vist, men som næsten gik i ét med væggen. De havde tilmed placeret en båd i udstillingen, som det var muligt at sidde i. Når videoen blev afspillet, ville vind blæse på én, hvis man sad i båden. Museumsinspektøren fra Tirpitz forklarede (i rundvisningen), at dette var for at give følelsen af, at man var en del af filmen (bilag 3).

Set i forhold til soundscapet var der to lydmærker, det første da videoen *ikke* blev vist, og det andet da videoen *blev* vist. Når videoen ikke blev vist, var lydmærket menneskesnak og støj som grundtonelyde. Signallydene var lydkulissen, der lød, som om vand skyllede ind på land. Derudover var 'fjernbetjeningen' også en signallyd, når den blev anvendt.

Når videoen blev vist, var lydmærket videoens lyd, som var signallyden. Der var skruet så højt op, at det ikke var muligt at høre anden snak end denne lyd. Dog blev det iagttaget, at nogle folk snakkede sammen undervejs i filmen, som altså vil være grundtonelyden i lydmærket.

Part II - Analyse af hvordan lydmiljøet på museet har betydning for gæsternes adfærd og oplevelse

Tema I - Hvad betyder lyd for deres museumsoplevelse?

Museum Ragnarock

"Det er godt, og det giver noget emotionelt, som tekst nogle gange kan have svært ved" (bilag).

Denne udtalelse er gennemgående for, hvad lyd betyder for gæsternes museumsoplevelse på Ragnarock. Set i forhold til emotioner (Markovic, 2011) beskriver de selvsamme gæster, at de sad og grinede af "(...) at Anne Linnet snakkede om SM" (bilag 5, R7). Dette kan tyde på, at deres forståelse

var, at det var sjovt at se og høre. I forhold til emotioner (Markovic, 2011) er det emotionen glæde, som er gennemgående på museet (bilag). Eksempelvis beskriver en af gæsterne følgende: ”Jeg bliver glad af låget af at høre musik (...)” (bilag 5, R1.2).

Set i forhold til både Arnott & Alain (2014) samt Cohen (1999) danner de perceptioner, gæsterne får af lyden de lytter til, en forståelse af det de lytter til på baggrund af deres tidligere erindringer. De nævnte også, at de havde en interesse for hvert deres årti, hvor en af dem savnede Thomas Helmig (bilag 5, R7). Denne gæst husker, at ungdommen var fyldt med Thomas Helmigs musik, som var det mest populære. Derved gengiver museet ikke samme erindring, som gæsten havde på forhånd af årtiet, men samtidig genkaldte gæsten sine egne erindringer fra ungdommen. Som museumsinspektøren fra Ragnarock nævnte, gør musik noget ved én (bilag 2). I dette tilfælde og de fleste andre oplever gæsterne glæde ved at lytte til musikken, specielt den musik de kender til i forvejen: ”Lydvæggen fangede vores interesse. Der stod vi tre forskellige steder og lyttede til hver vores årti, som vi holdte mest af” (bilag 5, R7). Glæden kan herved være et symbol på minderne, som musikken bibringer gæsterne under oplevelsen. Minderne blev et væsentligt aspekt på museet, da gæsterne opsøgte det årti, de selv kendte bedst til (bilag 5, R1-7). Som Cohen (1999) forklarer i sin model, gør den nye oplevelse, som skabes via afspilningen af eksempelvis musikken, at gæsterne får bearbejdet tidligere minder. Minderne bliver herved bragt til live i udstillingen for gæsterne, som gennem lyden genoplever deres minder i deres bevidsthed. Dette forstærker den nuværende oplevelse, hvor de lytter til musikken, men det forstærker også mindet, hvor både den nuværende og tidligere oplevelse med musikken bliver til et fælles fremtidigt minde. Dette gør samtidig også, at gæsterne, som påvirkes under museumsbesøget, ikke kun bliver påvirket af de emotioner, som skabes under oplevelsen, men at de også bliver påvirket af emotioner fra deres erindrede minde. Dette kan opleves af gæsterne, når de lytter til musikken ved udstillingen *Musikalske Strømme*. Yderligere understøttes denne pointe af museumsgæsternes svar angående, hvad der gjorde indtryk på dem. Her nævnte de noget, som de allerede havde et minde fra: ”Electric boogie-udstillingen gjorde indtryk, fordi det var en fed tid (...)” (bilag 5, R6). Set i dette perspektiv giver lyden en ekstra dimension, fordi gæsterne ikke ’kun’ læser om perioden, men de gehører ligeledes deres periode, hvilket får dem til at genskabe perioden i indre billeder i deres egen bevidsthed. En af gæsterne sagde følgende: ”Lyd forbindes med minder, og det gør også udstillingen mere levende” (bilag 5, R4). Det interessante er, at udstillingen bliver levende for museumsgæsterne på flere måder. Dels genoplever de deres minder, hvilket skaber liv, og dels bliver lyd et yderligere sanseindtryk at forholde sig til (Arnott & Alain, 2014).

Hvor gæsterne fra cirka 30 år og opefter huskede mange af udstillingsgenstandene og mindedes deres ungdoms- eller teenagerår (bilag 5, R2-7), gjorde det mere indtryk på den yngre del af gæsterne, hvad der var hændt i fortiden (bilag 5, R1-1.2). Her forstærkede lyden også deres forståelse af fortiden, og de beskrev det således: ”Fordi så føler man, at man står overfor en og hører det og snakker til en, som om du selv var der nærmest” (bilag 5, R1). Som Cohen (1999) forklarer, kan lyd skabe indre billeder, hvilket i dette tilfælde forstærker den nuværende erindring og oplevelse for gæsterne. I forhold til minderne skabes der på forhånd allerede en interesse, fordi gæsten kan reflektere over en sammenhæng eller strukturer mellem deres minder og det oplevede. Der skabes også en forudsigelighed i, at gæsterne skal høre musik, samtidig som der var en overraskelse ved at genhøre de sange (collative), som gæsterne ikke havde hørt i en længere periode. Der var altså et nostalgisk aspekt. Dette gjorde særligt indtryk på nogle af gæsterne: ”Og det musik som man ikke har hørt i mange år” (bilag 5, R4).

Dette incitament havde de yngre gæster ikke mulighed for på samme måde, da de stadig er en del af den ’nye’ generation. Derfor er denne gruppe nødsaget til at interessere sig for, hvordan det var ’dengang’. Eksempelvis gjorde det indtryk på to yngre gæster at høre om 60’erne, og samtidig gjorde det indtryk, hvordan musikerne kæmpede for at få udbredt deres musik (bilag 5, R1). Yderligere fortalte de to gæster, at det var på nederste etage, som de havde størst interesse i. Dette stemte overens med tre andre unge, som bevidst gik efter de udstillinger, hvor de selv skulle være aktive (bilag). Dette viser, at disse gæster har en interesse for de udstillinger, hvor lydinstallationerne er understøttende for aktiviteten, eksempelvis ved *Den Store LP*, hvor man skal gætte en sang. En af de unge sagde følgende: ”(...) lege på pladen, bare lytte til det og gætte dem” (bilag 5, R1.2).

Gæsterne reflekterede også over lyd som formidling. Selvom de fleste var gennemgående positive, var nogle også lidt kritiske: ”Jeg kunne godt have tænkt mig en kombination mellem lyd og tekst, fordi hvis du skal høre dem alle sammen. så er det faktisk lang tid, du bruger på at høre. Der havde det måske været nemmere at skimme noget gennem en tekst og få noget mere ud af det” (bilag 5, R2). Som museumsinspektøren fra Ragnarock selv påpegede, giver videoerne tid til fordybelse (bilag 2), men der er ikke nogen middelvej til at lytte det hele igennem på kortere tid. Da det eksempelvis ikke er muligt at spole i videoerne, giver det ikke mulighed for at kunne skimme dem igennem for at finde ud af, om de har interesse for gæsten. Yderligere kommenterede en af gæsterne, at kombinationen af tekst og lyd var det væsentlige for vedkommende, men personen nævnte som noget positivt, at det

gjorde det lettere for dem, som havde besvær med at læse mulighed, at følge med (bilag 5, R6). Disse gæster kunne eventuelt have en anden forventning til museet, hvor forventningsbruddet blev til en negativ emotion, fordi de manglede muligheden for at kunne være mere selvbevidste og danne sig et overblik over det enkelte indhold pr. udstilling (Markovic, 2011). Dog mente nogle af gæsterne også, at lyden gjorde det nemmere at koncentrere sig og følge med, så man ikke på samme måde skulle anstrenge sig for at følge med, som hvis det havde været tekst (bilag 5, R1-1.2). Det bliver herved en præference for den enkelte, hvad vedkommende bedst kan percipere. Herudover blev det observeret, at alle gæsterne valgte at gå fra nogle af videoerne tidligere end de sluttede (bilag 5, R3&5). Dette kan set i forhold til Apter (1989) være et tegn på det teliske mål, hvor de havde et mål om at høre det hele, men fordi det var for langt fra deres interesse, valgte de at stoppe, før videoen var slut.

Gæsterne reflekterede samtidig over de forskellige lyde på museet. Her var gæsternes holdninger lidt blandede. Blandt andet sagde to af gæsterne: ”Nej, dem abstraherer vi fra. Det generer os slet ikke overhovedet. Det er bare hyggeligt faktisk, fordi du registrerer faktisk, at der er ting rundt omkring dig” (bilag 5). Soundscapet bliver mærket som noget positivt, og det giver liv til museet (Apter, 1989). Denne perception er positiv for gæsternes *arousal*, hvor lydene giver et incitament til at undersøge, hvad der foregår rundt omkring dem (Berlyne, 1967). Dette bliver forklaret af tre af gæsterne: ”Man får først lyst til at finde ud, hvad det er, hvad laver de forskellige lyde” (bilag 5, R1.2). Dog tilføjede de også: ”De kunne godt forvirre lidt, fordi de kom fra hver sin retning, fordi man ikke vidste, hvor de kom fra” (bilag 5, R1.2). Herved fik de en følelse af kakofoni set i forhold til soundscapet på museet, hvilket kan være negativt i forhold til gæsternes oplevelse med lyd. Dette kan eksempelvis have forekommet ved udstillingerne *Musikalske Strømme* eller *Den Store LP*, hvor lydene er mere åbne (jf. analysen, part I). Dette illustrerer også udviklingen af tid på museet, hvor det i starten bliver et incitament, men med tiden bliver et irritationsmoment. Dog nævnte nogle af gæsterne også, at grundet de anvendte høretelefoner registrerede de ikke lydene omkring (bilag 5, R1). På den måde hjælper høretelefonerne også til at adskille lydene, og herved bliver stemningslydene kun bevidste for gæsterne, når de går fra udstilling til udstilling.

Derfor er lyden på Ragnarock med til at give en helhedsoplevelse. Dette kan ses i forhold til Deweys (1934) forståelse af en oplevelse.

Gæsterne interagerer med de tre udstillinger på hver sin måde. Ved *Den Store LP* ser gæsterne LP'en og hører sangene, hvilket er undergoing (Dewey, 1934). Dette får dem til at reflektere over, hvad de kan. Derudover er LP'en i sig selv proportioneret til et andet størrelsesforhold, end hvad

'normen' er, hvilket giver en interesse for og nysgerrighed omkring, hvad der foregår, hvilket får gæsterne til at gå derhen i første omgang (undergoing). Ved dette opstår der en interaktion mellem gæsten og LP'en (practical). De vælger at sætte eller lægge sig på pladen og lytte til sangene, hvilket er doing (Dewey, 1934). De opdager ved dette, at det er muligt at gætte sangene, som bliver spillet i langsomt tempo (undergoing), hvorefter de begynder at gætte sangene (doing). Dette skaber en mening for gæsten (intellectual), som i dette tilfælde bliver en aktiv udstilling for gæsterne. Dette giver en emotionel påvirkning, som blev beskrevet som en leg (bilag 5, R1.2). Det giver derfor en hedonisk, emotionel påvirkning, fordi det er sjovt (Markovic, 2011; Dewey, 1934). Lyden er her understøttende for det legende element i udstillingen, som med sænkningen af tempoet er med til at skabe dette legende element. Samtidig er det med til at stimulere gæsternes bevidsthed omkring at gætte sangene. Dog var der i dette åbne rum der også risiko for at blive distraheret af lydene omkring én.

Ved *Musikalske Strømme* tager gæsterne høretelefonerne på og vælger, hvilket lydplot de ønsker at høre på den tematiske væg (practical). Selve denne interaktion er et bevidst valg fra undergoing til doing, fordi de får skabt en mening mellem dét at kunne vælge og dét, de ønsker at lytte til (Dewey, 1934). Dertil kommer, at gæsterne kan høre sange fra det årti, de er født eller var unge i. Dette var et incitament for nogle til at opsøge udstillingen i første omgang, fordi de kunne høre musik, fra dengang de var unge, eller fordi de fra et yngre perspektiv kunne få lov til at høre, hvad der var populært i 'gamle dage' (undergoing). Ud fra denne refleksion fra gæsterne giver interaktionen med væggen mening (intellectual). Når de hører den valgte sang, skaber dette en emotion (emotional). Ved denne udstilling er emotionerne noget individuelt, fordi de hovedsageligt baseres på egne erindringer og minder omkring sangen, fordi sangene vækker noget nostalgisk i den enkelte gæst. Dog var den gennemgående følelse ud fra gæsternes besvarelse en emotionel glæde, da de hørte sangene (Markovic, 2011). Når sangene til gengæld ikke blev lyttet til, var dette sted i udstillingen et af de mest støjende områder, hvilket kunne være generende for nogle af gæsterne (jf. analysen, part I).

Ved *Kan Musikken Ændre Verden* valgte gæsterne enkeltvis eller parvis at lytte til videoerne (practical). Selve udstillingsgenstandene skaber en interesse for at høre nærmere om det tema, den enkelte video beskriver (undergoing). Gæsterne vælger på denne baggrund at lytte til videoerne (doing). Alt afhængig af gæsten og videoen mistede gæsten interessen for filmen og valgte at gå fra den, før den var færdig (doing). Dette er et tegn på, at filmen gav en negativ emotion, eksempelvis kedsomhed (emotional). Her kunne tekst have været relevant for nogle af gæsterne, så de kunne have skimmet teksten i stedet for, så de kunne finde ud af, om noget af indholdet havde interesse. Hvis videoerne blev set færdig, dannede gæsterne en forståelse ud fra dette af, hvad de havde hørt før, og hvordan

dette stemte overens med den nye viden (Cohen, 1999). Samtidig skabte videoerne en positiv emotion og et ønske om at se den færdig, eksempelvis fordi noget var sjovt, som da gæsterne som grinede af at høre Anne Linnet snakke om SM (emotional). Set i forhold til soundscapet (Graakjær 2014; Schafer 1994) var dette sted dog det mest 'isolerede', specielt når videoerne blev set, fordi høretelefonerne isolerede lyden, så der kun var fokus på videoerne.

Tirpitz Museet

"Rigtig god idé, det giver noget andet end bare at læse plancher" (bilag 6, T1). På Tirpitz Museet var gæsterne positive angående, at museet havde anvendt lyd. Gæsterne registrerede både lyden fra 'fjernbetjeningen' og de ambiente stemningslyde: "Det ene, det er meget følelsesmæssigt, hvor det andet er mere oplysning (red. peger på 'mobilen'), mere rationelt. Så det er to forskellige ting, som taler til en" (bilag 6, T1). Disse to gæster registrerede ikke, at formidlingen i udstillingen *En Hær af Beton* var indtalt af skuespillere. De blev således ikke emotionelt påvirket af historierne i sig selv, men mere i forhold til den kontekst historierne er fra (selvom de nævner, at historierne gjorde indtryk) (bilag 6, T1). Som Cohen (1999) forklarer i sin model, skabes der strukturer og meninger ud fra det, som lyttes til. De omtalte gæster påpeger selv, at de i udstillingen *En Hær af Beton* tænkte: "'Okay, hvad ved jeg allerede om anden verdenskrig i forvejen, og det kan jeg knytte sammen sådan og sådan'" (bilag 6, T1). Gæsterne anvender historierne som noget mere rationelt og som oplysning i stedet for at sætte sig ind i personernes sted (bilag 6, T1). Dette betyder også, at deres emotionelle påvirkning, som hænder under oplevelsen, bliver en fascination af perioden (Markovic, 2011).

De to omtalte gæster (bilag 6, T1) nævnte også udstillingen *Den Skjulte Vestkyst* og beskriver stemningen som trykkende (bilag 6, T1). De mener, at der var forskel på følelsen ved at lytte til lytteposterne mellem udstillingerne *En Hær af Beton* og *Den Skjulte Vestkyst*. Det bliver blandt andet sagt: "Det er en anden følelsesmæssig påvirkning af historierne, man får, end hvis vi gik derind og går under havet, hvor der er en sådan hel trykkende stemning" (bilag 6, T1). Herved får lydkulissen en betydning for helhedsoplevelsen i hver udstilling, som også bliver understreget af andre gæster, som forklarer: "Det er jo lidt ligesom at gå i den virkelige verden dengang (red. at forholde sig til mobilen og lydene omkring), det hænger godt sammen, synes jeg" (bilag 6, T8). Dette betyder også, at manglen på lydkulisse i det åbne rum (rundt om bunkerne) får en betydning for udstillingen *En Hær af Beton*. For gæsterne (bilag 6, T1) var *Den Skjulte Vestkyst* mere følelsesbetonet end *En Hær af Beton*. Dette var en modsat holdning end de andre gæster (bilag 6, T2-5-7-8), som mente, at *En Hær af Beton* var mere emotionel: "De der personlige historier, fordi det gav muligheden for at relatere sig til det på en anden måde, end hvis det bare var fakta" (bilag 6, T7). I forhold til Cohen (1999) og den måde,

gæsterne inkorporerer lyden på, er det tydeligt, at nogle af gæsterne har skabt en mening ud fra det emotionelle perspektiv og andre ud fra den strukturelle kontekst. Når gæsterne relaterer sig til historierne, er det et tegn på, at de perciperer lyden gennem deres empati. Gøres dette, påvirker det også det emotionelle, fordi de sætter sig ind i personers sted. Hører gæsterne til gengæld historierne ud fra den strukturelle kontekst, distancerer de sig fra historiens relevans for sig selv, men sættes i relation til deres tidligere viden om emnet.

Et eksempel på en gæst, som relaterer sig til historierne i *En Hær af Beton*, er følgende: ”Det med børnene. Det’ bare dem, det ikke må gå ud over” (bilag 6, T8). Gæsten bliver emotionelt påvirket af, at børn under anden verdenskrig blev ramt på denne måde, da vedkommende mener, at børn i stedet skal sikres. Det emotionelle bliver nærmest en foragt for selve hændelserne og en bekymring for børnenes velbefindende (Markovic, 2011).

I forhold til den distancerede relation var et eksempel interessen for bunkerne, som gjorde indtryk på en gæst, der forklarede hvorfor på følgende måde: ”Mængden, tror jeg, både opstillingen over hvor mange forskellige typer der er, 400 typer, det er jo voldsomt, og de fortæller dig, at 8000 bunkere var bygget i Danmark, det er meget” (bilag 6, T5). Her distancerer gæsten sig på den måde, at det statistiske gør indtryk, ikke det emotionelle. En tolkning ud fra Cohens (1999) model er, at gæsten visualiserer sin viden om de 8000 bunkere i hovedet, mens vedkommende visualiserer danmarkskortet og prøver at fornemme, hvor mange bunkere der i så fald skulle placeres rundt omkring i Danmark. Gæsten emotionelle oplevelse bliver hermed en forbløffelse over og en uforståenhed over for, at der kunne være så mange bunkere i ’lille’ Danmark (Markovic, 2011).

Mængden af lyd, som blev formidlet ved hver lyttepost, var godt nok kort, men der var stadig mange forskellige lytteposter ved hver udstilling: ”Det er rart nok, men vi blev også enige om, at efter de to første rum, ’Okay, vi springer lige over her’. Fordi vi ville også ned i bunkeren, for det var det, vi ville se i første omgang” (bilag 6, T8). Gæsterne havde altså et telisk mål om at lytte til alt (Apter, 1989), men hvis de ville nå deres mål, inden de kom ned til den originale bunker, måtte de erkende, at målet med at lytte til alle lytteposter ikke var muligt.

Selve dét at skulle anvende ’fjernbetjeningen’ for museumsgæsterne var der delte meninger om. Både set i forhold til et socialt aspekt (jf. part II, tema II) og i forhold til anvendelsen af den. Nogle gæster ville have foretrukket høretelefoner (bilag 6, T2 & T8), hvor andre er glade for, at de kun skulle høre med ét øre i stedet for to, fordi det så var muligt samtidig at lytte til lydkulissen (bilag 6, T8). Dog

blev nogle af gæsterne trætte i armene af at skulle løfte 'fjernbetjeningen' op til øret, og derfor var de er glade for, at der er en strop til rundt om halsen (bilag 6, T3&8).

Yderligere havde filmen ved *Den Skjulte Vestkyst*, der starter hver halve time, også en betydning for lydoplevelsen: "Dette der klip, det hele var med igennem der, det synes jeg var meget fedt. Det hele gav mening, som man lige har set her hele vejen rundt, så synes jeg, det var rigtig fedt, at man har smidt det op (...)" (bilag 6, T3). Videoens sammenkobling mellem alle lytteposter i selve udstillingen gjorde, at hver lyttepost kunne erindres bedre, fordi det blev gengivet en ekstra gang for gæsten.

Ligeledes reflekterer gæsterne i den forbindelse også over tekst og lyd som formidlingsmiddel. For gæsterne på museet afhang dette også af formålet med formidlingen (bilag 6, T1&6). Der var tre typer gæster: 1) De, som kun foretrak tekst, 2) de, som ønskede en kombination af lyd og tekst, og 3) de, som kun foretrak lyd (bilag 6, T1-8). Fordelene ved lyden er, at den er med til at skabe en stemning hos gæsterne, men for nogle af gæsterne gjorde lyden også, at de ikke huskede så meget. Dog var der én gæst, som lyttede meget til lydbøger, som mente, at han huskede bedre og samtidig havde nemmere ved at koncentrere sig om de ting, han lyttede til ved udstillingerne *En Hær af Beton* og *Den Skjulte Vestkyst* (bilag 6, T2). Gæsterne er også positive overfor, at når historierne er så korte, er det også lettere at absorbere dem (bilag 6, T6). De gæster, som er fortalere for lyd, mener også, at teksten hjælper med at visualisere den lyd, de hører (bilag 6, T8). En af gæsterne, som foretrak tekst, mente ikke, at der var så meget visuelt at kigge på (bilag 6, T4). Dette kan også afgøre, hvad man foretrækker, fordi for nogle gæster mangler lyden den ekstra visualisering, som eksempelvis andre gæster fik. Yderligere pointerede en af gæsterne følgende: "Normalt hvis der er et skilt, og det er et eller andet, der gør indtryk, så vil jeg tage min telefon frem og tage et billede af det, den mulighed har jeg jo så selvfølgelig ikke, men så må jeg jo øve hovedet i stedet for" (bilag 6, T5). Med lyd som formidling mister gæsterne muligheden for at forevige det lydformidlede, som gjorde indtryk, i en fysisk form. Dette kan ligeledes resultere i, at gæsten ikke erindrer alt fra besøget og fremadrettet ikke vil kunne genkalde alle erindringer. Cohen (1999) forklarer, at ligesom erindringer kan genkaldes via lyd, kan de også genkaldes gennem visualisering. Herved mistes et aspekt, som gør, at det kan være sværere at huske alt.

Derfor i forhold til analysen af lyds betydning for museumsoplevelsen giver lyd en helhedsoplevelse på Tirpitz Museet. Dette vil ligeledes blive beskrevet ud fra Dewey (1934).

Ved *En Hær af Beton* kunne man vælge at lytte til seks forskellige personers historier (undergoing). Alt afhængig af gæstens interesse i enten den personlige historie eller det mere faktuelle valgte gæsten at lytte til de historier, som de fandt mest interessante (doing, practical), og som ville skabe mening for dem (intellectual). Ud fra denne mening dannes en emotion, og som forklaret kan emotionen være baseret på, at gæsten føler empati over for personerne i historierne, eller at gæsterne har interesse i det oplysningsbaserede. Ligeledes blev soundscapet påvirket af, at der ikke var nogen lyd rundt omkring i udstillingen, men kun i de enkelte bunkere. Her var stemningen, den visuelle lydkulisse og måden, som historierne blev fortalt på, med til at gøre fortællingerne levende.

Tema II - Hvad betyder lyd for den sociale oplevelse på museet?

Museum Ragnarock

Set i forhold til det sociale aspekt i museumsoplevelsen viste observationerne og interviewene (bilag 5, R1-8), at hver af de tre udvalgte udstillinger udviste diversitet angående den sociale aktivitet. De foregående analyser af lyds betydning for oplevelsen og soundscapes viste, at lyden ved *Den Store LP* er åben og ikke isoleret via høretelefoner, hvorimod lyden ved de to andre udstillinger, *Musikalske Strømme* og *Kan Musikken Ændre Verden*, er blevet isoleret ved at anvende høretelefoner. Herved viste observationerne også, at ved de steder, hvor der ikke blev anvendt høretelefoner som formidlingsform, var der automatisk mere social aktivitet, med undtagelse af udstillingen *Musikalske Strømme* (bilag R1-8). Dette blev også pointeret i begyndelsen af analysen angående valget af disse udstillinger til analysen. Derved bliver denne analyse delt op mellem isoleret lyd og åben lyd.

Isoleret lyd

”Vi var i vores egen boble på grund af hørebøfferne” (bilag 5, R7). Udsagn som disse understreger høretelefoners effekt på den sociale oplevelse for gæsterne. Når lyden bliver gjort så kompakt, hæmmer det muligheden for at registrere det omkringliggende: ”Vi var ikke påvirket af lydene omkring en, grundet hørebøfferne” (Bilag 5, R7). Selvom der eksempelvis ved *Kan Musikken Ændre Verden* er placeret to høretelefoner ved hver video, isolerer hørebøfferne dem alligevel fra hinanden. Som forklaret ud fra Dewey (1934) er dette en oplevelse, som gæsterne får (bilag 5, R1-7). Ud fra Forlizzis (2004) model ’influences of experience’ kan der dog argumenteres for, at både gæsternes normale ageren med høretelefoner, og dét at høretelefoner gør lyden kompakt – det, som Forlizzi beskriver som *context of use* (Forlizzi & Battarbee, 2004) – bliver negligeret, når der lyttes eller ses videoer. Herom beskrev to gæster følgende: ”(...) men så kommer vi tilbage til hørebøfferne, som kalder på

egen fordybelse” (bilag 5, R3). Den normale ageren med høretelefoner forstås altså som noget med at kunne isolere sig fra omverdenen. Ud fra Forlizzi & Battarbee (2004) gør dette, at museumskonteksten bliver negligeret og falder i baggrunden, hvorimod den sociale konteksts forståelse af anvendelsen af høretelefoner i dagligdagen er det, som træder i forgrunden. Dette gør oplevelsen endnu mere individuel på museet. En yderligere årsag til den manglende socialisering kan også skyldes oplevelsens karakter: ”Men det er så emotionelt, og man får selv holdninger og følelser omkring det, man ser og hører, at det er svært nok at skulle kunne forholde sig til sine egne holdninger og følelser i momentet, man eksempelvis ser/hører videoerne. Det gør jo også, at man snakker mindre sammen, fordi man ikke kan overskue en andens holdning end ens egen” (bilag 5, R7). Anskuet ud fra denne beskrivelse har oplevelsen en æstetisk karakter ud Markovic (2011) forståelse. Årsagen til dette er, udover det *affective* aspekt, som kan siges at basere sig på Deweys (1934) forståelse af *unity*, at videoerne har et *motivational* aspekt (Markovic, 2011), hvor tid og sted bliver glemt, det øjeblik man ser videoerne, fordi man skal forholde sig til meget, mens videoen opleves. Herudover dannes meningerne fra et *cognitive* aspekt (Markovic, 2011), hvor gæsterne forestiller sig fortiden og følger musikteksternes udvikling gennem tiden, og hvordan det må have været før i tiden (bilag 5, R7). De skal derfor forestille sig en anden virkelighed end den nuværende. Gæsterne forklarer desuden, at lyd er bedre, ”fordi så føler man, at man står overfor en og hører det og snakker til en, som om du selv var der nærmest” (bilag 5, R1 – genbrugt citat). Ud fra dette kan der argumenteres for, at gæsterne af sig selv beskriver Ryans (2001) interne/eksplorative interaktivitet. Den interne/eksplorative interaktivitet omhandler at have en virtuel krop i en fiktiv verden uden at have en rolle i de narrative handlinger (Ryan, 2001). Selvom teorien er baseret på *gamification* (Ryan, 2001), beskrives det ud fra ovenstående citat, at gæsterne, når de har valgt noget at lytte til, tager deres mentale bevidsthed med sig ind i den verden, som de lytter til. Dette kræver evnen til at være fantasifuld, hvor det, som formidles via lyd, bliver oplevet i en ’virtuel’ verden i gæsternes indre billeder. Derfor symboliserer de kognitivt en ny mening med den information, de lytter til, som også bidrager til den æstetiske oplevelse (Markovic, 2011). På den baggrund kan den æstetiske oplevelse have en indvirkning på det sociale aspekt. Markovic (2011) pointerer, at den æstetiske oplevelse skal forstås som dét at ende i et flow. Dette kan også hentyde til, at der opnås et *paratelsk* mål (Apter), hvor målet er at være en del af videoen i stedet for blot at høre den færdig. Herved ender gæsten i et individuelt flow ved at lytte med høretelefonerne, fordi lyden er formidlet så kompakt til øret, og samtidig skal der holdes øje med en skærm (bilag 5, R7). Dette gør, at fokuset bliver på skærmen, så gæsten sikrer sig, at vedkommende hører det hele. Som Arnott & Alain (2014) forklarer om *pseudophone*-illusionen, høres der med øjnene. Derfor

registrerer gæsten kun skærmens bevægelser, fordi det er der, lyden kommer fra. Derfor bliver videoens indhold det altdominerende, og selve måden, den bliver formidlet på, gør, at der fjernes fokus fra det omkringliggende, hvilket gør oplevelsen af at se og høre videoen til en mindre social oplevelse.

”I forhold til at bruge høretelefonerne tager vi bare høretelefonerne, og så fjerner vi den ene fra øret, sådan at jeg stadig kan høre, hvad folk siger omkring mig” (Bilag 5, R1). Denne måde at høre videoerne på to og to sammen burde ud fra et teoretisk synspunkt give mere social aktivitet, fordi det ene øre er frit til at registrere *context of use* (Forlizzi & Ford, 2000). Der var også mere dialog mellem de to gæster, mens de så videoerne og småsnakkede og grinede (bilag 5, R1). På denne måde blev der skabt noget mere socialt. Dog betyder det også, set i forhold til Arnott & Alains beskrivelse af *pseudophone* (2014), at fokuset på lyden føres derhen, hvor der kigges. Det vil sige, at enten videoen eller samtalen bliver baggrundsstøj, som i dette tilfælde kunne tyde på videoen. Spørgsmålet er på den baggrund: Hvor meget fik gæsterne ud af videoen, og hvad vil de kunne huske fra videoen efterfølgende?

Et tidligere anvendt citat i analysen forklarer, at nogle grinte af, at Anne Linnet snakkede om SM (bilag 5, R7). De tre tankevækkende ting ved dette er: 1) Gæsterne havde begge høretelefoner på, og ingen af ørene var fri af hørebøfferne. 2) Der var ikke dialog, men gæsterne kiggede på hinanden, mens de grinte. 3) Dette skete ved udstillingen *Kan Musikken Ændre Verden* (bilag 5, R7). Dette var den eneste registrering af en form for social interaktion, som blev observeret, udover de to gæster som fjernede en af hørebøfferne fra øret (bilag 5, R1-7). På den måde opstod der et socialt fællesskab og en interaktion, som ikke afhang af dialog, men af kropssprog. Det var, som om de havde samme forståelse af Anne Linnet på forhånd i deres *long-term memory* (Cohen, 1999), og at de på den baggrund kunne danne en forståelse sammen af det, de hørte i videoen. Da de på samme tid oplevede momentet, dannede de en fælles mening uden at anvende ord.

Udstillingen *Musikalske Strømme* var et af de steder på museet, som havde mest social aktivitet (bilag 5, R1-7). Det så ud, som om gæsterne hovedsageligt gik hen til noget af det, som de kendte på forhånd (bilag 5, R1-7). På den måde havde de i deres *long-term memory* allerede et kendskab til musikken og kunne derved genkalde sangen i deres bevidsthed, når de lyttede til den (Cohen, 1999) (jf. part II, tema I, Ragnarock). Dette betyder også, at det ikke var ny viden, som de skulle forholde sig til, som det eksempelvis kunne være ved videoerne. Selvom gæsterne fik en æstetisk oplevelse, når de lyttede til musikken (Markovic, 2011), hæmmede udstillingen dem ikke i at være sociale. Oplevelsen var

æstetisk, da gæsterne lyttede til sangene. Ud fra observationerne lignede det, at de glemte tid og sted (*motivational*) (bilag 5, R1-7). Gæsterne oplevede desuden nostalgi: ”(...) ’jamen hov, kan du huske’?” (bilag 5, R5). Her foregik der en kognitiv handling i deres hoveder, hvor de har tænkt sig tilbage i tiden (Markovic, 2011). Sangene får herved i denne sammenhæng en symbolsk betydning for gæsterne (Markovic, 2011). Men disse genoplevede minder bliver ligeledes den emotionelle oplevelse (Markovic, 2011), for som ovenstående citatet illustrerer, sætter gæsterne pris på at få dette nostalgiske *trip*, som eksempelvis skete, da de hørte sangene.

Ved at gæsterne allerede har et kendskab til det indhold, som blev formidlet (sangene i dette tilfælde) gennem deres *long-term memory* (Cohen, 1999), lod det til, at selve indholdet, som blev formidlet (sangene), blev mindre vigtige for gæsten. I stedet blev det vigtigt at dele sangen med medgæsten og ekspressivt spørge: ”(...) ’jamen hov, kan du huske’?” (bilag 5, R5).

Åben lyd

Set i forhold til den *Den Store LP* var lyden placeret i det åbne rum (jf. analysen af soundscapet), hvilket gjorde lydene omkring hørbare, deriblandt menneskesnak. Dette gjorde samtidig, at når lyden ikke var isoleret, ændrede det gæsternes *use of context* (Forlizzi & Ford, 2000). Det lader til, at den sociale norm er, at det er acceptabelt at overdøve ’baggrundsstøj’ med snak: ”Men vi sad jo også sammen på LP’en og lyttede/gættede alle sangene, som kørte rundt” (bilag 5, R7). Ved at gæsterne gættede sammen, opstod der en *co-experience* (Forlizzi & Battarbee, 2004). Denne skal forstås sådan, at de sammen danner en forståelse og mening af oplevelsen. Samtidig tester udstillingen *Den Store LP*, gennem perceptionen med at lytte til sangene i et langsommere tempo end normalt, gæsternes samarbejde mellem *short-term* og *long-term memory* (Cohen, 1999). Denne perception skaber en æstetisk oplevelse, hvor gæsterne via deres kognition skal danne en ny mening af de langsomt afspillede sange, så det giver mening for dem (Markovic, 2011). Derfor forsøger gæsterne at forestille sig den originale sang i stedet for den, som afspilles. Ligeledes skal gæsterne også anskue grammofonpladen på en anden måde end normalt, fordi den er lavet i større proportioner (jf. beskrivelsen af udstillingerne). Dette gør, at gæsterne skal skabe en ny forståelse af grammofonpladen (*cognitive*, Markovic, 2011). Citater som: ”(...) ligge på pladen” (bilag 5, R1.2) illustrerer netop grammofonpladens nye betydning og symbolik, da det er muligt at sætte eller lægge sig på den. Det legende element ved oplevelsen (jf. lyds betydning for oplevelsen) giver hermed en hedonistisk emotion. Denne emotion og grammofonpladens nye betydning giver en æstetisk fascination (*affective*) mellem gæsten og grammofonpladen. Set ud fra dette kræver dét at gætte sange på en stor grammofonplade engagement

og fokus (*motivational*). Dette gør, at i det øjeblik, gæsterne gætter sangene, glemmer de tid og sted. Gæsterne har altså et paratelsk mål, fordi målet bliver processen ved at ligge på grammofonpladen og gætte sangene (Apter, 1989).

Tirpitz Museet

Med fokus på det sociale aspekt i oplevelsen viste interviewene og observationerne, at den sociale aktivitet var mest til stede ved *Den Skjulte Vestkyst* sammenlignet med *En Hær af Beton* udstillingen (bilag 6, T1-8). I forhold til de foregående analyser i specialet viste de, at soundscapet var mere åbent i *Den Skjulte Vestkyst*, og at de viste en film hver halve time. Ellers lignede udstillingerne meget hinanden, da alt indhold blev formidlet via 'fjernbetjeningen'. I denne analyse er der fokus på det sociale aspekt i udstillingen *En Hær af Beton*, der sættes som kontrast til *Den Skjulte Vestkyst*, der repræsenterer forskelligheden i det sociale aspekt ud fra interviewene og observationerne (bilag 6, T1-8).

Som forklaret i afsnittet 'Lyds betydning for oplevelsen' har 'fjernbetjeningen' en indflydelse på lyden. Den havde både en indflydelse på præferencen angående at lytte med ét øre eller begge, hvilket kunne påvirke registrering og fokusering af lyd i forhold til *pseudophone*-illusionen (Arnott & Alain, 2014).

Men 'fjernbetjeningen' har også betydning for den sociale oplevelse, fordi den anvendes individuelt og ikke er et fælles værktøj til at lytte til historierne sammen. Selvom gæsterne kun lytter med det ene øre, er de ikke i stand til at snakke mere sammen: "Ligesom hvis du går med en telefon og går ned ad gågaden, så kan du godt forholde dig til, hvor du skal hen, og hvad du snakker om. Du kigger ikke på dem som står derovre, på dem som står ved musikken, eller hvad det nu var" (bilag 6, T6). Denne beskrivelse af en oplevelse med at gå med mobiln som sammenligning med at gå med 'fjernbetjeningen' illustrerer, hvorfor lige præcis 'fjernbetjeningen' ikke byder ind med noget socialt. Gæsterne anser den som et selvstændigt *device*, som kræver fokus og evnen til at lukke alt andet ude (bilag 6, T1-8). Måden, som gæsterne forstår at anvende en mobil på, er ved at gå alene og at have fokus på den, som de snakker med, og stadig fokus på, hvor de går (bilag 6, T1-8). Dette betyder i forhold til Forlizzi & Battarbees (2004) *use of context*, at den sociale norm fra dagligdagen overtager konteksten fra museet, men det betyder også et brud mellem forventningen til konteksten på museet og den som anvendes på museet: "Det fungerer rigtig godt, men vi snakkede lidt om, nogle af os, at det er meget fint at høre det, men når vi kommer sådan en stor gruppe (red. seks personer), bliver det svært at være social omkring det. Så måske skulle man kunne kombinere det, sådan at man kunne

høre det sammen. Det bliver meget individuelt, så går man hver især, og man kan ikke sige, 'nå, det var spændende', eller så tænkte man på dét eller sådan snakke om det, fordi man går og lytter. Så det er svært at gøre det til en social oplevelse med denne her (red. mobilen)" (bilag 6, T7). 'Fjernbetjeningen' blander så at sige to kontekster sammen, som blokerer hinanden (Forlizzi & Ford, 2000). Ud fra citatet har gæsterne her et ønske om at være sociale sammen og et ønske om at dele oplevelsen med hinanden, men fordi de skal anvende 'fjernbetjeningen', gør det dem mindre i stand til at være sociale. Det bliver indviklet at være social med en genstand, som for gæsterne fremstår som noget asocialt.

I forhold til indholdet af 'fjernbetjeningen' og omgivelserne blev det observeret, at der var højere social aktivitet ved *Den Skjulte Vestkyst* end *En Hær af Beton* (bilag 6, T1-8). Denne forskel i social aktivitet kan skyldes diversiteten i måden, baggrundslydene er anvendt på (jf. analysen af museener). Lydkulissen har nemlig en større betydning for det visuelle i bunkerne i *En Hær af Beton* end de tretten historier i *Den Skjulte Vestkyst*. I *En Hær af Beton* gør dét, at gæsterne både skal forholde sig til den isolerede lyd fra 'fjernbetjeningen' og fra lydkulissen i de enkelte bunkere, at gæsterne kan risikere at miste fokuset. Hver bunkers visuelle udtryk bliver understøttet af lyd, hvorfor dette kan kræve mere opmærksomhed. Dertil påpeger Berlyne (1971), at hvis ens *arousal* bliver højere, skærpes stimuli til objektet, hvilket gør, at gæsterne abstraherer fra yderligere påvirkninger: "Du slår bare fra i forhold til de andre lyde, som der er. Når man først lytter, så har det jo dit fokus. Men det skal man kunne abstrahere fra" (bilag 6, T2). Dette kan eksempelvis være gæsterne omkring dem, hvilket vil gøre oplevelsen mere individuel. Dette påpeges af en anden gæst: "(...) der gik faktisk noget tid, før jeg opdagede, at de ikke var der (red. hans medgæster), jeg har bare gået og hygget mig og nydt oplysningerne og, jamen, også det visuelle, når man går og mærker og banker på det, kan man jo godt mærke, at det er noget træ eller papmache-et-eller-andet, men det ligner jo beton. Visuelt fungerer det jo også. Jeg synes, det er meget fascinerende, og jeg har bare koncentreret mig om det, der er her" (bilag 6, T5). Gæsten beskriver tilmed en æstetisk oplevelse (Markovic, 2011). Gæsten glemmer tid og sted, mens vedkommende går rundt og iagttager og interagerer med rummet (*motivational*). Men gæsten forestiller sig også, at det er ægte bunkere, selvom der er anvendt papmache (*cognitive*). Interaktionen med både historierne samt det visuelle og auditive påvirker vedkommende emotionelt (*affective*). Gæstens fascination af omgivelserne og koncentration om "det, som er her", indikerer, at vedkommendes *arousal* har været skærpet (Berlyne, 1971). Hermed har vedkommende ikke været opmærksom på andet end stimuliene ved at gå rundt.

Skærpelsen af *arousal* kan være mindre i *Den Skjulte Vestkyst* (Berlyne, 1971). Dette kan skyldes baggrundslydens mindre effekt (jf. beskrivelsen af museerne). Samtidig kan det skyldes dét indhold, som formidles via lyden, nemlig historier fra Blåvand og omegn, mens *En Hær af Beton* omhandler personlige historier fra anden verdenskrig. Ligeledes kan den måde, historierne fortælles på i *En Hær af Beton*, have indflydelse på den individuelle oplevelse, da der anvendes personlige jeg-fortællinger (jf. beskrivelsen af museerne). Dette kan gøre historierne mere emotionelle. Eksempelvis blev to gæster påvirket af at høre historierne om børnene (bilag 6, T8). Set i forhold til *immersion* (Ryan, 2001) er fortælleformen i de to udstillinger lig hinanden, da begge fokuserer på den interne/eksplorative interaktivitet. Denne karakteriseres ved, at det skal føles, som om gæsten er i den narrative verden, men stadig har friheden til at vælge sin egen vej rundt i narrativet, dog uden at have mulighed for at ændre på historien. Nogle gæster beskrev følelsen af at være under havet ved *Den Skjulte Vestkyst* (bilag 6, T1) og samtidig var historierne i udstillingen: ”let spiseligt og til at forstå (...)” (bilag 6, T3). Ved *En Hær af Beton* blev følgende beskrevet: ”(...) man kan jo se de der bunkere over det hele” (bilag 6, T5). Samtidig har gæsterne fokus på, at det er personlige historier, som de kan relatere sig til. Yderligere blev det påpeget: ”Jeg lagde mærke til musikken, der er indover, det synes jeg var ret fint, at man sådan fik den der personlige fortælling og så den der stemning” (bilag 6, T7).

Ud fra dette tyder det på, at det er historierne i *En Hær af Beton* i samarbejde med baggrundslydene er mere bidragende til omgivelserne, hvorimod at det er lydkulissen som er mere bidragende til at være en del af omgivelserne i *Den Skjulte Vestkyst*.

På den måde kan der også argumenteres for, at der ved *Den Skjulte Vestkyst* var en mindre grad af intern/eksplorativ interaktivitet end ved *En Hær af Beton* (Ryan, 2001). Dette gjorde også, at nogle påpegede følgende: ”Den Skjulte Vestkyst fungerede bedre socialt og sjovere at se sammen og sjovere at være sammen om, den bliver bedre at se sammen med andre. Og ved Beton (red. En Hær af Beton), der var det egentlig ligeegyldigt med de andre (...)” (bilag 6, T7).

Dette tyder på, at narrativet er så stærkt i *En Hær af Beton*, at det afskærer gæsterne fra deres omgivelser, både i forhold til måden de er fortalt på (Ryan, 2001) og skærpelsen af *arousal* (Berlyne, 1971). Dog har *Den Skjulte Vestkyst* også filmen: ”Dette der klip (red. filmen), det hele var med igennem der, det synes jeg var meget fedt. Det hele gav mening, som man lige har set her hele vejen rundt, så synes jeg, det var rigtig fedt, at man har smidt det op, og det var godt lavet (...)” (bilag 6, T3). Herved tydeliggøres historierne gennem filmen, hvilket ligeledes styrker forholdet mellem *short-term memory* og *long-term memory*, fordi historierne høres to gange (Cohen, 1999). Samtidig bliver

de samme historier formidlet på to forskellige måder. Ved lytteposterne bliver de formidlet med ord, mens de i filmen bliver formidlet via det visuelle og stemningslyde. Dette giver to forskellige måder at percipere historierne på (Cohen, 1999). Filmens lyd foregår til forskel fra al anden formidling i et åbent rum, og alle gæsterne kan høre det på samme tid. Dette gør, at alle gæsterne ser filmen på samme tid og kan være en del af den på samme tid: "(...) 'ej, se den der video' (...)'" (bilag 6, T7). Filmene bliver derfor en *co-experience*, hvorimod det bliver en *an experience* (Forlizzi & Battarbee, 2004) ved anvendelsen af 'fjernbetjeningen'. Lyden er isoleret, og selve fortællingsformen har desuden skærpet gæsternes *arousal* så meget, at det omkringliggende ikke påvirker oplevelsen.

Sammenhold af analyse i forhold til designintentioner

Set i forhold til designintentionerne, havde begge museer et fokus på at skabe den sociale oplevelse, hvorpå måden de gjorde det på var meget forskellig. Hvor Ragnarock har anvendt mange forskellige former for formidling af lyd, har Tirpitz holdt sig gennemgående til deres 'fjernbetjening' med undtagelse af deres film i udstillingen *Den Skjulte Vestkyst*. Som analysen viser, tegner der sig et generelt billede af, at når lyden er universel, opstår der automatisk mere social aktivitet. Både ved *Den Store LP* og *Den Skjulte Vestkyst* med filmen, var der tegn på social aktivitet blandt gæsterne. Her opnår begge museer deres designintention for at skabe en social oplevelse, hvor de interagerer både med udstillingen og gæsterne på samme tid. Dette kan skyldes at gæsterne er vant til at overdøve 'baggrundsstøj' og derfor er det ud fra deres kontekstforståelse (*use of context*) okay at snakke.

Som analysen ligeledes illustrerer, at når lyden isoleres tæt til øret, bliver gæsterne automatisk mindre sociale (med undtagelse af udstillingen *Musikalske Strømme*). Dette betyder, at selve Tirpitz designintention ved at skabe mere social aktivitet ved at have en fjernbetjening ikke skete. Dette kan skyldes det som Cohen (1999) beskriver som *masking*. Med dette skal det forstås, at "(...) music masks distractions produced by multimedia machinery (hum of a fan, motor or computer disk drive), or sounds made by people, as multimedia often occurs in social og public environments." (Cohen, 1999 s. 53). Selvom Cohen (1999) har fokus på musik, så kan audio-guiden som Tirpitz anvender have så stort et fokus på gæsterne, at det fjerner fokus fra omgivelserne. Samtidig viste analysen, at lyden skaber emotioner og en relation til gæsten. Herved bliver fjernbetjeningen en personificering for gæsten, specielt inde ved udstillingen *En Hær af Beton*, hvor historierne er indtalt af skuespillere. Dette øger relationen og skaber disse yderligere emotioner til gæsten, når der lyttes til historierne.

Nogenlunde samme princip opstod ved Museum Ragnarocks udstilling *Kan Musikken Ændre Verden*, hvor de håbede på ved at placere to høretelefoner ved hver video i udstillingen, at der vil opstå social

aktivitet. Dette blev ikke påvist i dette speciale, snarere tværtimod, hvor gæsterne var stille (bilag 5, R1-8).

Dette betyder, at der generelt for disse udstillinger er mindre social aktivitet. Men spørgsmålet er, om det kræver længere tids refleksion, når der lyttes til en formidling? Jævnfør analysen kan de ekstra emotioner være en årsag til, at det tager længere tid at reflektere og percipere. Analysen viste, at for at skabe fordybelse i formidlingen kræver det, at man lytter koncentreret og holder fokus. Dette gør også, at der automatisk vil blive mere stille. Men er det negativt? Som Schafer pointerer: "Just as a man requires time for sleep to refresh and renew his life energies, so too he requires quiet periods to regain mental and spiritual composure" (Schafer, 1994, s. 253-254). Som analysen viser, nævner gæsterne selv alt det, som de vil reflektere over, på grund af alle de holdninger og emotioner som gæsterne får gennem formidlingen (bilag R7). I forlængelse af Schafers ord gør dette, at gæsten har et behov for indre ro til at håndtere disse emotioner og holdninger, før de kan deles med andre. På den baggrund kan det diskuteres – når lyd anvendes som formidlingsform så radikalt som disse to steder – om en museumsoplevelse skal være social, som Falk & Dierking (2013) generelt set mener, eller om museumsoplevelsen først skal være social *efterfølgende*, når emotionerne og holdningerne er ka-peret.

Men som Sintas et al. (2014) påpegede, at det er muligt under samme museumsbesøg både at have en individuel og social oplevelse, og det kan lægges op til diskussion om det er det, som har opstået her.

Konklusion

”Hvordan har forskellige former for anvendelse af lyd i udstillingsdesign indflydelse på brugerens museumsoplevelse, og herunder særligt den sociale interaktion mellem museumsgæsterne?”

På baggrund af ovenstående problemformulering, kan der konkluderes følgende:

Lyd har en stor indvirkning på museet som social oplevelse. Lyd har et yderligere element som formidlingskanal, da lyd kan tilføje en emotion gennem oplæsning eller stemningslyde. Dette gør, at lyden bliver en yderligere påvirkning, som gæsterne skal forholde sig til. Analysen har vist, at lyd skaber emotioner og skaber en relation, og hvad vigtigere er, skaber lyd et visuelt element for gæsterne. Det tankevækkende i analysen er, at lyd også oftest fjerner det sociale aspekt i museumsoplevelsen. Dette sker blandt andet på grund af de ekstra emotioner, som lyd skaber, men samtidig også fordi måden, formidlingen skal perciperes på (Cohen, 1999), gør, at det er endnu vigtigere, at der er en relation mellem det, som kendes i forvejen, og det nye, som lyttes til på museet. Dette viser udstillingerne *Musikalske Strømme* og *Den Store LP*, hvor gæsterne allerede havde kendskab til sangene og indgik i dialog. Samtidig var signallyden ved *Den Store LP* og *Den Skjulte Vestkyst* åbent. Hermed var der mere lyd, fordi det var normen for gæsterne at snakke sammen hen over udstillingens lyd. Lyd, som var ukendt, gjorde gæsterne mere stille og isolerede. Dette skyldtes blandt andet *arousal*, hvor gæsterne blev så påvirket af stimuliene, som lydene kreerede, at mistede opmærksomheden for det omkringliggende (Berlyne, 1971). Hvilket gjorde, at der er mindre social aktivitet.

Lyd som formidling skabte æstetiske oplevelser, specielt ved Museum Ragnarock, som fik gæsterne til at mindes deres egen fortid gennem musikken. Når minderne blev bragt frem, blev lyden underordnet, og i stedet blev essensen dét at dele minderne med hinanden.

Yderligere kan det konkluderes, at lyd som formidling oftest skaber et socialt rum, når lydene er universelle. Dog skal al lyden være universel, for at dette er muligt. Eksempelvis har Tirpitz Museet deres ’fjernbetjening’, som er understøttet af underlægningslyde. Dette kategoriseres stadig som isoleret lyd, fordi signallyden fra ’fjernbetjeningen’ er så kompakt, at den fjerner fokus fra omgivelserne.

Litteraturliste

- Achiam, M. F. (2013). A content-oriented model for science exhibit engineering. *International Journal of Science Education, Part B*, 3(3), 214-232.
- Aoki, P. M., Grinter, R. E., Hurst, A., Szymanski, M. H., Thornton, J. D., & Woodruff, A. (2002, April). Sotto voce: exploring the interplay of conversation and mobile audio spaces. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 431-438). ACM.
- Apter, M. J. (1989). *Reversal Theory. The Dynamics of Motivation, Emotion, and Personality*. (kpt. 3/s. 34-54) Oxford: One World.
- Arnott, S. R., & Alain, C. (2014). A Brain Guide to Sound Galleries. *The Multisensory Museum, Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, 85-108.
- Bederson, B. B. (1995, May). Audio augmented reality: a prototype automated tour guide. In *Conference companion on Human factors in computing systems* (pp. 210-211). ACM.
- Berlyne, Daniel (1971). *Aesthetics and Psychobiology*. New York: Appleton-Century-Crofts (chap. 7 og 8).
- Brenna, B. (2009). Hva gjør museologi?. *Nordisk Museologi*, (1), 63.
- Callaway, C., & Stock, O. (2014). Group-Based Museum Audio Dramas for Well-Being.
- Casile, A., & Ticini, L. F. (2014) The Role of Sensory and Motor Systems in Art Appreciation and Implications for Exhibit Design. *The Multisensory Museum: Cross-disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, 131-150.
- Cluett, S. (2014). Ephemeral, Immersive, Invasive: Sound as Curatorial Theme, 1966–2013. *The Multisensory Museum: Cross-disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, 109-118.
- Cohen, A. (1999). The Functions og Music in Multimedia: A Cognitive Approach. I S. W. Y. (red.) *Music, Mind, and Science* (s. 52-68). Seoul, Korea: Seoul National University Press.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Penguin.
- Dourish, P. (2001). “Being-in-the-World”: Embodied Interaction. I P. Dourish, *Where the action is* (s. 99-126). London: The MIT Press.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge. Kapt: 1, 5, 6, 7, 8
- Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004, August). Understanding experience in interactive systems. In *Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* (pp. 261-268). ACM.
- Forlizzi, J., & Ford, S. (2000, August). The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. In *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* (pp. 419-423). ACM.

- Grinter, R. E., Aoki, P. M., Szymanski, M. H., Thornton, J. D., Woodruff, A., & Hurst, A. (2002, November). Revisiting the visit:: understanding how technology can shape the museum visit. In Proceedings of the 2002 ACM conference on Computer supported cooperative work (pp. 146-155). ACM.
- Graakjær, N. J. (2014). Lyt til butik: Analyse af butikkens soundscapes – Abercrombie & Fitch. I C. J. (Red.), *Oplevelsesstedet – Tekstanalytiske tilgange til oplevelsesdesign* (s. 165-182). Aarhus C: Systime.
- Hassenzahl, M. (2010). Experience design: Technology for all the right reasons. *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*, 3(1), 1-95.
- Heinrich, F., (2014). ”Den oplevede oplevelse”. I Jantzen, C., (red.) *Oplevelsesstedet - Tekstanalytiske tilgange til oplevelsesdesign* (s. 221-240). Aarhus: Systime.
- Hooper-Greenhill, E. (2006). Studying visitors. *A companion to museum studies*, 362-376.
- ICOM Danmark (2006). *ICOM's etiske regler*. Hentet 1. marts 2018 fra http://icomdanmark.dk: http://icondanmark.dk/wp-content/uploads/ICOM_etiske_regler_denmark.pdf
- Jan Packer & Roy Ballantyne (2016) Conceptualizing the Visitor Experience: A Review of Literature and Development of a Multifaceted Model, *Visitor Studies*, 19:2, 128-143.
- Jantzen, C., Vetner, M., & Bouchet, J. (2011). *Oplevelsesdesign*. Samfundslitteratur.
- Jennifer Rich (2016). Sound, mobility and landscapes of exhibition: radio-guided tours at the Science Museum, London, 1960-1964.
- Jensen, J. F. (2013). UX, XD & UXD: User Experience, Experience Design & User Experience Design. 8 paradokser – og 8 forsøg på (op)løsninger. Mod fælles forståelser og definitioner. (1 udg.) Aalborg Universitetsforlag.
- Jordi López Sintas, Ercilia García Álvarez & Elena Pérez Rubiales (2014) Art museum visitors: interaction strategies for sharing experiences, *Museum Management and Curatorship*, 29:3, 241-259.
- Kathrin Dreckmann (2017) The pop cultural materialisation of sound in the museum, *Sound Studies*, 3:1, 88-90.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). Interview: Det kvalitative forskningsinterview som håndværk. Hans Reitzel. Kapt. 4-10 (s. 105-248).
- Marković, S. (2012). Components of aesthetic experience: aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion. *i-Perception*, 3(1), 1-17.
- Martin, D. (2000). Audio guides. *Museum Practice*, 5(1), 71-81.
- Nickerson, M. (2005, April). History calls: Delivering automated audio tours to visitors' cell phones. In *Information Technology: Coding and Computing, 2005. ITCC 2005. International Conference on* (Vol. 2, pp. 30-34). IEEE.
- Novey, L. T., & Hall, T. E. (2007). The effect of audio tours on learning and social interaction: An evaluation at Carlsbad Caverns National Park. *Science Education*, 91(2), 260-277.

- Roppola, T. (2012). Deconstructing Visitor Experience. *Designing for the Museum Visitor Experience*. Routledge. (s. 57-75)
- Ryan, Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor. *The Case of Narrative in Digital Media*. *Gamestudies*, issue 1.
- Schafer, R. M. (1977, 994). *Our sonic environment and the soundscape: the turning of the world*. Rochester, VT: Destiny Books.
- Serrell, B. (1997). Paying attention: The duration and allocation of visitors' time in museum exhibitions. *Curator: The museum journal*, 40(2), 108-125.
- Simon, N. (2010). The participatory museum. *Museum 2.0*. Kapt. PREFACE (5 sider), 1 (s. 1-22), 4.1 (s. 127-133)
- Skot-Hansen, D. (2009) Digital formidling i danske museer. I *Digital formidling af kulturarv*. (s. 43-64)
- Skot-Hansen, D. (2008). *Museerne i den danske oplevelsesøkonomi*. Samfundslitteratur.
- Voegelin, S. (2014). Soundwalking the Museum: A Sonic Journey through the Visual Display. *The Multisensory Museum: Cross-disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, 119-130.
- Vom Lehn, D., Heath, C., & Hindmarsh, J. (2001). Exhibiting interaction: Conduct and collaboration in museums and galleries. *Symbolic interaction*, 24(2), 189-216.

Bilag

Bilag 1 – Egne notater fra Ragnarock

På museet observerede jeg mange lyde på samme tid. Der var meget uro, selvom det ikke var fordi gæsterne snakkede sammen. Det var dog tankevækkende, at når jeg satte mig til at lytte til forskellige historier med høretelefoner, kunne alt andet ikke høres og det blev slet ikke registreret. Selve gæsterne på museet var meget stille flere af stederne. Dog ved steder som var mere lydte end andre, eksempelvis ved musikalske strømme og den store LP. Dog ved filmene og stederne, hvor der skulle anvendes høretelefoner var det mindre lydt, undtagen ved musikalske strømme. Ligeledes da jeg så gæsterne gå rundt, var det mærkeligt at se, at ved musikalske strømme var der meget social aktivitet i forhold til de andre steder hvor der blev anvendt høretelefoner. Dertil var der social aktivitet ved den store LP. Disse tre udstillinger viser tendenserne på museet.

Bilag 2 – Interview med museumsinspektør fra Ragnarock

Hvad er jeres overordnede design overvejelser i forhold til denne udstilling?

Der er mange overordnede principper der har styret det, men det har altid været en grundlæggende præmis at det skulle være en interaktiv udstilling for museumsgæster til at involvere sig i dem og bruge udstillingens elementer. Det har været vigtigt for os. Og grunden til at det skal være interaktivt, det er for at understrege den grundlæggende præmis vi også har for vores fortælling om musikkens og ungdomskulturens samvævning der er imellem musik og ungdomskultur, den måde de har udviklet sig med hinanden på. At musik er et socialt rum, som alle kan bruge til at udtrykke sig inden for på alle måder. Man behøves ikke kunne spille musik for at kunne bruge det som udtryksmiddel. Fans de udtrykker sig også på alle mulige måder, man kan danse, man bruge teknologi på måder det ikke er tiltænkt. Så derfor vil vi godt have nogle installationer som kan invitere brugeren indenfor og udtryk sig med. Så det har været sådan et overordnet design-greb.

Et andet overordnet design-greb kan vi kalde en forstærker. Også for at understrege populærmusik og ungdomskulturens væsen ved at det ofte er noget som går ud i ekstremer. Ungdommen er jo en periode hvor man jo forsøger at definere sig selv som menneske, og ofte ved at definere sig imod den generation som kommer før en. Så derfor er ungdomskulturen tit grænsesøgende og det er ikke alle unge som er det, men det er udtryk som ofte findes og som alle forholder sig til og det har vi prøvet at lade gå igennem designelementer og det er derfor bygningen er en stor guld kolos. Vi har blæst mange ting op i store proportioner, vi har en gigantisk discokugle og har store volume knapper og et kæmpemæssigt goth agtigt læderhjerte, en stor pladespiller, altså de der ikoner.

Hvordan er musik socialt?

Altså populærmusik som social arena, alle kan træde ind på og gebærde sig indenfor. Der handler det lige præcis ikke om at være musiker. Vi bruger jo også musikken til andet end og lytte til. Musikken er en meget stærk identitetsmæssig markør. Og der finder vi alle mulige kulturelle udtryk, såsom dans, lysshow, det politiske og samfundsaspektet af det, hvor nogle bruger musik som udtryksmiddel. Det er et rum hvor alle kan udtrykke sig.

Ser du også lyd som det, set i forhold til anvendelsen på et museum?

Jamen det bruger vi jo også til at understrege nogle stemninger og pointer med, i form af soundscapes og lyd i det åbne museumsrum, som social. Det med at alle kan høre det på samme tid.

Hvorfor har I valgt at lyd skal være en central formidlingsform i denne udstilling?

Fordi musik er et af hjørnesteenene i hele præmissen for museet, så det vil være mærkeligt at lave et museum, hvor musik spiller en så stor en rolle uden at have lyd.

Hvilke overvejelser gjorde I mht. valg af måden at formidle lyd på?

Vi har brugt det meget til at sætte stemninger med og så er det helt utrolig svært og designe, så lyden bliver en god oplevelse og ikke en kakofoni af støj, som giver en dårlig oplevelse. Der er jo meget lyd som er gemt i

hovedtelefoner og det er jo mere af praktiske årsager, fordi det kunne jo være fedt hvis lyden... det skal jo også være en social oplevelse og på museum, men i det du tager hovedtelefoner på, så går du ind i dit eget lukket rum. Men vi kan jo ikke have ved musikalske strømme have 140 højtalere oppe for at spille hver sit nummer ud i rummet i en loop, måske i 30 sekunder kunne det være sjovt og ellers vil man nok skynde sig væk.

Vi har steder hvor man kan høre det på samme tid, og det er netop for at give den der sociale oplevelse af, at man kan stå sammen og så kan man snakke om det bagefter.

Hvilke overvejelser havde I, i forhold til grammofonpladen?

Det er jo et ikon for hele det teknologiske rum. Men der også indbygget en social aktivitet i den, hvis man lægger sig op på pladespilleren, og kigger op i loftet så går det op for en, at det faktisk er en gætteleg. Det soundscape der er der, det er jo ti numre fra udstillingen, som er sat voldsomt ned i hastighed og så kan man gætte hvilket nummer det er.

Vi bruger jo også teknologien til at mediere musikken med, så kan der jo opstå alle mulige utilsigtede virkninger, eller man kan opleve musikken på andre måder, hvis man sætter en LP der skal afspilles på 33 omdrejninger på 45, så lyder det jo meget mærkeligt.

Idéen er det sociale aspekt og også det at tage et ikon som pladespilleren er og har været det i hele den periode som vi beskæftiger os med. Altså selvom den blev dømt død i 90'erne, så har den jo fået et comeback, så det er jo et medie der har været konstant. Så det er et stærkt symbol for hele den teknologiske udvikling. Den er jo også gået hen og blevet et musikinstrument inden for den elektroniske musik og hiphoppen, så det er jo ikke bare en afspilnings aggregat længere. Det er et naturligt ikon, når man arbejder med idéen, at der skal være sådan nogle ikoner i alle udstillingsrummene, og der var den naturlig at vælge. For at få et social element ind i det.

(Forklar historien bag selve måden at de vendte rundt på en tallerken og startede det anderledes op, hvilket han blev en del af efterfølgende de havde skabt de overordnede idéer).

Der blev også skabt to yderligere design-greb det tematiske, hvor man følger et tema gennem tid. Og så mulighedsrum, og derfor skal hvert tema vise hvilket rum der er for en ungdomskultur at bruge det som udtryksmiddel, som eksempelvis dans.

Der har været en ekstern konceptudvikler.

Jeg blev ansat kort efter koncepterne blev udviklet, så jeg var med til indholdet. Jeg har været med til at putte en masse indhold i dem.

I hvilke nogle af dem?

For eksempel de musikalske strømninger, det nytter ikke noget, at vi begynder med 1950'erne og kun har rock'n'roll der, hvis den skal afspejle det repræsentative for hvad de unge egentlig hørte så skal der jo være med jazz i den og popmusik, og populærmusik var jo bare noget som begyndte i 1950'erne, vi kan lige så godt trække den længere tilbage.

Jeg har skrevet alle teksterne der i udstillingen, hvor vi har fået hjælp af forfattere gennem hele den der proces med samarbejde frem og tilbage, men mig som redaktør på det.

Alle de film der er i de udstillinger, som skulle være en fordybelse til de enkelte temaer også fordi der er så meget godt materiale der er på film, så derfor kunne vi godt få lavet det. Så har jeg været med til alle workshops med filmene og hvad det skulle være. Jeg har mere eller mindre skrevet manuskriptet til at ungdom er noget som man hvert fald fra 70'erne af er noget man tager sig med ind i voksenlivet og ikke noget man lægger fra sig igen.

I forhold til de skilte, hvis du nu bare selv skulle tænke, hvordan skulle de så laves og hvorfor er der ikke valgt at bruge lyd til at formidle de tekster i stedet for?

Det er jo for at have mange strenge at spille på og nogle gange er det også hurtigere at læse en tekst, hvis den er kort. Vi har ikke noget principielt imod tekster eller tekster som formidling, vi har noget imod lange knudret og tørre tekster. Men korte informative tekster kan nogle gange bare være hurtigere. Hvis det skulle være lyd, hvis nu en skulle have indlæst alle teksterne så man kunne høre dem, hvordan skulle det så formidles? Skulle det være med lytteposter? Skulle der være endnu flere hovedtelefoner, skulle der være audio-guides til publikum. Audio-guides er jeg overhovedet ikke fans af, snarere tværtimod.

Hvorfor ikke?

Jeg synes audio-guides de ødelægger for mig den sociale dimension af at gå på museer, fordi der går jeg hele tiden i min egen verden. Og der er der også nogen som har styret for mig, ofte i hvilken rækkefølge jeg skal høre det, og der er ofte nogle på forhånd som har bestemt mit indtryk af, hvad jeg skal have med her fra de enkelte dele af udstillingen. Og jeg bliver simpelthen træt af at høre på dem, fordi ofte så er det sådan at når man kommer ind på museet med sådan en audio-guide, så er man frisk og man hører det hele og trykker alle numre ind og hvordan det nu er det fungerer, og på et tidspunkt så får man bare nok. Altså, og så får man ikke noget ud af den sidste del af udstillingen, hvis den kun er bundet på, at man har sådan en audio-guide. Så tager jeg den sku bare tit af, og så mangler der noget af formidlingen.

Jeg tror den måde vi har valgt her, der er man mere fri til at gå rundt og vælge. Hvis man skal høre alle lydfortællinger og se alle film der er i udstillingen, så skal man bruge mere end 24 timer her. Alle de korte tekster vi har, så er det alligevel 30 tætskrevne A4 sider i en udstilling der er 11 temaer og to tre undertemaer i af dem. Der er jo ikke engang 400 genstande. Og alligevel er der så meget tekst.

Lige tilbage til audio-guide, hvordan skulle den laves før du selv gad og bruge den?

Så skulle man mere koble den op på de film eller lydfortællinger som der er. Nu er der jo to hovedtelefoner til filmene, så er man nødt til at stå og vente på at folk bliver færdige, der kunne det måske være fedt med en audio-guide eller sådan et eller andet, hvor man har nogle hovedtelefoner og en eller anden brik hvor man så går hen, bang! scanner, og så går lyden bare i gang, der hvor den nu er i filmen. Det sammen kunne man sige om de andre lydstationer, der hvor der kun er single cups, der kunne man måske også have det, sådan man ikke skulle vente på nogle blev færdige. Sådan man bare kunne sætte den igang når man ville og det samme med musiknumrene på lyttevæggen, så det kunne være, men som er lavet i en mere intelligent løsning for afspilningen.

Hvad hvis audio-guiden kun var på det ene øre, hvad vil det gøre?

Jamen hvis det er den traditionelle audio-guide, så vil det gøre det samme. Altså det sted hvor jeg bedst, hvor jeg har oplevet den bedste audio-guide, er ved Bayeux-tapetet og det er der, hvor man ser selve tapetet og får det forklaret. For det er den eneste genstand der er udstillet på det museum, det er det der 40 lange vævede broderi, men det kan jo godt være svært at afkode det hele og der er faktisk en rigtig god audio-guide som tager 20-25 minutter, hvor man går og lytter til den. Det er en slags device, mobiltelefon hvor man går og lytter til den og den har du også bare på det ene øre og du kan sætte den på pause undervejs. Det positive ved audio-guides det er hvis man har et museum, hvor der kommer rigtig mange mennesker, hvor man kan sikre et publikumsflow. Altså Graceland er det bolig som bliver besøgt mest, bortset fra Det Hvide Hus, og den er pisse irriterende, fordi man kan ikke gøre noget som helst. Og det er en ekstrem styret fortælling om Elvis Presley og det er en meget bestemt udlægning af fortællingen der. Men det er jo for at få et publikumsflow. Det kan man bruge den til.

Men hvis man havde audio-guiden på det ene øre, så vil man stadig ikke være social?

Jamen man skal hvert fald kunne slukke den og sætte den til, man skal virkelig være varsom og ikke hænge alt sin formidling op på det.

Men hvis vi går sammen og lytter på en audio-guide med det ene øre så kan vi vel snakke med hinanden, eller kan vi ikke være sociale?

Jamen det kan man jo se de steder man er, at det ikke er muligt. Man kan jo heller ikke kognitivt kapere så mange indtryk. Du kan ikke føre en samtale og så samtidig være koncentreret og om noget du lytter til, så det er enten eller. Så skal det hvert fald ikke være hele formidlingen der skal være bundet op på den audio-guide, hvis man skal bruge den, det skal være dele af den. Så man kan vælge den til og fra, så man bruger den der det giver mening. Jeg synes mange ser rigtig mange steder med audio-guides, hvor folk de går rundt i deres egen verden og så mister man noget af den der sociale oplevelse.

Hvilke udstillingslementer vil du mene er de mest sociale i jeres udstilling?

Lysinstallationen er jeg rigtig glad for, fordi der kan man stå flere på samme tid og bruge den. Og fordi lyden følger jo også det man laver med lyset og der er jo tre forskellige udtryk, man skal jo stå helt som en lysband og styre det hele på samme tid. Pladespilleren er også ret god synes jeg som socialt element, og så selvfølgelig vokalboksen hvor man se sig selv synge.

Hvis vi tager dem, hvor man kan lytte to på én gang - har I oplevet der er noget socialt efterfølgende?

Ja så taler folk sammen efterfølgende. Det vil jeg hvert fald mene ja, det er tit man ser folk der sidder eller står sammen og ser den samme ting. Hvor de er kommet sammen.

Hvad med udstillingen musikalske strømninger?

Den er faktisk også meget sjov fordi der står folk jo og får det store nostalgitrip, for der finder folk hen hvor de selv var unge og de står og hører noget af det som var populært dengang, men måske også havde glemt eller var gået i historiens glemmebog. Og numrene kører jo bare i loop, så man er ikke afhængig af noget med start og slut, og der står folk og lytter med og så begynder de at snakke til de andre "ej du skal også lige prøve at høre denne her" og "ej kan du huske".

Hvad mener I det vil gøre for oplevelsen at bruge lyd som formidlingsredskab?

Jeg tror jo flere sanser du bruger og påvirker i din formidling, jo bedre er den. Fordi folk tilegner sig viden på forskellige måder, og jeg så meget fænomenolog at jeg tror at sansepåvirkninger de også er vigtige for den kognitive proces. Det er ikke kun gennem hjernen vi erfarer, det gør vi også gennem vores sanser, så derfor synes jeg det er vigtigt at både bruge lys og billede og lyd, og jeg kunne godt have tænkt mig at have endnu mere taktile elementer ind, sådan ting man kunne røre ved. Vi overvejede også lugt som et element i stofhulen, hvor der skulle være en lille svag duft af hash røg, men vi kunne ikke finde noget som fungerede godt nok. Og røg fungerede heller ikke, men grundet røgalarmerne, så vil de gå i gang.

Hvilke overvejelser havde I gjort til at inddrage alle sanser?

Det har været der hele tiden, at musikken også er en sanselig del. Det er jo også derfor vi har noget om dans. Dans er jo også en måde at udtrykke sig på til rytmisk musik. Man kan jo nærmest ikke lade være med at bevæge os til musik, det gør et eller andet ved vores krop som vi ikke er helt bevidste om. Det har også noget at gøre om de målgruppeovervejelser vi har været omkring, vi vil gerne tiltrække nogle målgrupper som måske ikke bruger museer så meget eller ikke bryder sig om den traditionelle museumsformidling, som måske er knap så sanselig, men lige præcis folk som erfarer.. altså musikbrugere... Det kan være svært at forklare hvorfor musik egentlig er godt, man synes det bare, det er svært at sætte ord på det. Men når folk godt kan lide musik, så gør det et eller andet ved en, at få nogle af de samme stemninger som når man til en koncert eller spillested, eller er i nogle sammenhænge, hvor man hører musik, og det jo normalt også i en social sammenhæng.

Hvilke overvejelser havde I til det sociale i oplevelsen?

Det var yderst relevant og prøve at skabe en udstilling, hvor folk ikke kun interagerede med udstillingen, men også havde en fælles oplevelse af og være der. Og havde en social oplevelse med det at gå på museum.

Hvad er det essentielle for jeres museum?

Det er, at det er et anderledes museum, altså vi baserer os et sted i museumslandskabet, hvor ikke særlig mange andre er. Det er et museum hvor det er rart at være og hvor der ikke er så mange regler for, hvordan man skal gøre tingene. Man skal ikke gå rundt i de hellige haller og være andægtig over at være her. Det er folks egen historie, vi fortæller for de seneste 70 år. Det er sted hvor folk skal føle sig velkommen og ikke føle sig bange for at være her, eller være bange for at gøre noget forkert. Det er i høj grad brugernes museum. Nu bruger jeg også ordet bruger i stedet for gæster, det var bevidst.

Nu har du sagt oplevelse mange gange, hvad er vigtigst, læringen eller oplevelsen?

Det er begge dele, de to ting forudsætter hinanden. Altså læring er jo som regel situeret på en eller anden måde og bundet fast på en eller anden oplevelse. Man kan ikke bare programmere ny læring eller erkendelse ind i folk og jeg tror hvis folk har nogle gode oplevelser, så følger der også automatisk en eller anden læring med.

Bilag 3 – Egne notater fra Tirpitz

På museet observerede jeg færre lyde end jeg gjorde på Ragnarock. Her var der mere enkle lyde, hvorimod alt var baseret på fjernbetjeningen. Dog i en hær af beton var der flere forskellige lyde hver bunker, men ellers var der stille derinde. Dette gjorde også at der var mere som der skulle forholdes til. I udstillingen den skjulte vestkyst var der mere snak og larm, det var som om at der var en anden energi der end ved en hær af beton. Der var folk mere stille og gik mere rundt for sig selv og lyttede til diverse lytteposter. Ved en hær af beton var der seks personlige historier som kan lyttes til som omhandler personer fra anden verdenskrig og er personlige historier fra området. Ved den skjulte vestkyst kunne der lyttes til 13 historier om vestkysten, hvor der samtidig hver halve time var en film. Hvor det var i denne udstilling der var mest social aktivitet.

Bilag 4 – Interview med museumsinspektør fra Tirpitz

Hvad er jeres overordnede design overvejelser i forhold til denne udstilling?

Er at vi gerne lave et museum til turisterne her i området og det er jo den ene ting, og den anden ting. Vi har jo lavet et museum som skulle passe ind i landskabet, dels grundet museet er klitfredet, hvilket vil sige, at da Bjarke Ingels skulle tegne museet, ville vi gerne have noget som var spektakulært, men også gerne noget der var skjult, fordi det ligger i det område. Den eneste grund til, at vi har fået lov til at bygge her det er, at Tirpitz Bunkeren der ligger lige her bagved og her hvor museet ligger, der lå der en rampe som der har været en stor kran på, som skulle køre den store kanon ned i kanonbrønden. Vi kunne derfor bevise, at den del var menneskeskabt og derfor ikke en del af fredningen. Det betyder også, at vi gerne ville have noget der blev integreret i naturen.

Det ville udstillingsdesignerne også gerne have med, og bruge de samme ting som Bjarke Ingels har gjort. De fire materiale der er herude, det er glas, stål, beton og træ. Det går gennem bygningen, og de går igennem udstillingen, og på den måde er udstillingen også en del af landskabet.

Vi vil gerne gøre noget for de målgrupper som ikke var vant til at gå på museum og komme væk fra det traditionelle museum. Væk fra tekst og byggede i stedet landskaber op, vi har bunker landskab, vi har klitlandskab og skoven.

Udstillingerne er valgt fordi vi skulle lukke nogle museer. Og de som blev lukket er egentlig flyttet hertil og blevet genfortolket ret kraftigt, fordi det var meget kedeligt og klassisk.

Hvorfor har I valgt at lyd skal være en central formidlingsform i denne udstilling?

Det var for skabe noget stemning, der er ikke noget værre end at skabe et stille museum hvor det bare runger. Nej, vi arbejder meget med stemning og sanser, og nu snakker jeg jo vores lydkulisse som egentlig bare kører hele tiden, som er for at skabe noget stemning, at man kommer ind og man ikke kun ser, at det her er rav, men man fornemmer måske også roen i den klassiske udstilling, fordi lydkulissen er som den er. Og på samme måde skulle vi have haft lyd i anden verdenskrig, men som skulle have været fly der var fløjet over. For ligesom at få stemningen af, at man var i krig, sådan at det slog stemningen an og slår emnet an også.

Hvad med i forhold til fjernbetjeningen, hvorfor valgte i det element som formidlingsform?

Det har vi valgt igen pga. vores målgruppe, turister, vi bruger deres aller dyrebareste tid herude og der er rigtig mange som ikke gider at læse tekster. Det er faktisk blevet påvist forskningsmæssigt, at noget af det der er hårdest på museer, det er faktisk at læse tekster på en lodret væg, det er fysisk rigtig hårdt og man bliver meget hurtigt træt. Vi vil gerne give folk herude en rigtig god oplevelse både, at de har det sjovt. Og når man er på ferie så er det ens allermest dyrebare tid overhovedet, den vil vi jo gerne give en god oplevelse i og give den lyst til at komme igen, og sige at det var faktisk også sjovt at gå på museum i vores ferie. Vi fik en god oplevelse, men vi lærte også noget.

Hvorfor valgte I fjernbetjeningen?

Vi valgte den for at få en social oplevelse. Det er fordi vi har været rundt før, og set på udstillinger og set på, hvordan man har gjort det. Nogle steder går man rundt med sådan en der (red. fjernbetjeningen) og andre steder går du rundt med noget om halsen en lyttebøjle og andre er det en lyttebøjle der sidder fast på en bænk og du er tvunget til at sidde der. Og nogle steder har du høretelefoner på. Og vi vil egentlig gerne have noget hvor man selv kunne bevæge sig rundt og selv vælge, men hvis man havde høretelefoner var vores fornemmelse af, at så er du lukket inde i din egen verden og det er svært at interagere med andre. Vores håb med denne her, jeg vil sige det er ikke lykkedes som godt som vi måske havde håbet på, folk har reageret på en anden måde end hvad vi havde forventet, men vores idé med den var, at man skulle gå rundt og have den på det ene øre og når man var færdig med at lytte tog man den ned og så snakkede man om det, eller man måske stoppede den midt i og tog den væk og snakkede. At man stadig snakkede sammen, mens man lyttede, fordi man kun havde den ved det ene øre og fordi den ikke sad fast på øret, at det vil være nemmere at snakke sammen.

Vores oplevelse, det er ikke noget vi har undersøgt, at folk faktisk er meget stille og de går rundt med den og de er meget koncentreret og det vil du sikkert også opleve. Men tanken var, at det skulle være en social oplevelse og folk skulle gå rundt sammen som en familie, venner, partner eller familie, og ikke bare gå rundt i sin egen verden.

Hvorfor tror du så, at det ikke er gået som du havde forventet?

Jeg tror bare folk er meget koncentreret. Jeg tror meget, at der mange der bliver grebet af historierne, fordi vi har valgt at bruge mange professionelle skuespillere med forskellige køn, toneleje, alder. Så skifter det jo rigtig meget, der er ikke en stemme hele vejen igennem. Så jeg tror de bliver meget koncentreret om historien og kommer meget dybt ind i historierne og så kan det være at man glemmer at snakke med hinanden. Jeg tror nok folk snakker sammen en gang imellem, men jeg havde nok forventet, at de havde snakket mere.

Hvorfor valgte I eksempelvis ikke et head-set? (specielt for Tirpitz)

Det har vi givet muligheden for, hvis man vil, men så lukker man sig jo helt inde. Men hvis man vil høre det med høretelefoner er det muligt. Man skal dog selv bringe sine egne høretelefoner med.

Jeg sætter bare lige en hypotese op for dig nu, jeg tror der er mere snak når der er tekst end når der er lyd

Det kan sagtens være, lyd gør jo at man lytter og det kan måske være svært at lytte til én ting og skulle tale sammen samtidig. Jeg tænker også at det kræver jo faktisk en multitasking både at kunne tale sammen og lytte på én gang.

Der er jo en masse indtryk når man går på et museum, kan det være lyd bliver en yderligere faktor i forhold til de stemninger?

Det er det og lyd er da en faktor her, og jeg oplever da også selv at når jeg snakker med gæster selv, at når de går herfra efter et par timer, at de er mega trætte når de går herfra. Og jeg tænker lidt, at det med at der er så meget lyd, at der så meget lys, der er mørke og der er rigtig mange sanser der er sat igang og der er ikke noget sted der sådan rigtig er stille faktisk.

Så I vil gerne skabe noget social, men gerne med lyd?

Ja, vi vil gerne skabe en social oplevelse. Altså det man kan sige er, at da vi havde det gamle museum i Oksbøl og Tirpitz-bunkeren. For dengang vi havde det, før det har vi nu, da når gæsterne var ved bunkeren gik mændene ind og salvede over det og synes det var mega fedt, mens kvinderne sad ude og drak kaffe med ham som arbejdede der. På ravmuseet gik alle kvinderne ind og synes, at det var helt vildt smukt og alle mændene stod ude ved caféen og hang. Så det blev hurtigt delt op, så det vi gerne vil her, det var måske at lave en oplevelse for allesammen, og en mulighed for at være sammen. Og der valgte vi også lyd, for folk er på ferie og det skal ikke være hårdt og trættende og læse. Så det var egentlig målet at have en social ferie oplevelse sammen.

Hvilken en af udstillinger har du mest været indenover?

Jeg har haft ansvaret fra en hær af beton, anden verdenskrig.

Hvilke overvejelser gjorde I mht. valg af måden at formidle lyd på i den udstilling?

Vores overordnede tanke var jo, at vi gerne vil lave et atypisk anden verdenskrig museum. Fordi typisk når man ser anden verdenskrig museum, ser man typisk store stille museer, massere af våben på stribe, der er massere hårde fakta om beton og kugler. Det er ikke særlig fedt når man er familie, men det er fedt for manden. Det er ikke fedt for familien som sådan. Så vi valgte at sige i stedet, at vi ser anden verdenskrig gennem de her seks personers øjne og for at gøre det, så vil vi gerne gøre dem levende og det har vi i høj grad valgt at gøre gennem lyd og produktioner, hvor vi har valgt at bruge skuespillere til at gengive de historiske personer, men det har givet en masse lyd.

Vi har arbejdet rigtig meget med produktioner og med lyd inde i bunkerne for at give dem lyd, både underlægnings lyd, og lyd med kanoner og krigsstemninger, og så får du en stemning. Jeg vil sige inde i en af bunkerne (Kleines) er den jo hel tydelig, at der har man den lyse side og mørke side, den er jo todelt, det er en dobbelt historie, hvor du har hans hverdag der er sport, fester og piger, der er sådan stemningen let og bliver man sådan glad. Og så den anden side, der har du sådan mere uret der tikker, hvor spændingen er mere intens, hvor man venter på noget skal ske og det er ikke en særlig rar stemning, og man bliver måske en lille smule stresset. Så der har vi jo bevidst brugt det for at skabe den lyse og mørke side.

Hvilke overvejelser havde I gjort til at inddrage alle sanser?

Det er jo rigtig vigtigt at inddrage alle sanser, vi vil jo gerne lave noget helt nyt som der ikke var andre steder i Danmark. Og det betyder også, at sådan noget som sanser lys og lyd og det betød rigtig meget. Det vi ikke har nogle tekster, udover lidt genstandstekst, og så har vi selvfølgelig valgt at bruge lyd i vores audio-guide og så vores stemningsskabende lyd.

Hvad er så fordelene ved audio-guides?

Jeg var ikke den største fan i starten, det skal jeg være ærlig at sige, jeg kan godt lide tekster.

Hvad er ulemperne så ved den?

Der er ikke de store ulemper ved den og jeg vil nok sige, at jeg er blevet lidt overvundet af den. Fordi jeg kan egentlig godt lide, at der er tekster. Men det jeg rigtig godt kan lide ved den (fjernbetjeningen), er at historierne er så korte. Du er ikke tvunget til at stå ét sted for at få historien, normalt så står man ti mennesker og så har du ikke mulighed for at komme ind og høre den. Her har du muligheden for at komme ind og så finde et andet sted hvor der er mere ro og så lytte til den. Jeg kan godt lide tekster, men jeg synes det gør det svært at huske, hvis man kun hører det. Men fordi de er så korte historierne, så synes jeg man kommer rigtig godt ind i stemningen i historien og man kommer rigtig godt ind i de her personers problemstillinger. Jeg synes man kommer bedre ind i de her personers historier og problemstillinger, end hvis man bare havde en tekst.

Fordi man kan hvad?

Fordi der er stor forskel på tale og skriftsprog. Specielt fordi vi bruger jeg-fortællinger som gør, at vi kommer hel tæt indunder huden på de her personer, som jeg ser som en klar fordel. Og klassisk tekst sprog er det ofte distanceret og det er ofte museumsinspektøren som har valgt at lave en udstilling til sig selv. Vores helt klare

motto var, at vi ikke lavede et museum til os selv, men et museum til vores besøgende og hvad er det så de efterspørger.

Der er nogen der snakker om, at en audio-guide er ikke særlig selektiv, at den er meget holdningspræget fordi man ikke kan tage sine egne holdninger - hvad tænker du om det?

Altså at vælge til, hvordan de gerne vil have informationerne?

Eksempelvis, altså de kan jo heller ikke bestemme hvor meget af det, de vil høre

Altså det de kan gøre det er, at de kan gå hen og lytte til en historie og vælge selv hvor meget af den de vil høre. Det er jo meget op til en selv, hvor meget man vil høre. Altså der er også nogle gæster som ikke vil have den med, hvor vi så siger, at det må du selv bestemme, men du får ikke noget ud af det, hvis du ikke har den med, fordi der er ingen tekster.

Men er det ikke også en ulempe, at den er så inkorporeret?

Jo altså, både og. Jeg synes jo den er ret stærkt, fordi vi har valgt at gå all-in. Der er ikke nogen mellemstation, men det er også derfor jeg tror den virker. Fordi når de skeptiske gæster får den i hånden og tænker "hvad fanden er det?", og kommer ud og prøver, så tror jeg de allerfleste bliver overvundet af den, fordi det er så gennemført. Fordi jeg tror den kan noget som den klassiske tekst ikke kan.

Hvad hvis det havde været mere åben lyd og ikke havde været audio-guide, hvad tror du så det havde givet?

Det der (audio-guiden) gør at der kan være flere mennesker i udstillingen uden at det egentlig bliver forvirret. Der er flere museer der har de der udstillinger med den der paraply, hvor man så står under den og lytter. og det er super fedt, hvis der ikke er særlig mange mennesker, fordi så kan du være der. Men her, på vores aller travleste dage har vi op imod 2000 mennesker inde om dagen og vi har op imod 500 af gangen. Og det er rigtig mange mennesker og der vinder den, og man føler ikke, at der er mange mennesker fordi man føler man har lyden med sig. At du ikke behøves ikke at stå et bestemt sted for at få lyden. Jeg vil sige, at hvis lyden var mere åben, nu har vi jo rigtig meget lyd, så tror jeg det vil blive noget kaos og jeg tror det vil blive forvirrende det vil være svært at adskille det. Her er det meget afgrænset.

Hvad har I gjort for, at audio-guiden ikke skal være bestemmende for ruten?

Jamen vi har ikke sat tal på, og derfor bestemmer man jo egentlig ruten selv. Og vi arbejder mere med at stemningen i rummet skal afgøre om det er noget for en. Fjernbetjeningen kan fortælle historierne og det er da også dem man bliver fanget af, og jeg kan lige så godt være ærlig, jeg kan ikke lide rav, jeg synes det er grimt og jeg synes det er kedeligt, og derfor så passer det ikke så godt til mig. jeg kan godt lide at være derinde pga. stemningen, men historierne siger mig ikke ret meget. Men så kan jeg vælge at gå et andet sted hen, og selvfølgelig vil historierne også have et input og der har vi gjort alt for at få tilpasset det bestemt til den enkelte historie i forhold til skuespillere. Og i Tirpitz-bunkeren har vi valgt at få en kvindelig fortæller, for at gøre noget anderledes derinde. Normalt forventer man en mand som fortæller om krig og her valgte vi at bryde forventningen med det.

Vi har skuespillere for at få et professionelt præg, for at gøre fortællingerne levende og for at få dem til at passe til personer. For at få vores gæster til at få lidt tættere på personer. Inde i Astri, inde i en hær af beton, hvor vi har 'børnebunkeren'. Der har vi en pige på 10 til at formidle historien. Der har vi valgt en skuespiller til at ramme præcis den følelse som vi gerne vil have frem. uden det blev monotont og ensformigt, som det vil have været, hvis det bare havde været en oplæser. Og jeg tror, at det gør det mere levende og meget mere nærværende, at jeg tror man kommer meget tættere på personen, og får historien fra en som det rent faktisk kunne have været.

Hvad tror du det gør for det sociale at bruge skuespillere?

Det er et mega godt spørgsmål... Jeg håber at man vil komme til at snakke om det lidt mere, fordi man bliver lidt mere grebet af det. Sådan "ej hov har du hørt den der?", "Og har du hørt denne her?". Jeg håber man kommer til at snakke mere om det.

Jamen du sagde det bare selv så godt, at det gjorde det mere nærværende og gav en anden impuls, jamen så gjorde det at man faktisk snakkede mindre sammen fordi..

Jamen det kan også godt være, det er et rigtig godt spørgsmål. Vi har også mange brugerundersøgelser i år, fordi vi rigtig gerne vil have afklaret mange af de her ting. Men det kan sagtens være at det gør, at man ikke snakker meget sammen, men jeg tror det er meget forskelligt. Når jeg selv er herude på besøg, det er meget svært at være gæst på eget museum, men jeg snakker faktisk heller ikke særlig meget med dem jeg går rundt med, fordi folk går meget rundt og lytter intenst. Og egentlig meget nysgerrigt sige, "hvad er det for en historie her?" Og man kommer tit til at gå rundt på den måde her.

Vi vil rigtig gerne finde ud af, hvordan folk bruger fjernbetjeningen, men også rigtig gerne finde ud af om gæsterne forbinder historierne inde i anden verdenskrig, og om de kommer ud i landskabet og ser de det på en ny måde efter de har været her?

Og så selvfølgelig også deres sociale oplevelse vil vi gerne høre om det. Som er rigtig vigtigt, fordi vi netop har lavet et museum som har det formål at være social. Det sociale er vigtigt fordi når man tager på ferie, så tager man på ferie for at være sammen, og ikke være hver for sig. Være ude og opleve noget sammen og snakke om det bagefter. Vi lavede undersøgelser, hvor det viste at den sociale oplevelse var rigtig vigtig. Og det vil være enorm fedt, hvis de både snakkede om det mens de var her, men rigtig fedt hvis de også snakkede om det efterfølgende. Sådan "hvad synes du om Heinze, synes du han var en ond tysker eller en tysk soldat jeg egentlig godt kunne forholde mig til fordi han også var en ung mand med de her fritidsinteresser". Altså jeg håber de snakker sammen under og efter, fordi anden verdenskrig ikke er så sort hvid, hvor vi har gjort den meget mere grå herinde. Og det synes jeg kunne være enorm fedt, hvis de både snakkede om imens men efterfølgende også hvor de har reflekteret over det.

Tror du lyd skaber mere dialog

Jo det tror jeg faktisk. Fordi jeg oplever børn helt ned til 2-3 års alderen som rent faktisk kan bruge den. Og når jeg har mine børn på 6 og 8, bruger de den også selv, og de synes den er fantastisk fordi de selv kan bruge den og vælge hvilke historier de synes er interessante. Og så kan vi snakke om det bagefter. "Har du hørt om det der?" og "var det sådan det skete?", og hvis det bare havde været tekster, så vil min yngste ikke kunne læse og de var sikkert også hængt i en position hvor han ikke kunne se den. Og det sætter jo en begrænsning for dialogen det er muligt at have med ham for jeg vil stå og skulle læse det hele op og muligvis også skulle forklare det, hvorimod den her (fjernbetjeningen) åbner op for dialog på tværs af generationer og alle aldre.

Hvad så i forhold til ældre mennesker og bruge fjernbetjeningen?

Det er et problem for nogen. Man kan skrue rigtig meget højt op for den. Man kan sætte høretelefoner i den. Og hvis det også fejler, så har vi også sådan, at man kan få det hele på skrift og få udleveret. Vi har et alternativ, men det er jo ikke noget vi anbefaler, men hvis ikke du kan høre, så kan du få alle historierne på skrift og så kan du læse dem. Vi har et alternativ, for vi har jo og det er lidt sjovt, døve og blinde som kommer herind og hvis du er døv så kan du jo ikke høre dem, men så kan du læse dem og blinde kan jo høre og vi har jo også en regel som siger, at medmindre det er pakket ind i et montra som må du røre ved alt. Så der er rigtig meget som kan røres ved og stadig få en fornemmelse af udstillingen.

Hvad har jeres feedback været i forhold til brugen af fjernbetjeningen?

Folk er faktisk overraskende begejstret. Der er nogle som synes den er teknisk svær, nogle der synes der er for meget teknik i vores hverdag, der er nogle der bare hellere vil have deres tekst på væggen, men overordnet set er folk faktisk rigtig begejstret, især når de lige får den prøvet første gang og kommer over den første hurdle og finder ud af, at den faktisk virker "og okay det er sådan jeg gør". Så bliver de faktisk glade for den.

Hvad med i forhold til historierne

Det er folk faktisk også rigtig glade for, der er mange som er positivt overrasket over, at de ikke er længere vores historier, de er jo super korte, jeg tror vores længste historie er 1 minut og 30, og ellers så er de jo helt nede på et halvt minut og de er meget korte. Det er der rigtig mange som er glade for, der er nogle der kommer ind og forventer noget mere. Der er nogle som forventer meget mere information og der er nogle enkelte som føler de bliver talt en lille smule ned til, og nogle siger måske også, "at vi vil bare have langt mere viden, det er slet ikke nok". Men det er måske lidt hårdt at sige, men de er jo så ikke målgruppen til museet. Men de allerfleste er glade for det.

Hvorfor er historierne så korte?

Det er fordi, at det er hårdt at lytte.

Hvorfor er det hårdt at lytte?

Det kan være hårdt at lytte til en historie, man er på ferie, der sker måske meget, der måske børn og trækker i en fordi de vil videre. Vi har ikke ønsket at lave et videnstungt klassisk museum, hvis man gerne vil på det kan tage på museet i Hanstholm, fordi der er det hardcore og der er massere viden og det er virkelig tungt klassisk museum, men det er jo også til en anden målgruppe.

Men det er også tungt at lytte?

Det kan det godt være synes jeg, hvis det er en lang historie. Det synes jeg personligt, hvis det er de steder der er meget lange historier så tænker jeg sådan "hold kæft man, stopper den ikke snart? Jeg vil faktisk gerne videre". Så har vi valgt at lave det super kort og så er vores håb, at hvis man har brug for mere viden, at man går andre steder hen eller at man køber en bog oppe i museumsudstillingen.

Er det også en overvejelse i forhold til den sociale del af oplevelsen, at historierne er korte?

Ja det vil jeg umiddelbart sige. Ja for når de er korte så er det jo nemmere at følges ad. Og hvis det er en meget lang historie, så bliver det jo måske i lang tid og høre på den ene historie og så mister man måske lidt hinanden rundt omkring.

Ulempen med fjernbetjeningen er måske, er det er svært at høre det hele på samme tid?

Det er det. Men det er jo muligt at starte dem alle på samme tid, og vi har et ubegrænset GPS system og derfor burde det være muligt. Og skulle de forskyde sig mellem gæsterne, tror jeg ikke det vil være det store problem, fordi de er så korte. Hvis det nu var en lang historie på 5-10 minutter så tror jeg, at det vil være rigtig træls fordi så ville jeg skulle stå og vente på min mand og tænke "bliver han ikke snart færdig", men fordi de er så korte, så når du ikke at komme så langt fra hinanden og det er også værd at vente på hinanden og det tænker jeg også er med til at bidrage til det sociale.

Men fjernbetjeningen giver jo også friheden, det er muligt at sætte den på pause og selvom der kører en historie er det muligt at bippe en ny historie ind og så vil den overtage, så på den måde styrer den dig ikke. Som er bevidst valg fra vores valg. Og jeg tænker her og nu, at det er mega smart at man ikke behøver at vente til at den ene historie er færdig, man har valgfriheden og du kan selv styre det 100 %, og det samme kan børn hvor de kan sige "hov det her er slet ikke mig" og så kan de hurtigt gå videre. Sådan man hurtigt kan gå videre og ikke er tvunget til at høre det, for der er da ikke noget mere dræbende, at hvis du bare ikke er interesseret dig for krig og du har fundet en historie om krig, at du er tvunget til at høre den færdig, der kan du jo gå videre, det synes jeg jo også er ret fedt.

Hvad er du mest glad for på museet, helt overordnet?

Jeg er mest glad for, at vi har tre så målgruppe fokuserede udstillinger som vi har, at vi har lavet dem så meget så benhårdt til vores målgrupper og ikke til os selv.

Hvad er du så mest ærgerlig over generelt set

Det er et godt spørgsmål, ikke særlig meget faktisk, det jeg kan være ærgerlig over, det er at det kan være svært for folk at finde rundt. For jeg tror der er nogle der måske der kan blive lidt stresset over det.

Hvad er du mest glad for i en hær af beton?

Det må være, at vi har valgt en personlig indgang til anden verdenskrigs historien. At vi har valgt at en person fortæller deres egen historie, men de også repræsenterer den store historie, at vores tyskerpige ikke kun fortæller hendes egen historie, men på mange måder i de ting vi vælger at fortælle, at hun repræsenterer den store skare af tyskerpiger. Det synes jeg er super fedt.

Hvad er du mest ærgerlig over i en hær af beton?

Jeg er meget klassisk historiker, så det... Jeg vil ikke sige ærgerlig over det, men det jeg havde svært ved i starten var, at vi nok blev nødt til at tillægge vores personer noget, for at fortælle den der meget fulde historie, blev vi nødt til at tillægge dem noget som vi faktisk ikke vidste. Når vi vælger at bruge jeg-form i udstillingen så gør det jo også, at vi bliver nødt til at tillæg dem noget vil jeg sige. Vi vidste godt at Anna var forelsket i Kleines (tysk soldat, en af de andre historier), men om hun var glad på en bestemt måde eller hun om hun vil have sagt en bestemt ting, er jo noget vi blev nødt til at tillæg hende. Det kan godt være lidt svært for mig som meget klassisk historiker.

Vi havde jo en masse kildemateriale og vi har haft nogle personer som har kendt hende og snakket med hendes (Annas) barnebarn og deres eneste datter, hun blev gift med Kleines og de blev gift og fik en datter, døde for et par år siden så vi nåede ikke at snakke med dem, men vi har et interview med hende på et par timer der er blevet båndet og der kunne man fornemme nogle ting, men der var også rigtig ting da jeg hørte interviewet, hvor jeg rigtig gerne vil have spurgt hende om bestemte ting. Så vi havde kraftige indikationer selvfølgelig, men vi blev altid nødt til at tillægge noget, når man bruger en jeg-fortælling.

Ting som hun sagde, der ikke blev optaget

Der er ikke noget mere trist at gå ind på et museum hvor der er stille, fordi så kan man ikke snakke sammen, og her tror jeg at alt vores underlægnings lyd gør at man snakket mere frit.

Vi kan selv godt finde på og kalde os selv Legoland for museer.

Vi diskuterede meget om vi skulle kalde det her et museum eller attraktion.

Ligegyldig hvad så tolker man jo, om det er tekst eller lyd. Det er klart at der tillægges en ekstra følelse med lyd, men vi læser en tekst forskelligt, ligesom vi hører det forskelligt. Men eksempelvis i en hær af beton har vi forsøgt at gøre det så åbent som muligt og ikke give svaret på, hvad som er korrekt eller ej, vi ønsker at gæsten selv skal tage stilling til det, selvfølgelig har vi tillagt en følelse, men den overordnede forståelse for om de personer gør det rigtige i forhold til gæsten, skal gæsten selv tage stilling til. Rav-udstillingen er mere klassisk, hvor det er mere videnstung, hvor det er viden som er formålet og mere fakta.

*Rav er mere klassisk udstilling
Skjulte Vestkyst er mere for børn
En hær af beton er mere for familien
Bunkeren*

Bilag 5 – Interviews + observationer fra Ragnarock

Observation 1

To drenge på 17 og 16 år.

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Fordi vores lærer havde syntes vi skulle på tur.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Vi har faktisk besøgt det hele, lidt af hvert tror jeg, lige det vi kunne nyde af dansk rockhistorie.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Mest for 60'erne og op til 80'erne. Men mest det nedenunder tror jeg og få lov at høre det gamle musik og høre om hvad folk har sagt om det, om hvordan det var.

Hvad gjorde indtryk?

Der har det været at kunne høre om, hvordan de gamle mennesker har kæmpet med deres musik og hvordan de har kæmpet med at få det frem.

Hvad hørte/så du/I?

Vi har mest lyttet heroppe (red. pegede på musikalske strømme), og nedenunder begyndte vi at være lidt mere sjov.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det var en stille og rolig oplevelse, det er ikke sådan noget der bliver hamret ind. Hvis du tager elevatoren får du lige hurtig introduktion i det og så kommer du ind og så kan du lave lige lidt det du har lyst til. Bare sådan gå stille og roligt rundt og høre det du har lyst til.

Hvad hvis det havde været tekst i stedet for?

Så vil der nok havde været lidt flere mennesker og stået at læst det i stedet for.

Hvad foretrækker I?

Helt klart lyd.

Hvorfor?

Fordi vi synes det er meget mere hyggeligt faktisk og høre folk snakke til en i stedet for. Fordi så føler man at man står overfor en og høre det og snakker til en, som om du selv var der nærmest.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

*Vi lægger ikke rigtig mærke til noget. Og der er ikke for mange forskellige lyde. Der er lige lidt til at starte med, men det er det lille anlæg til starte med der står derhenne som du kan sidde og lege med. Men ellers så er der ikke særlig meget lyd. Her der er sådan en lille stemme du kan høre, men det er meget stille og roligt og nedenunder kan du høre de der sange hvert minut. **Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?***

let udstillingen gennem audio?

Nej dem abstraherer vi fra. Det generer os slet ikke overhovedet. Det er bare hyggeligt faktisk, fordi du registrerer du faktisk at der er ting rundt omkring dig. I stedet du for du bare er i din egen verden og kun kan høre det samme hele vejen.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi gik mest sammen som en gruppe og vi lavede sjov med hinanden og jokede. Hvilket er at foretrække, fordi ellers så bliver det lidt kedeligt en gang mellem og kunne gå herundt alene. Det er altid sjovt at være to, fordi der kommer lidt en stemning mellem folk. Den ene har den ene opfattelse af hvordan det er og den anden har en anden opfattelse, og så kommer du herind og så ødelægger den begge to, for det er slet ikke noget af det de begge to havde forestillet jer. Så kan man lave lidt sjov med det og sådan noget.

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skærme og head-set? (Ragnarock)

De er meget nemt, man trykker bare på en knap og så fungerer det, og om man ønsker at vælge dansk eller engelsk.

I forhold til at bruge høretelefonerne tager vi bare høretelefonerne og så fjerner vi den ene fra øret sådan jeg stadig kan høre hvad folk siger omkring mig. Vi foretrækker at kunne høre begge to på samme tid fordi så kan vi sidde sammen og samtidig være lidt sociale i det og hygge lidt omkring det og grine lidt over det der skete dengang og sådan noget.

Hvad betød det for dig at kunne gå rundt og snakke sammen imens?

Det betyder bedre kammeratskab og bedre venskab får man og sådan noget. Og man får et indblik sammen om hvordan det var i kulturen dengang. Prøve måske at leve sig lidt ind i det og hvordan det var. Og nyde det sammen på en speciel måde. Det er hvert fald meget anderledes end det musik jeg plejer at lytte til, og det som jeg plejer at lytte til, er ikke her.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Man gik meget åbent og kunne høre forskellige ting, man startede fra en tidsperiode og så gik man igennem tidsalderen. Og hørte forskellige ting. Nogle gange bliver man opslugt, fordi det er rigtig meget spændende. I

en af dem følte jeg vi blev opslugt sammen (den anden nikker), og så faldt vi begge to ind i det og efterfølgende snakkede vi om det.

Observation 1.2

Tre piger på 17 og 16 år.

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi blev tvunget til det af vores lærer.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Skrigemaskinen og lege på pladen, bare lytte til det og gætte dem.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Dem hvor vi skulle være lidt aktive, så der hvor man selv skulle synge eller ligge på pladen og gætte sange. Ellers der med tøjet det var også ret spændende at se og så høre om de forskellige ting de har sunget om.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det er sjovere og mere spændende. Det er ikke lige så kedeligt. Og det er også nemmere at fokusere og man bliver ikke lige så nemt træt i hovedet. Havde det været tekst vil det have været mere trættende ligesom hvis du læser en kedelig bog. Det er lidt federe når folk siger det. Og vi husker det bedre.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Første gang vi var her, da lagde vi meget mærke til de forskellige lyde, der var ikke for mange, men der var mange forskellige lyde at forholde sig til. De kunne godt forvirre lidt, fordi de kom fra hver sin retning, fordi man ikke vidste hvor de kom fra. I starten er det spændende, men så bliver det lidt irriterende fordi det bare er det samme. Man får først lyst til at finde ud hvad det er, hvad laver de forskellige lyde. Når man har været her et par gange, så er det sådan lidt at man registrerer de forskellige lyde og det kommer fra de forskellige steder, men man tænker ikke mere over det.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Man bliver lidt døsigt at lytte til den der, hvor musikens tempo er sat ned, det lyder som en mærkelig udgave af meditationsmusik, jeg bliver lidt døsigt og slapper af.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi føler vi går mest rundt sammen. Det gør det sjovere også at gå rundt sammen og så kan man snakke om tingene sammen. Og det er også en fordel fordi så går man ikke forvirret rundt alene, men vi kan gå forvirret rundt sammen og finde tingene sammen og hvad vi synes sammen kunne være interessant.

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skærme og head-set? (Ragnarock)

Det er meget let at bruge og det er nogle dejlige høretelefoner, som det mange steder ikke er, så man tænker ikke "ej det der, det gider jeg altså ikke at tage på mit hoved" og det er dejligt at man kan tænke det i stedet for "argh høretelefoner, jeg går bare videre". De er dejlige fordi det ikke sådan er plastik høretelefoner som kun sidder på en tredjedel af øret, som det oftest er på museer.

Det er meget sjovt, at man kan høre tingene sammen og så slipper man også for at vente på den anden har hørt det. Så kan man også diskutere og snakke sammen om hvad man har hørt. Og det er altid sjovere end i stedet for bare lære og blade om det og så skete der det her, det er jeg ligeglad med.

Hvad betød det for dig?

Jeg bliver glad af låget af at høre musik, og jeg synes det er sjovt at høre en masse forskellige ting. Det er helt klart federe end at kigge på nogle gamle rustninger f.eks. og sådan noget. og så er det sjovere at selv at skulle deltage og lytte, så ens hjerne ikke falder i søvn. Og så er man også mere aktiv. Man bliver mere opslugt fordi man kan deltage uden sådan at skulle tænke over det. Det kræver ikke rigtig noget for dig og være en del af det.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Både og, fordi vi hørte jo stadig efter, men vi havde jo begge to høretelefonerne på. Det der med at man kan være sammen om det og snakke om det efter det er sket, sådan vi begge har oplevet det samme. Også fordi lyden er så tæt, så det var umuligt at høre hvad den anden sagde til dig. Men det er en fordel, specielt hvis der er rigtig mange mennesker der går rundt. Vi snakkede først efterfølgende vi havde hørt tingene sammen.

Observation 2

Kone og mand på 60 og 51 år.

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

En kollega fortalte om museet og skabte interesse for at komme over og se det og finde ud af, hvad det var. Vi er egentlig overrasket over at det er så omfattende og så spændende. Det var musik generelt, og det var også derfor tog herind. Også fordi der er så gammelt musik, at der også er det som man vokset op med. Både selv, men også det ens børn har hørt så det er sådan sjovt at man får sådan en samlet indtryk. Og så det er sjovt at man vælge det man gider at høre og selv vælge hvad man gerne vil gå i dybden med. Det er aktivt museum, man ser ikke kun, man lytter også og skal gøre noget.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Jeg synes det var lydveggen som var sjov og høre forskellige tidsperioder. Og det med lys, og det var sjovt.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det er rigtig fint, og så også genkendelsen af de forskellige melodier, er jo en glædelig ting.

K: Jeg kunne godt have tænkt mig en kombination mellem lyd og tekst, fordi hvis du skal høre dem allesammen så er det faktisk lang tid du bruger på at høre. Der havde det måske været nemmere at skimme noget gennem en tekst få noget mere ud af det.

M: Så er det nemmere at sortere i, det man måske så er mere interesseret i.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

M: jeg ligger ikke sådan mærke til lydende i baggrunden, jeg svævede bare igennem udstillingen og så er der jo de ting hvor man kan tage en hørebøj i øret og lytte til. Altså det er en let udstilling at gå rundt i, en svævende fornemmelse at gå rundt i, jeg ved ikke om lyden har noget med det at gøre også, måske.

K: Jeg kan godt blive påvirket af lydende omkring, der er nogle af lydende som irriterer mig. De der lyde der ikke er så meget melodi i, dem kan jeg sådan være negative overfor, det er sådan støj for mig. Det bliver lidt for meget tinitus. Og den er her, den her som kører i baggrunden nu, den er generende for mig. Det er ikke sådan jeg tænker "ørgh", men den gør ikke noget godt for mig. Men alligevel så opfatter jeg det jo også som en del af det her vi går rundt i, men jeg skulle ikke høre på det her i ret lang tid, så blev jeg nok nødt til at gå i andet rum.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

De blev ikke forstyrrende, for når jeg finde et emne jeg skal høre om så er det dét, det handler om. Så fylder det ikke det baggrundslyd der er. Og så lukker hørebøjferne også meget godt til, og når man tager dem på og så er det dét man hører.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Nogle af tingene gik vi sammen og andre gik vi sådan hver for sig. Ved lydveggen gik vi lidt samlet i hjørnet fordi vi sammen genkendte nogle af sangene. Men ellers gik vi sådan rundt hver for sig. Men vi følte ikke at det var lyden som gjorde at vi gik sammen eller hver for sig, det mener vi ikke lyden havde nogen indvirkning på dette.

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingsselementer, såsom skære og head-set? (Ragnarock)

Det er ikke svært at finde ud af, men vi tænkte os ikke lige om, vi fandt hurtig ud af at for at høre de forskellige muligheder skulle man tage sine høretelefoner med sig.

Det er fint at kunne lytte til samme på samme tid, det kan man godt savne andre steder, det synes jeg er fint her. Altså at man lige får samme oplevelse altså sådan fremfor at man skulle bytte og så er det alligevel ikke det samme man hører vel.

Hvad betød det for dig?

Det fungerer godt at både at gå rundt sammen og hver for sig, fordi der er forskellige ting man har interesse for. Derfor er det rart nok at man gøre sådan man vil. En synes måske at det er sjovt at læse fanbreve og det tiltaler måske ikke den anden og så foretrækker den anden at høre om de forskellige tatoveringer. Der var også noget musik som var mere interessant for en end den anden, og det at få pladsen til at gøre det man vil er rart. Vi gik sammen og lyttede for eksempel til jitterbug med Erik Clausen, som vi begge rigtig godt kan lide. Så der lyttede vi sammen og grinte til hinanden mens vi så det, til det som blev sagt. Altså det har jo været en fælles oplevelse, hvor vi har gået rundt til hinanden og har sagt "ej kan du huske det?".

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

M: Ja egentlig, jeg gik rundt i min egen verden. Nogle gange kan det godt have indflydelse på hvor mange mennesker der er, hvor det kan virke forstyrrende, men ikke her, selvom der var mange unge mennesker der cirkulerede rundt omkring mig.

Og nej det havde jeg egentlig ikke. Jeg blev lidt forstyrret af de unge mennesker og det flyttede noget af mit fokus.

Observation 3

To kvinder som arbejder på et museum på 28 og 29 år.

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi er selv ved at lave en udstilling og er ude og lave lidt research til den og blive inspireret.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Den store pladeafspiller havde vores interesse. Det er de publikumsinddragende ting som kan være med til at give et museumsbesøg, som man kan intereagere med og opleve noget igennem. Samtidig også disse fanbreve var meget interessante.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Nu hvor vi også skal arbejde med det, at vi overvejer hvor meget lyd skal fylde. At det også er muligt at vælge fra, hvis man vil det. At det meste af formidlingen skal foregå på skrift, eller hvert fald det primære. Det giver mulighed for at kunne fravælge at stå på høreborerne på. Og vi ønsker hvert fald ikke at bruge høreborer så meget på et museumsbesøg. Dertil har vi også svært ved at hæfte den lyd vi hører op på en genstand, selvom vi står foran noget. De har svært ved at fange mig, disse lydclip. En audio-guide havde heller ikke hjulpet, fordi det bliver meget langt og man bliver slæbt rundt. Så bliver man også en slave, fordi så er der en bip der og så skal jeg gå derhen og så er der en bip derhenne og så skal jeg gå derhen. Du har ikke nogen holdninger selv eller valg selv til at følge, så følger jo bare rundt efter den der. Vi er nok hæmmet af vores faglige baggrund og vi har lyst til at opleve en udstillingen uden at få det der merchandise, vi vil også se udstillingen som den er uden at skulle blive taget i hånden. Museet her er mere frit, men arbejder stadig med at følge en rundt for eksempel med den her (red. skab dit eget band). Dog mangler mangler der tekst, det kunne være rart med lidt mere kombination mellem tekst og lyd. I gamle dage var det kun tekst? og det er heller ikke fedt. Så der skal være et mix, man kan godt blive træt af det hele.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Lyden herinde er fin, men lyden i elevatoren er forfærdelig. Fordi der både var musik og sang, og man kun ikke høre hvad mennesker sagde i elevatoren. Det er dog imponerende at alle lydende i baggrunden ikke går indover hinanden. Det overdøvede ikke mens man lyttede til høretelefonerne, men måske lyttede vi ikke længe nok, men det kunne blive måske blive.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi ville egentlig mest gerne gå rundt sammen, og det lægger pladeafspilleren eksempelvis op til, men så kommer vi tilbage til høreborerne, som kalder på egen fordybelse. Hvis man skulle gå rundt og lytte til det hele, vil vi nok hellere gå alene fordi så skal man ikke forholde os til, hvem der var med og hvor den anden var. Det kunne være fedt, hvis de eksempelvis havde de der hjelme ned, hvor man kunne stå to og lytte sammen og eventuel snakke sammen.

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skære og head-set? (Ragnarock)

Der var for mange høreborer. Selvom det giver mening i forhold til at det er musikken der er i fokus, men det trækker også noget fra, at du måske ikke har så meget mulighed for at snakke sådan sammen. Det bliver meget ekskluderende at du er i din egen lille bobble.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Vi gik for os selv fordi når man står og lytter med høretelefonerne så lukker man sig inde. Og det er nok også derfor jeg bedst kan lide de elementer, hvor man kan være sammen om at lytte eller danse. Det synes vi er bedst når man er sammen på et museumsbesøg. Og selvom der er to høretelefoner, sådan man kan lytte på samme tid er det stadigvæk akavet, fordi hvis du skal høre hvad den anden siger, skal du stadig tage den af og på og være sådan "hov hvad?" og det skærmer dig bare af på en måde. Men vi følte os ikke inde i vores egen verden, grundet vores formål med turen og vi var også tidspresset.

Observation 4
Fem kvinder mellem 30-40 år

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi skal på tur, hvor vi skal til koncert og vi vil derfor gerne have en lidt længere tur ud af det og det skulle samtidig være lidt tæt på, og en af os havde været her før og var meget positiv over for det, så det skulle os andre også prøve og se hvad de synes.

Vi synes det er sjovt og super hyggeligt, og spændende. Mest fordi vi er sammen, og fordi vi kender hinanden og griner med hinanden. Men også fordi det er interaktivt, det er jo ikke noget man kun går og kigger på. Stedet er jo fedt, men vi vil have det fedt ligegyldigt hvor vi vil være. Uanset hvor vi vil have været henne vil vi have det fedt. Men jo altså, musik, altså det er fedt og det giver god stemning.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Den der store pladeafspiller, den var sjov (de griner) og diskokuglen og der hvor man selv kunne synge. De steder hvor vi kunne se os selv (griner).

Hvad gjorde indtryk?

Musikhistorien gjorde indtryk, og så rørte det også det at man kunne se Nataschas kladde derovre og så se John Lennon hænge derovre. Minder og stemningen, og belysningen, alle sanserne var i spil. Og det musik som man ikke har hørt i mange år.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Lyd forbindes med minder og det gør også udstillingen mere levende. Lyd er at foretrække eller kombinationen mellem disse som det er nu, både se, høre og lytte. Men vi gik måske mere efter de steder hvor vi kunne lytte sammen på samme tid, selvom vi var fem, hvor lyden var universal for os alle.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Det var mange forskellige lyde som man lagde mærke til, de forskrækkede os, men på en god måde. Men de afskærmede ikke hinanden. Man har ikke den følelse af "orgh det er for meget, lad mig komme væk" sådan er det ikke, for sådan kan det jo også blive, men det er det ikke.

Men stilhed kan også sige meget, for selvom lyd giver stemningen, så giver stilheden også en følelse.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi gik meget sammen i dag. Men alligevel gik vi forskellige steder hen, men vi er jo stadig sammen. Stedet er jo hellere ikke større og det er ikke mange meter vi går væk fra hinanden, så kigger nogen måske på en ting, og så kigger en anden på noget andet, men man vil jo heller ikke gå glip af noget. "Hvad har du set? Ej hvad har du set?".

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skærme og head-set? (Ragnarock)

Altså nu hvor vi er i sådan en feststemning som vi har i dag, så har vi nok ikke tålmodigheden til at lytte - så skulle vi have haft muligheden for at kunne høre det samme måske. Hvis vi nu alle fem kunne høre det samme. Det vil have været en nødvendighed. Men man hører ikke noget andet når man bruger hørebøfferne.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Vi gik rundt i verdenen sammen, hvis man skal gå i sin egen verden så skal man være her alene, eller bare ikke i så stor gruppe. Vi inddrager jo hinanden i vores verdener, men det er jo også muligt at kunne være i sin helt egen verden alene.

Observation 5
To ældre herre 65 og 58 år.

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

For at se noget historie om musik og ren og skær nostalgi. Vi skulle have et sted at mødes.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Vi besøgte sådan det meste, og det hele er ren og skær nostalgi og hvorfor er en sang god, er det fordi den godt skrevet eller fordi den er nostalgisk? Nostalgisk det betyder utrolig meget.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Ikke noget specielt, der er jo alt muligt der er historier og instrumenter, og vi har snakket meget om hvad vi kunne huske.

Hvad gjorde indtryk?

Nostalgien, gjorde meget indtryk, "nej kan du huske den der?"

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det er fint, det er rigtig godt. Det er sjovt og interessant og det er jo sådan en rephrase af det hele og man kommer jo også til at tænke på noget man ikke sådan har tænkt på i lang tid. Det er meget spændende og der er mange aspekter og nuancer i det. Men det er vigtigt at alle sanser er involveret og der er også noget om at have muligheden for at snakke om "hvad er nu det?". Det er vigtigt at have alle sanserne med, både i forhold til at høre og se, men også røre, dufte og smage. Det eneste vi mangler er lugten af hash og så var det fuldendt.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

"Hov det var den der, hov det var den der". Det første der sådan blev lagt mærke til det var elevatoren, og det var meget sjovt lavet. Det er svært at nævne, hvad man lagde sådan mest mærke til, det var meget alsidigt jo. Men pladespilleren blev vi da meget fanget af (en af dem har solgt dem i lang tid).

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Overhovedet ikke.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi har gået rundt sammen.

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skære og head-set? (Ragnarock)

Jamen vi hører meget musik via høretelefoner, så jeg er vant til det. Men det gør jo også vi ikke snakker så meget undervejs, så hører en det ene og anden det andet. Eller også hørte vi begge to det samme. Vi kan dog sagtens snakke sammen, samtidig med vi skulle lytte til noget, det er ikke noget problem.

Hvad betød det for dig?

Vi mødes jo kun en gang om året så vi har jo meget at snakke om, udover musikken. Så vi snakker om alt mulig andet også og ind imellem. Så for os blev museet et mødested. Samtidig har nostalgi også en kolossal betydning "jamen hov kan du huske" og så starter den bare det hele. Og sådan er det jo på museer.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Vi gik ikke i hver vores verden, vi gik sammen rundt på museet og vi var i en fælles verden. Vi snakker jo altid indtil den tid vi bevægede os i.

Vil tro at lyd har en stor indflydelse på den sociale oplevelse på et museum. Fordi det underbygger de ting som man ser. Det er med til at gøre oplevelsen endnu større og det gør nogle andre ting.

Observation 6

En enkelt mand 38 år.

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Fordi min svoger har inviteret hele familien herhen.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Det hele.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Nok mest det som var i min alder, og det med jiggerbuggen, både dansen og det at høre det. Jeg hørte også om alt det fra 80'erne og opefter. Og så også det med breakdancen gjorde indtryk.

Hvad gjorde indtryk?

Electric boggie udstillingen gjorde indtryk, fordi det var en fed tid og det er også oppe i tiden nu.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det synes jeg er fint nok, men der er måske for meget vil jeg sige der er. Det kunne være meget sjovt, altså nu så jeg foreksempel en LP derovre, det kunne være meget sjovt hvis man kunne få lov selv at scratse. Men jeg synes det er fint nok, at der er lyde, det gør også at folk som har svært ved at læse at de bedre kan følge med.

Det er sjovere om at høre om tingene, det giver en anden oplevelse. Men jeg synes også tekst er vigtigt, og det er kombinationen mellem det som giver mening.

Det er et godt værktøj, og du rammer en sans som alle bruger rigtig meget. Jeg tror dog man snakker mindre sammen når man bruger lyd som formidling, fordi du lukker dig ind i din egen verden, mens man hører det. Så er der så nogle efterfølgende som snakker om fortiden. Men jeg sad mest for mig selv og lyttede og snakkede ikke om indholdet i videoen, men mere det nostalgiske i det. Eksempelvis snakkede jeg med min søster om en gammel walkman.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Jeg lagde mærke til lydende som der er, eksempelvis når jeg hørte om jiggerbug, så læste jeg samtidig som dansen bagved gik igang, men det var ikke forstyrrende.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

nej, jeg troede kun danse området måske kunne være forstyrrende for rundvisningen. Der var ikke noget med mig. Det jeg synes som var fedt var at man kunne lave sine egne lyde ved den der skærm. Der var dog bare de der med glas med lys, dem fandt jeg ikke rigtig ud af.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Jeg er lidt halvløjt så jeg har gået her alene.

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skærme og head-set? (Ragnarock)

Det var fint nok, der var ikke noget der.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Nej, det har bare været stille og roligt. Det er et hyggeligt museum, men det fanger mig ikke.

Observation 7 - notesbogen!

To kvinder og en mand 28-30 år

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Lydvæggen fangede vores interesse. Der stod vi tre forskellige steder og lyttede til hver vores årti som vi holdt mest af. En af os savnede lidt mere Thomas Helmig. Men vi grinte jo også af hinandens musiksmag og viste hinanden hvad vi lyttede til.

Hvorfor brugte ikke samme diskplade på væggen?

Årsagen til, at vi ikke gjorde det er fordi vi er sådan nogle pilfingre, så vi vil alle gerne have kontrol og gøre det. Det var helt automatisk, at vi skulle være hver for sig. Også fordi der kun var én som kunne gøre noget aktivt der, og vi vil alle gerne bestemme. Så derfor gik vi til hver sin.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det er godt, og det giver noget emotionelt, som tekst nogle gange kan have svært ved.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Der var selvfølgelig mange lyde omkring en, blandt andet baggrundslydene.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Vi var ikke påvirket af lydene omkring en, grundet hørebøfferne. Og gør også, at man kommer i sin egen boble.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi gik mest alene. Også fordi vi var tre, så det var svært som gruppe at eksempelvis se videoerne sammen. Men vi sad jo også sammen på LP'en og lyttede/gættede alle sangene som kørte rundt. Men det er så emotionelt, og man får selv holdninger og følelser omkring det man ser og hører, at det er svært nok at skulle kunne forholde sig til sine egne holdninger og følelser i momentet man eksempelvis ser/hører videoerne. Det gør jo også at man snakker mindre sammen, fordi man ikke kan overskue en andens holdning end ens egen. Men når vi så videoerne sammen var der et fællesskab alligevel, fordi vi sad og grinede af at Anne Linnet snakkede om SM.

Men vi er også forskellige og har interesse for forskellige ting, som gør at vi også går alene. Samtidig så i momentet her, er der så mange impulser og ting at se, så man higer mere efter at se mere end at snakke om det man lige har set.

Hvordan var det at bruge de forskellige udstillingselementer, såsom skære og head-set? (Ragnarock)

Meget nemt, men det isolerede os også fra hinanden.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Vi var i vores egen boble på grund af hørebøfferne.

Observations gruppe 1 + 1.2

To drenge sidder og hører sammen den ene siger til den anden ”du skal fjerne den ene hørebøf så vi kan tale sammen”. En gruppe på fem unge og en ældre. Den ældre går far sig selv. De unge kigger på log snakkes om det de hører/ser (sorte rum med videoer), en at dem hører noget for sig selv. Fire af de unge går sammen - en hører tingene selv. De unge forbigår lyd. - De har været her før ”kan I huske rækkefølgen?” spurgte en at drengene. Den ældre læser kun. De fire unge snakker om musik mens de ligger på LP. De synger med til Helmi. En at de unge går til den ældre og snakker om genstandene, uden lyd. Den 5. unge kom han til LP. Han har hørt noget for sig selv. To unge drenge går sammen hen og lytter til LP væg og dan væg bagved. Den ældre gætter med på sangene.

Selvom de kom fem/seks sammen er de meget hver for sig i mindre grupper. De to unge drenge og den ældre gætter på hvilken afspilning man lytter til. Konkurrerer og snakker om hvilken en der er korrekt. De unge piger gik ind og sang sammen. Pigerne går tilbage til LP og snakker om næste nummer. De ældre går alene igen og læser. De fem unge er samlet på LP.

Observations gruppe 2

Ægtepar går rundt sammen, men hører ikke på samme tid, selvom der er mulighed for det. De laver et band, eller kigger på det. De kigger på genstandene. De forsøger med lyseffekterne, men kunne ikke finde ud af det, kvinden gik og manden blev der. De går hver for sig nu. Manden lignede at han ledte efter kvinden igen. Kvinde tager hovedtelefoner på og viser manden til at tage det andet par på. Kvinden gik, manden blev lidt længere. Manden og kvinden går mere splittet nu. De er for sig selv og lytter til noget hver for sig. Kvinden gik rundt og kiggede opmærksomt efter manden. Det er som om at de bliver mere fanget af lyd.

Observations gruppe 3

To kvinder går sammen rundt og spørger hinanden om hvad tingene er. De dansede ved en af udstillingerne.

De kigger mere på genstanden end at lytte til videoerne. En af pigerne tog et head-set på, men tog dem hurtigt af igen (ved udstillingen kan musikken ændre verden). De er stadig mere interesseret i analoggenstandene end audio. De går hen til lydveggen. Der lytter de og snakker om sangene, men de bliver lidt individuelle, men fortæller til hinanden hvad de hører ”kan du huske den?” selv uden at høre sangene snakker de om sangene på væggen. En prøver at se en video på lydveggen og en af kvinderne forsøger at tage en af høre-bøfferne væk så begge kunne høre på samme tid. Udover lydveggen lader det til at pigerne undgår der hvor man skal høre noget, specielt med hørebøffer.

Så lagde de sig ned på LP, hvor den ene forklarer den anden hvad det går ud på. De griner over, at de gættede forkert. De er her i længere tid og slapper af, som bænke i en park. De smaller både om musikken, men også som alt muligt andet. Pigerne adskiller sig lidt, hvor den ene har taget hørebøffer på og den anden går lidt rundt. De går over til konkurrencen på væggen og gætter på afspiller.

Observations gruppe 4

5 kvinder, de går hurtigt rundt og de lytter ikke rigtig, nogle gør mere end andre. De splitter sig op, men de samles om de ting som de kan høre sammen. Ellers kan de gå for sig selv. De er på LP og de virker rigtig glade og har lidt en fest. De fjoller og jeg tror ikke de går op i musikken på LP. De kigger mere på genstandene end at lytte til dem. De er vilde med karaoke. De farer rundt og tester uden at sætte sig ind i hvad det er, men de snakker om de unge dage. De bruger tingene som de kan bruge sammen. En registrerede Nik og Jay med Hot.

Observations gruppe 5

2 ældre mænd. De afprøver tingene sammen lytter til de samme ting, men de snakker samtidig de lytter, men stadig mest koncentreret på videoen og det de hører. Men de snakker meget sammen specielt om genstandene uden lyd. De kiggede først på filmen og først bagefter indså de, at der var høreboffer (ved kan musikken ændre verden). Men de ser filmen og begynder at snakke lidt om noget fra filmens indhold. Så ikke filmen færdig og snakker mere om dansen i filmen og relater til noget andet end faktisk snakke om indholdet i filmen. De anvendt lys/lyd væggen, men meget kort. Nu er de ved dansen og de forsøger ikke at danse, men gennemgår trinene. De lytter meget sammen på lyd væggen. Lyd væggen snakker de meget sammen og ser meget glade ud i ansigtet "1967, kan du huske det?". selv ud at lytte til dem snakker de om sangene, de deles om hørebofferne, sådan de begge kan snakke om hvem det er. Tilbage til lyd væggen og en af mændene siger med glæde i stemmen "ej her er den sgu (red. om en sang)".

Observations gruppe 6

Han er med i en gruppe, men går dels meget selv og lytter omhyggeligt til tingene, han har gået egne veje og lyttet. Han vendte tilbage til dansen, hvor han dansede sammen med dem, men hvor de andre fortsatte gik han tilbage til hørebofferne tæt på danse-udstillingen- Og er for sig selv, selvom han er i nærheden af dem. An går meget og afprøver tingene alene.

Observations gruppe 7

To kvinder og en mand som gik sammen rundt. De gik noget adskilt og lyttede ikke til tingene sammen. De var meget stille og lyttede ihærdigt til alle videoerne. Ved LP lå de sammen og lyttede til alle sangene ved LP og der snakkede de sammen og grinte sammen. Ved LP'en lagde de sig først, så fandt de ud af, at de skulle gætte sangene, og så fandt de afslutningsvis ud af, at de sange som blev afspillet stod på LP, så de kunne gætte ud fra dem.

Bilag 6 – Interviews + observationer fra Tirpitz

Observation 1

To mænd, 35 og 36 år gammel

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi havde et andet arrangement som blev aflyst, så vi kom herhen i stedet for.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Vi har mest besøgt den militære del, herinde (red. en hær af beton) og bunkeren.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

2. verdenskrigs aspektet, som er en fascinerende periode kan man sige og det er interessant at der er så meget her i Danmark der har også har noget med det at gøre. Man kan sige at der er nogle autentiske omgivelser, det er bare en udstilling der står for sig selv og se noget af det som var bygget dengang.

Man kender jo bunkerne fra da man var barn fra vestkysten af, og der var ikke så meget historie fortalt, så her får vi lidt mere indblik i det og får de små historier fortalt som hører til også, måske brugen af også, stemningen og får det formidlet.

Hvad gjorde indtryk?

Der er selvfølgelig de personlige historier, som gør indtryk, bunkeren i sig selv. Måden udstillingen er opstillet på, både med lyd og lys og måden i sig selv det er indrettet på. Det er meget dramatiseret derinde og det gør ret meget indtryk. Meget stemningsfuldt.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Rigtig god idé, det giver noget andet end bare at læse blancher. Det er rigtig fint bare at lytte på 'mobilen', man kan let skøjte henover alle de her blancher, man kan bare lytte i stedet for at få indtryk. Ikke man er tvunget til at lytte, men det gør bare noget andet. Også det at der ikke er en kombination, hvis der var en kombination så vil folk nok bare læse blancherne. Når der kun er lyd så er det et lidt mere radikal valg, så skal man lytte for at få noget information.

Hvordan var det at få informationen gennem lyd?

Det var meget nemt, og bekvemt. Man skal ikke gøre noget, man skal bare lytte. Men hvis det var noget som skulle bruges til efterfølgende vil tekst have været foretrukket. Når det bare sådan er rent oplysning, så er det fint med lyd.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

Med hørebøffer vil man blive for meget lukket ude, på en eller anden måde. Så længe der er ikke er længere fortællinger ellers skulle det nok have været bedre, men hvis man går rundt med høretelefoner på, så synes vi man bliver meget lukket ude af resten. Man kan jo tale mere her sammen også jo, selvom den ene står med denne her (red. 'mobilen') på. Men samtalerne omhandler måske mere at sige, "lyt til den her, det er en god historie", det er ikke sådan længere samtaler. Det er måske ikke samtaler, men mere "prøv lige at lytte til den her". Vi taler nok lige så meget sammen, som vi vil have gjort ellers.

Hvordan var det at lytte kun med det ene øre? (specielt for Tirpitz)

Det er fint. Ligesom man kan fokusere på en samtale selvom der er støj i baggrunden, så kan man også fokusere på lyd på det ene øre, mens der er andet i baggrunden.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Nu er der jo hele lyddesignet delen af det her, det ambiente der ligger her i baggrunden, er det første man lægger mærke til og så er der selvfølgelig det man går og lytter til (red. via fjernbetjeningen).

Hvordan spiller det overens med hinanden?

Det sætter selvfølgelig en stemning, ligesom det ambiente som ligger, men det er ikke fordi de to ting spiller sammen. Det ene det er meget følelsesmæssigt, hvor det andet er mere oplysning (red. peger på 'mobilen'), mere rationelt. Så det er to forskellige ting som taler til en.

Men bliver I ikke en følelsesmæssig påvirket af de historier der var ved bunkerne?

Det er en anden følelsesmæssig påvirkning af historierne man får end hvis vi gik derind og går under havet, hvor der er en sådan hel trykkende stemning. Hvor det er mere sådan rent følelse og oplevelse. Hvor det andet her er mere sådan man tænker "okay hvad ved jeg allerede om anden verdenskrig i forvejen og det kan jeg knytte sammen sådan og sådan"

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Nej, ikke lige hvad jeg har tænkt over. Men det er heller ikke fordi vi har tænkt så meget over, om den ambiente stemning stemmer overens med det man hører på 'mobilen' det var ikke noget som vi havde tænkt så meget over. Herinde havde vi ikke tænkt så meget over det udover optagelserne, det var mere inde i det andre - det var især inde i bunkeren. Der var en anden stemning, der var mere mørkt.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi gik nok mest rundt alene, men vi fulgte jo stadig ad. Men vi tog jo hver vores (red. ting at lytte til), men vi har bare sådan gået rundt og kigget. Men sådan er det vel at gå på museum, man har sådan sin egen oplevelse.

Hvordan var det at gå rundt med 'mobilen'? (Tirpitz)

Det er fint, nem at bruge.

Hvad betød det for dig?

Vi taler jo stadig om tingene (red. selvom vi går lidt rundt alene, men følges ad), de fleste ting, det er jo ikke sådan vi går 50 meters afstand fra hinanden. Så kan vi jo snakke om lidt mere nørdet detaljer som er her, og det havde vi nok stadig gjort selvom der ikke havde været lyd, det er jo stadig tingene vi snakker om, her er der bare mere baggrundsoplysninger som vi får via lyd.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

En fælles verden, fordi vi snakker sammen "prøv lige at lytte til den her historie" og "se lige det her, de bunkere ser meget realistisk ud". Nu har vi jo også fælles interesser og er hernede sammen af denne grund og vi vil gerne tale undervejs, men man kan jo også tage alene herved og få en anden oplevelse. Havde vi eksempelvis haft høretelefoner på havde vi haft en alene verden og ikke registreret den anden part. Så derfor når man går rundt med denne her (red. 'mobilen'), så hjælper det til at kunne snakke og ikke at gå alene rundt. Ellers havde det været denne her indelukket verden. Det omhandler måske også ens forhenværende kendskab til det, for vi vil gerne tale om det og diskutere det, hvis nu derimod det er nyt så vil folk måske suget ind i sin egen verden.

Observation 2

Mand med kone herinde (hun er ikke med i interviewet) Alder: 64

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi er i sommerhus og vi har længe haft lyst til at se det.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Jeg har kun været herinde i bunkeren. Jeg har bare sådan et stort problem, det er at jeg mangler sådan nogle hørebøffer, for det er ikke til at høre med denne her (red. 'mobilen'). Det skal jeg have med næste gang, fordi det er da så bøvlet at bruge. Jeg får ondt i armen af bøje den op til øret, ellers er det fordi jeg har for meget tøj på.

Hvad gjorde indtryk?

Man får mere viden om det som de personer har delagtiggjort her. Min mor er herfra Ho af, og jeg har sådan hørt lidt historier, og min morfar arbejdede for tyskerne, så lidt kender man jo til det. Det er sådan lidt nostalgisk agtigt.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det er alle tiders, jeg kan godt lide det, jeg mangler bare lige høretelefonerne. Jeg gider ikke at læse. Du ved så står alle folk og kigger på en skærm der ik? og så står de og skubber hinanden for at komme til, her der går du bare ind og trykker (red. og bipper) og så kan du gå væk igen og høre det. Jeg vil anbefale alle museer at gøre det som her. Det er spændende at høre på det. Det er nemmere at koncentrere sig om det her og så spekulere du ikke på de andre mennesker omkring dig og du hører kun på det her og det er lettere at fokusere på det du hører end det du læser. Jeg mener, nu lytter jeg meget til lydbøger, og jeg får lige så meget ud af en lydbog som en fysisk bog. Og så her, her har du ovenikøbet små billeder at kunne se på og så bliver det også fortalt om. Det er fantastisk og jeg er fan.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

Den er dårlig i forhold til, at skulle tage den op til øret, men med høretelefoner der er den god. Jeg gider ikke at have den op til øret, jeg skal bare have mulighed for at sætte den til.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Der er jo de her lyde lidt rundt omkring, som man lægger mærke til, når man ikke lytter til historierne.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Du slår bare fra i forhold til de andre lyde som der er. Når man først lytter, så har det jo dit fokus. Men det skal man kunne abstrahere fra.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Nej nej nej, nu farer hun jo rundt. Jeg ved ikke lige hvor hun er, men hun er jo også yngre jo. Jeg føler dog jeg går mest alene rundt, og man kan ikke have samme interesse hele tiden og vi kan altid snakke om bagefter det når vi kommer hjem. Vi har to jo to forskellige meninger selvom vi er ægtefæller. Vi snakker ikke særlig meget sammen mens vi er her, eller jo når vi mødes. Og det synes jeg sådan, at det skal være. Det skal jo udpræget være sådan at vi er alene, fordi der noget som er mere interessant for andre end for en selv, og sådan skal det

jo også være for min kone og jeg. Vi kan jo snakke sammen hver dag, og denne her oplevelse kan vi jo så tage når vi kommer hjem.

Hvad betød det for dig?

Det giver frihed.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Jeg er fanget af mig selv, herinde i det her univers.

Når man går alene så har man jo tid til at koncentrere sig, og det samme gør det jo når man har de hørebøffer på, så går man jo inde i sin egen osteklokke og det er en fordel. For mig, så når jeg skal alt sådan noget, så skal jeg lukke alt andet ude, jeg er top egoist. - man skulle jo næsten tro det er en ægteskabelig krise, men det er det ikke.

Observation 3

ung mand på 23

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Jeg er med min svigermor med hennede på en sommerhustur.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Den herinde, nu ved jeg ikke lige hvad den hedder (red. Den skjulte vestkyst). Så vi er lige kommet.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Dette der klip, det hele var med igennem der, det synes jeg var meget fedt. Det hele gav mening som man lige har set her hele vejen rundt, så synes jeg det var rigtig fedt at man har smidt det op, og det var godt lavet, så det var positivt.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Jeg synes det er en god måde og klippene er heller ikke for lange, så det er let spiseligt og til at forstå, så det er positivt.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

Jamen det er fint nok undtagen med at man bliver lidt træt i armen til sidst, så det kunne være smart med nogle høretelefoner i stedet for sådan man bare går rundt og bipper den ind og så kom lyden via høretelefoner. Lyden er fin nok i den. Fordelen er jo, at man kan snakke med folk mens man går rundt, men det gør jeg ikke når jeg lytter alligevel, fordi hvis jeg snakker mens jeg lytter kan jeg ikke koncentrere mig om hvad jeg hører.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Ikke noget jeg tænkte over, jeg lyttede mest til speaken.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Jamen det var fordi jeg kendte allerede nogle af historierne i forvejen, så jeg sprang over nogle og gik lidt videre, fordi jeg allerede kendte til dem. Jeg læser meget, så har jeg hørt mange af historierne i forvejen, så derfor gik jeg også mest for mig selv.

Hvad betød det for dig?

Det er jo en individuel oplevelse af kunst og kultur og historie, så det er jo meget individuelt alligevel hvordan man opfatter det, så for mig er det helt naturligt at gå selv.

Man skal dog både kunne gå sammen og alene, det er op til den enkelte, men museet skal lægge op til begge dele, og det synes jeg de gør her, så kan man følges ad og tage et klip af gangen, og så det op til en selv hvad man ønsker.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

ja det gjorde jeg, og jeg kunne godt fordybe mig. og det er jo det historien er, og du skal være i stand til at kunne fordybe dig i det, og kan du ikke det, jamen så tror jeg det bliver en kedelig oplevelse.

Observation 4

Pige på 15

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi er på familietur, så det kunne være sjovt at se. Vi er herfra herude og vi interesserer os meget for anden verdenskrig og naturen, så det kunne være sjovt at se.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Lidt af det hele, men mest anden verdenskrig. Vi har lige haft om det i historie, så var meget sjovt at høre om, og så skal jeg op til det i eksamen så det kunne være smart at suge lidt til mig omkring det.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Det med at man kunne komme rundt og høre på alle historierne.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det er rigtig spændende, der er ikke sådan mega meget visuelt at kigge på, så det rigtig sjovt at få indtrykkene gennem lyd og få det fortalt. Det er nok lidt lettere for nogen at forstå det via lyd i stedet for tekst fordi, hvis man ikke er særlig god til at læse eller ikke kan holde opmærksomheden. Jeg synes det er sjovt at få det sådan ind via lyd, men det vil være bedre for mig at læse det. Jeg har altid bare kunnet lide mere at læse. Jeg ved ikke om jeg vil have fået mere ud af det ved at læse om det end at lytte til det, jeg tror vil have fået lige så meget ud af det, men jeg er bare mere sådan sikker i at læse det.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

Lyden er meget fin og det fungerer godt. Og det er lidt sjovt og lidt anderledes.

Hvordan var det at lytte kun med det ene øre? (specielt for Tirpitz)

Det er lidt forvirrende, fordi jeg synes det er forvirrende at man høre hvad der foregår rundt om en og samtidig høre med mobilen.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Altså der er lydeffekter, altså foreksempel inde ved den skjulte vestkyst der er bølger.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Altså ikke decideret forstyrrende, men måske for mange sanseindtryk.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Jeg gik mest alene rundt, fordi vi var 10 personer af sted, så det var lidt forvirrende at gå rundt alle sammen. Jeg har ikke snakket om tingene. Jeg snakkede lidt med mine bedsteforældre sådan om krigen, fordi de selv var der, så jeg tænkte det kunne være lidt sjovt at høre deres indtryk.

Hvordan var det at gå rundt med 'mobilen'? (Tirpitz)

Det var lidt forvirrende i starten, men vi fandt ud af det. Man skal bare lige finde ud af det. Men jeg havde nok foretrukket høretelefoner, fordi det vil være nemmere at høre det, tror jeg.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Jeg blev meget opslugt af det og det var meget spændende.

Observation 5

Mand på 44

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Var i sommerhus i nærheden og har hørt, at det skulle være godt. Og det er ganske fint indtil videre.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Jeg har faktisk kun set det her beton.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Jeg synes faktisk det hele var voldsomt interessant, man kan jo se de der bunkere over det hele. Der var sådan tal på.

Hvad gjorde indtryk?

Mængden tror jeg, både opstillingen over hvor mange forskellige typer der er, 400 typer det er jo voldsomt, og de fortæller dig at 8000 bunkere var bygget i Danmark, det er meget.

Hvordan var det at få formidlet det gennem lyd?

Det fungerer fint nok, om jeg skulle læse det eller høre det, det gør ikke den store forskel. Begge dele falder ind, måske det er lidt nemmere med lyd når der er så mange mennesker, det går lidt hurtigere end hvis alle står og læse et skilt. Jeg husker det som gør indtryk, jeg husker ikke alt som er fortalt derinde. Normalt hvis der er et skilt og det er et eller andet der gør indtryk, så vil jeg tage min telefon frem og tage et billede af det, den mulighed har jeg jo så selvfølgelig ikke, men så må jeg jo øve hovedet i stedet for.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

Det er fint.

Hvordan var det at lytte kun med det ene øre? (specielt for Tirpitz)

Man kan vel sætte en hovedtelefon i, hvis man bliver generet af det. Det fungerer fint, ingen problemer.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Der er folk der går og snakker, men ellers ikke andet jeg har lagt mærke til. Jeg har ikke lagt mærke til at der er baggrundslyde, ikke før, at du siger det. Jeg går bare lidt rundt herinde, fascinerede af det der er her. Og når man lytter til det i 'mobilen', lægger man ikke så meget mærke til det omkring en, men mere mærke til det i mobilen.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Næh, jeg skruer bare lidt op (red. for lyden).

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Jeg startede faktisk med tre andre, men vi mistede hinanden undervejs, så mest alene. Det var meget lidt vi snakkede, det var mest når der kom de oplysninger om de 8000 bunkere, den skulle jeg lige have ud og høre om de også havde hørt den. Ellers så var jeg mest optaget af de oplysninger der kommer herinde jo. Der er mange skilte (red. steder hvor der er muligheder for at lytte), der er jo ikke sådan pauser, til at stå og hygge-snakke. Det gør ikke forskel om man går sammen eller alene, der gik faktisk noget tid før jeg opdagede, at de ikke var der, jeg har bare gået og hygget mig og nydt de oplysningerne og jamen også det visuelle, når man går og mærker og banker på det kan man jo godt mærke at det er noget træ eller papmache et eller andet, men det ligner jo beton. Visuelt fungerer det jo også. Jeg synes det er meget fascinerende og jeg har bare koncentreret mig om det der er her.

Hvordan var det at gå rundt med 'mobilen'? (Tirpitz)

Det er nemt at bruge og den vejer ikke noget og den generer ikke.

Hvad betød det for dig?

Det har nok gjort at det er nemmere at reflektere over de oplysninger der er herinde. Mange af de ting der kommer heri (red. lyd på mobilen), er jo ting man også lige kan tage til efterretning og lige sætter nogle tanker i gang.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Min egen verden, helt klart.

Observation 6

Kærestepar 31 og 30 år

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi er på familieudflygt, fordi vores familier gerne ville se det og så vi vil også gerne se og så tog vi en fælles udflygt.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Vi har set rav-udstillingen, bunkeren, den der med skibene, vesterhavs historien.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Bunkeren, fordi det er det man har taget herved for at se, men jeg synes også rav-udstillingen har noget spændende over sig.

Hvad gjorde indtryk?

Rav er spændende, fordi man ikke sådan ved psycho meget om det, men det er næsten lige i baghaven, ikke? Dertil så er jeg (kvinden) både biolog og opvokset på vestkysten, så det er jo også en faglig interesse.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Jeg synes det er både og. Eksempelvis inde i Vesterhavet (red. udstillingen), der var det korte fortællinger, så kunne man sådan hurtig reflektere på og hurtig forholde sig til hvad der egentlig skete og til dels også ude i bunkeren, det var dog lidt mørkt ude i bunkeren, men så længe det var korte fortællinger var det også til at absorbere. Lidt anderledes, jeg kan jo godt lide at jo flere kommunikationsveje der er jo bedre er det. Og hvis du både hører og læser det, så husker du mere, så jeg husker noget af det, men måske kun 20-30 % af det (red. fordi det kun er lyd), i best case.

Hvordan var det at få informationen gennem lyd?

Idéen med lyd er god nok og man får også nogle informationer, og man kan godt lige træde lidt væk fra det og så stadig få det hele med. Jeg synes bare det er træls at det ikke er alle de der bipper først gang og nogle gange går den i gang af sig selv, og der er sådan lidt teknisk i det. Og så især ude i bunkeren er der mange sådan stemningslyde som godt kan genere os, hvis man er lidt hørehæmmet.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

For mig er det okay. Men min far som er med her også, han bruger høreapparater og har faktisk også rigtig svært ved at få noget lyd ud af de her (red. 'mobilen'), fordi de ikke kan snakke sammen med hans høreapparater.

Vi havde nok hørt endnu mere efter, hvis det er havde været høretelefoner. Ja sådan man ikke skal gå med den heroppe (red. op til øret) hele tiden.

Hvordan var det at lytte kun med det ene øre? (specielt for Tirpitz)

Det er okay, det har vi ikke noget problem med, det er jo ligesom at snakke i telefon.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Mand: Det var i forhold til hendes far.

Kvinde: Jeg lægger mærke til mange lyde omkring mig, jeg plejer også gerne at når jeg skal snakke i telefon på mit arbejde, så lukker jeg døren sådan at jeg har kontoret for mig selv, fordi så hører jeg ikke så meget andet end det jeg skal høre.

Mand: Man bliver hurtig sådan isoleret i sin egen lille boble, synes jeg, når man snakker i telefon eller går på gaden og snakker i telefon. Så registrerer du jo hellere ikke det omkring en.

Kvinde: Men også det der med at have i begge øre, så kan man jo heller snakke sammen samtidig med, at man hører. Sådan "lagde du mærke til det?" og "se her".

Mand: Det kan du jo ikke hvis man lyttede med head-set så isolerer du jo dig selv. Og hvis man går sammen, som vi gør i dag, så foretrækker jeg telefonen. Og så snakker om det mens eller efter vi ser det sammen eller hører noget.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?

Det kommer an på hvor mange mennesker der er omkring og hvad der ellers er af lydeffekter for at skabe stemning. Der kan være afgørende for at man får det hele med.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi går rundt sammen, synes jeg. Vi startede som en gruppe på seks og vi blev hurtige enige om at splitte os op til 2 og 2, for det der med at gå som en gruppe på 6 det kunne godt blive noget rod.

Hvordan var det at gå rundt med 'mobilen'? (Tirpitz)

Den ryger i lommen ligesom en mobiltelefon, når man ikke bruger den. Det er okay at bruge, og jeg kan godt lide den bare sådan siger bing (red. når man bipper den ind) og så er den der bare og så får man informationen med det samme. Der har dog været en enkelt gang hvor din (red. kvindens) ikke virkede og vi måtte dele. Og så enkelte det gange har du (kvinden) været lidt foran mig, men det er jo sekunder så det gør jo ikke så meget, så vi skal ikke vente på hinanden i så lang tid. Så man jo lige der og kigger lidt rundt.

Hvad betød det for dig?

Kvinde: Det er jo fint nok at vi er her, fællesskabet. Man kan dele oplevelsen, så får man det mere ud af det end hvis man går selv. Det kan være at T lægger mærke til nogle ting som jeg ikke gør som jeg ikke ser og den anden vej rundt.

Mand: Præcis.

På den måde giver det jo lidt mere, at man har nogle at dele det med. Som så mange andre ting.

Mand: Man kan jo lave en, hvis man var en gruppe, uden at sige et head-set eller noget andet, hvor man så kunne lave en fælles, hvor så når en blev bippet så gik den fælles ind på den samme. Eller hvis man var en gruppe, at alle sammen så blev aktiveret på samme tid.

Kvinde: Eller to head-set til en mobil, men så skal det bare være trådløst.

Mand: Eller sådan en lille høre fætter.

Kvinde: Ja ligesom dengang man delte en discman.

Mand: Ja. Eller sådan noget bluetooth noget, ligesom i bilen.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Ligesom hvis du går med en telefon og går ned ad gågaden, så kan du godt kun forholde dig til, hvor du skal hen og hvad du snakker om. Du kigger ikke om dem som står derovre til dem som står ved musikken eller hvad det nu var. Og det er det jeg mener sådan, at du nogle gange fokuserer lidt mere på noget specifikt.

Men her går vi rundt i fælles fælles bobble, fordi vi startede tingene nogenlunde synkront og ser de samme ting, kan pege til noget der er i en historie. Men hvis vi nu havde gået en lille smule forskudt, kan man godt bryde denne her boble lidt, ikke.

Observation 7

Studiegruppe mellem 28-30 år

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi er fra universitetet og så nogle af os bor i KBH og andre i Aarhus og en boede her i nærheden, og har nogle af os hørt om museet og synes det kunne være spændende at tage herud og se. Det skulle være rigtig flot arkitektonisk, men også spændende og byggede op på en sådan brugervenlig engagerende måde, og rigtig spændende udstilling.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Beton afdelingen (en hær af beton), og den skjulte vestkyst.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Betonen (en hær af beton), og så også videoen herinde.

Hvad gjorde indtryk?

De der personlige historier, fordi det gav muligheden for at relaterer sig til det på en anden måde end hvis det bare var fakta.

Det var også fedt at høre om, hvordan de har bygget dem og hvorfor. Både sådan de organisatoriske, arkitektoniske og det politiske.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det fungerer rigtig godt, men vi snakkede lidt om, nogle af os, at det er meget fint at høre det, men når vi kommer sådan en stor gruppe bliver det svært at være social omkring det. Så måske skulle kunne kombinere det, sådan man kunne høre det sammen. Det bliver meget individuelt, så går man hver især og man kan ikke sige "nå det var spændende" eller så tænkte man på det, eller sådan snakke om det, fordi man går og lytter. Så det er svært at gøre det til en social oplevelse, med denne her (red. mobilen).

Jamen det var godt at få det gennem lyd og det var spændende og det er bedre end hvis man skulle have læst det, men det bliver mindre socialt. Havde man kunnet gå to og to sammen om en af mobilerne, havde det nok gjort det mere socialt.

Det handler nødvendigvis ikke om lyd, men mere det at man går at hører sin egen lyd, i forhold til at høre lyd sammen med andre.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

En: Jeg kunne godt have brugt et head-set. Jeg synes bare det var sådan lidt...

To: Jeg synes det fungerede meget fint.

Tre: Jeg kunne også godt have brugt et head-set. Men den sociale oplevelse vil nok blive endnu mindre så. Medmindre de kunne kobles sammen. Men til gengæld kan vi ikke høre hinanden. Men man kan godt dele et dele et head-set.

To: Det er måske okay. man føler man går og snakker telefon, man bliver ret hurtig isoleret og asocial.

Fire: Har I snakket om muligheden for slå dem sammen?

To: Ja.

En: Det kunne egentlig være ret fedt at en bipper og så stod alle sammen at hørte. Og ja så hørte man det på samme tid.

Hvordan var det at lytte kun med det ene øre? (specielt for Tirpitz)

Det er okay, det tænkte vi ikke så meget over. Vi kan godt lide at vi også kan høre noget andet.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Flere af dem: Nej ikke sådan rigtig.

En: Jeg lagde mærke til musikken der er indover, det synes var ret fint, at man sådan fik den der personlige fortælling og så den der stemning. Det synes jeg var fedt.

Var der nogen andre lyde som var forstyrrende i forhold til at få formidlet udstillingen gennem audio?
Det generede ikke.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

En: Jeg blev væk fra de andre (de andre griner lidt).

Altså man fulgtes sådan lidt ad, sådan retninger og så gik sådan sammen ind og startede sammen, men vi gik alene og hørte. Og vi snakkede ikke særlig meget, fordi så var det sådan at en gik og hørte en ting og en anden en anden ting, og så hørte man det og gik videre til den næste. Man kan ikke snakke sammen samtidig med man hører. Og så hørte man det så forskudt, så faktisk ikke særlig meget. Så når man havde været lidt rundt, så stod man måske lige sådan sammen lidt og snakkede "ah det var egentlig meget fedt at høre om det der, og var egentlig meget fedt at høre om det der". Men det bliver sådan lidt... ja.

Hvad betød det for dig?

Den skjulte vestkyst fungerede bedre social og sjovere at se sammen og sjovere at være sammen om, den bliver bedre at se sammen med andre. Og ved beton (en hær af beton), der var det egentlig ligegyldigt med de andre (grin i baggrunden).

Altså det der med at man gå herfra uden at være helt sikker på, at man har fået det samme ud af det.

Det er også fordi vi godt kan lide at snakke om alting (grin i baggrunden).

Tre: Jeg tænker jeg havde fået mere ud af det, hvis havde været nemmere at snakke med nogle andre om det og sådan fik andre perspektiver omkring det det "det var også fordi man gjorde det sådan her" og relaterer det til noget politisk eller historisk og det missede jeg måske lidt, fordi man gik i sin egen verden.

En: Man burde egentlig have muligheden for at få delt de følelser, og tale om det "gud det var ikke klar over" for at få en større forståelse. Men man følte ikke man fik muligheden for det.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Der var lidt for mange mennesker til at gå rundt i vores egen verden, vi synes ikke man går den i samme verden. Men det var mere i udstillingen om beton (bunkerne), her ved den skjulte vestkyst var det mere sådan socialt, f.eks. med "ej se den der video", og "prøv at mærk det her". Det var sådan mere socialt.

Observation 8

Kærestepar 20 år

Hvorfor valgte du/I at tage på netop dette museum?

Vi er på ferie, ude i Ho, sammen med min familie. Det havde vi hørt om, og så kunne det være hyggeligt at familien kom herud og se det hele.

Hvilke dele af udstillingen besøgte du/I?

Det hele.

Hvad fangede jeres interesse på museet?

Det var sjovt at være inde at se den store bunker. Og så også derovre (en hær af beton), hvor det var alle de personlige historier man fik, det var fedt.

Hvad gjorde indtryk?

Det med børnene. Det bare dem det ikke må gå ud over.

Hvad tænkte du/I om at få formidlet udstillingen gennem lyd?

Det er fedt og vildt smart. Man kan selv styre det hele og man kan selv styre tempoet når man går rundt og man kan også tage den med sig (red. mobilen), og man styre øjnene rundt og der er ikke ligesom en rundvisning hvor der er 30 der går rundt og så kan man ikke hvad der sker, men der er vildt god plads her på museet.

Det er også lettere at høre det og det giver også muligheden for at se på tingene mens man læser det, sådan man ikke både skal fokusere på teksten og det man kigger på eller oplever. Og så er det også bare lettere høre det.

Der er så mange ting at se på i forvejen, så hvis man også skulle læse en tekst... ja... Så det går dobbelt så hurtigt her, men man bliver også bombarderet med informationer. Det er rart nok, men vi blev også enige om at efter de to første rum, "okay vi springer lige over her". Fordi vi ville også ned i bunkeren, for det var det vi vil se i første omgang.

Og det hænger godt sammen, det der bliver sagt det har også en relevans for det man ser på.

Hvordan var det at lytte med 'mobilen'? (specielt for Tirpitz)

Vi blev overrasket over, hvor god lyd kvaliteten er i den. det er ikke bare denne her skrælle lyd. Det fungerer vildt godt. Vi har dog skiftet lidt arm for at kunne holde det ud.

Hvordan var det at lytte kun med det ene øre? (specielt for Tirpitz)

Det tænker vi ikke over, det er jo lige så normalt som med telefonen.

Hvilke forskellige lyde lagde du/I mærke til?

Dreng: Nårh jo, nede i bunkeren der var der hvert fald nogle lydinstallationer.

Pige: Var det ikke her?

Dreng: Nej? ... Jo... rundt omkring... Der er jo lyd over det hele, så man let kommer ind i et emne. Derfor synes jeg faktisk det er fedt, at denne her mulighed er der (red. at bruge høretelefoner), og det er ikke noget jeg overhovedet har brugt, og det er fedt at man ikke får nogle høretelefoner udleveret - fordi nu er det noget der igen (red. ny lyd).

Det er jo lidt ligesom at gå i den virkelige verden dengang (red. at forholde sig til mobilen og lydende omkring), det hænger godt sammen synes jeg.

Vi vil ikke foretrække høretelefoner fordi vi godt kan lide at høre de andre lyde samtidig, og så har vi også muligheden for at snakke sammen imens, hvis vi nu hører det samme. Der kommer nogle reaktioner på det. Det er rart man bare lige kan tage den fra (red. mobilen) når man vil. Og det vil man ikke gøre, hvis det havde været høretelefoner, fordi det vil være noget bøvl, fordi så skal de tages ud og så "nårh hvad synes du om det her?".

Menneske snak har vi bare filtreret ud, har vi lagt mærke til. Det tænker man ikke så meget over, da man bare lytter, for det er virkelig også bare godt, det der bliver sagt.

Men baggrunds lydende bidrog til en stemning. Og når der blev snakket om granater og den stemning der blev skabt i rummet "okay det er tough det her", det var den virkelig verden. Så det var rimelig råt og så med de her informationer imens, og man kunne lettere fordybe sig i den stemning i hvert fald, det er den vinkling der er valgt her hvert fald.

Gik I mest alene rundt eller snakkede I også med hinanden undervejs?

Vi har fulgtes ad og så har vi gået lidt alene rundt. Vi har gået lidt splittet, fordi så har vi syntes noget forskelligt var lidt spændende og så gik vi derover. Men så kunne man jo efterfølgende vise hinanden noget "prøv at komme herhen at høre det her". Men det er også rart, at det også er frit, at hvis der er noget forskelligt vi synes er spændende så kan vi gå frit rundt, det der med at der ikke er nogen bestemt rækkefølge vi skal følge.

Hvordan var det at gå rundt med 'mobilen'? (Tirpitz)

Det er helt okay, og det er mega rart at der er en strop med.

Hvad betød det for dig?

Det er vildt rart, at det er frit, at man selv kan bestemme hvad man lige vil se.

Dreng: Det er et godt spørgsmål. Det indbyder måske lidt mere til samtale, fordi det kan være man har små bidder af informationer fra undervisning eller fra nogle film man har set, for eksempel da vi var inde i Rav-udstillingen "amen det er ligesom Jurassic Park" og så var der en med Jurassic Park og så var vi sådan, at

den skulle vi lige scanne, så man reflektere mere over det, fordi informationen bliver forskudt iblandt os. Så vi kommer til at være sådan "okay der skete det her, vi skal op der". Vi diskuterer sammen både undervejs, men nok også efterfølgende. Men det med at høre det, gør det nok mere individuelt, fordi man ikke kan lytte samtidig, men næsten.

Pige: Jeg foretrækker at høre det alene. I forhold til hvis det skulle høres i en gruppe.

Dreng: Det er jo meget nyt, vi har aldrig prøvet noget af det her før. Det er ret spændende.

Følte du, at du/I gik rundt i sin egen verden?

Vi var i samme univers, som alle andre i det rum vi var i. Selvom vi gik rundt hver for sig, delte vi jo stadig tingene med hinanden og det er det samme vi hører, selvom vi måske hører det forskudt. Så på den måde er det stadig mulig at dele det sammen.

Pige: Men når jeg hørte tingene, der har jeg nok tænkt, at der var nok bare mig der sådan var er.

Dreng: Ja det tror jeg også jeg gjorde. Og så alligevel ikke...

Pige: Nej fordi jeg ved jo godt, at han var der...

Dreng: Ja og snakker vi om det og så bliver det en fælles ting. Ja når vi begynder at snakke om det, så bliver det en fælles ting. Og så ude i bunkeren, der scannede vi alle sammen på samme tid, og så blev det en fælles ting. Men hvis jeg bare gik over og scannede et punkt, så er det jo bare totalt mig og den ting.

Det giver frihed om man vil gå sammen eller vil noget forskelligt.

Det er har været en god oplevelse at prøve, for det første så er det noget nyt, det er spændende og det har fanget min opmærksomhed. Og der er plads til at kunne fordybe sig, også fordi ... jeg ved ikke hvordan jeg skal forklare det. Det bliver sjovt at lære, fordi så er det bare at gå amok og scanne nogle punkter. Jeg savner måske en guide for at kunne stille spørgsmål til vedkommende. Jeg har været på to andre museumsbesøg, hvor der var en guide, et på et bibliotek i København, hvor en studerende vidste alt om Egypten og så på Stazi, hvor en tidligere indsat guidede os rundt, hvor man kunne stille de vildeste spørgsmål. **Og det savner jeg måske ved denne her (mobilen), at den ikke har personlighed.** Men det får den så via de historier. Så det er sjovt, at man kan skabe det med lyd.

Og man kommer virkelig ind i den verden man er. Også fordi der er vildt forskellige ting at se, og man kan mærke.

Observations gruppe 1

To mænd, går alene og lytter... Står nu sammen og lytter og snakker sammen, men det er meget kort, at de snakker, ellers lytter de mest. Da en af mændene var færdig gik han videre uden at vente. De snakker om tiden og perioden (anden verdenskrig red.) og den følgende periode. De gik mere uden om bunkerne end ind og undersøgte dem. De gik ind i bunkeren om Saalfeld, men de går også for sig selv og lytter. De følger nu hinanden, men snakke ikke – kun en smule engang i mellem. Men de har viden om udstillingens indhold, ud fra den måde de snakker om genstandene "se det er den russiske kanon fra 2. verdenskrig".

Observations gruppe 2

En ældre mand, han går meget alene og lytter. Han gik med en dame først, men de lytter meget hver for sig, hvor manden meget ihærdigt lytter til alt og går for sig selv. Kvinden går mere rundt uden at lytte. Det eneste tidspunkt de snakkede sammen var i begyndelsen, hvor de fandt den første bunker "nå det var her". Afslutningsvis gik de ud sammen og snakkede, manden virker mere omhyggelig i forhold til at lytte mere til tingene end damen.

Observations gruppe 3

Mand, går sammen med to kvinder og snakker, specielt når han ikke lytter. Når han lytter, er han stille, men nogle få gange snakker og peger han på udstillingens genstande og ligner det at han sætter det i forbindelse med det han hører – han er i dialog med en af pigerne/kvinderne og selvom de kan gå lidt adskilt følges de stadig ad. men det ligner mere og mere at han går rundt i sit eget tempo. Han tjekker sin mobil inden han går tilbage mod sin gruppe. Han lytter til det samme igen for at gå sammen med pigen/kvinden. Han snakker ikke eller peger under filmen.

Observations gruppe 4

Pige, hun gik sammen med en, men blev hurtigt splittet fra vedkommende. Hun lytter til alle tingene også de få ting uden 'fjernbetjeningen'. Hun er meget stille, men hun snakkede lidt med hendes bedsteforældre. Men hun går utrolig meget alene rundt og finder det som interesser hende. Hun lytter måske ikke til det hele.

"jeg blev nervøs fordi jeg fik af vide studerende gik rundt"

Observations gruppe 5

Mand, han lytter til det meste og snakker efterfølgende han har hørt noget, men nogle gange lytter han også bare noget for ham selv. Han er i samme område som dem han er sammen med, men kan godt gå lidt adskilt "8000 bunkere" siger han med overraskende og imponerende i stemmen, men efter de der 5-10 minutter begynder han automatisk at gå alene.

Observations gruppe 6

Kærestepar. De går meget sammen og snakker lidt efterfølgende og snakker lidt efterfølgende de hører noget, men er stadig også stille. Men de virker mere i dialog mens de lytter og derfor så er der mere kommunikation, de splitter sig ikke op, så på den måde virker det til at de er mere sammen. Dog stadig er der stilhed når de er sammen, og afslutningsvis går de også lidt væk fra hinanden.

Observations gruppe 7

En studiegruppe på 6 personer, 3 piger, 3 drenge. De snakkede meget sammen og snakker om det visuelle og endvidere reflekterede de over det de hører. De snakker om det "jeg vidste ikke det var årsagen til at bunterne var skæve". De lytter ikke så meget, men er meget nysgerrige og kigger. En af dem lytter mere og når de lytter går de meget hver for sig. Men det er her de "pauser" hvor de sammen snakker. Det er specielt når en ung mand er hos dem, så snakker de, han lytter ikke så meget, men i stedet snakker om udstillingen "jeg sprang den bare over" om en af udstillingerne.

Observations gruppe 8

Kærestepar. De snakker meget sammen, specielt om genstandene, de lyttede sammen og snakker om det de ser og lytter til. Men fra at de gik samlet, begynder de at gå hver for sig. Den unge mand snakker/interagerer med en genstand og pigen, mens hun lytter og blikket ligner at hun forsøgte at være opmærksom på begge

ting, men efter de gik sammen under det ene sted, går de nu hver for sig men de snakkede mest, når de ikke lyttede.