

Moesgaard Museum: Gæsteoplevelse og interaktivt udstillingsdesign



Udarbejdet af:

Mads Nikolaj Lauritsen

Tue Saltofte Lund

Titelblad

Projektmodul	10. Semester Speciale
Uddannelse:	<i>Interaktive Digital Medier</i>
Uddannelsessted:	<i>Aalborg Universitet</i>
Projekttitel:	Moesgaard Museum: Gæsteoplevelse og interaktivt udstillingsdesign
Gruppens medlemmer:	<i>Mads Nikolaj Lauritsen, Tue Saltofte Lund</i>
Vejleder:	<i>Thessa Jensen</i>
Anslag:	242.535
Antal sider:	101 normalsider

Abstract

This project is a qualitative research on the connection between museum exhibition design and the resulting visit experiences, with specific reference to the case of Moesgaard Museum's exhibitions on ancient history. These exhibitions are housed in Moesgaard Museum near Aarhus, a museum of archaeology and anthropology. It is a series of six inter-connected exhibitions each covering an era in Danish history from the arrival of the first humans in the stone age to the Danish middle ages after the nation converted to Christianity.

This case is chosen for its character as an interactive, experience-oriented exhibition form. Here digital and physical media are closely integrated to create greater potential for a unified experience that is dramatic and immersive. The exhibitions as a whole with their varied use of media offer freedom of choice for guests for multiple approaches and routes. We are looking at the ways, they manage this freedom by guiding guests and shaping the experience through exhibition design that takes visual and spatial affordances into account.

The exhibitions are experience-oriented in the sense that they use atmosphere and storytelling to create a dramatic experience that evokes feelings and emotional responses related to each historical era they cover. They use storytelling on both the small and large scale to great effect. On the small case this takes the form of widespread use of first person character voices telling stories about life in the past as subjective, dramatized personal stories. On the large-scale narrative elements are seen in the way each exhibition tells a specific story of a historical period focusing on a specific theme like bog sacrifices for the iron age. Together they also show the progression of society and technology throughout millennia. Each room uses atmosphere to support their theme by using light, sound, moving images and decorations. We also note that many of the exhibitions incorporate elements, that are closer to art installations than traditional historical exhibitions. These may seem illogical at first and communicate no clear content, but they use aesthetic expression that is open to interpretation to create a more emotional communication of the historical content.

We research these elements through a guest experience focus, where we qualitatively study the experiences of six visitors including ourselves. Our own experiences are made available as an object of research through autoethnography, while the experiences of our other participants are studied through observations and interviews.

Through studying the individual experiences, we analyze the personal factors that shape the visits as well as the effect of the exhibition designs and their use of specific forms of exhibitions design.

We conclude that the kinds of interactive museum experiences we study are highly variable and unpredictable but are subject to general factors that exhibitions can be designed to accommodate. Specifically, we describe how navigation of the exhibitions shape what content visitors see through their visit and the content as well as it's context enable the guests sensemaking process about the historical periods.

Indholdsfortegnelse

Indledning	6
Læsevejledning	8
Tilgang	10
Proces.....	10
KJ-behandling.....	14
Litteratursøgning.....	21
Pragmatisk forståelse.....	22
Problemafgrensning.....	23
Museumsforståelse	27
Museets ansvar	27
Museer og læring	28
Case: Moesgaard Museums oldtidsudstillinger	29
Brug af medier	30
Museumsfeltet i udvikling.....	36
Vores oplevelse	41
Vores museumsbesøg.....	41
Formidlingsformer	43
Den meningsfulde oplevelse.....	45
Gæsteobservationer	47
Dataindsamling	47
Præsentation af testpersoner	51
Forløb	52
Databehandling.....	55
Gæsteforståelse	62
Det sociale aspekt	62
Gæstetyper	65
Oplevelsesdomæner og museumsoplevelsen	71
Underholdningsaspekter.....	74
Læringstyper	79
Fortolkende læring i museumsudstillinger	81
Delkonklusion.....	82
Evaluerings af effekt	83
Delkonklusion.....	85
Virkemidler	86

Rum og medier.....	86
Storytelling.....	95
Oplevelsens virkemidler.....	101
Diskussion	110
Konklusion.....	113
Litteraturliste	115

Indledning

Jennifer træder forsigtigt ind i cirkelrundt rum. Hendes blik fejer hen over væggene og bliver mødt af hundredvis af gyldne krucifikser, der alle stirrer skarpt ned på hende. Syv menneskelignende figurer står særligt frem. Med deres forvredne ansigter frosset i tid, betaler de hver især prisen for at have begået en af de syv dødssynder.



I øjeblikket glemmer hun kort at hun står i en museumsbygning i Midtjylland sammen med sin medstuderende Mikkel fra Animationshøjskolen i Viborg. Hun mærker med ét, den overvældende vægt Kristendommen har haft for hendes eget land Storbritannien vælte hen over sig. Flere hundrede års historie strækker sig foran hende; pest, kongemord og den kristne kirke i centrum. Hun står ved begyndelse af Moesgaard Museums middelalderudstilling: "Fri os fra det onde".

Svag stemningsmusik kan høres fra "Mosens ofre", hvor Grauballemanden ligger fredfyldt bag sin glasmontre. I jernalderudstillingen "Under angreb", finder man sig selv fanget mellem to rivaliserende hære med krigsråb i luften og en stigende følelse af panik, i takt med at de nærmer sig.

Moesgaard Museum skiller sig ud fra mængden i museumsverden. Hvis man forventer et traditionelt museum med rækker af oldtidsfund i montrere suppleret med forklarende tekst, vil man blive overrasket. I Moesgaard Museums oldtidsudstillinger bliver man inddraget i en historie, der fortælles i lys, lyd, levende billeder og stemningsfulde omgivelser. Gæster bliver givet en vis frihed til at finde deres egen vej og deres egen mening ved udstillingerne. Her repræsenterer Moesgaard en generel udvikling, der er ved at ske inden for deres felt. Flere og flere museer forsøger at tilbyde mindeværdige, interaktive oplevelser frem for blot fremvisning og information. Men hvordan gør man det i museumsrum? Og er det virkelig formålet med museumsudstillinger?

Dette vil vi søge at besvare gennem en kvalitativ undersøgelse af gæsteoplevelserne ved Moesgaard Museums oldtidsudstillinger efter problemformuleringen:

Hvad er forholdet mellem gæsteoplevelsen og udstillingsdesign?

Læsevejledning

Denne rapport vil gennemgå vores undersøgelse af gæsteoplevelser ved Moesgaard Museum. Rapporten tager form af en række kapitler, der hver behandler stadierne af vores opbygning af en faglig og analytisk forståelse af problemfeltet.

- **Tilgang**, det første kapitel, beskriver hvordan undersøgelsens fokus og problemafgrænsning er resultatet af en refleksiv proces, hvor vi har behandlet vores egen oplevelse og forforståelse, gennemgår trinnene for denne proces, og viser hvordan vi er nået frem til vores endelige problemformulering og undersøgelsesspørgsmål.
- Kapitlet **Museumsforståelse** beskriver konteksten vores undersøgelsesobjekt Moesgaard Museum eksisterer inden for som et museum i nutidens Danmark.
- **Case: Moesgaard Museums oldtidsudstillinger** introducerer udstillingerne, der er genstand for vores undersøgelse, beskriver den specifikke positionering, som Moesgaard Museum har inden for museumsfeltet, samt de målsætninger de internt har etableret for deres udstillinger.
- Dette følges af kapitlet **Vores oplevelse**, hvor vi inddrager vores egen oplevelse ved besøg på Moesgaard Museums oldtidsudstillinger som empiri for undersøgelsen.
- **Gæsteobservationer** introducerer de andre deltagere i vores undersøgelse, hvis museumsoplevelser også er genstand for undersøgelsen, samt vores tilgang til at inddrage disse.
- Kapitlet **Gæsteforståelse** beskriver vores faglige forståelse af de faktorer, der gælder for gæsters oplevelse ved et museumsbesøg og inddrager løbende empiri fra vores undersøgte gæsteoplevelser til analyse.
- Herefter foretager vi en **Evaluering af effekt**, hvor vi evaluerer om de analyserede gæsteoplevelser, lever op til de målsætninger, der gælder for Moesgaard Museums oldtidsudstillinger.
- Dette følges af **Virkemidler**, hvor vi beskriver vores faglige forståelse af de faktorer i udstillingsdesignet, der er med til at forme gæsteoplevelsen og hvilken påvirkning de udøver i den forbindelse.
- Endelig foretager vi en **Diskussion** af vores undersøgelses resultater og deres relation til vores problemformulering, der munder ud i den endelige **Konklusion** på undersøgelsen.

Vi vil gennemgående i rapporten henvise til specifikke udstillinger og udstillingselementer, der har spillet en rolle for vores undersøgte gæsteoplevelser. Vi henviser generelt til dem med en række etablerede navne for at undgå at skulle beskrive dem flere gange. Et udvalg af disse præsenteres i

kapitlet **Case: Moesgaard Museums oldtidsudstillinger**, mens den komplette liste med illustrationer og beskrivelser kan findes i bilag 13.

Casen for vores undersøgelse er som nævnt Moesgaard Museums oldtidsudstillinger. For at skabe bedre læsevenlighed bruger vi ikke denne præcise formulering hver gang, men bruger nogle gange betegnelserne Moesgaard Museum eller bare Moesgaard, når vi omtaler vores case. Vi håber, at det er klart at disse stadig refererer til vores specifikke case.

I forhold til sproglige valg i rapporten skriver vi generelt på dansk, men bruger den oprindelige, engelske version af fagbegreber, der ikke har nogen klar oversættelse. Derudover bruger vi generelt *kursiv skrift* til at betegne fagbegreber, for at gøre det klart, hvornår vi bruger en specifikt defineret teoretisk betydning frem for en dagligdagsforståelse af begreberne.

Vi henviser flere steder til materiale, der er at finde i vores bilag, der vil være markeret med bilagsnummer og eventuelt underafsnit, sidetal og/eller linjenummer.

Tilgang

Dette projekt er en undersøgelse af Moesgaard Museums oldtidsudstillingeres formidlingspotentiale betragtet som udstillingsrum, der anvender en kombination af digitale og analoge medier til at skabe en interaktiv, narrativ oplevelse. Dette fokus er resultatet af en proces, hvor vi løbende har udviklet vores forståelse af casen og dermed også af problemfeltet. Vi ønsker i dette afsnit at gennemgå hvordan vi har bevæget os fra en generel interesse i Moesgaard Museums formidlingsform til vores specifikke, endelige undersøgelsesdesign.

Projektet består af en kvalitativ undersøgelse af gæsteoplevelsen. Empirien består af vores autoetnografiske beretning af vores eget besøg, samt observationer og efterfølgende interview med to par af testpersoner, som vi har inviteret til at besøge museet. Disse er blevet analyseret til at forklare museumsoplevelsen og dens virkemidler med udgangspunkt i relevant faglitteratur.

Proces

Vi begyndte dette projekt med en foreløbig problemformulering, der lød:

“Hvordan bidrager digitalt medieret historiefortælling til formidlingen af historisk viden i Moesgaard Museums oldtidsudstillinger?”

Vi havde en faglig interesse i Moesgaard Museum, da vi havde en opfattelse af at deres integration af digital teknologi i udstillingernes design er innovativ og vellykket. Vi afgrænsede os fra starten af undersøgelsen til museets permanente oldtidsudstillinger, da det var disse, vi havde den største personlige nysgerrighed omkring.

På grundlag af denne nysgerrighed besøgte vi søndag d. 29. oktober 2017 museet for at få et overblik over, hvad der kunne være fagligt relevant ved museets formidlingsform. Her tog vi løbende noter om vores oplevelse af udstillingerne, med henblik på at kunne referere tilbage til, hvis det blev emnet, vi ville skrive speciale om. Dette tog form af digitale, håndskrevne og mentale noter undervejs, der blev skrevet mere fyldigt ud umiddelbart efter besøget.

Autoetnografi

Da vi påbegyndte selve projektet, gik vi i den indledende fase autoetnografisk til værks. Vi brugte denne tilgang til at udforske vores egen oplevelse af Moesgaard Museum samt vores personlige forhold til museer generelt.

Den autoetnografiske metode indebærer at systematisk analysere personlig erfaring for at forstå kulturelle oplevelser (Ellis C. A., 2011, s. 273). Vores valg af emne udsprang i høj grad fra vores personlige erfaringer og interesser. Vi ville derfor udforske disse erfaringer og interesser metodisk for nærmere at afklare og indkredse, hvilke emner og temaer vi ville undersøge nærmere. Vi gik i detaljer med at gengive vores første fælles besøg på museet, da det udgør en subjektiv, kvalitativ gengivelse af museumsoplevelsen. Vi er interesserede i gæsters **oplevelse** af et museum, som vi antager er personlig og emotionel. Derfor ønskede vi også at gengive vores egen emotionelle oplevelse for at være i stand til umiddelbart at give et mere omfattende billede af udstillingernes potentiale, der kan bruges som udgangspunkt for undersøgelsens tilrettelæggelse.

Autoetnografier er typisk retrospektive og selektive, idet forskeren udvælger fortidige situationer, der har vist sig væsentlige for det behandlede emne (Ellis C. A., 2011, s. 275). Således udvalgte vi de situationer ved vores besøg, der har gjort størst indtryk på os, og de erindringer fra vores fortid, som vi forbinder dem med generelt ved vores forhold til museumsbesøg. Vi har arbejdet med autoetnografien i flere runder af evaluering, diskussion, refleksion, omskrivning og genskrivning for nærmere at stille skarpt på de øjeblikke, der viste sig mest væsentlige og deres gensidige sammenhænge. Den endelige version af vores personlige autoetnografier kan ses i bilag 1.

Det er også en målsætning for autoetnografien, at den imødekommer læseren. Autoetnografier tager derfor kultur i betragtning, både forskerens og læserens kultur, for at søge at gøre forskerens personlige oplevelse relaterbar for en læser, der ikke deler forskerens kulturelle baggrund og forståelsesramme for den beskrevne oplevelse. Det er dette vi ønsker at imødekomme ved at udforske vores egen fortid og forforståelse, for at synliggøre for læseren, hvilke faktorer, der har formet vores oplevelse. Det har derudover været en målsætning for os at skrive vores autoetnografi *evokativt* (Ellis C. A., 2011, s. 277). På dette område bruger autoetnografien teknikker, der minder om skønlitteraturen. Den skrevne oplevelse fortælles som en historie med karakterer, konflikt og handling (Ellis C. , 2004, s. 32). Dette har to formål. Først og fremmest gør det teksten mere tiltalende og engagerende for læseren. Derudover giver det læseren et bedre indblik i kompleksiteten af den beskrevne virkelighed (Ellis C. A., 2011, s. 277). Frem for bare at *fortælle* hvordan vi oplevede museumsudstillingen, søger vi også at *vise* det, ved at give læseren indsigt i vores handlinger, tanker og følelser i situationen gennem en skrivemåde, der bringer disse frem i vores prosa (Ellis C. A., 2011, s. 277).

Vi har altså til hensigt, at denne tilgang skal bidrage til en øget transparens i processen for vores problemafgrænsning samt udgøre en kvalitativ beretning, der kan anvendes som yderligere empiri i vores undersøgelse af oplevelsen ved Moesgaard Museums oldtidsudstillinger.

Forbehold

Autoetnografien spiller altså en central rolle for vores projekt. Det er dog værd at bemærke, at vi under besøget endnu ikke havde påbegyndt projektet. Museumsbesøgets primære formål var for os at danne et overblik over museet, så vi kunne beslutte, om det var dette vi ville skrive speciale om. Derfor gik vi ikke særligt struktureret til værks med at observere og dokumentere besøget. Vi havde dokumentering i baghovedet, men vores tilgang skiftede flere gange under besøget. Til at starte med gik vi meget systematisk til værks med at skrive noter løbende og være opmærksom på tiden vi brugte undervejs. Vi erkendte dog, at dette kom i vejen for vores evne til at opleve museet som under et 'normalt' besøg. Vi begyndte derfor at fokusere mindre på dokumentering og i stedet afhænge af vores hukommelse og tage noter umiddelbart efter besøget. Denne tilgang gik vi også fra, da vi blev opmærksomme på vores tidspres grundet lukketiden. I stedet prioriterede vi at se så meget som muligt for at danne et overblik uden at fordybe os i enkelte elementer. Dette betød, at vores oplevelse af de sidste museumsrum blev meget overfladisk. Vi lægger derfor mest vægt på vores oplevelse af udstillingerne "De første indvandrere", "Solens folk", "Mosens ofre" og "Under angreb", da vi her fik den mest fyldestgørende oplevelse.

Derudover har det også spillet en rolle, at vi først begyndte at skrive en detaljeret autoetnografisk gengivelse flere måneder efter vores besøg. Vi havde vores noter fra besøget og nogle få fotos til at støtte vores erindring, men der var stadig dele, der fremkom uklare for os i skrivningen. Her valgte vi med henblik på kriteriet om at gøre autoetnografien "evokativ" at fylde beretningen ud med spekulation i de øjeblikke, hvor hukommelsen svigtede. Vi fandt det vigtigere at give et medrivende og fyldigt billede af det indtryk, som besøget havde givet os, end at hver detalje var korrekt. Vi måtte erfare ved vores andet museumsbesøg og mere omfattende udforskning af udstillingerne, at der var mange elementer af udstillingerne, vi havde glemt eller forestillet os anderledes end de i virkeligheden var. Vi mener dog stadig, at autoetnografien kan anvendes til at gengive den subjektive oplevelse, vi havde af museumsbesøget og hvilke elementer, der fremstod mest mindeværdige.

KJ-metoden

Vi ønskede at gå systematisk til værks med at behandle vores autoetnografiske beretninger med henblik på at kategorisere vores oplevelser og observationer og uddrage de væsentligste temaer

med faglig relevans. Til dette formål inddrog vi *KJ-metoden*. Vi tager udgangspunkt i Raymond Scupins gennemgang af den japanske antropolog, Jiro Kawakitas metode, som er baseret på gruppeanalyse og syntese. Formålet med metoden er at give en struktur for idéudvikling og organisering af idéer efter tema (Scupin, 1997, s. 235). Metoden fungerer som et værktøj til at skabe struktur og hjælpe med at skabe en dybere forståelse.

Således bruger vi metoden til at sortere og kategorisere de personlige tanker og idéer, vi har udtrykt i vores autoetnografier. Det bidrager til at lade os skabe overblik over de områder og elementer, vi finder interessante i forbindelse med at fastlægge vores problemfelt, og målrette vores videre undersøgelse og litteratursøgning.

I praksis beskriver Scupin fire trin i modellen, der kan gentages, indtil man har opnået et tilfredsstillende resultat; 1) Label making 2) Label grouping 3) Chart making 4) Written or verbal explanation (Scupin, 1997, s. 235). Gruppering, forbindelser og forklaring har vi gentaget to gange for at afprøve forskellige perspektiver på stoffet. En gennemgang af hele denne proces findes i bilag 3.

Selvom teorien nævner, at man på grupperingstrinnet gerne skulle stå tilbage med 10 grupper eller færre (Scupin, 1997, s. 236), valgte vi at lade vores intuition råde og stoppe med at forene grupperingerne, når vi følte, at vi havde inddelt grupperne fyldestgørende. Scupin nævner netop vigtigheden af at lade denne proces være domineret af intuitionen og følelser frem for logik, og da modellen befinder sig på et mere eksperimentelt plan uden formelle kriterier for gruppedannelse eller fordeling af grupper, valgte vi på dette punkt at afvige fra den (Scupin, 1997, s. 236).

Første trin i KJ-modellen beskriver, hvordan udvalgte tanker og observationer skal nedskrives på sedler, man således kan arbejde videre med i de efterfølgende trin. Der ligger dog en potentiel usikkerhed i, at der ikke foreligger formelle krav for, hvordan disse data udvælges, hvad der gøres til en label, hvad der ikke gør og hvilke pointer, der kombineres. Dette betyder at man må drage brug af sin intuition til at til- og fravælge, hvad der har relevans, og hvad der ikke har. Denne proces er altså i høj grad subjektiv. I den forbindelse er vi også bevidste om at vores individuelle interesser, spillede en rolle, da dette var med til at bestemme, hvilke elementer vi fandt interessante frem for andre og på den måde var med til at forme vores hukommelse. Ved hver KJ-behandling og diskussion, fokuserede vi ind på særligt interessante emner, hvilket var med til at forme vores videre proces ved at lægge mere vægt på disse. Vores kollaborative autoetnografi blev skrevet efter KJ-behandling af vores første, og KJ-behandling hjalp os med at fokusere på de emner, vi fandt mest interessante, men kan altså også have fået os til at ignorere de emner, vi ikke havde lagt vægt på.

Kollaborativ autoetnografi

Efter flere evalueringer og genskrivninger af vores autoetnografiske gengivelse besluttede vi, at vi til vores næste version af autoetnografien var bedre tjent med at skrive en helt ny fra bunden, og bevare den første i den version, der blev brugt til KJ-analyse for at synliggøre stadierne i vores proces. Til skrivningen af den næste besluttede vi at fokusere på det narrative element af autoetnografien, og holde os til at genskrive beretningen af vores besøg på Moesgaard og ikke vores udforskning af tidligere erfaringer og forforståelse. I denne omgang ville vi også gøre mere for at udforske det sociale aspekt af vores oplevelse.

På baggrund af disse betragtninger valgte vi at inddrage metoden *kollaborativ autoetnografi* til vores videre arbejde. Ved at arbejde fælles på én beretning, vurderede vi, at vi bedre kunne tage højde for forskelle, ligheder og samspil i vores oplevelser. Denne tilgang kunne også lade os støtte hinanden i at huske og rekonstruere detaljer ved besøget. Yderligere ville vi løbende kunne stille hinanden eksplorative og kritiske spørgsmål for at hjælpe hinanden med at beskrive vores respektive subjektive oplevelser i bedre detaljer (Chang, 2016, s. 26).

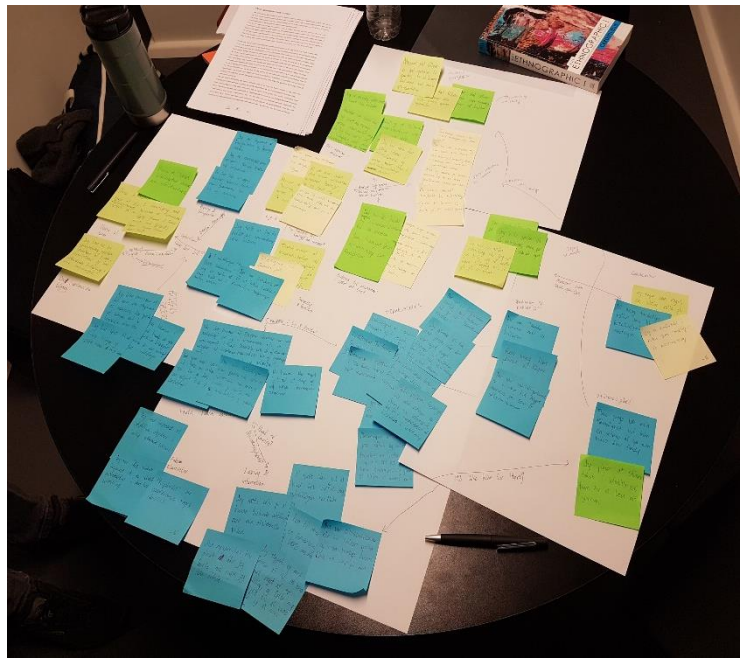
Vi valgte en duo-etnografisk tilgang, hvor begge vores perspektiver blev skrevet individuelt, men sammenflettet som en dialog (Chang, 2016, s. 50-51). Vi har dog ikke formuleret det som en samtale, hvor vi direkte besvarer hinandens spørgsmål, men gengiver vores oplevelse narrativt og skifter mellem vores stemmer for at supplere hinanden og bidrage med vores forskellige perspektiver. Rent praktisk har vi vist dette i den duo-etnografiske beretning ved at skrive i forskellige farver. RØD for Ties perspektiv, BLÅ for Nikolajs, og almindelig sort for en 'fortællerstemme', der sætter scenen og skriver oplevelser, der var fælles for os begge. Vores duo-etnografiske samtale, kan ses i bilag 1 under afsnittet KA.

KJ-behandling

Vi endte altså med to omgange af autoetnografi, de personlige og den fælles kollaborative. Hver af disse behandlede vi to gange efter KJ-metoden for at udforske forskellige mulige perspektiver.

Første gennemgang af personlige autoetnografier

I den første gennemgang med KJ-metoden opdelte vi især sedlerne efter forskellige aspekter af museumsoplevelsen. Således endte vi med grupper som "Læring og information", "Fortælling og formidling" eller "Helhedsoplevelse"; der repræsenterer forskellige aspekter af museets formidling. Vi havde også grupper som "Bygning og beliggenhed" eller "Enkelte elementer", der er kategoriseret mere efter, hvilke konkrete dele af udstillingen, de



berører. Derudover havde vi dannet grupper som "Forhold til museer i løbet af livet" eller "Tilgang til museer", der havde at gøre med vores tidligere oplevelser og forhold til museer generelt. Disse grupper endte overordnet set med at være separeret fra sedlerne, der direkte vedrørte vores seneste besøg på Moesgaard Museum. Der var nogle få tilfælde, hvor vi havde grupper, der indeholdte både noget fra Moesgaard-besøget og noget om museer generelt. Dette var for eksempel i gruppen "Fortælling og formidling" hvor vores generelle idé "Udstillingerne skal formidles godt" blev sammenkædet med eksempler på spændende formidling fra vores besøg.

Efter grupperingen af sedler tegnede vi forbindelser mellem de kategorier, vi kunne spore en sammenhæng imellem. En oversigt og diskussion af disse forbindelser samt efterfølgende diskussion af behandlede emner kan ses i bilag 4.

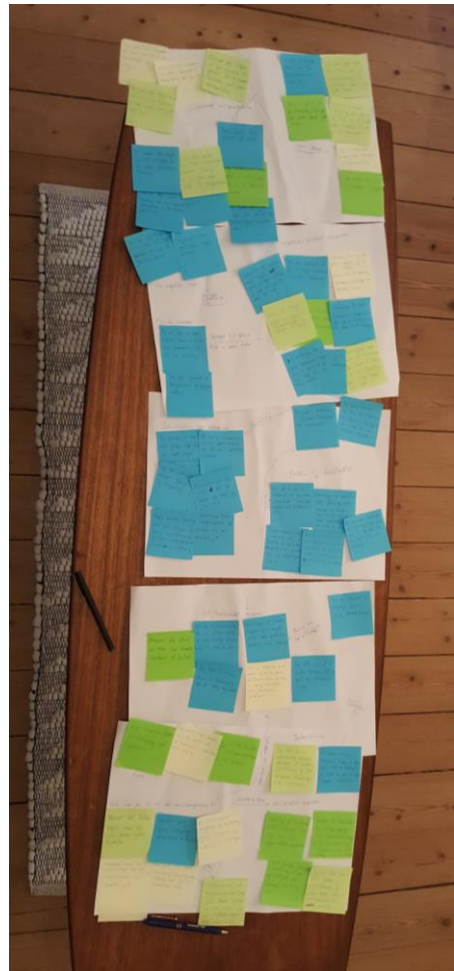
I dette stadie blev vi opmærksomme på at den forståelse af læringen ved museer, som vi havde haft forinden, var utilstrækkelig til at beskrive den form for formidling, vi oplevede på Moesgaard Museum. Ved vores besøg var vi ikke blevet meget klogere på ny viden i form af dokumenterede fakta, men havde fået en bedre forståelse af fortiden på et emotionelt plan. Vi var interesserede i at undersøge nærmere, om dette også kunne betragtes som et læringsudbytte fra museer, hvilket vi ville tage med os videre i processen. I forbindelse med dette behandlede vi også, at der var nogle udstillingselementer, der havde hvad vi omtalte som en kunstnerisk eller æstetisk udtryksform; kreativt udformede objekter uden noget klart tydeligt budskab, men som bidrog til vores emotionelle indtryk af udstillingen.

Vi blev også opmærksomme på, at det sociale aspekt var en vigtig del af vores forhold til museer, da vi sjældent havde gået på museer alene og da vi under dette besøg udviklede en social dynamik, hvor vi spillede forskellige roller.

Endelig diskuterede vi i denne behandling forholdet mellem læring og underholdning i museer. Vi mente at begge dele skulle være til stede for at gøre et museum interessant for os, og at vi havde en forestilling om at de skulle eksistere i en balance for en god museumsoplevelse.

Anden gennemgang af personlige autoetnografier

Ved begyndelsen af anden gennemgang, var vi nervøse for, at vi ville ende med de samme grupperinger som ved første. Dette afhjælpes til dels af, hvordan metoden foreskriver at man blander sedlerne hver gang, og lader intuitionen råde i sin opdeling af grupper. Vi indskærpede indbyrdes at dette skulle være tilgangen, men var også bevidste om at, vi gerne ville nå nye resultater.



Således, når vi stod i en situation, hvor vi skulle til at kategorisere ligesom ved første behandling, stoppede vi op og diskuterede, hvor den ellers kunne placeres og hvorfor. Vi oplevede dog stadig at en række grupperinger naturligt gik igen, da de ikke så let kunne sættes i forbindelse med andre. Resultatet blev, at vi fik en række nye grupperinger som "Overraskelse som virkemiddel", hvor vi havde fokus på, hvordan Moesgaard især brugte 'overraskelse' som et positivt virkemiddel til at gøre et indtryk på os som gæster. I den forbindelse opstod der også en gruppering ved navn: "Hvad skal der til en god museumsoplevelse?", hvor vi kombinerede begge vores interesser fra sidste behandling i form af præferencer og positive oplevelser med museer.

I takt med at sedler blev placeret i grupper, diskuterede vi mulige navne for dem, hvorefter vi begyndte at arbejde på, hvilke forbindelser vi kunne drage mellem dem. Vores endelige grupperinger og deres navne og forbindelser samt efterfølgende diskussion af behandlede emner kan ses i bilag 4.

De nye grupperinger i denne omgang gav anledning til nye observationer og diskussioner om overordnede temaer, hvor vi blev opmærksomme på nye forbindelser og problemstillinger i vores

opfattelse af museer og vores konkrete museumsoplevelse. Her begyndte vi blandt andet at behandle vores opfattelse af, at Moesgaard tilhører en "moderne" museumsform, der eksisterer i kontrast til "traditionelle" museer. Vores opfattelse af det traditionelle museum er, at det har udstillede objekter og eventuelt tekst i centrum, og ikke som Moesgaard gennemgående brug af dramatiseret historiefortælling eller opbygning af stemning gennem bl.a. lys og lyd. Her afklarede vi også, at det vi fandt interessant ved Moesgaards formidlingsform, var netop denne dramatisering og stemningsopbygning frem for de digitale interaktive elementer, som vi forinden vores museumsbesøg havde været mere interesseret i.

Derudover diskuterede vi efter denne behandling idéen om, at læring og underholdning ikke nødvendigvis var modsatrettede målsætninger, som vi havde antaget i starten, men at en narrativ og stemningsfuld formidling som Moesgaard tilbyder, kan være en spændende oplevelse, der samtidig er lærerig, idet den giver gæster et indblik i fortidens liv.

Efter at vi havde udarbejdet den kollaborative autoetnografi, gik vi i gang med den samme behandling, hvor vi opdelte tanker og observationer i labels, skrevet på post-it notes. Disse blev grundigt blandet, hvorefter vi fulgte samme procedure; trak dem en ad gangen, placerede dem på et bord og løbende forsøgte at kombinere sedler, der havde en sammenhæng for at danne grupper.



18

I denne behandling var der nogle nye emner, der fyldte mere. Vi behandlede hvilke forventninger, vi havde haft til besøget og hvorvidt de var blevet indfriet. Vi var her opmærksomme på, at vores forskellige tilgange og forventninger til udstillingen havde en betydning for vores oplevelser af besøget. Derudover omtalte vi navigation i museumsrummene, specifikt hvordan vi følte os guidet og ledt mod særlige stier og elementer undervejs.

Anden gennemgang af vores kollaborative autoetnografi

Ligesom i analysen af vores første autoetnografier gentog vi KJ-processen to gange. Sedlerne blev



blandet om, og vi begyndte sortering i grupper forfra. Denne gang endte vi med 13 grupper. I *chart-making*-fasen endte vi ligesom forrige gennemgang med at inddеле i overgrupper frem for at tegne direkte sammenhænge eller modsætningsforhold. Vi tegnede dog én forbindelse inden for en gruppe. Gruppen "Oplevelse <----> Læring" dækkede vores oplevelse af udstillingernes indhold, og

bestod af fem grupper sorteret i rækkefølge alt efter om faglig viden og læring spillede den største rolle eller stemning og oplevelse. En oversigt over fordelingen af sedler i grupper kan ses i Bilag 5.

På dette punkt i vores proces, opstod der ikke mange nye emner eller temaer til diskussion. I stedet begyndte vi at fokusere ind på nogle af de overordnede temaer, der også havde spillet en rolle i de tidligere behandlinger. Vi gjorde os dog nye tanker i dette stadie om betydningen af medierne i Moesgaards formidling. Vi oprettede en overgruppe ”Rammer”, der dækkede nogle af de forhold, der satte rammen for vores oplevelse ved Moesgaard. Her omtalte vi betydningen af de omgivende rum, som udstillingerne eksisterede i. De påvirkede vores navigation, samt blev brugt i skabelsen af stemning i de forskellige udstillinger. Derudover omtalte vi betydningen af henholdsvis de digitale og analoge medier som de arkæologiske artefakter, der blev brugt løbende gennem udstillingerne.

Ved afslutningen af behandlingen kunne vi opsummere en række temaer, der havde spillet en væsentlig rolle i en eller flere runder af vores KJ-behandling. Disse emner, samt hvilke runder de spillede en rolle som grupper eller forbindelser i sorteringen, er illustreret i nedenstående oversigt.

Emne	Auto 1	Auto 2	Koll. Auto 1	Koll. Auto 2
Historiefortælling	X		X	X
Stemning	X	X	X	X
Kunstnerisk/æstetisk formidlingsform	X	X		
Fysiske rum			X	X
Formidling af fakta	X	X		X
”Empatiserende” eller følelsesmæssig læring	X		X	X
Teknologier og medier			X	X
Gæstetyper/tilgange	X	X	X	

Aktiv/passiv deltagelse	X			
Interaktivitet		X		
Kultur og etnografi	X		X	
Museumsforståelse		X		
Arkæologi og artefakter	X		X	X
Underholdning	X	X		
Overraskelse som virkemiddel		X		X
Tålmodighed og engagement	X		X	
Usability				X
Design		X	X	

Litteratursøgning

Behandlingen af vores egen museumsoplevelse førte os altså til at udvælge en række emner og temaer, som vi var interesserede i at undersøge ved Moesgaard Museums oldtidsudstillinger. Disse fremgår også af problemafgrænsningen i slutningen af dette kapitel.

Vi brugte disse temaer som udgangspunkt for hvilke faglige emner, vi skulle søge litteratur inden for. Vores proces for litteratursøgning er gennemgået i bilag 7. Hvis vi betragter denne proces som et *literature review*, er vores tilgang tættest på et *narrative review* (Bryman, 2016, s. 91). Denne tilgang indebærer et element af personlig dømmekraft i udvælgelsen af relevante tekster. Det forstås i modsætning til et *systematic review*, der søger at gøre kriterierne og processen så systematisk og transparent at andre forskere kan gentage processen og opnå samme resultater (Bryman, 2016, s. 98-99). Vi har dog taget enkelte elementer med fra den systematiske tilgang som for eksempel dokumenteringen af søgeord og den grundige søgning med forskellige variationer af søgeord på flere databaser (Bryman, 2016, s. 104).

Den narrative tilgang får sin betegnelse, fordi forskeren giver læseren et overblik ved at 'fortælle en historie' frem for at præsentere hver eneste detalje og vurdering (Bryman, 2016, s. 93). Vi vil altså efter at have læst vores fundne tekster beskrive vores generelle forståelse af feltet. Til dette formål vil vi løbende tage noter af teksterne under læsning, forsøge at knytte forbindelser eller se kontraster i relaterede tekster og sortere teksterne i emner og relaterede underemner (Bryman, 2016, s. 95-98). Denne nye opdeling i emner er nødvendig, da der er forskel på de temaer vi selv formulerede til at beskrive vores oplevelse og de emner og felter, der eksisterer inden for faglitteraturen. Vi oplevede også flere gange at vi fandt tekster i søgningen inden for ét emne, som virkede tættere relateret til et andet emne for os. Således behandler vi den fundne litteratur som én samling, og vil løbende foretage en opdeling i faglige emner og felter.

Pragmatisk forståelse

Vores tilgang til dette projekt udspringer af en pragmatisk vidensforståelse. Her har vi udgangspunktet, at idéer kun eksisterer i praktiske kontekster (Brinkmann S. , 2006, s. 30). Dette hænger sammen med vores case-baserede tilgang. Vi studerer ikke museers formidlingsformer i det abstrakte, men studerer den specifikke formidlingsform bag Moesgaard Museums oldtidsudstillinger.

Vi er tilgået undersøgelsen med et *user experience*-fokus med udgangspunkt i John McCarthy og Peter Wrights koncept om teknologi som oplevelse. Dette indebærer et fokus på at forstå relationen mellem mennesker og teknologi gennem helheden af menneskets *følte oplevelse* frem for et fokus på praksis eller på selve teknologien (McCarthy & Wright, 2004, s. 12). Denne tilgang har blandt andet udgangspunkt i John Deweys *pragmatiske* videnskabsteori. McCarthy & Wright betragter menneskers interaktion med teknologi som en æstetisk oplevelse, med udgangspunkt i Deweys forståelse af æstetik. I McCarthy & Wrights udlægning dækker denne mere end det finkulturelle eller kunstneriske, men beskriver situationer i det daglige liv, hvor delelementerne går op i en højere enhed og er rige på mening (McCarthy & Wright, 2004, s. 58). Dette fungerer også som en god forståelsesramme for vores tilgang til museer. I vores autoetnografiske og KJ-behandling af vores oplevelse behandlede vi en opfattelse, vi selv havde haft, af underholdning og læring som separate og nogle gange modsatrettede målsætninger. Vi forlod denne tilgang til gengæld for en opfattelse af, at disse to faktorer kunne spille sammen i en *oplevelse*. Dette svarer nogenlunde til McCarthy & Wrights koncept om at anvendelse af teknologi kan være en tilfredsstillende og æstetisk oplevelse, selv hvis det ikke er det primære formål med teknologien.

Den pragmatiske tilgang hænger også godt sammen med vores problemfelt. Deweys pragmatisme forstår menneskets måde at opnå erkendelse som at ske gennem aktiv handling frem for passiv beskuelse (Brinkmann S. , 2006, s. 30). Et oplevelsesbaseret museum, der anvender interaktive elementer som Moesgaard, er et rum designet netop til at opnå erkendelse gennem handling.

Da pragmatismen er interesseret i viden i forbindelse med kontekster og handling, beskæftiger den sig også med viden som værktøj og dens evne til at skabe forandring (Brinkmann S. , 2006, s. 27). Dette bliver en del af vores undersøgelse i vores interesse i at identificere *problemer* ved det studerede. Dette er problemer som *“Formår Moesgaard Museum både at underholde og oplyse?”*, *“Hvordan kan dramatiserede, fiktive fortællinger fortælle om oldtidens liv?”*. Disse er problemstillinger, hvor vi opfatter en mulig konflikt og ved at besvare dem skaber vi viden, der kan bidrage til en mere hensigtsmæssig museumsformidling.

Problemafgrænsning

Vores konklusion på KJ-behandlingen af vores besøg på Moesgaard Museum var, at det der forekom mest spændende for os, især var, hvordan udstillingerne brugte stemning og historiefortælling. Vi har berørt flere aspekter af dette, men overordnet er det interessante for os, de måder museet skaber rammerne for en oplevelse, der stimulerer sanser og følelser. Vi er mindre interesserede i det faglige indhold i formidlingen.

Vi har en formodning om, at der er en form for læring at finde i udstillingernes mere fortællende formidlingsform, der er mindre fokuseret på konkrete, dokumenterede fakta og mere på at få et indblik i og en empati for fortidens kultur. Vi oplever at stemning, æstetik og dramatisering bidrager til dette.

Således med udgangspunkt i temaerne vi fremstillede tidligere i dette kapitel, er vores fokus på aspekterne historiefortælling/dramatisering, stemning, kunstnerisk/æstetisk formidlingsform. Vi har en antagelse om, at de bidrager til en samlet oplevelse med potentiale for det, vi betegnede som en *“empatiserende”/følelsesmæssig læringsform*. Dette aspekt vil vi samlet set henvise til som en *“oplevelsesbaseret tilgang”*.

Det er disse aspekter, vi ønsker at gøre centrale for vores undersøgelse. Vi ønsker at undersøge, hvordan Moesgaard Museum fremstiller fortiden som en indlevende, inddragende fortælling, der giver gæsten en øget forståelse for fortidens menneskers liv. Vi har mindre fokus på formidlingen af

mere detaljeret fagviden og fremvisningen af artefakter, da vi oplevede, at disse ikke spillede en ret væsentlig rolle for vores oplevelse af museet.

Der er en række af de andre aspekter, vi berørte i forrige afsnit, vi mener, også vil være relevante at inddrage i forbindelse med at undersøge den fortællende, inddragende oplevelse ved Moesgaard. Vi forestiller os at aspekter vedrørende udstillingernes fysiske rum og de anvendte digitale teknologier er relevante at undersøge som rammer, der muliggør oplevelsen, men vi er primært interesseret i, hvordan udstillingen er designet, ikke hvordan den praktisk er implementeret. I forhold til designet ønsker vi heller ikke at fokusere nærmere på designprocessen, der ligger bag skabelsen, men nærmere det endelige design og dets brug af virkemidler, designprincipper med mere, og hvordan disse bidrager til oplevelsen.

Vi er heller ikke interesserede i at gå i detaljer med at undersøge de mere interaktive, 'hands-on' elementer i udstillingerne, udover i den grad, hvor de bidrager til den sammenhængende oplevelse. Vi er dog interesserede i den ikke-lineære, interaktive karakter af denne overordnede oplevelse, hvor man som gæst har mange forskellige muligheder for at udforme sit besøg, uden at nogen er klart anvist fra museets side. Vi er interesserede i at undersøge hvilket potentiale og hvilke udfordringer, det giver for museet at overlade til gæsterne.

I forhold til aktiv inddragelse af gæster og hensyn til gæsters tålmodighed er det også noget vi betragter som relevante, men ikke centrale, elementer. Hvad gør udstillingens design for at holde gæsters opmærksomhed og undgå at bryde stemningen? I den forbindelse vil vi også tage hensyn til hvilke motivationer og personlige præferencer, de undersøgte subjektive beretninger udspringer fra.

Empirien for undersøgelsen er gæsters *følte* oplevelse af udstillingsdesignet. I den forbindelse er vi opmærksomme på, at museet ikke kan designe oplevelser, men kun rammerne for oplevelser. I sidste ende vil der være stor personlig variation fra gæst til gæst, hvor vi forsøger at spore de generelle mønstre af, hvordan designet har underbygget disse.

Vi vil inddrage relevant museumsorienteret teori for bedre at forstå den kontekst, som Moesgaards udstillinger eksisterer i, samt undersøge gængs teori om udstillingsdesign og udstillingstyper.

Behandlingen af vores egen oplevelse førte os altså til en overordnet problemformulering, der lyder som følger:

Problemformulering:

Hvad er forholdet mellem gæsteoplevelsen og udstillingsdesign?

For at besvare denne overordnede problemformulering, vil vi konkret arbejde med følgende forskningsspørgsmål:

Hvordan påvirker et interaktivt, oplevelsesbaseret udstillingsdesign museumsgæsters oplevelse og læring?

For at kunne besvare dette vil vi undersøge en række underordnede problemstillinger, der hver bliver behandlet i et af rapportens følgende kapitler:

- Hvilke vilkår gælder for museumsfeltet i forhold til målsætninger om henholdsvis at være lærerige og underholdende?

Dette vil blive behandlet i kapitlet Museumsforståelse, hvor vi gennemgår vores teoretiske forståelse af museumsfeltet.

- Hvad er særligt ved Moesgaard Museums positionering i denne kontekst?

Dette vil blive behandlet i kapitlet Case, hvor vi præsenterer Moesgaard Museums oldtidsudstillinger som case og en teoretisk forståelse af den udvikling inden for museumsfeltet, som vi ser Moesgaard som at være en del af. Kapitlet ender ud med at opsummere, hvilke målsætninger oldtidsudstillingerne skal opfylde.

- Hvad vil det sige at formidle gennem en *oplevelse*?

Dette vil blive behandlet i kapitlet Vores oplevelse, hvor vi opsummerer, hvad der var det særlige ved vores oplevelse på Moesgaard og hvilket forståelse af museets formidlingsform, dette har givet os.

- Hvilke oplevelser har gæster faktisk ved besøg af Moesgaard Museums oldtidsudstillinger?

Dette vil blive behandlet i kapitlet Gæsteobservationer, hvor beskriver vores tilgang til at inddrage testpersoner i undersøgelsen og afdække deres oplevelse gennem observationer og interview.

- Hvilke personlige faktorer påvirker gæsters oplevelse?

Dette vil blive behandlet i kapitlet Gæsteforståelse, der præsenterer vores teoretiske forståelse af de faktorer, der gælder for gæsters oplevelse af museer. Herunder det sociale aspekt, motivationstyper og forskellige aspekter af at have en oplevelse.

- Formår oldtidsudstillingerne design at leve op til Moesgaard Museums målsætninger og forpligtelser?

Dette vil blive gennemgået i kapitlet Evaluering af Effekt, hvor vi efter at have analyseret vores testpersoners oplevelse evaluerer, hvorvidt disse har levet op til Moesgaards vision.

- Hvordan bruger Moesgaard Museums oldtidsudstillinger en blanding af analoge og digitale medier til at skabe rammerne for en oplevelse, der anvender historiefortælling, æstetik og interaktivitet som virkemidler?

Dette vil blive gennemgået i kapitlet Virkemidler, hvor vi gennemgår vores teoretiske forståelse af integrationen af analoge og digitale medier, interaktivitet, rumlighed og narrativ formidling.

Museumsforståelse

For at kunne tale om Moesgaard Museum som omdrejningspunkt for vores undersøgelse, vil vi etablere en rammesættende forståelse af museer, deres formål og ansvar, samt hvilke vilkår og værdier, der ligger til grund for deres eksistens og funktion i samfundet. Vi vil derfor i dette afsnit sætte fokus på den danske museumslov og museets rolle som formidler af viden og kultur og sætte det i forbindelse med vores valg af Moesgaard Museum som case.

Museets ansvar

Som kulturformidlende institutioner har museerne et ansvar, ikke kun i forhold til at tilbyde befolkningen et indblik i bl.a. kultur og historie, men også i forhold til de opgaver de varetager som ansvarlig for nationale klenodier og kulturskatte. Herunder har de også et ansvar om at samarbejde med andre museer, lokalt såvel som internationalt, og fælles arbejde mod at opretholde en vis standard i overensstemmelse med vedtagne regler og regulativer (Bekendtgørelse af museumsloven, 2018, s. §2).

Disse kan opsummeres kort i form af den danske museumslov, der fremsætter en række retningslinjer og krav de skal opfylde som institution, for at sikre kultur- og naturarv i Danmark. For at blive statsanerkendt og opnå statsstøtte som museum, skal disse bekendtgørelser følges og kravene opfyldes. Man kan i den forbindelse overordnet tale om fem punkter, eller "fem søjler", som de ofte henvises til i form af **indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling** (Kulturministeriet, 2018, s. §2). Af disse er den vigtigste for vores undersøgelse af udstillingsdesign **formidling**. Denne hænger også sammen med vilkår som at "*aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende.*" (Kulturministeriet, 2018, s. §2, stk. 2). Det er netop dette punkt, der omhandler, hvordan udstillingerne kommunikeres og fremvises til de besøgende, og dette der er centrum for diskussionen om, i hvor høj grad museumsloven skal være pejlemærke for deres grundlæggende forpligtelser. Her foreslår Dorte Skot-Hansen i "*Museer i den danske oplevelsesøkonomi*", at det handler om en balancegang, hvor museerne tør at bryde den klassiske museumsform og tage chancer med nye digitale og interaktive formidlingsformer og tilbyde særlige oplevelser for at tiltrække et mere bredt publikum (Skot-Hansen, 2008, s. 14). Dermed ikke sagt at museer skal vurderes på deres evne til at sælge billetter og bidrage til økonomien, men at museet som formidler af kultur, skal turde at udfordre formatet og udvikle deres oplevelsespotentialer for at forblive aktuelle (Skot-Hansen, 2008, s. 9).

Museerne befinder sig altså i et spændingsfelt mellem at skulle varetage museumslovens fem søjler, og kunne konkurrere med den stigende efterspørgsel efter mere oplevelsesbaserede kulturtilbud (Skot-Hansen, 2008, s. 10-11).

Museer og læring

Selvom museer ofte er omtalt som institutioner for dannelse og læring, fremgår begrebet 'læring' dog intet sted i museumsloven. Lovens førnævnte 'fem søjler': **indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling**, har næsten alle det til fælles, at der er fokus på museet, men ikke på museumsgæsten. Her er formidling det eneste aspekt, som forbinder museet med gæsten. Museumsforsker Eilean Hooper-Greenhill argumenterer, at det ikke blot er museets ansvar, men netop deres største pligt at lade museumsgæster opnå ny viden under deres besøg og kunne gå derfra klogere end da de ankom (Hooper-Greenhill, 1999, s. 3-4).

Museer der ikke tager hånd om gæstens oplevelse, ikke er selvkritiske og ikke gør brug af brugerevalueringer er typisk *transmissive* i deres måde at kommunikere på, hvor der kommunikeres mod gæsten og ikke med gæsten (Hooper-Greenhill, 1999, s. 18-19). Således anses museumsgæsten i denne optik som udgangspunkt 'passiv'.

Gæsten kan dog siges altid at være 'aktiv' i deres tilgang til museer, hvor de opsøger udstillinger med afsæt i deres egen interesse og nysgerrighed. Såfremt museet ikke tillader gæsten at involvere sig med udstillinger og tvinger dem ned i et 'passivt' format, kan dette potentielt afskrække fremtidige besøg (Hooper-Greenhill, 1999, s. 19). En måde at imødekomme denne problemstilling på, er ved at sørge for at udstillinger er indrettet således, at gæsten føler sig indbudt til at engagere sig med stoffet (Hooper-Greenhill, 1999, s. 19).

Selvom udstillinger ikke altid kan siges at udgøre selve læringsmaterialet, er de en del af det miljø og den kontekst, hvori læringen kan finde sted. Museer skal således kunne tilbyde rammer, der muliggør læring (Hooper-Greenhill, 1999, s. 19). Spørgsmålet hertil er så, hvad gæster ønsker at lære i løbet af deres besøg, og hvordan udstillinger kan målrettes derefter. De fleste besøgende tager på museer for fornøjelsens skyld og for at dyrke det sociale, ofte i form af familier eller mindre grupper. Disse udgør den største del af museumsgæster, der typisk kommer på museum på grund af særlige begivenheder, særudstillinger og film, hvor andre besøgende kan have et mere specifikt mål med deres besøg (Hooper-Greenhill, 1999, s. 21).

Case: Moesgaard Museums oldtidsudstillinger

”Med det i tankerne var jeg meget imponeret over, hvordan museet havde leveret det bedste af begge verdener. Der var stadig en enorm mængde oldtidsfund, som jeg tænker må være spændende for arkæologer og entusiaster. Men disse var omgivet af et enormt lag af formidling, historiefortælling og dekoration, der virkelig bragte den historiske periode til live for alle os andre.” – Tues autoetnografi (jf. Bilag 1, TA, s. 7, linje 7-10)

Som tidligere nævnt valgte vi fra starten af at undersøge Moesgaard Museums oldtidsudstillinger, da vi havde en forudindtaget opfattelse af, at integrationen af digital teknologi i deres formidling fik museet til at skille sig ud fra mængden. Vores behandling af vores egen oplevelse på museet har ført os til at formulere konceptet om en interaktiv, oplevelsesbaseret formidlingsform, som Moesgaard Museums oldtidsudstillinger agerer som eksempel på.

Oldtidsudstillingene er lokaliseret i museets kælderetage og består af seks udstillinger om forskellige perioder i Danmarks historie hver med et tilhørende tema vedrørende denne tid. De seks udstillinger er forbundet med et centralt indgangsrum med skiltning og indgange til hver udstilling. Her er udstillingerne placeret i kronologisk rækkefølge fra venstre til højre. Udover indgangene fra dette centrale rum er flere af udstillingerne internt forbundne, så man kan gå direkte fra én til en anden.

- Den første udstilling hedder **“De første indvandrere”** og omhandler stenalderen ca. år 12.000 f.Kr. til 1.800 f.Kr., da de første mennesker bosatte sig i Danmark. Den består af tre overordnede rum omhandlende henholdsvis jagt/fiskeri, skovene og landbrugssamfund i denne tid.
- Den anden udstilling hedder **“Solens Folk”** og omhandler bronzealderen ca. år 1700 f.Kr. til 500 f.Kr. Den første del af denne udstilling er en passage, der omhandler hvad der foregik andre steder i verden på denne tid bl.a. vulkanudbruddet på Santorini i Grækenland. Denne passage fører ind til et større rum med bl.a. en udstilling om Borum Eshøj.
- Den tredje udstilling hedder **“Mosens ofre”** og omhandler jernalderen ca. år 500 f.Kr. til 800 e.Kr. med særligt fokus på de mennesker, der levede i mosen og de ofringer de foretog i mosen. Denne udstilling huser blandt andet Grauballemanden.
- Den fjerde udstilling hedder **“Under angreb”** og omhandler krigsførelse i jernalderen specifikt slaget ved Illerup Ådal i år 205 e.Kr. Den er opdelt i to etager. Ovenpå går man gennem rum, der fortæller om henholdsvis før, under og efter slaget. Nedenunder handler udstillingen om de våben og andre fund, der er gjort fra slaget.

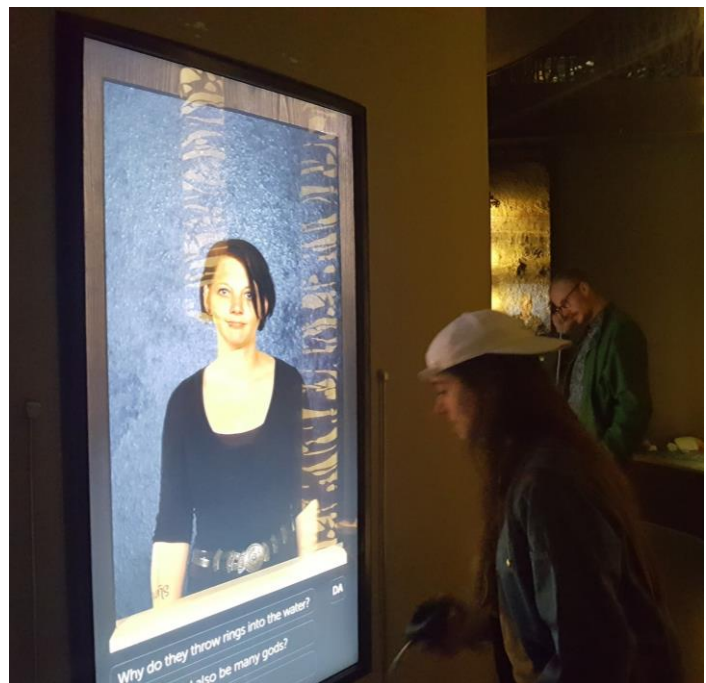
- Den femte udstilling hedder **“Vikingerne eventyr”** og handler om vikingetiden ca. år 800 e.Kr. til 1066 e.Kr. Her gives gæster mulighed for at følge syv forskellige karakterer, der hver især fortæller deres historie gennem et fysisk artefakt, man vælger ved indgangen til udstillingen. Her får man også indblik i Aarhus’ udvikling og vikingerne fjern rejser rundt i verden, der vises med en serie af rum, der hver er dedikeret til steder, hvor vikingerne slog sig ned.
- Den sjette udstilling regner museet som sådan ikke som en af oldtidsudstillingerne, men den ligger i direkte forlængelse af de andre (Moesgaard Museum, u.d.). Den hedder **“Fri os fra det onde”** og omhandler den kristne middelalder i Danmark ca. år 1050 til 1536 e.Kr. Den dækker blandt andet emner som pest, kongemord og krig.

Brug af medier

Vi har tidligere omtalt hvordan oldtidsudstillingerne bruger både digitale og analoge medier, nogle gange i tæt forbindelse. Her vil vi give et par eksempler på nogle af de forskellige måder, medier bliver anvendt ved at beskrive udvalgte udstillingselementer eller rum. Vi har beskrevet flere udstillingselementer end disse, der har spillet en rolle for vores undersøgte oplevelser, hvilket kan ses i bilag 13.

Forskervideoer

Fordelt ud på museet er en række interaktive informationsskærme, der tillader gæster at lære mere om et specifikt emne, relevant for den udvalgte udstilling. Du vil typisk kunne vælge mellem 2 til 3 emner, hvor forskeren står afventende på skærmen indtil du har valgt. Dette tillader gæsten at møde forskerne i øjenhøjde, hvor det netop er eksperter i deres felt, der entusiastisk deler ud af deres erfaring og viden.



Det skiftende landskab



Ved indgangen til "De første indvandrere"-udstillingen foregår en visuel *augmented reality*-fortælling. Lys og video projekteres på en ujævn overflade og viser sammen med bevægelige fysiske rekvisitter først et kort over Nordeuropa, hvor man ser landmasserne ændre sig, og at en genkendelig form af Danmark dukker op efter istiden. Dette makrobillede bliver erstattet af et lokalt landskab med jægere og dyr projekteret på den samme overflade. Løbende er der en fortællerstemme, der fortæller historien om De første indvandrere til Danmark.

Krukken

I det sidste rum i "De første indvandrere", møder man en stor 'krukke', med en række huller i siderne, der giver plads til at gæster kan stikke hovedet indenfor og på dens inderside se en projekteret videofortælling om tidens mytologi og kultur og via høretelefoner høre om liv, død og ofringer. Der er ingen umiddelbar skiltning til at introducere dette udstillingselement, eller hvordan gæster skal gå til denne, men den står som et element, man som gæst intuitivt skal gå til.



Grauballemanden



I et svagt oplyst rum under jernaldermose-udstillingen ligger moseligt Grauballemanden. Her er der hverken infotavler, forskervideoer eller lignende. Rummet er dedikeret til at have ham i centrum, hvor man har mulighed for at gå helt tæt på, eller sætte sig i udkanten af det hesteskoformede rum. Rummet er til dels oplyst af mindre spotlights, men også lys ovenfra, hvor man fra jernaldermose-udstillingen har adgang til at se ham oppefra.

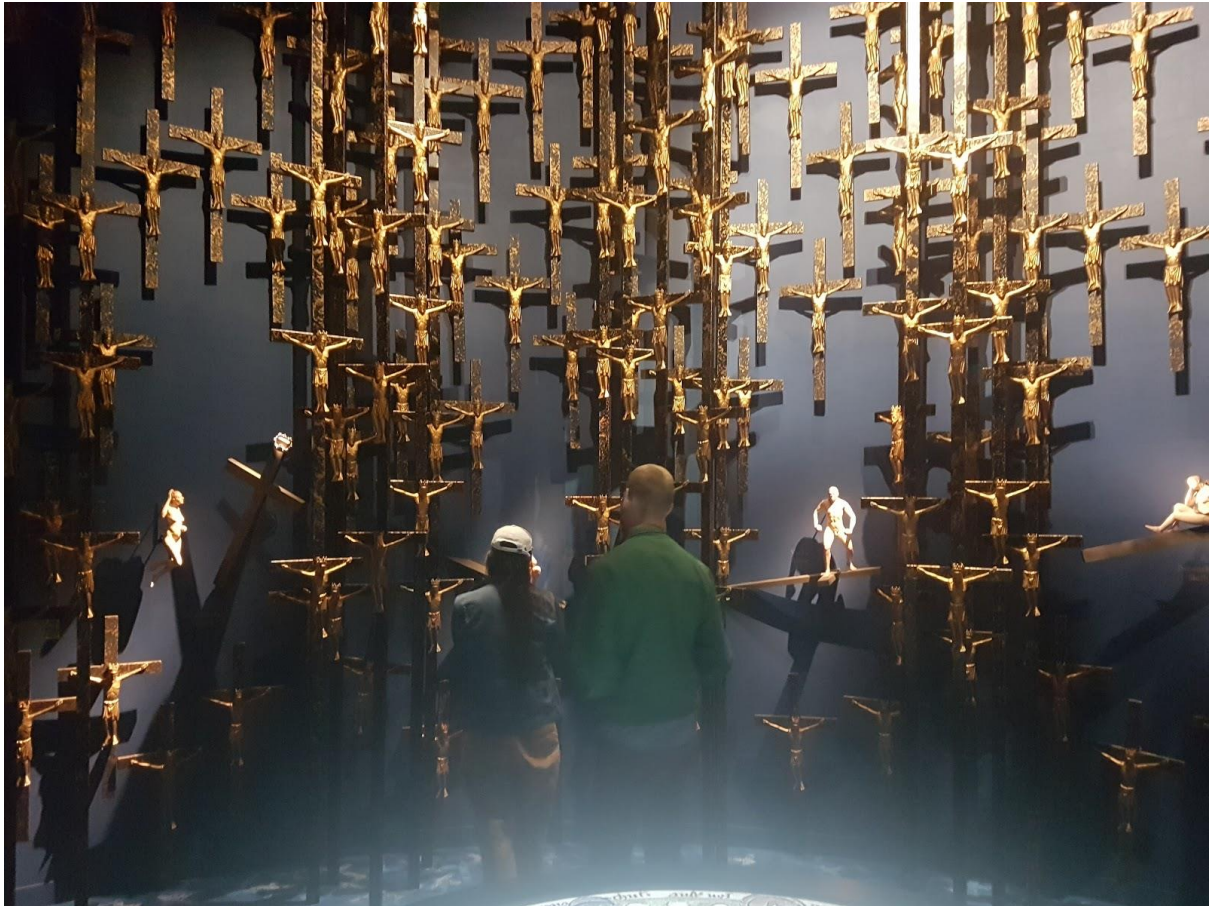


Lige efter "Hærførerens telt" fører en gang gennem et aflukkende gardin til et stående biografrum med bøjede panoramaskærme i rummets fulde højde på begge sider. Før gardinet ses en nedtælling til hvornår videoafspilningen begynder forfra, hvilket sker ca. hver 5. minut. Mellem afspilninger bliver et par glasmontrer i gulvet lyst op. Når videoen begynder, dæmpes disse lys og fokus henledes på de store skærme. Her vises en animeret video af to hære der samler sig på hver sin side og gør sig klar til kamp. Efter en kort optakt begynder de at bevæge sig mod hinanden. Pile affyres og dræber nogle, mens andre parerer dem med hævede skjold. Videoen klipper og pludselig er der kaotisk nærkamp på begge sider. Alt dette understøttes af kraftige lydeffekter. Ved videoens slutning skifter visningen til en slagmark fyldt med døde og døende soldater, og krager der lander. Da videoen er overstået, anvises seere med en pil til at bevæge sig ud på den modsatte side af, hvor de kom ind.



Efter Slaget føres man til en aflag passage hævet over udstillingen i etagen nedenunder. På den højre væg er der et billede af en forsamling af mennesker i en landsby i falmede gråtoner. På venstre side er der en projekteret animation, der viser forsamlede krigere og præster ved kanten af en å. Præsterne kaster erobrede våben i åen og der er en række nøgne krigsfanger bundet og på knæ, der skal dræbes og også kastes i åen. Dette bliver suppleret af lydeffekter af messende præster, jublende landsbyboere og plask af ting der lander i vandet. Det første højlydte plask efterfulgt af jublen er timet, så det begynder kort efter videoen af Slaget slutter, når gæster er blevet ledt videre til dette rum.

Krucifiks-rummet



Indgangen til "Fri os fra det onde" går igennem et cirkelrundt rum, hvor der på væggene hele vejen rundt hænger gyldne krucifikser med den korsfæstede Jesus. De hænger i et irregulært mønster og giver effekten af, at de kigger ned på gæsterne. Mellem dem er der syv andre små hvide figurer af nøgne mennesker, der hver repræsenterer en af de kristne dødssynder.

Museumsfeltet i udvikling

Vi vil i dette afsnit gennemgå vores teoretiske forståelse af Moesgaard Museums position inden for museumsfeltet samt den vision, forpligtelse og formål, deres udstillinger søger at opfylde.

I løbet af vores KJ-behandling dannede vi gruppen *”Det traditionelle og det moderne museum”* (jf. Bilag 4 s. 72), hvor vi hver især kunne genkende elementer fra det, vi forstod som *”det traditionelle museum”* og *”det oplevelsesbaserede museum”*. Her beskrev vi, hvordan vi begge følte at Moesgaard tilhørte en ny museumsform især gennem deres brug af lys, lyd og stemning som rammerne for at skabe en ‘oplevelse’. I kontrast til dette, beskrev vi det ‘traditionelle’ som et museum, der havde mere fokus på udstillingsobjekter og informationstavler. I den forbindelse vil vi undersøge nærmere, hvilken udvikling der er sket på museumsfeltet med udgangspunkt i museologisk fagteori.

Det traditionelle museumsformat

Den traditionelle museumspraksis er typisk præget af analoge udstillinger med en forholdsvis fast kronologisk opbygning, hvor der gennem udstillingerne ‘tales til’ museumsgæsten (Drotner, 2011, s. 89). De udstillede genstande er ligeledes fremvist på en måde, der tilstræber sig objektivitet og på at fremvise viden som neutrale fakta. Der gives typisk ikke megen plads til fortolkning, da udstillingerne således er fremvist som kendsgerninger (Drotner, 2011, s. 89). Der er ikke udtænkt nogen specifik modtager for udstillingerne, der heller ikke giver gæsten særlig mulighed for at blive inddraget. Der er med andre ord fokus på at fremvise fakta og en virkelighed på en så neutral måde som muligt (Drotner, 2011, s. 89-90). Det er gerne denne udstillingsform, museumsgæsten har flest erfaringer med og således forbinder med det traditionelle museum (Drotner, 2011, s. 90).

Nye tendenser

Hvor museer tidligere betragtede gæster som *borgere* der skulle *oplyses*, er der sket en udvikling i retning af at betragte gæster som *kunder*, der skal sælges en *oplevelse* til i konkurrence med andre oplevelsestilbud på markedet (Drotner, 2011, s. 16-17). Dette hænger, som nævnt tidligere, også sammen med balancegangen mellem det traditionelle museumsformat og potentialet, der ligger i at bruge nye teknologier og digitale medier. Med teknologier, der tillader multisensoriske oplevelser, virtual-reality med high definition video og surroundsound, risikerer mange museer at falde bagud, hvis deres udstillinger ikke lever op til gæsternes forventninger (Falk J. , 2016, s. 118-119).

I forbindelse med forventninger til kulturelle oplevelser, har der været efterspørgsel på en større mangfoldighed inden for kulturtilbud i Aarhus og omegn (Kulturforliget 2014-2016, 2018, s. 4). For at imødekomme dette, blev der i 2014 fremsat et kulturforlig, der skulle indlede et forpligtende samarbejde med fokus på: *”Styrkelse af museernes synlighed, forpligtende billetsamarbejde og gensidig markedsføring.”* (Kulturforliget 2014-2016, 2018). Dette omfatter bl.a. 12 museer i Aarhus

og omegn, herunder Moesgaard Museum, Den Gamle By og ARoS, der skulle arbejde sammen om at tiltrække et mere bredt publikum og bidrage til at styrke kulturturismen (Kulturforliget 2014-2016, 2018, s. museumsområdet).

Det første skridt for at iscenesætte en god og tiltalende oplevelse er, at man tager afstand fra den 'varer og tjenesteydelses-baserede tilgang' og bevæger sig nærmere en oplevelsesbaseret tilgang, hvor der ikke blot fokuseres på design og produktionen af genstande, men på det overordnede design og orkestrering af disse (Pine & Gilmore, 1999, s. 27).

Selvom oplevelser i sin natur er uhåndgribelige, er disse højt eftertragtede blandt gæster og kunder grundet deres høje emotionelle værdi og deres potentiale til at blive hos dem lang tid efter oplevelsen er overstået (Pine & Gilmore, 1999, s. 19). Hertil er der sket et skift i forhold til kunder og køb af produkter. Den gode oplevelse sælger nu bedre end det fysiske produkt og afgiver i højere grad tilfredsstillelse. Ved at 'sælge' gode oplevelser til museumsgæster, sikrer man sig ikke blot kommercielt, men efterlever den stigende efterspørgsel efter oplevelse frem for produkt (Pine & Gilmore, 1999, s. 19).

Der er således mange opgaver for nutidens museer at løfte og mange udfordringer, de står overfor. Udstillingerne skal være interessante, men uden at gå på kompromis med læringspotentialet (Hooper-Greenhill, 1999, s. 3). Udstillingerne skal opretholde en høj intellektuel standard, men der skal også tages højde for den 'almene' gæst (Falk J. , 2016, s. 3). Nogle gæster ønsker struktur og kronologi, mens andre foretrækker åbne rum og frihed til at udforske (Falk J. , 2016, s. 47-48). Udstillingerne skal være interessante og fremvise genstandes funktion i kontekst af tidsperioden men uden at gå på kompromis med historisk nøjagtighed (Floris & Vasström, 1999, s. 74-75).

Det er svært at komme med en endegyldig løsning for disse udfordringer, hvilket Kirsten Drotner et al. også diskuterer i bogen *Det Interaktive Museum*, der omhandler implementeringen af interaktive elementer i forbindelse med udstillinger som en måde at løfte museumsoplevelsen på (Drotner, 2011, s. 12). Her argumenteres der for, at det ikke kun er et spørgsmål om modernisering gennem digitale medier, men om at skabe en sammenhængende holistisk oplevelse, der tager hånd om gæsterne og deres behov (Drotner, 2011, s. 12). Det handler netop ikke om teknologierne i sig selv, men det potentiale, der ligger i det digitale format. Her er det netop essentielt at der, som nævnt, formidles på et alment forståeligt niveau, således at gæsten får lyst til selv at opsøge, udforske og aktivt lære om stoffet og de udstillede elementer (Drotner, 2011, s. 12-13).

Ved at indlejre udstillinger i et digitalt format, betyder det også at 'genstandsbegrebet' udfordres og ændrer karakter (Drotner, 2011, s. 15). Historisk viden behøver ikke længere at være bundet i en

fysisk genstand, men kan være formløst og fleksibelt i forhold til den kontekst den indgår i (Drotner, 2011, s. 15). Dette kan komme til udtryk i form af digitale fremstillinger gennem f.eks. virtual-reality briller eller interaktive fortællinger, hvor museumsgæsten selv vælger, hvordan denne skal udfolde sig. Dette tillader også at gæsten får mulighed for at interagere med udstillingerne og udforme dem, som de selv ønsker det. Så længe udstillingerne formidles på en letforståelig måde og gennem et intuitivt format, er der uanede muligheder for, hvordan museer kan drage nytte af nye teknologiske muligheder (Drotner, 2011, s. 16).

Moesgaard som oplevelsesbaseret museum

Vores oplevelse af Moesgaard Museum passer altså ganske godt ind i dette nye paradigme. Museet er bevidst om, at de skal tilbyde noget særligt for at skille sig ud fra mængden. I deres egen *“Visioner og strategier for Moesgaard Museum 2016”* fremgår det, at deres vision er at:

“Moesgaard skal være et af de bedste museer i verden, hvad angår udstillinger, aktiviteter/events, undervisning, markedsføring og service. Ambitionen skal være høj og kvaliteten tilsvarende i top. Vi er ikke et af de største museer i verden, men de største museer skal kunne inspireres af vores arbejde.” (Moesgaard Museum, Vision, 2016, s. 22).

Det særlige, som Moesgaard Museum kan tilbyde, er en oplevelse. Meget af deres formidling handler mere om stemning, følelsesmæssige indtryk og dramatisk historiefortælling end om dokumenterede fakta (Jf. bilag 1, s. 13, linje 33-37).

Vi har interviewet arkitekt og leder for museets udstillingstegnestue Ole Birch Nielsen nærmere om visionen for museet. Han fortæller at Moesgaard Museum betragter alle aldersgrupper som sin målgruppe og prøver også at fange dem, der normalt ikke går på museum (Jf. Bilag 2, T1, s. 3, linje 11-17). Ole Birch Nielsen betragter det som et centralt princip at møde gæsterne i øjenhøjde (Jf. Bilag 2, T1, s. 2, linje 17-18).

Han beskriver deres intention som:

“(...) det er der hvor Tegnestuen kommer ind, kan man sige. Vi siger: "det vil vi gøre ved at skabe en stor anderledes sanselig oplevelse". Så vi møder egentlig folk på det fysiske, det sanselige og så lægger vi videns-laget på efter det, kan man sige. Det er de her store scenografiske rum. Det er ligesom dem, der skal være basen, og så selvfølgelig alt interaktionen og sådan noget, men det er

egentlig meget den der store sanselige oplevelse, som vi lægger meget vægt på. ” (Bilag 2, T1 s. 4, linje 4-8).

Oldtidsudstillingerne er blevet skabt af et tværfagligt internt hold af arkæologer, antropologer, arkitekter, interaktionsdesignere, scenografer og ”afviklere” (Jf. Bilag 2, T1, s. 1, linje 30-38). På denne måde har de sikret, at de fysiske rum er blevet designet specifikt til at huse de ønskede udstillinger (Jf. Bilag 2, T1, s. 5, linje 3-6). Designerne har søgt inspiration fra andre museer, men Ole Birch Nielsen mener ikke, at de har direkte kopieret noget. Han er interesseret i, hvad der virker, men synes ikke godt om idéen om direkte at kopiere (Jf. Bilag 2, T1, s. 11, linje 20-30).

Ifølge Ole, tager designet altid udgangspunkt i, hvad der skal formidles, ikke i hvilke teknologier de har til rådighed (Jf. Bilag 2, T1, s. 4, linje 10-16). Så kommer realiseringen i anden række efter at intentionen er fastlagt. Vi ser altså, at de digitale teknologier ikke bliver betragtet som i sig selv at tilføre mere værdi, men som værktøjer, der muliggør flere formidlingsformer.

I designet af udstillingsrummene har skaberne bevidst undgået at gøre omgivelserne realistiske og i stedet anvendt ”abstraktion” og ”antydningens kunst”, hvor der overlades noget til fantasien (Jf. Bilag 2, T1, s. 4, linje 11-15 & s. 7, linje 17-22). Historien bliver præsenteret i flere skalaer - enkelte udstillingselementer fortæller sine egne historier, mens udstillingsrummet tilsammen præsenterer en overordnet fortælling (Jf. Bilag 2, T1, s. 67, linje 3-5). Designerne imødekommer brugen af fiktion og dramatisering i udstillingernes opbygning. Ole Birch Nielsen vurderer, at det groft set er 80% af stoffet i udstillingerne, der er videnskabeligt dokumenteret (Jf. Bilag 2, T1, s. 11, linje 4-11). Dette er en markant afvigelse fra den mere traditionelle museumsform og den idé om ’objektivitet’, der ligger bag denne. Der er dog stadig visse mere traditionelle museumselementer at finde i Moesgaard. De arkæologiske artefakter spiller en stor rolle, og er at finde i størstedelen af udstillingerne. Der er enkelte rum og dele af udstillinger, der forekom for os som at skille sig ud i, hvor ’traditionelle’ de er (Jf. Bilag 1, KA, s. 15, linje 14-19). Dette er især de rum, hvor det primære element er statiske artefakter i montere som for eksempel ”Magtens mennesker” og underetagen af ”Under angreb”. Der er andre steder, hvor en usædvanlig placering af artefakter bidrager til formidlingen, som f.eks. sværd hængt op til at ligne at de falder gennem vand (Jf. bilag KA, 1, s. 15, linje 6-13). I forhold til den faglige formidling er det også en målsætning for udstillingernes design at vise forskerne, der står bag, hvilket især foregår gennem de digitale touchskærme med forskere, som man kan høre fortælle om en række emner, der findes over hele udstillingen (Jf. Bilag 2, T1, s. 3, linje 11-14).

Moesgaards målsætninger

Moesgaard Museum har altså en vision og ambition om at blive et af verdens bedste museer med høj kvalitet, og ønsker at kunne inspirere andre museer i deres arbejde. Hertil udtrykker de et ønske om at kunne tiltrække en bredere målgruppe, end den de allerede rammer og tilbyde særlige kulturelle oplevelser. Hertil kommer målsætninger i forbindelse med museet som udbyder af læring og deres ønske om at skabe en sammenhængende oplevelse. Disse har vi kort opsummeret herunder:

Moesgaard skal...

- ... kunne tilbyde en særlig kulturel oplevelse, der gør at de skiller sig ud fra mængden og kan konkurrere i oplevelsesøkonomien.
- ... skabe en sammenhængende og holistisk oplevelse for gæsten, hvor der fortælles en sammenhængende historie om hver tidsalder og sammenhængen mellem disse.
- ... aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre dette både tilgængeligt, interessant og vedkommende.
- ... kunne leve op til deres pligt om at lade deres museumsgæster blive klogere på stoffet i forbindelse med deres udstillinger.

Vores oplevelse

"Jeg havde bidt mig selv lidt i kinden, og forsøgt at holde forventningen lidt nede, da jeg ikke ville skuffes. I løbet af besøget havde jeg dog været gennem en rutsjebane af følelser, alt fra overraskelse og overvældelse til kedsomhed og skuffelse." – Nikolaj, vores kollaborative autoetnografi (Jf. Bilag 1, KA, s. 19, linje 23-26)

Vi har påbegyndt projektet med den autoetnografiske behandling af vores egen museumsoplevelse ved Moesgaard Museum. Udover at målrette vores undersøgelse og afgrænse vores problemfelt anvender vi også autoetnografierne som empiri for analysen. De udgør en kvalitativ beretning af en museumsoplevelse, der vil blive holdt sammen med flere kvalitative beretninger i form af interviews med andre museumsgæster. I dette kapitel vil vi gengive i hovedtræk, hvordan vi oplevede vores eget besøg og hvilken betydning, det har for vores forståelse af vores case.

Vores museumsbesøg

Vi tog udstillingerne i kronologiske rækkefølge, hvor vi startede med "De første indvandrere". Her oplevede vi, at der var meget fokus på det visuelle i form af lyd, lys og de teknologier, der blev brugt i udstillingen. Her bed vi især mærke i "Det skiftende landskab", "Køkkenmøddingen" og VR.

Herefter bevægede vi os ind til "Mosens ofre", hvor vi kom ind midt i rummet. Vi besluttede her at starte fra venstre og at bevæge os gennem udstillingerne herfra.

Rummet var stort og forenede både bronzealderen med jernalderen, hvilket ikke stod klart for os. Her bed vi især mærke i "Troidkvindens fortælling".

Vi tog trappen ned til næste del af udstillingen, hvor Grauballemanden bliver fremvist. Vi bevægede os gennem det meste af udstillingen, blev kort forvirrede over et område med fokus på keltiske artefakter og gik herefter ind til "Science Lab", en overgang der imponerede os. Herefter bevægede vi os op til udstillingen "Magtens mennesker", som ikke umiddelbart interesserede os, så vi bevægede os videre.



Figur 1 - De første indvandrere - en havkano omgivet af projekterede bølger i bevægelse

Herefter gik vi ind til jernalderudstillingen "Under angreb", hvor vi gik forbi udbændte huse, prøvede det interaktive 'krigsbord' og oplevede "Slaget". Herefter kom vi til "Ofringen", der lå i forlængelse af slaget før vi gik videre ned til "Skatkammeret", der fremviste artefakterne fra slaget og ofringen. Dette udforskede vi kortvarigt, før vi bevægede os tilbage til indgangsområdet. Her blev vi enige om at starte med et hurtig kig i middelalderudstillingen for at kunne dedikere den resterende tid til vikingeudstillingen, som vi havde set frem til.

Her gik vi først gennem "Krucifiks-rummet", med de mange kors på udstilling, før vi kom ind til resten af udstillingen. Vi skimmede overfladisk udvalgte dele, før vi besluttede at vende tilbage og gå videre til den resterende udstilling; "Vikingerne eventyr".

Vi tog hver især en "Vikingebrik", fra forskellige karakterer, som ville tillade os at høre fortællinger fra deres perspektiver og begav os gennem udstillingen, der gav indblik i de forskellige destinationer, hvor vikinger havde bosat sig gennem tiden. Efter at have lyttet til et par enkelte fortællinger og undersøgt en række af de mindre udstillinger og destinationer nærmere, blev vi advaret om at det var lukketid, hvorefter vi trak mod udgangen.

Vores læring ved museumsbesøget

I de foregående kapitler har vi omtalt hvordan museer har en forpligtelse til at formidle og oplyse sine gæster. Falk nævner at læring altid er en del af et museumsbesøg uanset, hvor meget gæsten selv er bevidst om det (Falk J. , 2016, s. 44-45). Dette var et aspekt, vi ikke direkte fokuserede på i vores autoetnografiske gengivelser af vores besøg. Med dette i betragtning, ønsker vi derfor at vende tilbage til vores egen oplevelse og stille skarpt på læringsaspektet og spørge os selv, hvad vi har taget med fra vores besøg.

Til dette formål vil vi foretage en refleksiv autoetnografi, der overvejer hvad vi har lært ved vores besøg og hvordan dette er foregået (Brinkmann & Tanggaard, 2010, s. 156-157). Dette vil tage form af endnu en kollaborativ autoetnografi, der ikke har til formål at gengive hele vores besøg igen, men at overveje og forholde os kritisk til det udbytte besøget har givet os. Vi vælger at formulere det mere dialogisk, for at demonstrere den gensidige udforskning og kritik vi foretager af vores egne og hinandens oplevelse (Jf. Bilag 6). Denne er skrevet d. 11. april 2018, flere måneder efter skrivningen af de andre autoetnografier og næsten et halvt år efter museumsbesøget. Således afspejler den, hvilke indtryk fra besøget, der stadig er mindeværdige så meget senere, og hvad af museets formidling, der har hængt ved.

Noget af det gennemgående vi kan spore fra oplevelsen er, at det vi har taget med videre fra udstillingerne i mindre grad, består af ny viden forstået som konkrete fakta, vi ikke vidste i forvejen,

men i langt højere grad består i, at vi oplever et nyt forhold eller en ny forståelse af emner, som vi allerede vidste noget om. Dette tog form af elementer, der fik os til selv at tænke videre over emnet, lod os bedre empathisere med menneskerne i historien eller bedre relatere historien til os selv. Det var forskellige dele, der formåede at gøre et indtryk på hver af os og vække tanker om emnet. Dette synes at have en sammenhæng med vores eksisterende viden og tidligere oplevelser. For eksempel gjorde "Slaget" et stort indtryk på Nikolaj, blandt andet fordi det viste en ny side af krigsførsel i oldtiden, som han ellers mest satte i forbindelse med Hollywood-film, mens det føltes som et mere bekendt perspektiv for Tue. Til gengæld gjorde ofringsscenen umiddelbart efter "Slaget" et større indtryk på Tue, da det bragte et emne, han var bevidst om, tættere på. Generelt observerer vi, at det er de udstillingslementer, der gør et æstetisk eller følelsesmæssigt indtryk på os, der oftest får os til at tænke videre over emnet.

Vi bemærker at vi hver især havde forskellige måder at engagere med det historiske stof i udstillingerne. For Tue var det en tilfredsstillende oplevelse at udforske ny viden om historien, mens underholdningsaspektet kom først for Nikolaj. Ved at engagere med underholdende oplevelser som "Slaget" tog han ny viden til sig og kunne relatere til indholdet på en ny måde.

Især for Tue var det en væsentlig del af oplevelsen at kunne sætte ting i fortiden sammen med vores moderne liv. En bevidsthed om at de meget fremmede praksisser og livssyn i udstillingerne kom fra vores egne forfædre, fik det til at gøre et større indtryk på os.

Formidlingsformer

I forhold til vores besøg på Moesgaard, startede vi altså med en antagelse om at skulle lære noget, men vi blev overraskede over, at det vi tog med os derfra, ikke så meget var i form af fakta og konkret viden, men i højere grad var indblik og en bedre forståelse.

Med Tues primære fokus på at lære noget nyt og kunne udvide sin videnshorisont, og Nikolajs fokus på at more sig og engagere med underholdende aspekter i løbet af besøget, vil vi undersøge nærmere, hvilke udstillinger fordrer hvilken type af engagement hos gæsten. Vi oplevede, at nogle dele af udstillingerne havde fokus på at informere gæsten ved at fremvise eksempelvis artefakter og forskervideoer, mens andre havde mere fokus på at tegne et billede af fortiden, og på at give et indblik i hverdag og kultur. I den forbindelse kan vi snakke om den intenderede effekt, en udstilling skal have på en museumsgæst. Til dette inddrager vi Michael Belchers tre forskellige typer af udstillinger; den *emotive*, den *didaktiske* og den *underholdende*, der hver beskriver en udstillings koncept og den emotive respons, de skal vække hos gæsten (Belcher, 1992, s. 58). Disse typer har til hensigt at kategorisere udstillingstyper ud fra deres primære effekt på gæsten. Disse er dog ikke

eksklusive, og elementer fra alle tre typer kan forekomme i varierende grad hos samme udstilling (Belcher, 1992, s. 58).

Den **emotive** udstillingstype er designet efter at skulle vække en bestemt type af følelser hos museumsgæsten. Herunder hører to kategorier; *æstetisk* og *evokativ*, hvor den æstetiske beskriver effekten af gæstens konfrontation med "noget smukt", og den evokative udstillingsform har til hensigt at skabe en atmosfære (Belcher, 1992, s. 59-61).

Under vores besøg erfarede vi, at de fleste af udstillingerne på Moesgaard Museum bar præg af den emotive udstillingstype. Især i "De første indvandrere" med deres stemningsskabende brug af lyd og lys og også i forbindelse med Grauballemanden, hvor der hverken var skiltning eller forskervideoer. Et element i denne udstillingstype er også en lav grad af visuelle forstyrrelser og en høj grad af stemning (Belcher, 1992, s. 60). Med moselaget i centrum, lettere aflukket fra resten af udstillingen i et svagt belyst rum, oplevede Nikolaj at det vækkede en række følelser, der fik ham til at empatisere og tænke på døden (Jf. Bilag 1, KA, s. 10, linje 1-8). Tue havde ligeledes en emotionel reaktion bl.a. i forbindelse med "Oftringen", hvor han blev konfronteret med 'fremmedheden' ved tanken om at disse mennesker, der udøvede menneskeofringer, var vores forfædre (Jf. Bilag 1, KA, s. 14, linje 23-26).

Den **didaktiske** udstillingstype har det primære formål at formidle information og engagere museumsgæsten til at lære. Selvom der kan argumenteres for, at størstedelen af museumsudstillinger er af læringsmæssig karakter, er det i en didaktisk udstilling samspillet mellem objekter, der udgør grundlaget for at gæster kan engagere sig med stoffet (Belcher, 1992, s. 62-63). De udstillede genstande skal implicit kunne fortælle deres historie i forlængelse af andre objekter og infotavler, der sammen bidrager til visuelt at kommunikere deres funktion og historiske kontekst (Belcher, 1992, s. 62).

Moesgaard Museums oldtidsudstillinger bød på mange måder at tilgå information på, hvor vi under vores besøg noterede, at der både var noget for 'nørden' og den mere typiske museumsgæst (Jf. Bilag 1, NA, s. 10, linje 30-31i). Et eksempel på dette var de interaktive forskervideoer, man kunne opsøge for at høre en ekspert fortælle nærmere om dele af udstillingen. I disse tog de ofte også brug af fysiske genstande, til visuelt at fortælle mere om deres funktion og historie.

Den **underholdende** udstillingstype afviger fra den klassiske museumsforståelse, hvor det primære formål er at fortolke og informere (Belcher, 1992, s. 64-65). Hvor den emotive udstilling søger at vække en følelsesmæssig respons hos gæsten, kan den underholdende siges at skulle vække en følelse af *glæde* (Belcher, 1992, s. 65). Den underholdende udstilling, afviger også fra de andre typer,

da der ikke nødvendigvis tages brug af ægte genstande, eller formidles en sand historie. Da underholdning er målet, tillader dette derfor en udstilling i historisk kontekst, der ikke nødvendigvis har rod i arkæologiske fund eller historiske begivenheder (Belcher, 1992, s. 64-65).

I jernalderudstillingen "Under angreb", fik vi muligheden for at opleve et slag mellem to hære, bragt til live gennem animeret video og surroundsound, der tillod især Nikolaj at give sig hen til oplevelsen og blive opslugt af stemningen (jf. bilag 1, KA, s. 14, linje 1-16). Denne udstillingsdel var ikke præget af faglig formidling, men lod gæsten få et indblik i hvordan en soldat må have følt omgivet af lyden af skrig, pile og metal.

Opsummerende kan vi dermed sige at vi under vores besøg på Moesgaard Museum i varierende grad oplevede alle tre udstillingstyper. Selvom didaktiske elementer er til stede i langt de fleste udstillinger, kan vi dog sige at udstillingerne i højeste grad kan siges at være emotive i deres natur, hvor det er fortælling og stemning, der er i højsædet. Dette stemmer både overens med Ole Birch Nielsens udtalelser om deres fokus på "den store fortælling" og om at formidle en stemning og en indsigt i deres udstillinger (Jf. Bilag 2, T1, s. 1, linje, 3) og deres fokus på at skabe en "... *stor anderledes sanselig oplevelse*" (Jf. bilag 2, T4, s. 4, linje 5-6). Her udtaler Ole selv vigtigheden af at skabe rammerne for det *sanselige*, før formidlingen af information og fakta kommer ind i billedet. Vi oplevede også selv under vores besøg, hvordan udstillingerne fik os til at *føle* frem for at lære. Tue nævnte i sin autoetnografi efter besøget, hvordan han var "*fuldstændig fascineret af mine omgivelser, efterhånden som vi gik og udforskede dette blik ind i fortiden.*" (Jf. bilag 1, TA, s. 13, linje 13-14), hvor Nikolaj havde en lignende oplevelse i hans møde med Slaget: "*Her følte jeg at der for alvor var taget højde for at skabe en atmosfære og give de besøgende en oplevelse 'på egen krop', så at sige*" (Jf. bilag 1, NA, s. 9, linje 9-10). Så selvom det didaktiske gennemgående er til stede i Moesgaard Museum oldtidsudstillinger, er det altså den emotive udstillingsform, der er mest dominerende på museet.

Den meningsfulde oplevelse

Vi har løbende i denne rapport brugt begrebet *oplevelse*. I daglig tale kan dette have mange forskellige betydninger, og vi ønsker derfor at afklare en teoretisk forståelse af begrebet. McCarthy og Wright udlægger John Deweys pragmatiske forståelse af *en oplevelse*, som at være karakteriseret ved at være en fuldendt, unik, personlig begivenhed med en *forenende emotion*, der kendetegner oplevelsen for individet selv (McCarthy & Wright, 2004, s. 102-103). Den *æstetiske oplevelse* er en, der er sammenhængende og meningsfuld for individet (McCarthy & Wright, 2004, s. 57).

Oplevelsen i denne forstand består af fire "tråde"; forskellige aspekter, der spiller sammen for at udgøre en oplevelse. *Den sensuelle tråd* henviser til individets sanselige opfattelse, der giver et umiddelbart indtryk af en situation (McCarthy & Wright, 2004, s. 80). I vores museumsbesøg kan vi blandt andet se den rolle, dette spillede idet Tue opfattede en behagelig stemning ved "bare at gå og være en del af det" på baggrund af lyset, lyden og omgivelserne (Jf. bilag 1, KA, s. 4, linje 35-38).

Den emotionelle tråd er de følelser som glæde, sorg, vrede eller lignende, individet oplever ved en situation (McCarthy & Wright, 2004, s. 83-84). Da disse ofte er positivt eller negativt ladede, udgør de også en form for vurdering af situationen gennem en ubevidst meningsskabelse (McCarthy & Wright, 2004, s. 85-86). Denne slags emotionel vurdering af situationer ser vi blandt andet tydeligt ved Nikolajs begejstring ved action og spænding i Slaget (Jf. bilag 1, KA, s. 14, linje 6-7).

Den kompositionelle tråd er individets evne til at aflæse mening fra relationerne mellem delelementer i en situation (McCarthy & Wright, 2004, s. 87-88). Dele, der ikke afgiver mening i sig selv, kan forekomme meningsfulde i deres samspil med andre dele. Dette fremgår i vores autoetnografi ved vores møde med "soldatersættene", en væg med udstyr opdelt i små og forskellige sæt, der uden ord antydte, at hvert sæt måtte høre til én soldat (Jf. bilag 1, KA, s. 16, linje 8-17).

Den rumligt-temporale tråd er vores opfattelse af oplevelsens placering i tid og rum som udgør dens specifikke og unikke kontekst (McCarthy & Wright, 2004, s. 91-92). Betydningen af dette aspekt kan vi se i vores egen oplevelse ved, at Tue i starten fokuserer sin aktivitet mod at skulle lære noget (Jf. bilag 1, KA, s. 5, linje 31-36). Denne tilgang udspringer af opfattelsen af *museumsbesøget* som kontekst med sine egne normer og formål som er defineret i lokation og tidspunkt.

Oplevelsen lader os aflæse mening fra situationer. McCarthy og Wright beskriver meningsdannelsen som:

"(...) an active process of selection and structuring influenced by past experience and mediated by habits, emotions, and bodily responses." (McCarthy & Wright, 2004, s. 117).

Det er denne proces, vi gennemgår, når vores oplevelse af elementer i udstillingerne får os til at tænke videre over stoffet, som når Tue bliver chokeret over fremmedheden af fortidens mennesker eller Nikolaj overvejer, hvordan det må være selv at være midt i et jernalderslag.

Vil vende tilbage til dette begreb senere i rapporten, hvor vi analyserer hvordan meningsdannelse i vores undersøgte oplevelser er funderet i udstillingens design.

Gæsteobservationer

“If it's anything like some of the historical museums I've visited before, then it's just going to... I don't know, just be really exciting to go through. Much more interactive, that's the kind of museum I enjoy the most as well.” – Jennifer (Jf. Bilag 2, T5, s. 3, linje 13-15)

Dette kapitel beskriver, hvordan vi udvidede vores undersøgelse ved at inddrage fire deltagere, der også havde gennemgået et besøg til Moesgaard Museums oldtidsudstillinger. Deres oplevelser vil blive inddraget for at supplere vores egne beretninger og bidrage nye perspektiver på museumsoplevelsen.

Dataindsamling

I dette afsnit vil vi gennemgå vores metodiske overvejelser i forhold til dataindsamling ved vores andet besøg på Moesgaard Museum d. 20. og 21. april 2018. Dette besøg har to dele. Den 20. mødtes vi med Ole Birch Nielsen, der er leder og arkitekt for udstillingstegnestuen ved Moesgaard Museum. Dette møde havde til formål at give os supplerende informationer om udstillingerne samt materiale som oversigtskort, der kan hjælpe os med at beskrive og kategorisere vores oplevelsesberetninger. Den følgende dag havde vi inviteret testpersoner til at gå gennem udstillingerne for sig selv. Disse testpersoner er udvalgt blandt vores bekendte. Vi inviterede fem forskellige personer, der alle var omkring vores aldersgruppe og i uddannelse. To svarede ja og inviterede hver én ven til at tage med på besøget. Vi valgte at observere grupper frem for enkeltpersoner, da vi anser det sociale aspekt af et museumsbesøg som en væsentlig del af oplevelsen. Vi efterspurgte således to par, da vi antog, at det var nok til at give variation i besvarelser uden at skabe en uoverskuelig datamængde.

Formålet med denne dataindsamling er at give os yderligere kvalitativ empiri, der fremviser oplevelsen af oldtidsudstillingerne for os, og som kan analyseres for at afdække, hvilke virkemidler der er i spil for oplevelsen. Vi finder det nødvendigt at inddrage undersøgelsespersoner, da vi arbejder inden for en forståelse af mediet, der siger at oplevelsen ikke ligger i selve designet, men først opstår i mødet med subjektet. Vores egne autoetnografiske beretninger kan til dels udfylde denne rolle, men vi ønsker at inddrage supplerende materiale både for at gøre flere perspektiver tilgængelige og for at inddrage materiale, der er mindre påvirket af vores egen subjektivitet. Vi vælger at bruge informanter, der selv er indforståede deltagere i projektet, og kommer til museet med det specifikke formål at deltage i vores undersøgelse. Gennem vores samarbejde med

Moesgaard har vi aftalt, at disse testpersoner får gratis adgang til museet. Brugen af denne form for testpersoner skyldes, at vi således sikrer, at de giver sig tid til at deltage i interview før og under, og at vi kan følge dem under besøget. Det har den potentielle ulempe i forhold til at spørge andre gæster, at der ikke er tale om et selvmodiveret museumsbesøg, og vi derfor har sværere ved at afdøre en autentisk motivation i forhold til overvejelser af gæstetyper, samt at deres adfærd under besøget kan være påvirket af tanken om at deltage i en undersøgelse og viden om, at de bliver holdt øje med.

Med udgangspunkt i vores problemformulering og forståelse af målsætningerne for udstillingerne skal vores valg af tilgang afdække følgende undersøgelsesspørgsmål:

- Har gæsterne en tilfredsstillende oplevelse?
- Lærer gæsterne af deres besøg?
- Hvilke virkemidler i udstillingsdesignet bidrager til dette?

Vi har valgt at kombinere observation og interview af vores deltagere, for at vi både kan observere deltagernes adfærd så upåvirket som muligt og bagefter høre deres subjektive oplevelse og forklaring af deres adfærd.

Observation

Vi foretager observationer af vores inviterede deltagers museumsoplevelse ved at følge dem på afstand og observere deres bevægelse gennem museumsudstillingen. De er på forhånd blevet instrueret til at gøre deres bedste for at ignorere vores tilstedeværelse og agere som, hvis de besøgte museet i deres fritid. Undervejs er vi interesserede i at tage tid på vores deltagers bevægelse, hvor længe de bruger ved hver udstilling, aktivitet og delelement, da dette kan hjælpe os med at danne et billede i deres engagement med disse. Tidsstudier er en etableret del af gæsteobservation ved museumsundersøgelser (Floris & Vasström, 1999, s. 200). Vores konkrete metode til dette er at fotografere dem løbende gennem hele besøget på vores mobiltelefoner med mindst ét billede taget for hver ny aktivitet eller udstillingselement, de beskæftiger sig med. Således kan vi efterfølgende aflæse de registrerede tidspunkter, hvert billede blev taget på til at måle tid brugt på hver aktivitet. Dette giver os samtidig et væld af billeder til at gengive og illustrere besøget, der også gør det lettere at rekonstruere forløbet for vores deltagers bevægelser efterfølgende.

Interview

Vi foretager et interview af vores deltagere både før og efter besøget. Interviewet før besøget har til formål at kortlægge forforståelse, forventninger og generelt forhold til museer. Her er vi blandt andet interesserede i at afdække hvilken af Falks gæstemotivationstyper, der bedst beskriver dem.

Vi er særligt bevidste om at minimere påvirkningen, som vores spørgsmål kan have på deres adfærd ved selve museumsbesøget. I særdeleshed undgår vi ledende spørgsmål og spørgsmål, der fokuserer for meget på specifikke aspekter af museumsoplevelsen. Spørgsmålene har derfor en generel karakter. Vi giver dog en kort beskrivelse af museets emne og layout forinden; altså at der ovenpå er en etnografisk udstilling og nedenunder er udstillinger om perioder i den danske oldtid. Den mulige påvirkning denne introduktion kan have, mener vi er acceptabel, da vi forventer at gæster, der selv vælger at besøge museet vil være bevidst om museets generelle emne på forhånd.

Vi spørger også ind til deres eksisterende viden omkring de historiske perioder for udstillingerne. Dette foregår ved indgangen til udstillingsområdet, hvor vi har overblik over titlerne og beskrivelserne for hver udstilling, som vi bruger som udgangspunkt for spørgsmål. Her kan vi lade vores deltagere læse teksten, og vi kan så spørge ind til, hvad de forbinder med perioderne og temaerne for udstillingerne. Ved således at undersøge deres forhåndsviden, kan vi efterfølgende sammenligne det med deres nye viden for bedre at undersøge om de har lært af udstillingerne.

Vores tilgang til interviewdelen er som *kvalitative, semistrukturerede interviews*. Kvalitative interviews er oftest semistrukturerede eller ustrukturerede i modsætning til strukturerede kvantitative interviews, der skal kunne kategorisere svar fra en stor mængde informanter efter de samme kategorier (Bryman, 2016, s. 466-467). Ved ikke at have et fast manuskript for hele vores interview, kan vi gå i dybden med emner, der fremstår meningsfulde for den individuelle deltager. Den semistrukturerede tilgang indebærer at have forberedt en interviewguide med emner. Vores interviewguide kan findes i Bilag 8. Den indeholder en række emner eller punkter, der skal spørges ind til i løbet af interviewet. Samtidig forholder man sig åben over for nye idéer med relevans for undersøgelsen, der kan dukke op i løbet af samtalen (Bryman, 2016, s. 469-470). Vi vælger den semistrukturerede tilgang over den ustrukturerede, der er en mere fri samtale, for at skabe lettere sammenlignelighed mellem empirisættene fra vores to deltagergrupper og vores egne autoetnografier og for at sikre, at vi grundigt udforsker vores afgrænsede emner i hvert interview.

I vores interviewguide noterer vi os en række aspekter af museumsoplevelsen, som vi ønsker at spørge ind til samt eksempler på spørgsmål til at finde frem til det. Disse aspekter er valgt med udgangspunkt i vores problemafgrænsning og teoretiske forståelse. Vi nedskrev følgende aspekter:

- Underholdning - vi ønsker at evaluere om deltagerne har nydt deres museumsbesøg.
- Engagement - vi ønsker at undersøge, hvor engagerede deltagerne har været i udstillingen, og hvordan dette engagement kan være steget og faldet i løbet af besøgsforløbet.
- Læring - vi ønsker at evaluere, hvorvidt deltagerne har lært af deres besøg og i så fald, hvad de har lært.

- Motivation - vi ønsker at undersøge, hvad der driver vores deltagere til at fortsætte deres museumsbesøg, og hvad de ønsker at opnå med deres besøg.
- Navigation - vi undersøger, hvordan vores deltagere har valgt deres rute gennem udstillingerne.
- Det sociale aspekt - vi er interesserede i betydningen af den sociale oplevelse for oplevelsen af besøget.
- Problemer - vi ønsker at dokumentere eventuelle uforudsete faktorer, der kan have påvirket eller hindret vores deltagere i deres museumsoplevelse.

Der er yderligere faglige emner, som vi ikke har inkluderet direkte i interviewguiden herunder informationsrum og narrativ. Dette skyldes at disse har mindre direkte relation til gæstens subjektive oplevelse, men nærmere de virkemidler, der muliggør denne oplevelse. Disse aspekter har vi til hensigt at analysere os frem til i databehandlingen på baggrund af vores observationer og interviews. Vi er dog stadig opmærksomme under interviewet på, om vores deltagere omtaler noget vedrørende disse emner, for eksempel hvis de nævner at have oplevet udstillingen som en historiefortælling. Disse begreber bringer vi dog ikke på banen, medmindre de selv gør det først.

Oplevelsesrapport

For at målrette vores indsamling af kvalitative beretninger anvender vi metoden *experience reports* med udgangspunkt i Korhonen et al 2010. Dette er en metode til at indsamle "*rich descriptions*" af brugeroplevelsen af et HCI-produkt (Korhonen, Arrasvuori, & Väänänen-Vainio-Mattila, 2010, s. 4052). *Experience reports* indebærer at brugerne fortæller historier om deres meningsfulde eller mindeværdige oplevelser i forbindelse med at bruge produktet. Her skal brugerne verbalt gengive oplevelsen, som de ville, hvis de skulle fortælle om oplevelsen til en bekendt. Til dette formål er udvælgelsen af dele, der virker væsentlige for personen selv vigtigere end at komplet afdække alle aspekter af oplevelsen (Korhonen, Arrasvuori, & Väänänen-Vainio-Mattila, 2010, s. 4053). Det aspekt personen opfatter som mest væsentligt betegnes som *triggering context* for oplevelsen. Dette er et spørgsmål om, hvilket aspekt af situationen som person oplever at oplevelsen udspringer fra, som for eksempel fra et device, fra en aktivitet, fra sig selv, fra andre personer e.l. (Korhonen, Arrasvuori, & Väänänen-Vainio-Mattila, 2010, s. 4053-4054).

Vi anvender *experience report*-metoden som en del af vores interview, men bevarer en semistruktureret tilgang med en række emner, vi skal inddrage. Således indleder vi efter interviewene med deltagernes rapport, formuleret som de ville fortælle deres oplevelse som en normal dagligdags-anekdote. Dette udgangspunkt kommer til at strukturere interviewet, og vi vil spørge ind til yderligere emner med udgangspunkt i denne første rapport.

Præsentation af testpersoner

Vores testpersoner er, som nævnt, udvalgt blandt vores bekendte. Vi ønskede at have to grupper af to som deltagere til vores undersøgelse, hvor vi endte med at to af vores bekendte takkede ja og hver især inviterede en af deres venner med. Således endte vi med det første par Kirse og Clara og det andet par Mikkel og Jennifer.

På baggrund af vores indledende interview med deltagerne, har vi opsummeret en profil for hver af dem, der beskriver deres forhold til museer i forhold til bl.a. tidligere erfaringer, præferencer og forventninger til besøget. Disse skal hjælpe med at afklare baggrunden for deltagernes oplevelse, samt kunne vise potentielle ligheder og forskelle mellem deltagernes og vores egen oplevelse. Det overordnede billede er, at alle vores deltagere ligesom os er unge studerende med en vis interesse i museer. Ole Birch Nielsen nævnte at Moesgaard gerne ville nå ud til "alle tre generationer". Vores testpersoner repræsenterer således et særligt udsnit af den yngre del af den midterste generation. Dette er en aldersgruppe, der er underrepræsenteret blandt Moesgaard Museums nuværende gæster, hvor de fleste besøgende er over 50 år (Jf. Bilag 2, T1, s. 3, linje 15-18).

Vi søger altså ikke at repræsentere nogen alment gældende faktorer ved den bredere befolkning, men at give et uddybende, kvalitativt billede af en specifik type gæst, der muligvis er en, som museet normalt har svært ved at tiltrække. Det er værd at bemærke, at 3 ud af 4 af vores testpersoner havde fået museet anbefalet og var interesseret eller nysgerrige, men ingen af dem havde selv taget initiativ til at besøge.

Vi har her opsummeret de forhold vores deltagere har til museer, og deres forventninger til besøget på Moesgaard Museum. En længere gennemgang af det billede interviewet gav af deres præferencer mm. kan findes i bilag 12.

Deltagerprofiler

Kirse er en 25-årig kvindelig kandidatstuderende på Aalborg Universitet. Hun tager sjældent på museum, undtaget når hun er på ferie, da hun synes at der skal noget særligt spændende til at tiltrække hende. Hun har en personlig interesse i historie, men er mindre interesseret i kunstmuseer. Hun sætter pris på det visuelle, og ønsker en inspirerende oplevelse. Hun har kun besøgt det gamle Moesgaard Museum, men så frem til at opleve udstillingens historiske stof. Især forbinder hun museet med, at de huser Grauballemanden.

Clara er en 25-årig kvindelig studerende på Aarhus Universitet. Hun kan godt lide at tage på museum især naturhistoriske og kunstneriske. I modsætning til Kirse, går hun også nogle gange på museer alene. Hun sætter også pris på det visuelle og på frihed til selv at kunne styre hendes besøg. Hun havde lave forventninger til museet, da hun ikke er særligt interesseret i historie, men var åben for at blive overrasket, da hun også havde fået det anbefalet af andre.

Mikkel er en 25-årig mandlig computer graphic artist ved Animation workshop i Viborg. Han kan godt lide at tage på museer, når der opstår muligheden for at se noget nyt. Han sætter pris på at se autentiske objekter i museet. Når han besøger historiske museer, forventer han at lære noget, og han ser denne oplevelse som noget helt andet end kunstmuseer. Han har besøgt det gamle Moesgaard Museum, og har hørt om at det nye skulle være blevet moderniseret og mere interessant.

Jennifer er en 23-årig kvindelig character animation-studerende ved Animation Workshop i Viborg. Hun er oprindelig fra Storbritannien. Hun er glad for museer, og besøger dem når muligheden byder sig, og gerne de samme flere gange. Hun sætter også pris på at se de ægte objekter udstillet. Hun har ikke besøgt Moesgaard før og ved ikke ret meget om det.

Forløb

Ovenstående præsenterer vores planlægning og metode for dataindsamling i Moesgaard Museum d. 20. og 21. april, 2018. Den første af disse dage havde vi vores møde med Ole Birch Nielsen. Dette tog form af ham, der viste os rundt i to oldtidsudstillinger, "De første indvandrere" og "Mosens ofre". Her fortalte han løbende om intentionen bag udstillingerne og designet. Herefter havde vi en samtale med ham, hvor vi fik stillet vores få opfølgende spørgsmål og aftalt omstændighederne for vores samarbejde. Det fulde interview med Ole Birch Nielsen er transskriberet og kan ses i Bilag 2, underafsnit T1.

Efter mødet gik vi igennem alle oldtidsudstillingerne igen for at danne os et overblik, genopleve de mere interessante dele, efterprøve om vores erindringer fra forrige besøg var korrekte og se de dele

vi gik glip af første gang. Her måtte vi erfare, at flere af de erindringer, som vi har baseret vores autoetnografiske beretninger på, ikke svarede fuldstændig overens med virkeligheden. Eksempelvis viste det sig, at den indgang vi havde gået ind af for at komme til udstillingen "Solens Folk" var indgangen til udstillingen "Mosens ofre". Overgangen mellem disse udstillinger havde ikke været tydelig for os ved første besøg, og vi havde overset den indgang, der egentlig førte til "Solens Folk" og som først førte gennem en smal passage med glasmontrer med bronzealder-artefakter. Vi havde under vores besøg opfattet udstillingsområdet fra "Troldkvindens fortælling", over Grauballemanden og til udstillingsrummet med keltiske artefakter som én udstilling om bronzealder og altså også knyttet moseofringerne til dette. Dette viste sig at være ukorrekt. "Solens Folk" består af den nævnte passage, af den hævede platform med troldkvinden og af et udstillingselement om en gravhøj, som vi første gang havde overset. Glasmontrerne, vi gik til efter Troldkvinden, markerer en overgang til jernalderen og et tema om moseofringer, hvilket vi altså ikke havde opdaget.

Tues erindring om at lede efter 'den bløde jord' i "Jernaldermosen", viste sig også at være vildledt, da området med blød jord er vanskeligt at undgå. Vi må erkende at vores erindring af visse passager af udstillingerne var meget vage og uklare. Med henblik på at skabe en sammenhængende autoetnografi, der opfylder kriterierne om at være medrivende og evokativ har vi udfyldt disse dele i en fælles proces af at rekonstruere oplevelsen gennem dialog og ved konsultation af fotografier. Dele af dette har taget form af spekulation, og det lange tidsmæssige mellemrum mellem oplevelse og nedskrivning må tages som forbehold for beretningens præcision.

Den 21. april, 2018 foretog vi vores observationer og interview af testpersoner. Konkret havde vi inviteret det første par, Kirse og Clara til kl. 10 og det andet par, Mikkel og Jennifer til kl. 13. Denne beslutning var for bedst at udnytte åbningstiden fra kl. 10:00 til kl. 17:00, så tidspres ikke skulle blive en faktor. Af praktiske hensyn havde vi informeret alle vores deltagere om, at køb af mad på stedet kunne være dyrt, og derfor anbefalet dem at enten spise godt hjemmefra eller medbringe mad, så sult ikke skulle blive en faktor, der påvirkede deres oplevelse for meget.

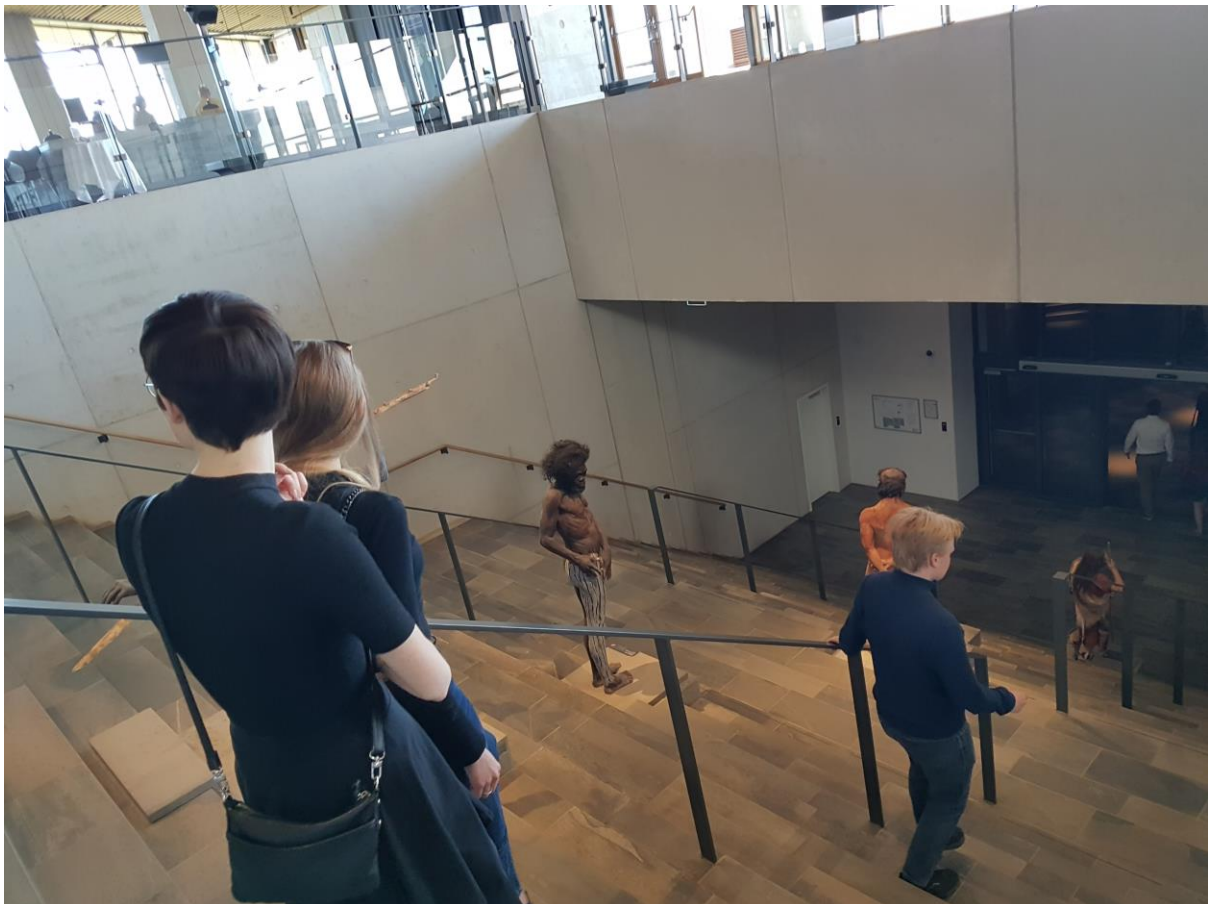


Figure 2 - Tue fører Kirse og Clara til oldtidsudstillingerne i kælderen

Da Kirse og Clara påbegyndte deres besøg, fulgte vi begge med dem rundt for at observere og dokumentere. Deres besøg afsluttede næsten samtidig med at Mikkel og Jennifer ankom, så på dette tidspunkt splittede vi os op, så Nikolaj foretog det afsluttende interview med den første gruppe, mens Tue foretog det introducerende interview med den nye gruppe. Jennifer er fra Storbritannien og taler ikke dansk. Derfor foretog vi interviews på engelsk med denne gruppe samt instruerede dem om mulighederne for engelsk oversættelse i udstillingen; alle tekster findes på både dansk og engelsk, og ved lydclip med tale er der separate høretelefoner med den engelske version.

I den første del af den nye gruppes tur gennem udstillinger fulgte Tue alene efter dem, mens Nikolaj fuldførte interview med den forrige gruppe. Herefter sluttede Nikolaj sig til og vi deltog begge i at

observere og dokumentere Mikkels og Jennifers besøg fra det punkt, hvor de var nået til gravhøjen i "Solens Folk".

Vores afsluttende interview med Kirse og Clara varede cirka 30 minutter. Vi havde flere ting, vi havde ønsket os at kunne spørge om på stedet, men på dette tidspunkt var de trætte og sultne og havde en anden aftale, de skulle til i Aarhus. Det er muligt, at vi bedre skulle have aftalt, hvor meget vi forventede af dem i forhold til interview.

Det afsluttende interview med Mikkels og Jennifer varede cirka 80 minutter. Da det sluttede, var vi midt i at spørge ind til deres engagement i forhold til de forskellige udstillinger, hvilket vi måtte afbryde for at nå den sidste bus tilbage til Aarhus, da dette interview havde taget længere end forventet. Således har vi ved dette spørgsmål kun en besvarelse vedrørende de første tre udstillinger.

Vores intention om at anvende *experience report* som udgangspunkt for vores interviews gik ikke helt efter planen med den anden gruppe, Mikkels og Jennifer, da de tog opfordringen om at fortælle som de ville til bekendte ret bogstaveligt, og sagde at de nok ikke ville fortælle nogle detaljer til bekendte for ikke at spolere overraskelsen. Derfor fik vi ikke umiddelbart meget af deres udlæggelse af, hvad de egentligt havde oplevet, kun en beskrivelse i grove træk og en kraftig anbefaling af at museet er værd at besøge. For at opnå det vi ønskede med *experience report*-tilgangen, at høre dem selv fremhæve de mest meningsfulde dele, fulgte vi hurtigt op med et spørgsmål om, hvad der havde været besøgets højdepunkter.

Databehandling

Efter indsamlingen af data ved vores to besøg til Moesgaard Museum, har vi anvendt en række af teknikker til at behandle det indsamlede stof på en måde, så vi lettere kan danne os et overblik og sortere efter relevansen i forhold til de forskellige aspekter af vores undersøgelse.

Vores observationer af deltagerne under deres besøg blev understøttet af løbende fotografering samt notestagning på papir, når vi gjorde observationer, der virkede særligt meningsfulde. Vi anvender fotografierne til at danne os et overblik over deltagernes bevægelse og deres tidsforbrug ved at konsultere fotograferingstidspunktet for billederne. For at visualisere deres bevægelse indtegner vi deres rute på de oversigtskort, vi fik adgang til af Ole Birch Nielsen. Disse kort over vores deltageres bevægelse kan findes i Bilag 10. For at visualisere deres tidsforbrug udformer vi en tidslinje inddelt efter tid brugt på hver enkelt aktivitet. Tidslinjerne for besøgene kan ses i Bilag 9.

Vores interviews af Ole Birch Nielsen og af testpersonerne før og efter deres besøg har vi optaget som lyd. Disse optagelser transskriberer vi for at gøre interviewene tilgængelige for analyse, hvilket kan ses i Bilag 2.

Opdeling af data efter tema

Efter behandling af den indsamlede data ved transskribering og udarbejdelse af oversigtskort og tidslinje er vi gået empirien igennem og kategoriseret responser og observationer efter hvilke aspekter af undersøgelsen, de vedrører. Denne proces minder om vores tidligere anvendelse af KJ-metoden. Ved KJ-metoden dannede vi dog grupperinger løbende gennem processen, hvor vi nu holder os til en række prædefinerede kategorier, da vi ikke ønsker at udvide omfanget af undersøgelsen nærmere. Vi har anvendt følgende kategorier til at sortere efter forskellige oplevelser:

- **Navigation:** her er vi opmærksomme på responser i interviewet, der forklarer hvordan deltagerne har valgt deres rute og bevægelse gennem udstillingerne og eventuelle problemer, der kan være opstået i forbindelse med at finde vej.
- **Engagement:** her har vi kigget efter responser, der vedrører deltagernes fordybelse, koncentration, indlevelse og tålmodighed under besøget.
- **Adfærd:** dette dækker eksempler på, hvordan deltagerne har tilpasset deres opførsel til omgivelserne samt det sociale aspekt af oplevelsen.
- **Den gode oplevelse:** her ser vi på de dele af oplevelsen, som fremstår som tilfredsstillende, underholdende eller på andre måder positive for vores deltagere.
- **Formidling:** her finder vi eksempler på, hvad vores deltagere har taget til sig fra besøget i form af ny viden, nye overvejelser eller et nyt forhold til udstillingens emner.
- **Storytelling:** her er vi opmærksomme på responser, der direkte vedrører brugen af dramatisering og andre narrative elementer i udstillingen.
- **Digitale medier:** denne kategori dækker responser, der direkte omtaler brugen af digitale medier i udstillingen.
- **Rum:** her kigger vi efter responser, der direkte omtaler betydningen af de omgivende rum, som udstillingerne findes i.
- **Artefakter:** her er vi opmærksomme på omtale af de autentiske arkæologiske artefakter i udstillingerne og deres betydning for oplevelsen.
- **Problemer:** her samler vi bemærkninger om omstændigheder, der kan have påvirket besøget, samt frustrationer og skuffelser ved oplevelsen.

Disse kategorier repræsenterer en grov opdeling med udgangspunkt af vores tidligere behandling af temaer. Enkelte pointer kan nok passe ind i mere end én kategori, i hvilket tilfælde vi vurderer hvor den virker mest relevant. Det er også muligt at de mere specifikke kategorier som storytelling og digitale medier ikke får nogle responser, da vores deltagere taler mere om den generelle oplevelse end de specifikke virkemidler. Formålet med sorteringen er, at vi lettere kan danne et overblik over deltagernes oplevelse, da bemærkninger om ét emne kan forekomme på vidt forskellige tidspunkter i interviewet, efterhånden som deltagerne får indfald eller associationer. Kategoriseringen af data kan ses i bilag 12.

Redegørelse for data

I dette afsnit vil vi kort præsentere de data vi har uddraget fra vores observationer af testpersoner, hvor vi redegør og gennemgår dem i de væsentligste overordnede temaer.

Navigation

Kirse og Clara

Kirse og Clara startede med at gå lineært til værks. De tog udstillingerne i kronologisk rækkefølge og inden for hver udstilling bevægede de sig generelt systematisk igennem fra venstre til højre og stopper ved langt de fleste elementer. De satte pris på at blive guidet igennem udstillingen af f.eks. markeringen af fodtrin på gulvet på en måde, så de fik set alt det vigtige. Dette fungerede fint for dem i "De første indvandrere", men blev kompliceret, da de kom til de mere åbne udstillingsrum med flere forskellige mulige ruter, hvilket frustrerede dem, da de så kunne ende med at overse noget vigtigt. Generelt fulgtes de ad, men nogle gange blev en af dem utålmodig, når den anden brugte lang tid på ét element og kiggede lidt rundt selv og kom tilbage, når den anden var færdig.

Mikkel og Jennifer

Mikkel og Jennifer gik mindre systematisk til værks og var mere drevet af hvad, der fangede deres opmærksomhed og så interessant ud på et givent tidspunkt. Dette fik dem til at tage udstillingerne ude af kronologisk rækkefølge og krydse deres egne spor flere gange og i mindre grad følge udstillingernes retning. Nogle af de enkelte udstillingsrum udforsker de nogenlunde systematisk fra venstre til højre, men for eksempel da andre gæster kom i vejen for den rækkefølge i "De første indvandrere", startede de i den modsatte ende og gik igennem elementerne i rækkefølge fra højre til venstre. De blev forvirrede da indgangen til "Solens Folk" førte dem tilbage til et udstillingsrum de allerede havde udforsket.

Engagement

Kirse og Clara

Kirse startede mest med at fordybe sig i hvert udstillingselement og se videoer til ende. Claras tålmodighed slap hurtigere op, men meget hen ad vejen fulgtes hun alligevel med Kirse. Ingen af dem havde tålmodighed til at stå og vente, når der var ventetid til et udstillingselement, eller hvis et element var markeret til at tage lang tid. De mistede også hurtigt tålmodigheden med forskervideoer, hvis de så dem for at lære om ét fakta, og der gik lang tid før videoen kom til dette. Mod slutningen af besøget begyndte de at have mindre tålmodighed og mindre villighed til at fordybe sig i enkelte elementer, hvilket blandt andet skyldtes sult og træthed.

Mikkel og Jennifer

Mikkel og Jennifer holdte et mere stabilt tempo gennem besøget. De var tålmodige og følte at de fulgte 'flowet' af udstillingen. Dog blev de også påvirket af træthed hen mod slutningen af deres besøg. Dette fik dem ikke til at skynde sig med at blive færdige, men til at fokusere mere på at kigge på det visuelle og omgivelserne og mindre på at fordybe sig i enkelte elementer som tekst og videoer. De så mange af forskervideoerne i starten, men besluttede derefter at det tog tid, som de hellere ville bruge på andre dele af udstillingen, da de var bevidste om at de ikke kunne nå det hele.

Adfærd

Kirse og Clara

Clara satte pris på at have Kirse som selskab under besøget, selvom hun til tider fandt det frustrerende, at de havde forskellige tempoer. Hvis hun havde været afsted alene, ville hun ikke have brugt lige så lang tid ved hver ting, som Kirse gerne ville.

Mikkel og Jennifer

Mikkel og Jennifer nævner at de nogle gange måtte gå på kompromis med, hvad de hver især ville have gået efter for at følges ad, men at dette ikke var et problem. De skiftedes til at vælge rækkefølgen af udstillinger, de skulle se. De gik generelt og talte sammen under besøget også om andet end museet og lavede flere gange sjov med ting i udstillingerne. Mikkel nævnte at dette hjalp med at lette den nogle gange lidt dystre stemning i udstillingerne.



Figure 3 - Kirse og Clara ved Grauballemanden

Den gode oplevelse

Kirse og Clara

Kirse og Clara satte mest pris på "De første indvandrere" og syntes ikke, at de følgende udstillinger kunne leve op til den standard. Dog var Grauballemanden det ene element, der gjorde det største indtryk. Kirse fandt ham fascinerende, mens Clara mere syntes, at det var ubehageligt. Clara nævner at hun satte pris på de store og imponerende dele, de mere legende dele og de visuelle dele af udstillingen. Generelt satte de pris på oplevelsen, men frustration over manglende overblik samt deres egen træthed trak ned.

Mikkel og Jennifer

Mikkel og Jennifer var positivt overraskede over deres besøg, og beskrev det som et af de bedst designede museer, de havde set. De ville kraftigt anbefale det til bekendte og kunne sagtens forestille sig at komme igen. De dele, de satte mest pris på, var de æstetiske og stemningsfulde elementer, der flere gange gjorde et stort indtryk på dem. De satte også pris på, når der var mulighed for humor, og udvekslede flere gange vittigheder om de ting de så.

Formidling

Kirse og Clara

Kirse og Clara følte efter besøget ikke, at de havde taget ret meget til sig fra besøget. De følte, at de havde fået en masse små dele af noget viden, uden at det passede sammen til et helhedsbillede. De følte det som overvældende at have fået så mange informationer, de ikke kunne overskue. Clara nævner, at hun ofte ikke forstod, hvilken historie udstillingerne prøvede at fortælle, da hun ikke kunne se en sammenhæng. De havde begge svært ved at relatere til stoffet i de tidligste udstillinger, da de syntes, at de tidsaldre var så fjerne fra deres eget liv.

Mikkel og Jennifer

Det spillede en stor rolle for Mikkel og Jennifers besøg at kunne empathisere med menneskerne i fortiden. Især Mikkel fandt det spændende at se kontrasterne mellem hver tidsalder og den udvikling, det repræsenterede. Mange dele af udstillingen fik dem til at reflektere over, hvordan fortidens liv var. I den forbindelse nævner Mikkel, at han havde svært ved at adskille, hvad der var ny viden, og hvad han vidste i forvejen i disse overvejelser. Vi kan dog se et par konkrete eksempler på ny viden hos dem begge som f.eks. at Romerrigets indflydelse nåede Danmark i jernalderen eller at man i stenalderen brugte specialiserede pile til forskellige dyr.

Problemer

Kirse og Clara

Kirse og Clara syntes at visse dele af udstillingerne var kedelige, når det var meget simple oldtidsfund som knogler og flintesten præsenteret statisk i montrere. Flere dele af udstillingerne skuffede dem, især efter at den første udstilling havde gjort et godt indtryk, og de havde sværere ved at finde rækkefølgen og meningen med de senere. De blev også forvirret ved overgangen mellem bronzealder og jernalder, da de ikke havde set den markeret, og de derfor blev forvirrede om, hvad udstillingen handlede om.

De blev meget påvirket af træthed og sult hen mod slutningen, der gjorde dem utålmodige for at færdiggøre besøget. De oplevede tekniske problemer ved et interaktivt sprogkort i vikingeutstillingen, som de ikke kunne gennemskue, hvordan skulle betjenes.

Mikkel og Jennifer

Da Mikkel og Jennifer kom til første rum af vikingeutstillingen, havde de problemer, da Jennifer ikke havde fået en brik på engelsk, og de begge syntes at der var larm og forstyrrelse fra de mange børn i rummet. Med disse distraktioner havde de ikke opdaget passagen videre fra dette udstillingsrum, og

de havde antaget, at dette rum var hele vikingeudstillingen. De gik derfor glip af resten af denne. De oplevede også forvirring tidligere. Fra starten af var de gået ind gennem indgangen til "Mosens ofre" og derfra gået frem og tilbage til det sammenhængende udstillingsrum for "Solens folk". Da de efterfølgende gik igennem den primære indgang til "Solens folk", blev de desorienterede, da det ikke stemte overens med deres forestilling af udstillingernes layout.

Derudover oplevede de flere mindre tekniske problemer som nogle interaktive kighuller, der ikke virkede, og høretelefoner der afspillede ved for høj lydstyrke. De mener derudover at være påvirket en smule af vores tilstedeværelse, da de følte en forpligtelse til ikke at bevæge sig hurtigt rundt for meget, så vi kunne følge med.

Gæsteforståelse

"As always happens with me towards the end, then I just started reading less and less, cause when you first get in, you're like 'oh yeah, I'm pumped', and then it's like 'this axehead also...' - (...) They really tried to put some life into their text, but it's just as a person I just naturally eventually go 'I just wanna look at the things' "
– Jennifer, (Jf. bilag 2, T6, s. 33, linje 26-29).

Efter vores behandling af data fra vores testpersoner, vil vi sætte disse i forbindelse med teori om museumsgæster med fokus på deres tilgang til museer og de vilkår, der gælder gæster og deres oplevelse af udstillinger. Dette tjener til at skabe en bedre forståelse af, hvordan vores data passer ind i forhold til vores undersøgte udstillingstype.

Det sociale aspekt

Vi er løbende igennem dette projekt blevet bevidste om, at det sociale aspekt af et museumsbesøg er en væsentlig betragtning for at forstå museumsoplevelsen. Museumsgæster kommer oftere i grupper end alene, og der er som regel andre, fremmede gæster til stede i udstillingen. Det sociale aspekt kan ikke bare ses som en påvirkning på en ellers individuel oplevelse, men må ses som udgangspunktet for at forstå gruppers aktivitet (vom Lehn, Heath, & Hindmarsh, 2001, s. 200). Beslutninger bliver taget i et komplekst samspil mellem deltagerne gennem både verbal og implicit *forhandling* (vom Lehn, Heath, & Hindmarsh, 2001, s. 202). Dette ser vi særligt i praksis med Mikkel og Jennifer. De skiftes til at vælge, hvilke udstillinger de skal se (Jf. Bilag 2, T6, s. 38, linje 19-25). De nævner også, at hvis de ikke skulle følges ad, ville de have startet med at gå rundt og danne sig et overblik, men fordi de skal følges ad, vælger de rute mere intuitivt (Jf. Bilag 2, T6, s. 39, linje 1-9).

Interaktionen med ens ledsagere er en central del af museumsbesøget og til tider agerer man som gruppe frem for som individer ved at samle et fælles fokus på et udstillingselement eller træffe en fælles beslutning (vom Lehn, Heath, & Hindmarsh, 2001, s. 203). Dette ser vi især i starten af Kirse og Claras besøg, hvor de bevæger sig som en samlet enhed og ser videoer og hører fortællinger til ende, indtil Clara bliver utålmodig under en lang forskervideo, og går rundt for at kigge på andre ting.

Medlemmerne i en gruppe aflæser sine ledsageres aktiviteter og signaler, og justerer sin egen adfærd og opmærksomhed herefter dog uden komplet at kopiere andres adfærd (Galani, 2005, s. 95). For visse grupper kan den sociale interaktion med ledsagere være vigtigere end interaktionen med museets stof, og i så fald kan udstillingselementer bruges til at åbne nye muligheder for social interaktion (Galani, 2005, s. 94). Dette kan vi blandt andet se, de mange gange hvor Mikkel og

Jennifer udveksler vittigheder om udstillingselementer. For eksempel observerede vi, at de ved en montre, der fremviser et slag med miniaturefigurer i "Under angreb" kommenterede, at det ville være sjovt, hvis nogen havde sneget en enkelt figur ind, der ikke hørte til som en figur af Gandalf fra Ringenes Herre. Dette fik dem til at snakke om Ringenes Herre-filmene gennem meget af deres gennemgang af denne udstilling.

For gæster, der er mere engagerede i udstillingens stof end interaktion med sine ledsagere, kan der dog nogle gange observeres et markant skift i adfærd ved overgangen, hvor udstillingen begynder. Her flyttes den primære opmærksomhed fra sine ledsagere til udstillingselementer, og deltagere kan finde på at løsrive sig fra gruppeaktiviteten og engagere sig personligt i et udstillingselement (Galani, 2005, s. 117). Dette kan vi se med Kirse og Clara, der er ivrige efter at komme i gang og fra starten, har deres fokus på udstillingselementer. Det er dog ikke tilfældet med Mikkell og Jennifer, der til at starte med stadig går og snakker indbyrdes, mens de kigger på forskellige objekter.

Udover gæsters ledsagere, forstået som dem de ankom sammen med og kender på forhånd, bliver adfærd også påvirket af tilstedeværelsen af fremmede. Det er et grundvilkår for et offentligt tilgængeligt museum, at flere personer og grupper kan opleve udstillingerne samtidig. Bevægelsen af andre gæster kan blokere eller åbne adgang eller udsyn til udstillingsobjekter, og mange tilpasser deres bevægelser til dette, fokuserer på andre dele når noget bliver optaget og bevæger sig videre når noget bliver frit (vom Lehn, Heath, & Hindmarsh, 2001, s. 205) .



Figur 4 - Mikkell og Jennifer går forbi "Kystbugtpladsen"

Vi kan se et klart eksempel på dette, da Mikkel og Jennifer kommer ind i det første rum af "De første indvandrere". På det tidspunkt er der allerede en gruppe ved "Kystbugtpladsen" først til venstre og Mikkel og Jennifer bevæger sig rundt langs højre, hvor der er frit.

Selvom man som gæst ikke direkte interagerer eller taler med de fremmede gæster, er man stadig bevidst om deres tilstedeværelse, og observation af andres aktivitet kan gøre en opmærksom på aspekter af udstillingen, som man ellers ville have overset (vom Lehn, Heath, & Hindmarsh, 2001, s. 206). Observation af andres adfærd kan også påvirke gæsternes opfattelse af de uskrevne regler i et rum, som for eksempel om man bør være stille, om man skal give plads til forbipasserende eller lignende.

Gæstetyper

Med et stigende fokus på museer, som en uddannende institution, der fordrer læring og engagement, er der sket en udvikling, hvor det er museumsgæsten, der er kommet i centrum, i stedet for museet selv. For at kunne udvikle og imødekomme de forventninger og værdier deres publikum måtte have, forudsætter dette en forståelse af museumsgæster som en nuanceret målgruppe bestående af flere forskellige besøgstyper med individuelle behov, (Hooper-Greenhill, 1999, s. xii-xiii). Dette vil vi inddrage her, for at have endnu et værktøj til at kunne skelne mellem individuelle forhold, der kunne gøre en forskel på vores undersøgte oplevelse.

Hvor demografiske undersøgelser kan tegne et bedre overordnet billede af hvem, der kommer, er der behov for at stikke dybere og se på museumsbesøget fra den besøgendes perspektiv;

- Hvorfor tager de på museum?
- Hvordan agerer de under besøget?
- Hvilke behov søger de at afdække med deres besøg? (Falk & Dierking, 2013, s. 47).

Til dette formål har John Falk udviklet en model til at inddele museumsgæster i fem 'identitetstyper', der hver især beskriver en gæstetype med fokus på deres motivation for at tage på museum, og hvordan de agerer under besøget (Falk & Dierking, 2013, s. 47).

- **The Explorer (Den opdagelsesrejsende)** er drevet af nysgerrighed og lysten til at lære. De er interesserede i, hvad museet kan tilbyde i forbindelse med dets udstillinger og er på jagt efter det spændende, fængende, lærerige og på anden vis noget, der kan fange deres opmærksomhed (Falk & Dierking, 2013, s. 47). De kommer typisk med et ønske om at lære og sætte deres eksisterende viden i forbindelse med det faglige indhold, museet kan tilbyde. De er således også målrettede og kritiske og hvis de ikke finder noget, der fanger deres opmærksomhed, bevæger de sig videre.
- **The Facilitator (Mellemanden)** er drevet af det sociale aspekt. De tager på museum sammen med andre enten vennegrupper, familie eller i større grupper. Under besøget bevæger de sig sammen gennem udstillinger, da de først og fremmest ser museumsbesøget som en social begivenhed (Falk & Dierking, 2013, s. 47-48). Deres motivation for at tage på museum er dermed ikke styret af en lyst til at lære eller undersøge, så meget som det skal være en oplevelse for venner eller familie.

- **The Professional/Hobbyist (Entusiasten)** tager på museum for at få tilfredsstillet sin lyst til at lære mere, gerne om et specifikt emne, de selv har interesse i. De er gerne uddannede indenfor det felt, de søger mere information om, eller betragter det som hobby, hvor de opsøger udstillinger, der gerne bekræfter og forstærker den viden, de allerede besidder (Falk & Dierking, 2013, s. 48). Hvis entusiasten tager afsted med andre, deler de gerne deres entusiasme med de andre, men deres primært fokus for at tage på museum, er at drage en forbindelse mellem deres interesse i et givent felt og museet.
- **The Experience Seeker (Oplevelsesjægeren)** anser museet som en vigtig institution, som man 'bør' besøge, hvis givet muligheden. De er mere drevet af museet som et kulturelt 'must see' og opsøger gerne populære udstillinger på baggrund af deres omtale (Falk & Dierking, 2013, s. 485). Turister falder ofte under denne kategori, da de er drevet af at se og opleve kultur, når de er ude og rejse, hvilket museer giver rig mulighed for. De er typisk at finde ved de større og mere kendte udstillinger; Mona Lisa, Solvognen og Jellingestenen etc.
- **The Recharger (opladeren/eskapisten)** tager på museum for at opleve et afbræk fra hverdagen, for at slappe af og anser museums som et tilflugtssted, hvor de kan 'tanke op', omringet af inspirerende og betagende genstande på udstilling (Falk & Dierking, 2013, s. 48). Denne type har gerne fokus på den æstetiske dimension og er typisk tiltrukket af kunst- og frilandsmuseer, hvor de kan bevæge sig rundt i deres eget tempo. Derfor er denne type mere tilbøjelig til at tage på museer alene, frem for sammen med venner eller i større grupper. Det sociale aspekt er ikke så højt prioriteret som muligheden for at opleve kultur på egen hånd.

For at imødekomme det voksende spektrum af museer og museumstyper, især med et nationalt, racerelateret eller andet tilhørsforhold-fokus, er disse fem grundlæggende identitetstyper siden blev udbygget med to ekstra kategorier. Disse to typer er: *Respectful Pilgrims* og *Affinity Seekers* (Falk & Dierking, 2013, s. 48-49). Falk noterer dog, at disse to nye mangler mere dybdegående forskning og undersøgelse, men dog bidrager med at udfylde nogle af de mangler, der er blevet påpeget ved de fem første typer.

- **Respectful Pilgrims (Respektfulde Pilgrimme)** tager på museum for at ære et minde i form af en institution eller et mindesmærke. Motivationen bag er gerne et ønske om at få et indblik i det liv, den kultur eller de historier, der fortælles i forbindelse med udstillingerne. Denne type er gerne drevet af en følelse af 'pligt', til at man bør besøge det givne museum (Falk & Dierking, 2013, s. 48). Denne type deler elementer fra oplevelsesjægeren, men er modsat denne ikke fokuseret på det sensationelle eller nødvendigvis populære element. Det vigtige for en respektfuld pilgrim er at ære et minde, ved at lære mere.
- **Affinity Seekers (Tilhørsforhold-søgere)** er gæstetyper, der tager på museum eller besøger specifikke udstillinger, primært for at lære mere om deres egen kulturelle arv. Deres fokus for et museumsbesøg er gerne et ønske om at tilfredsstille en nysgerrighed om deres ophav, hvor de kommer fra, og potentielt styrke en identitetsfølelse (Falk & Dierking, 2013, s. 49). Ved at lære mere om deres forfædres kultur styrkes en følelse af 'jeg'et', ved at man som gæst kan sætte sig selv i forlængelse af historien og kulturen.

Falk argumenterer dog, at alle der tager på museum til en grad, kommer for at *lære noget*. Selvom man potentielt kunne udspørge 100 museumsgæster, hvorfor de kommer på museum, og kun 20 af dem siger direkte at de ønsker at lære noget, er museet en institution, hvor man netop kommer med et ønske om at lære noget, enten eksplicit eller implicit (Falk & Dierking, 2013, s. 49). Disse gæstetyper repræsenterer heller ikke permanente kvaliteter. Facilitatoren bør som eksempel derfor ikke ses som en type af person, men som en gruppe af individer på én bestemt dag, der tilsammen deler en bestemt motivation for at besøge et sted (Falk & Dierking, 2013, s. 49-50). En familiefar, der om mandagen tager sin børn med på museum, for at give dem mulighed for at lære om kultur og historie, kan vende alene tilbage om fredagen, for at besøge specifikke udstillinger, han personligt finder spændende og som resonerer med hans personlige interesser (Falk & Dierking, 2013, s. 49-51).

Vores motivationstyper

Nu hvor vi har snakket om gæstetyper og lagt en forståelsesramme for museumsgæsters motivation, vil vi i dette afsnit bruge denne til at tage udgangspunkt i vores egen oplevelse på museet og se, hvilke kategorier vi falder under og hvorfor. Dette lader os også sammenligne vores eget udgangspunkt med vores testpersoners.

Tue kan som udgangspunkt beskrives med elementer fra flere forskellige kategorier på forskellige tidspunkter under besøget. Hvis vi skulle afgøre en primær kategori for ham, ville han beskrives som

en **explorer**. Dette stemmer overens med hans generelle tilgang til museer, hvor hans motivation er baseret på interesse og på at udvide eksisterende viden i forbindelse med museumsbesøg (Jf. Bilag 1, TA, s. 9, linje 5-8). Under besøget går han også aktivt til værks med at følge sin nysgerrighed og opsøge specifikke emner. Der forekommer også dele af en **recharger**-motivation på et tidspunkt. I "De første indvandrere" fortæller han, at han var: " (...) ganske tilfreds med bare at gå og være en del af det" (Jf. bilag 1, KA, s. 4, linje 28-29) ved at gå blandt udstillingerne. Hertil spillede det også en rolle, at han i forbindelse med dette første besøg var lettere udmattet, hvor museumsbesøget kunne fungere som et sted for ham at slappe af. **Explorer**-aspektet kom for alvor i spil i slutningen af denne første udstilling, hvor han overvejer "Men har vi faktisk lært noget om det her?" (Jf. Bilag 1, KA, s. 5, linje 23-24).

Der kan også spores elementer fra **facilitator**-typen, idet han faldt i en 'anfører-rolle', hvor han tog den overordnede styring for besøget som rundviser af udstillingerne. Den **professionelle/hobbyist**-type var allerede ved hans første besøg kommet til udtryk gennem hans faglighed og interesse i de digitale medier, museet brugte i deres udstillinger.

For **Nikolajs** motivation kan vi primært genkende elementer fra **explorer** og **experience seeker**-typerne, da han prioriterer form over indhold, og har underholdning som en central motivation for besøget. Underholdning bliver nævnt som et element under **experience seeker**, men denne type er mere defineret ved et fokus på et 'vigtigt sted at besøge', som motivationen for besøget. Derfor oplever vi at vi mangler en motivationstype til at beskrive Nikolaj, der dækker den underholdende faktor mere fyldestgørende, som motivation for museumsbesøget. Vi genkender dog elementer fra **facilitator**-typen, da besøget for Nikolaj var en social begivenhed, hvor vi sammen gik gennem udstillingerne og fulgte hinandens tempo. Nikolaj går ikke alene på museum og det sociale element er altså et krav (Jf. bilag 1, NA, s. 5, linje 28-29). Den **professionelle/hobbyist**-type kan delvist spores i hans ønske, ligeledes med Tue, om at lære mere om de digitale medier og deres brug på Moesgaard Museum, som en uddannelsesrelateret interesse (Jf. bilag 1, TA, s. 8 linje 7). **The Respectful Pilgrim** var som udgangspunkt ikke en del af motivationen for at besøge Moesgaard, og kom umiddelbart ikke til udtryk under besøget, med undtagelse af hans møde med Grauballemanden, hvor han under sit første besøg beskrev at det "... imponerede mig og fik mig til at tænke" (Bilag 1, NA, s. 10, linje 10-16). Selvom der ikke var tale om en følelse af pligt, stod denne del af udstillingen dog særligt ud som et genkendeligt og vigtigt nationalklenodie. Han beskrev efterfølgende mødet som at det: "... repræsenterer en del af den danske historie og for mig var det også lidt som et vindue ind til fortiden, hvor han lå velbevaret, nærmest frosset i tid." (Jf. bilag 6).

Testpersoner og gæstetyper

Ud fra de observationer vi gjorde os og de data vi indsamlede i forbindelse med vores testpersoner, vil vi også forsøge at placere dem i Falks gæstetyper, hvilket skal bidrage til at skabe en bedre forståelse for vores testpersoners motivation for museumsbesøg. Ligesom i forrige afsnit kan vi i varierende grad genkende elementer fra en række af typerne hos vores testpersoner. Vi vil dog i dette afsnit lægge vægt på de grupper, som vi kan påpege at de primært falder under.

Under det introducerende interview nævnte **Kirse** sin personlige interesse i historie (Jf. Bilag 2, T2, s. 2, linje 26-30). Her nævnte hun også, at historie talte til hende på en måde, som bl.a. kunst ikke gjorde det (Jf. Bilag 2, T2, s. 4, linje 12-13) og beskrev også hvordan hun opsøger 'aha-oplevelser', der enten tilbyder ny historisk viden, eller inspirerer hende til at ville lære mere (Jf. Bilag 2, T2, s. 5-6, linje 30-7). Dette stemmer overens med **exploreren**, hvor hendes fokus på historie og læring er drevet af en grad af nysgerrighed. Hun nævner også, at hun gerne ville tage på museum, hvis hun hørte om noget spændende (jf. bilag 2, T2 s. 9, linje 2-5), og især forbinder Moesgaard Museum med Grauballemanden (jf. bilag 2, T2 s. 1, linje 23-24). Dette fokus på det ekstraordinære og kulturelt vigtige passer med **experience seekeren**. Da hendes primære motivation for tage på museum er hendes interesse i historie og lysten til at lære, kan vi derfor placere Kirse primært som en **explorer**, med elementer fra **experience seekeren**.

Clara havde som udgangspunkt lave forventninger til besøget, da hun er mere interesseret i kunst end historie (jf. bilag 2, T2 s. 2, linje 16-21). Hun var dog klar på at blive positivt overrasket, da hun både havde set reklamer for museet og fået det anbefalet af mange (jf. bilag 2, T2 s. 3, linje 2-6). Dette passer muligvis overens med **experience seekeren**, hvor hun på baggrund af museets omtale, havde set frem til at besøge stedet. Hertil nævnte hun også, at hun var særligt interesseret i kunst og visuelt design, og hvordan netop det visuelle spillede en stor rolle for hende (jf. bilag 2, T2 s. 2, linje 15-18). Dette lægger sig op ad **rechargeren** med det æstetiske i højsædet, hvilket også bliver styrket af hendes udtalelse om, at hun både kunne finde på at gå på museum alene og sammen med andre, hvor hun ofte tog alene på ARoS, hvis der var længe åbent (Jf. Bilag 2, T2, s. 4, linje 26-28). Da hendes primære motivation for at ville tage på museet var positiv reklame og omtale, bl.a. om museets evne til at formidle dansk historie på en ny og interessant måde, klassificerer vi hende derfor primært som en **experience seeker** med elementer fra **rechargeren** grundet hendes interesse for det æstetiske og hendes tilbøjelighed til at tage på især kunstmuseer alene.

Da vi under interviewet med Mikkel og Jennifer observerede, at deres svar på de spørgsmål, vi stillede dem vedrørende deres motivation, stemte meget overens med hinanden, vælger vi at behandle dem som en gruppe i dette afsnit.

Mikkel og Jennifer

Da vi under interviewet spurgte dem direkte, hvad deres største motivation var for besøget og beskrev en række forskellige muligheder med udgangspunkt i Falks typer, valgte de at "udforske viden" som det vigtigste for dem (Jf. Bilag 2, T6, s. 37, linje 1-16). Dette placerer dem som udgangspunkt som **explorers**, med deres fokus på at *lære* noget, som motivation for deres besøg. I deres egne ord, beskrev de dog, at det primære formål med besøget var at *opleve* museet, da de havde hørt så meget om det, og følte at de ikke måtte gå glip af det (Jf. Bilag 2, T6, s. 37, linje 17-24). Dette ligger nærmere **experience seekers**, hvor de så museet som et 'must see'.

Både deres søgen efter viden og oplevelse spillede en central rolle for motivationen for deres besøg, derfor vælger vi at placere dem ligeligt mellem **explorer** og **experience seekers** kategorierne.

Kritik af Falks gæstetyper

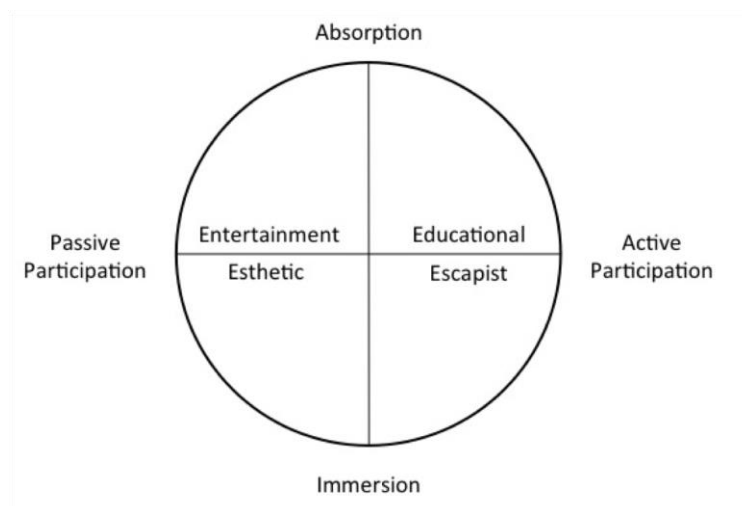
John Falks model over gæstetyper er baseret på, at den konventionelle tilgang til 'audience studies' bør udfordres og suppleres med mere dybdegående undersøgelser, men ved helt at fraskrive gæsters demografi og argumentere at gæster kan inddeles i så grove kategorier, tegnes der et billede af en model, hvor der stadig er plads til forbedring (Dawson, 2011, s. 127-133). Hertil kritiseres Falk også for manglende beviser for empirisk at have valideret modellen i praksis, og at modellen ikke kan sættes direkte i forbindelse med konventionel museumspraksis (Dawson, 2011, s. 128). Dette bygger på kritikken af at reducere gæster til generiske, overordnede kategorier, der tegner et forsimplet billede af de besøgende (Dawson, 2011, s. 128). Da Falks model også kun tager udgangspunkt i de gæster, der netop kommer på museum, har den derved begrænset værdi i forhold til gæsteundersøgelser, da der ikke tilbydes en bedre forståelse af dem, der ikke tager på museum. Falk argumenterer for at gæstetyperne kan variere, hvor de beskriver én bestemt gæsts motivation på én bestemt dag for at besøge ét bestemt sted (Falk J. , 2016, s. 49-50). Falk nævner, at man fra dag til dag kan bevæge sig mellem disse typer, og at disse typer kan kombineres, eller 'bundles', hvor underholdning og læring ikke nødvendigvis er eksklusive (Falk J. , 2016, s. 51-52). Dette er dog ikke integreret i modellen for gæstetyper, hvilket bidrager til at reducere kompleksiteten af gæsteidentiteter, motivationer og gæsteoplevelser (Dawson, 2011, s. 128).

Vi havde selv vanskeligt ved at placere vores testpersoner, da vi kunne se aspekter af både *explorer* og *experience seeker* som væsentlige for dem alle. Dette belyser også et muligt problem med opdelingen af motivationstyperne. Hver type indeholder flere aspekter, der ikke nødvendigvis følges ad i virkeligheden. For eksempel kan vi se at Kirse er motiveret af at opsøge ny viden, hvilket synes at høre til *explorer*, men hun er ikke særlig interesseret i at gå på opdagelse i udstillingens layout. Hende og Clara kan blive enige om, at de hellere ville have haft en mere lineær oplevelse, hvor udstillingens design havde en prædefineret rute, hvilket synes at gå mod principper for *explorer*. Vi oplevede også forvirring angående *experience seeker*-typen, da Falks definition lægger vægt på aspekter med at opsøge vigtige og bemærkelsesværdige oplevelser, men som eksempel fremstiller underholdningsværdien af oplevelser som vigtig. Nikolaj er orienteret mod at blive underholdt, men ikke nødvendigvis mod museer med høj status eller prestige.

Af disse årsager bruger vi Falks begreber vejledende, til at gøre os opmærksomme på nogle af de faktorer, der gælder for gæsters motivation. Vores oprindelige intention var at bruge Falks typer til at skelne mellem baggrunden for de forskellige oplevelser i vores empiri, men da vi ikke kan klassificere vores deltagere mere præcist end "*explorer/experience seeker*", tager vi i stedet udgangspunkt i den mere detaljerede profil over vores deltageres præferencer og tilgange, der findes i bilag 12.

Oplevelsesdomæner og museumsoplevelsen

I løbet af dette projekt har vi løbende brugt begrebet 'oplevelse' i forhold til gæster og deres museumsbesøg. Vi vil i dette afsnit sætte museumsgæsten i forbindelse med oplevelsesdomænerne fra Pine & Gilmores *The Experience Economy*, for at skabe en dybere forståelse for de forskellige typer af oplevelse, en gæst kan have under et museumsbesøg.



Figur 5 - Figur 6 - Model over 'oplevelsens domæner' (Pine & Gilmore, 1999, s. 45)

Denne model illustrerer de forskellige dimensioner, hvori en oplevelse kan finde sted. Vi benytter denne model til at skabe et overblik over, hvor forskellige typer af museumsudstillinger ligger og hvilken type af oplevelser disse fordrer for gæsten.

På den horisontale akse, står de to vigtigste dimensioner; aktiv og passiv deltagelse:

- Den **passive** gæst har ingen direkte effekt eller indflydelse på udstillinger, hvor gæsten enten observerer eller lytter (Pine & Gilmore, 1999, s. 45). De fleste traditionelle museumsudstillinger, der ikke tilbyder nogen måde at interagere direkte med stoffet, vil typisk kunne passes ind under denne kategori.
- Den **aktive** gæst interagerer direkte med stoffet, der udgør deres oplevelse og påvirker enten form eller indhold (Pine & Gilmore, 1999, s. 45). Dette kunne eksempelvis være "vikingebrikkerne", vi observerede under vores besøg på Moesgaard, der tillod gæsten at 'forme' sin egen historie.

På den vertikale akse beskrives *forbindelsen* eller det *miljømæssige forhold*, der forbinder gæster med begivenheden eller udstillingen.

Øverst i modellen er **absorption**, hvor en oplevelse fanger gæstens opmærksomhed og bringer denne ind i gæstens sind (Pine & Gilmore, 1999, s. 46). På Moesgaard kan dette eksempelvis komme til udtryk ved "Slaget", hvor gæsten absorberer oplevelsen gennem lyd, lys og billede.

Nederst er **immersion**, hvor gæsten, enten fysisk eller virtuelt, bliver bragt ind i oplevelsen (Pine & Gilmore, 1999, s. 46). Dette tillader VR-området i "De første indvandrere", hvor gæster kan indleve sig og *gå ind* i oplevelsen.

Koblingen mellem disse fire dimensioner, rammesætter *experience realms*, hvori en oplevelse kan finde sted; Underholdning, uddannelse, æstetik og eskapisme. Disse er dog ikke eksklusive, hvor man ofte vil kunne finde spor af især underholdning blandt de andre domæner, da denne er et så fundamentalt element i forbindelse med iscenesættelsen af en god oplevelse (Pine & Gilmore, 1999, s. 47).

Den **underholdende** oplevelse vil traditionelt finde sted i forbindelse med at gæster passivt observerer og *absorberer* ved brug af deres sanser (Pine & Gilmore, 1999, s. 47). Når museumsgæster er underholdt, er de midlertidigt fordybet i en given handling eller situation, hvor de primært er optaget af at reagere på denne (Pine & Gilmore, 1999, s. 60). Et eksempel på dette var da Jennifer opdagede 'ægge-damen', en af forskervideoerne, der taler om, hvordan oldtidens folk ville ofre dagligdagsting som æg. Her blev hun overrasket over, hvordan forskeren knuste æggene

for at simulere en ofring til guderne, hvilket hun fandt vældigt underholdende (Jf. Bilag 2, s. 8. l. 12-15).

Den **uddannende** oplevelse vil ligesom den underholdende komme til udtryk, hvor gæsten *absorberer*, hvad der udfolder sig foran sig. Modsat underholdning inkluderer denne dog en grad af aktiv deltagelse fra gæsten (Pine & Gilmore, 1999, s. 47-48). For at give de bedste muligheder for at lære må museumsudstillingerne derfor fordre, at gæsten aktivt engagerer sig i udstillingerne (Pine & Gilmore, 1999, s. 47-49). Et eksempel på dette, var da Mikkel beskrev hvordan mødet med bjerget af skaller i De første indvandrere, fik ham til at tænke over stenaldermenneskernes levevis og kost, satte det i perspektiv til en moderne livsstil (Jf. Bilag 2, T6, s. 51. linje 5-9).

Den **eskapistiske** oplevelse involverer en langt højere grad af *immersion* end den underholdende og uddannende og står i direkte modsætning til den underholdende. Gæster, der opsøger det eskapistiske, er aktivt involveret i at lade sig fordybe, eksempelvis ved at gå ture, dyrke sport eller spille computerspil (Pine & Gilmore, 1999, s. 49-51). Museumsbesøg kan også agere som et sted for gæster at lade sig *immerse* i udstillingerne, hvilket stemmer overens med Falks gæstetype **recharger**, der tager på museer som et afbræk fra hverdagen. Et eksempel på dette var, da Jennifer interagerede med VR-udstillingen, hvor hun beskrev det som en kunstnerisk og smuk oplevelse, hvor især den måde de havde designet lyset på, spillede en stor rolle for stemningen (Bilag 2, T6, s. 7, linje 1-6).

Den fjerde og sidste dimension beskriver den **æstetiske** oplevelse, der lader gæster *immerse* sig i en oplevelse, på lignende vis som med den eskapistiske, dog uden samme mulighed for at påvirke den (Pine & Gilmore, 1999, s. 53). Et typisk eksempel på en æstetisk oplevelse er netop museumsbesøg i det traditionelle format, potentielt i form af kunstudstillinger eller ikke-interaktive udstillinger. Hvor gæsten i den uddannende oplevelse har fokus på at *lære*, i den æstetiske på at *gå* og *gøre* og i den underholdende på at *nyde*, vil gæster, der tager del i en æstetisk oplevelse ønske blot at *være* (Pine & Gilmore, 1999, s. 53). For at opnå den succesfulde æstetiske oplevelse er det nødvendigt at skabe en forbindelse mellem gæsten og oplevelsen, hvor det handler om at kunne fremvise en virkelighed, der bidrager til at lade gæsten forglemme og *immerse* sig selv (Pine & Gilmore, 1999, s. 54-55). Et eksempel på dette var Kirse og Claras møde med Grauballemanden. Hvor Kirse syntes at det var fascinerende, følte Clara at hun blev konfronteret med sin egen dødelighed. I interviewet beskrev hun denne oplevelse som værende “... *helt vildt smukt*.” (Bilag 2, T4, s. 7, linje 11-23).

I vores empiri ser vi, at den oplevelse som Moesgaard tilbyder, ikke kun er én af disse typer, men gør plads til forskellige tilgange og dermed forskellige oplevelser. Tue gik for eksempel til besøget med en forventning om at skulle lære noget og en mere traditionel forståelse af, hvad det ville sige. Dette

førte ham f.eks. til at vende om, og aktivt lede efter flere informationer ved slutningen af “De første indvandrere” (jf. bilag 1, KA, s. 5, linje 21-30). Han måtte dog justere sine forventninger undervejs og erkendte efter besøget, at det mest mindeværdige havde været de fortællende elementer, der gav et indblik i fortiden. Vi kan beskrive det som, at han forventede *uddannelse*, men endte med at få en god *eskapistisk* oplevelse. Nikolaj derimod havde fra starten af et fokus om at skulle have en inddragende, underholdende oplevelse og lære noget derigennem frem for aktivt at gå på jagt efter nye informationer. Han er orienteret mod *underholdning*-domænet, og fik også opfyldt sine forventninger.

Vores testpersoner havde også forskellige tilgange og udbytte af oplevelsen. Kirse gik i begyndelsen metodisk til værks for at gennemgå interessante dele af udstillingen. Hun forholdte sig kritisk til de mere fortællende dele, når de ikke var understøttet af fakta. Hun er tilsyneladende gået til udstillingen med en forventning om en *uddannelses*-oplevelse. Hun blev senere i besøget forvirret og frustreret over den manglende skiltning af overgange mellem udstillinger. Efter dette punkt begyndte de under deres besøg at stoppe mindre op og fordybe sig og i højere grad bevæge sig hurtigt gennem udstillinger med få stop. Dette kan måske delvist skyldes frustration over at formidlingsformen ikke passede med hendes formidlinger, men det er nok også en markant faktor at de begge var trætte og sultne på dette tidspunkt.

Claras tilgang er sværere at klassificere, da hun fulgte med Kirse, der syntes at styre meget af kursen. Clara var meget fokuseret på det visuelle og ville hellere kigge på omgivelser og genstande end fordybe sig i videoer og tekst (jf. bilag 2, T2 s. 2, linje 15-18). Hendes præferencer passer således muligvis med den *æstetiske* oplevelse.

Mikkel og Jennifer synes at dele forventninger og tilgang til museet. Deres tilgang til at navigere gennem udstillingerne var meget intuitiv og baseret på, hvad der fangede deres blik. De mente ikke, at de på noget tidspunkt aktivt gik på opdagelse efter specifikke emner eller viden, men at de måske ville gøre det ved et eventuelt næste besøg (jf. bilag 2, T6, s. 38, linje 10-12). De var tilfredse med at gå udstillingerne igennem og tage indtryk til sig, men ville måske næste gang være interesserede i at gå mere aktivt til værks for at finde nye og relevante fakta. Således fik de også en *æstetisk* oplevelse af deres museumsbesøg.

Underholdningsaspekter

Endnu et perspektiv vi ønsker at udforske i forhold til den type oplevelser, vores deltagere og vi selv har haft, er hvad det vil sige at blive underholdt af et museumsbesøg. Det er én ting at bemærke at man nyder et element af udstillingen, men med henblik på at forstå hvordan udstillingens design

fordrer denne gode oplevelse, vil vi forsøge at adskille de forskellige typer af tilfredsstillende oplevelser, som gæster kan have. Til dette formål inddrager vi Korhonen et al, der har udvidet en liste over *categories of pleasure* fra Costello & Edmonds (2007). Korhonen et al har defineret en liste af typer af *playful experiences* med udgangspunkt i spilleres oplevelse af digitale spil. Denne liste består af: *captivation, challenge, competition, completion, control, discovery, eroticism, exploration, expression, fantasy, fellowship, nurture, relaxation, sadism, sensation, simulation, subversion, suffering, sympathy* og *thrill* (Korhonen, Montola, & Arrasvuori, 2009, s. 277-278). Da disse er udarbejdet med henblik på spil, er nogle af kategorierne måske mindre relevante for museumsoplevelsen. For eksempel omhandler *nurture* og *sadism* at kunne udøve en positiv eller negativ indflydelse på nogen, som for eksempel en fiktiv karakter i et spil, et element vi ikke kan spore i vores beskrevne museumsoplevelser (Korhonen, Montola, & Arrasvuori, 2009, s. 278). Flere af kategorierne omhandler brugerens evne til at påvirke, ændre eller skabe, hvilket ikke er forekommet meget i vores undersøgte museumsoplevelser. Vi fokuserer derfor på de oplevelsestyper, som vi kan finde eksempler på i vores empiri.

En *captivation*-oplevelse kan for eksempel være den oplevelse Nikolaj havde ved mødet med Grauballemanden, hvor han i et øjeblik bliver optaget af en stemning af den morbide udstilling (jf. bilag 1, KA, s. 10, linje 10-17).

Vi kan se et eksempel på en *control*-oplevelse i vores empiri, ved hvordan begge vores grupper af deltagere brugte tid i laboratorierummet uden egentlig at være særlig interesseret i stoffet, der blev formidlet, som Mikkel og Jennifer betragtede som henvendt til børn (Jf. Bilag 2, T6, s. 45, linje 6-13). Jennifer beskriver meget godt denne type fornøjelse i interviewet:

“(...) as soon as something is interactive, you know, it's always fun no matter what age (...)” (Jf. Bilag 2, T6, s. 46, linje 1-2)

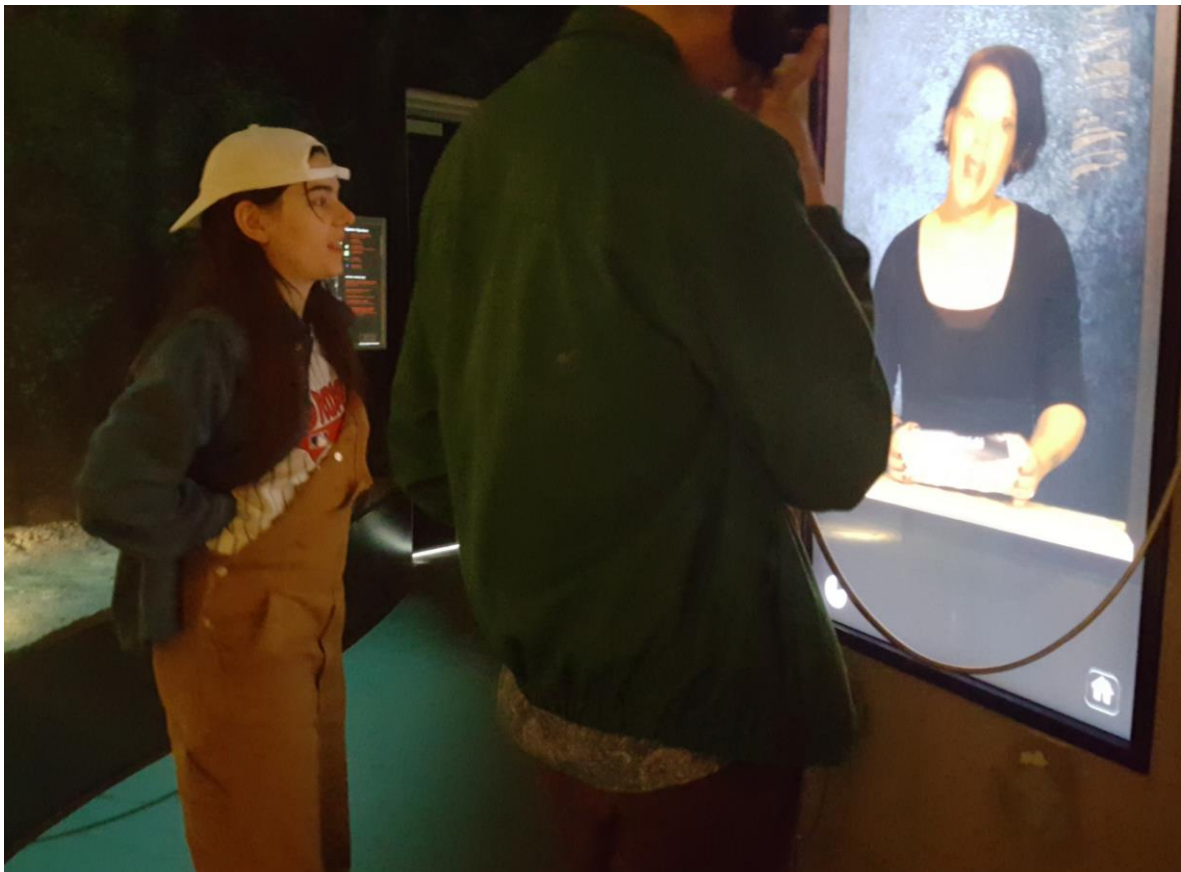
Discovery-oplevelsen kan findes flere steder i vores empiri, eksempelvis da Mikkel og Jennifer er på vej til trappen i “Solens folk”, som de har set på tværs af rummet, men på vejen bliver deres opmærksomhed fanget af en *augmented reality*-fremvisning af Borum Eshøj. Derefter bliver deres opmærksomhed tiltrukket af en indgang til et rum, der med voksfigurer viser begravelsen, der var foregået i denne høj. De sætter meget pris på oplevelsen og på fornøjelsen ved at have opdaget en ‘skjult’ detalje, som de ellers let kunne have overset (jf. bilag 2, T6, s. 35, linje 6-11).

Exploration-oplevelsen kan hænge sammen med *Discovery*, men hvor *Discovery* handler om at finde noget, handler *Exploration* om fornøjelsen ved at lede efter noget. Et eksempel fra vores egen oplevelse kan være da Tue, efter et stykke tid uden at have oplevet noget særligt spændende ved

udstillingerne, aktivt begyndte at lede efter noget spændende i "Mosens ofre" (Jf. Bilag 1, KA, s. 10, linje 37-41).

Der forekom flere *Fantasy*-oplevelser især i "De første indvandrere", hvor der blev fremstillet udstillingselementer med noget uvirkeligt over sig. Et eksempel er den store krukke, der hænger fra loftet, der formåede at forundre Nikolaj ved sin uventethed (Jf. Bilag 1, KA, s. 5, linje 8-17).

Fellowship er den sociale oplevelse, hvor det er interaktionen med andre mennesker, der er i fokus. Denne kan vi især se ved Mikkell og Jennifer, for eksempel da Jennifer kalder Mikkell over for at dele videoen om ofringer af æg med ham (jf. bilag 2, T6, s. 38, linje 1-11).



Figur 7 - Jennifer viser Mikkell "the egg lady"

Vi kan se et eksempel på *Relaxation* i vores autoetnografi, da Tue finder brugen af lys, lyd og indretning behagelig og afslappende i "De første indvandrere" (Jf. Bilag 1, KA, s. 4, linje 35-38).

Vi kan se et godt eksempel på *Sensation*-oplevelsen, når Mikkell og Jennifer træder ud på platformen over Grauballemanden og pludselig går på et blødt underlag, der skal efterligne følelsen af en mose (jf. bilag 2, T6, s. 4, linje 9-14).

Der er et eksempel på en *Simulation*-oplevelse da vi eksperimenter med "Hærførerens bord" i "Under angreb", hvor man kan prøve forskellige krigsstrategier af og se resultatet i en projektion af soldater i fugleperspektiv (Jf. Bilag 1, KA, s. 12-13, linje 31-4).

Subversion er fornøjelsen ved at bryde regler eller forventninger. Denne ser vi primært ved Mikkel og Jennifer, der flere gange udveksler vittigheder om udstillingselementer, som de sætter pris på, da det kan bryde med udstillingens alvorlige tone (jf. bilag 2, T6, s. 47-48, linje 21-8).

Vi kan se et eksempel på en *Sympathy*-oplevelse ved ofringsscenen efter "Slaget", hvor Tue reflekterede over brutaliteten ved scenen, hvor en række krigsfanger knælede på række og skulle dræbes (Jf. Bilag 1, KA, s. 14, linje 28-41).

Thrill-oplevelsen findes især ved "Slaget", hvor Nikolaj for eksempel blev revet med af actionen i kampscenen omkring ham (Jf. Bilag 1, KA, s. 13-14, linje 32-8).

Som tidligere omtalt var stemning, overraskelse og muligheden for bedre at relatere til mennesker i fortiden de mest mindeværdige dele af vores oplevelse. Således har *captivation*, *sensation* og *sympathy* været væsentlige aspekter af vores samlede oplevelse.

For at skabe et overblik over, hvilke typer oplevelser der har defineret vores testpersoners besøg, tager vi udgangspunkt i de pointer fra interviewene, som vi har kategoriseret som at høre til "Den gode oplevelse" (Jf. bilag 12). Disse har vi gennemgået for hvert par og afgjort deres type i de tilfælde, hvor en oplevelsestype gør sig gældende (Jf. bilag 14).

Kirse og Claras gode oplevelse er vanskelig at kortlægge. De siger, at de generelt har haft en god oplevelse ved deres besøg, men i det meste af interviewet taler de om de skuffelser og frustrationer, de oplevede. Det er vanskeligt for os at sige, hvori den positive oplevelse ligger. Her mener vi, at det er værd at bemærke en formulering, som Clara bruger efter, at hun har talt om nogle af de mindre tilfredsstillende dele af oplevelsen:

"Yeah, de var knap så gode, de der monter, men der er selvfølgelig også mange af dem der er gode, bare rolig (...)" (Jf. Bilag 2, T4, s. 5, linje 26-27)

Det er en lille bemærkning, der muligvis ikke betyder meget, men vi finder det bemærkelsesværdigt, hvordan hun siger "bare rolig", hvilket kan antyde, at hun tror at vi gerne vil have positive svar. Dette kan muligvis sætte spørgsmålstegn ved bemærkningen om overordnet at have haft en positiv oplevelse, som de ikke forklarede nærmere. Måske har Clara fremstillet oplevelsen som mere positiv, end hun egentlig har oplevet den. Dog blev interviewet afbrudt før tid, så vi kunne ikke spørge yderligere ind til det. Vi fik at vide, at de nød udstillingen "De første indvandrere", men har

ikke nogen ord på hvilke aspekter. Vi kan se at de dele, de brugte særlig meget tid på var en række videoer og augmented reality-projekterede fremvisninger. Det er muligt at dette var drevet mere af en faglig interesse end fornøjelse, men det er vanskeligt at sige, da de efterfølgende heller ikke kunne nævne at skulle have lært noget nyt.

Den oplevelse, vi har mest forklaring af, var deres møde med Grauballemanden. Her beskriver Kirse en fascination og interesse, mens Clara finder oplevelsen morbid og ubehagelig (Jf. bilag 2, T4, s. 7, linje 18-23). Dette kan beskrives som henholdsvis en *captivation*- og en *suffering*-oplevelse.

I kategoriseringen af Mikkels og Jennifers positive oplevelser, ser vi især *captivation* og *sensation* (jf. bilag 14). De nyder den omgivende atmosfære, der bliver skabt af lys, lyd og taktile elementer som det bløde underlag i "Mosens ofre", og de kommer flere gange til at føle sig inddraget i fortidens verden og reflekterer over, hvordan livet må have været. Dette kommer også til udtryk i flere *sympathy*-oplevelser, men disse fremgår ikke på vores liste over positive oplevelser, da vi i vores tidligere behandling i stedet kategoriserede dem under "Formidling" (jf. bilag 12). Derudover ser vi også *discovery*-oplevelser, idet de sætter pris på at finde elementer, som de ellers kunne have overset. Derudover er der

oplevelsestyper, som de oplever ved specifikke dele af oplevelsen som *relaxation*. Dette ser vi, når de bevæger sig gennem "De første indvandrere", der er mindre dystert og dramatisk end den foregående udstilling, de var i, og når de sætter pris på et afbræk i form af Science Lab og efterfølgende sidder og holder pause i "Magtens mennesker". Derudover oplever de *thrill* ved "Slaget" og *control* ved de interaktive elementer i Science Lab. De sætter også pris på det sociale samvær under besøget, altså *fellowship*, og udveksler flere gange vittigheder om udstillingen, der kan udgøre en *subversion* af de mere alvorlige elementer.



Figure 8 - Mikkel og Jennifer holder en kort pause ved "Magtens mennesker"

Læringstyper

På samme måde som museumsgæster har varierende motivation for at tage på museum, er der også individuelle og forskellige typer, hvorpå der læres undervejs. Eilean Hooper-Greenhill, inddrager i den forbindelse Bernice McCarthys fire forskellige læringstyper ved navn: *"4Mat system of teaching-learning styles"* (Hooper-Greenhill, 1999, s. 122). Disse beskriver hver især en overordnet 'type' i forhold til, hvordan de går til og behandler information i en museums kontekst.

Disse fire læringstyper, kan stilles i forlængelse med John Falks identitetstyper og bidrager begge til at tegne et mere klart billede af museumsbesøgende, deres motivation og hvordan de hver især interagerer med udstillingerne. McCarthy nævner ligeledes med Falk at disse typer kan forekomme i varierende grad hos den almene museumsbesøgende og ikke bør bruges som en måde at inddele gæster i 'kasser'. Disse typer kan derimod hjælpe med at målrette typer af udstillinger og fra et museums perspektiv kaste lys over, hvilken type af udstilling tiltrækker hvilken type af museumsgæst (Hooper-Greenhill, 1999, s. 122-123).

Type 1 - Forstår information som en reflektiv og konkret proces, hvor læring finder sted ved at lytte, dele idéer og gennem diskussion. De udmærker sig ved at kunne se ud fra forskellige perspektiver og når de besøger museer, stiller de oftest spørgsmålet "Hvorfor?" (Hooper-Greenhill, 1999, s. 122).

I vores empiri kan vi se at Tue har denne tilgang. Han er nysgerrig om at forstå fortidens mennesker og snakker ofte undervejs om sine tanker, vedrørende hvad han ser. Vi kan i særdeleshed se et eksempel på "Hvorfor"-spørgsmålet ved hans målrettede søgen efter en forklaring om hvad, der lå bag slaget i udstillingen "Under angreb" (jf. bilag 1, TA, s. 11, linje 27-32).

Mikkel og Jennifer hører også begge to til denne kategori. Det fylder meget for dem at relatere og empatisere med fortidens mennesker og flere gange under besøget diskuterer de, hvordan det må have været at leve dengang. For eksempel talte de om, hvordan den ældre begravede mand i Borum Eshøj må have haft høj status på grund af hans alder (Jf. Bilag 2, T6, s. 17-18, linje 16-1).

Der er nogle elementer i udstillingerne, der er gode til at fordre denne type læring. Dette er især de mange narrative, subjektive fortællinger, der giver gæsten et indblik i, hvordan fortidens mennesker tænkte. Det kan også være de elementer, der på mere abstrakt vis formår at få gæster til at reflektere over fortiden, som krucifiksrummet formåede især for Jennifer (Jf. Bilag 2, T6, s. 26, linje 4-25). Sådanne elementer findes i alle underudstillingerne, der hver bruger både dramatiserede fortællinger og abstrakte repræsentationer af virkeligheden.

Type 2 - Forstår information abstrakt og som en reflektiv proces. De sætter pris på fakta og detaljer og på eksperternes mening, forholder sig kritisk, nyder at indsamle information og foretrækker det faktuelle frem for det subjektive. Når de besøger museer, opsøger de informationstavler i deres søgen på fakta og stiller oftest spørgsmålet "Hvad?" (Hooper-Greenhill, 1999, s. 122).

Kirse synes at høre til denne kategori. At lære noget er det vigtigste formål for hendes besøg (jf. bilag 2, T2, s. 2, linje 26-30). Fra starten af går hun systematisk gennem udstillingen og fordyber sig i elementer i kronologisk rækkefølge. Hun er skeptisk over for videoen om spådom i stjernerne i "Trolkvindens fortælling", da hun ikke fik forklaret, hvordan forskerne kunne vide det, der blev præsenteret (Jf. Bilag 2, T4, s. 4-5, linje 28-6).

Denne type af læring fylder muligvis mindre i udstillingerne end den forrige. Science Lab er dog værd at bemærke, da det fuldkommen er fokuseret på processen bag den viden, der præsenteres. F.eks. kalder Mikkel det en "god påmindelse" (Jf. Bilag 2, T6, s. 46, linje 10-21).

Den løbende brug af forskervideoer, hvor forskerne selv præsenterer viden kan også understøtte denne type læring. Derudover kan tilstedeværelsen af autentiske artefakter hjælpe med at underbygge historiefortællingen. Mikkel og Jennifer bemærker også, hvordan de ægte genstande giver udstillingerne mere pålidelighed (Jf. Bilag 2, T6, s. 29-30, linje 24-27).

Type 3 - Forstår information abstrakt og som en aktiv proces. De er pragmatiske, bruger sund fornuft, er fokuserede på at forbedre færdigheder og opsøger information, der er 'brugbar'. De har et behov for at finde ud af, hvordan ting fungerer og gerne, hvordan de er sat sammen. Når de besøger museer, ønsker de at finde ud af, hvordan kunstneren skabte værket, hvordan artefakter har udviklet sig og stiller oftest spørgsmålet "Hvordan virker det?" (Hooper-Greenhill, 1999, s. 122).

Denne læringsstype kan vi ikke finde i vores empiri. Der er ikke nogen af vores testpersoner, der er taget på Moesgaard for at lære noget, som de aktivt skal bruge til noget. I stedet har de deres fokus på berigelse og underholdning. Der synes heller ikke at være nogle elementer af udstillingen, der særligt fordrer mere praktisk læring. Ét eksempel på en udstilling med dette fokus, der ikke er Moesgaard, kan være animationsfestivalen VAF som Mikkel og Jennifer beskriver den. De er begge animationsstuderende og fandt det spændende at se dygtige animatorers proces tegninger og lignende, altså en viden som de kan finde en praktisk anvendelse for (jf. bilag 2, T5, s. 7, linje 2-5).

Type 4 - Forstår information konkret og som en reflektiv proces. De lærer ved at prøve sig frem, og er interesserede i selverkendelse. De kan godt lide variation, kan godt lide at blive involveret i udstillingerne og nyder nye oplevelser. De tager gerne museumskurser, hvor man aktivt kan interagere med materialet, og stiller oftest spørgsmålet "Hvis" (Hooper-Greenhill, 1999, s. 122).

Nikolaj tilhører muligvis denne type. Han har haft mindre direkte fokus på at skulle opsøge læring under besøget, men sætter pris på at kunne lære noget gennem det at have en spændende oplevelse. Han ønsker udstillinger, der inddrager ham og sætter især pris på dramatiske oplevelser som "Slaget", som også får ham til at reflektere over, hvordan det ville være at være der selv (jf. bilag 6, s. 43-44).

Fortolkende læring i museumsudstillinger

Vi har tidligere i denne rapport omtalt, hvordan der er sket en udvikling inden for museumsfeltet, hvor det oplevelsesbaserede museum er en ny udvikling. Dette har også medført en stigende betydning af *fortolkning* af museumsudstillinger. Museer har taget højde for dette gennem farverige baggrunde, supplerende rekvisitter og rekonstruktioner, der har til formål at rammesætte historien, kulturen og skabe en atmosfære (Roberts, 2014, s. 74-75). Som museumsbesøgende bidrager dette til at skabe en visuel kontekst for, hvordan udstillingerne og genstande kan forstås og fortolkes. Det handler derfor ikke blot om, hvad de enkelte genstande kan fortælle, men om hvordan de kan bruges i forbindelse med hinanden om at skabe en forståelse af den tidsperiode og kultur, de indgår i. Udstillinger er således ikke blot fremlægning af artefakter, men et sammenhængende system af budskab og mening, der formes i museumsgæstens møde med disse (Roberts, 2014, s. 75). Hvor udstillinger før var drevet af genstande, kan de nu siges at være drevet af 'budskab', hvor udstillingens rolle er at tjene som et narrativt rammeværk, disse kan indgå i.

Det spiller også en rolle, hvilken baggrund museumsgæsten selv har med til mødet. Når en forforståelse, vi besidder, kolliderer med noget vi observerer eller oplever, vil vores billede af verden enten ændre sig på baggrund af dette eller forblive den samme (Roberts, 2014, s. 133). I forbindelse med museer kan vores forståelse af fortiden, komme i konflikt, hvis man som gæst i løbet af et besøg lærer eller observerer noget, der ikke stemmer overens med ens forståelse eller forventning (Roberts, 2014, s. 133-134).

Hvis læring kan ses som en proces, hvori ens forståelse og tilgang til verden kan siges at ændre sig, er det narrative element midlet, der tillader dette (Roberts, 2014, s. 137). Vi vil gå mere i dybden med de virkemidler, der muliggør dette i afsnittet om "Narrative rum".

Fortolkning åbner muligheder, hvor meget af Moesgaards formidling er fokuseret netop mod fortolkning. Dette giver frie tøjler for gæster til at tolke og danne deres eget indtryk af en udstilling. De dele der mest gør plads til fortolkning i vores empiri, er dem der bruger æstetik og/eller dramatisering. Flere udstillingselementer får os eller vores testpersoner til at reflektere og tænke videre, hvor vi sætter det, der bliver præsenteret i forbindelse med vores eksisterende viden, som

f.eks. VR-oplevelsen, Troldkvindens fortælling, Slaget, Ofringen og Krucifiksrummet. Denne type fortolkning får os til at overveje det historiske stof og i højere grad relatere det til vores eget liv. Dog kan dette nogle gange give tvivlsomme resultater. F.eks. henviser Mikkel til at mennesker i stenaldergrupper lever i grupper på 5-10 (Jf. bilag 2, T6, s.19, linje 13-14). I dioramaet om "kystbugtpladsen", der viser små landsbysamfund, men som Mikkel og Jennifer ikke så, får vi et andet billede. Det er muligt at det var en fortalelse fra Mikkels side, eller at han henviste til 'jægergrupper', der forlader landsbyen, men det demonstrerer, at der også er en risiko ved at gøre plads til fortolkning, da det lader gæsten drage fejlkonklusioner, der ikke direkte er understøttet af udstillingens stof, men udspringer fra deres eksisterende antagelser.

Delkonklusion

I dette kapitel har vi gennemgået de faktorer, der gælder for museumsgæster og afgør den oplevelse, de får af museumsbesøget. Vi kan se at gæsters tilgang og forventninger spiller en stor rolle. Når museet ikke er i stand til at imødekomme forventningerne, må man som gæst enten tilpasse sin tilgang eller blive skuffet.

Vi kan se at æstetik, stemning og historiefortælling spiller en stor rolle for mange af de positive oplevelser, vi har dokumenteret, men at den mere uddannende oplevelse kan være svær at få tilfredsstillet i oldtidsudstillingerne.

Den form for læring, der har spillet den største rolle for oplevelserne, er en højnet forståelse af fortidens liv og en empati med menneskene, der levede dengang. Dette bliver især fordret af de emotionelle og æstetiske udstillingselementer, der gør plads til fortolkning. Dette inddrager gæsters eksisterende viden og lader dem tænke videre over det. Dette kan dog være en risikabel tilgang, hvis en gæst ikke besidder tilstrækkelig viden eller har fejlagtige antagelser om stoffet.

Evaluering af effekt

”Jeg synes måske ikke, at jeg har fået helt så meget ud af det, fordi det netop er fordi man går alting igennem, så får man små bidder af det hele i stedet for at man får meget af en lille ting. Det er på den måde, man ligesom får mest ud af det, det er jo at man får 'meget om lidt', i stedet for at du får 'lidt om meget’” – Kirse (Jf. Bilag 2, T4, s. 10, linje 3-6)

Efter at vi har gennemgået vores oplevelse og behandlet vores testpersoners data, vil vi sætte disse i forbindelse med de målsætninger for gæsters oplevelse ved Moesgaards oldtidsudstillinger, som vi afgjorde i et tidligere kapitel og vurdere om disse er blevet indfriet. Det er her værd at bemærke, at der er mange personlige faktorer, der er med til at forme den oplevelse, som gæster har. Moesgaards udstillingsdesign kan kun give rammerne for den ønskede oplevelse, men selv hvis designet er vellykket, er den ønskede effekt ikke garanteret. Det er den endelige effekt, vi evaluerer her, og i næste kapitel går vi mere i dybden med, hvilke designmæssige rammer, der ligger bag oplevelsen og hvordan de har påvirket den.

Moesgaards Målsætninger for gæstens oplevelse:

- Moesgaard skal kunne tilbyde en særlig kulturel oplevelse, der gør at de skiller sig ud fra mængden og kan konkurrere i oplevelsesøkonomien.

Ud fra vores databehandling, kan vi uddrage at vores testpersoner generelt oplevede Moesgaard som en positiv oplevelse, der brød med deres forventninger. Alle undtagen Jennifer havde hørt om museet og flere af dem havde fået det anbefalet. De havde dog ikke selv taget initiativ til at besøge museet blandt andet af økonomiske og logistiske årsager, men satte pris på chancen gennem denne undersøgelse. For os selv var det opfattelsen af Moesgaard som noget særligt innovativt og unikt, der fik os til at vælge at undersøge museet i dette projekt, og selv med denne forforståelse blev vi imponerede ved vores første besøg.

- Skabe en sammenhængende og holistisk oplevelse for gæsten, hvor der fortælles en sammenhængende historie om hver tidsalder og sammenhængen mellem disse.

I forbindelse med Kirse og Clara kan vi ikke præcist pege på, om de oplevede en samlet historie fra besøget, hvilket blandt andet skyldes deres lettere skuffelse ved flere af delelementerne og deres lavere engagement mod slutningen. Mikkel og Jennifer virker derimod til at have oplevet en høj

sammenhæng også på trods af deres ikke-kronologiske gennemgang, hvor især Mikkel reflekterer over udviklingen og kontrasterne fra tidsalder til tidsalder. I vores egen oplevelse havde vi en lignende oplevelse. Nikolaj beskrev i den første autoetnografi at han så en narrativ forbindelse gennem alle udstillingerne. Tue havde dog lidt svært ved at se en klar sammenhæng i dele, især igennem overgangen mellem "Solens folk" og "Mosens ofre" og ved "Under angreb", hvor han savnede kontekst.

- Aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre dette både tilgængeligt, interessant og vedkommende.

Kirse og Clara havde svært ved at relatere til stoffet i de tidligste perioder og fandt det hverken vedkommende eller særlig interessant undtagen "De første indvandrere" og Grauballemanden. Tilgængeligheden var også problematisk, da de ikke satte pris på den fortolkende og ikke-lineære formidlingsform. Mikkel og Jennifer var derimod engagerede og interesserede i de forskellige tidsperioder og reflekterede løbende over det faglige stof også i forhold til sig selv. Vi fandt også selv stoffet interessant og let tilgængeligt ved vores første besøg og så forbindelser og kontraster mellem fortidens mennesker og vores eget liv.

- Kunne leve op til deres pligt om at lade deres museumsgæster blive klogere på stoffet i forbindelse med deres udstillinger.

Kirse og Clara kunne ikke nævne nogen ny viden eller forståelse, de havde taget med sig fra museumsbesøget. Mikkel og Jennifer havde også svært ved at nævne nogen eksplicit ny viden i form af fakta, men havde tilsyneladende et fornyet forhold til og forståelse af fortidens liv. Udstillingerne inspirerede dem til at tænke videre over stoffet, og gav dem et emotionelt forhold til fortidens mennesker og lod dem relatere det til deres eget liv. Vi havde selv en lignende oplevelse som vi også har beskrevet i vores refleksive autoetnografi, at der var få eksempler på konkret, faktuel ny viden, men at vi havde opnået en øget forståelse af fortidens folk.

Det er vanskeligt for os at måle præcis, hvor meget vores testpersoner har lært af besøget. Dette skyldes at vi ikke kunne danne os et præcist billede af deres forforståelse og det derfor er svært at afgøre, hvilken rolle stof i udstillingen har spillet i forhold til hvor meget, der var deres eksisterende forståelse. Derudover blev vores interview med Kirse og Clara kortere end ønsket og vi fik ikke spurgt ind i samme detaljegråd til deres tanker om de enkelte udstillinger. Derudover har vi kun et billede

af deltagernes situation umiddelbart efter besøget og ikke hvilke idéer, der formår at hænge ved på længere sigt.

Opfølgende interviews

For at kunne svare på hvorvidt vores testpersoner kan siges at have lært noget i forbindelse med deres besøg, kunne opfølgende interviews være en mulighed. En oplevelse vil umiddelbart være let at huske kort efter at den er overstået, men spørgsmålet er så, hvad de har taget med sig efter en længere tidsperiode har passeret.

Disse opfølgende interviews kunne med fordel blive udført i samme format som tidligere som semistrukturerede interviews, der ville have fokus på at undersøge, hvor meget de husker fra besøget. Dette kunne have afsæt i, at de bliver bedt om at gengive deres besøg i hovedtræk, uddrage specifikke informationer eller indtryk, det har gjort på dem og fortælle om deres overordnede tilfredshed (Falk J. , 2016, s. 227). Her ville man yderligere kunne spørge ind til begrundelsen for, hvorfor visse udstillinger og oplevelser stod særligt tydeligt frem i forhold til andre, for at afklare konteksten for den form for læring, der havde fundet sted (Falk J. , 2016, s. 227). Kirse nævnte eksempelvis i interviewet efter besøget, at hun allerede besad en forståelse for de fleste ting forinden, og ikke følte at disse var blevet uddybet synderligere. Her ville man kunne sætte fokus på, om hun i stedet havde lært noget i form af indtryk, indblik eller havde taget en anden læring end 'fakta', med sig derfra potentielt uden selv at være bevidst om det.

Delkonklusion

Kirse og Claras oplevelse har ikke opfyldt målsætninger. De har haft en overordnet positiv oplevelse, dog med flere markante komplikationer og frustrationer. De har tilsyneladende taget meget lidt ny viden eller forståelse til sig, men vores resultater er lidt mangelfulde til at klarlægge dette nærmere.

Mikkel og Jennifer har en gennemgående tilfredsstillende oplevelse, der oversteg deres forventninger. I forhold til viden, kom de tilbage, med lettere begrænset faktuel viden, men med en bedre forståelse og et dybere emotionelt forhold til fortidens liv. Dog var de trætte og ufokuserede hen mod slutningen og fik ikke meget ud af de sidste to udstillinger.

I forhold til vores egen oplevelse var den også tilfredsstillende og oversteg vores forventninger. På samme vis opnåede vi også et dybere indblik i tidsperioderne og et mere klart billede af kultur og hverdag, som beskrevet i vores efterfølgende refleksive autoetnografi (Bilag 6). Vores besøg bar dog præg af, at vores oplevelse af flere af udstillingerne blev påvirket af tidspres, da vi gerne overordnet ville nå at se alle tidsperioderne.

Virkemidler

“It’s sort of hard to separate the atmosphere from the exhibits, because they all add in to each other. Like, they have that, keep the room that dark, dingy and depressing, sort of atmosphere. Because then you’re staring at an almost three and a half thousand-year-old three corpses in front of you. You know, if it was in just a completely white, sterile room and you were just looking at all these things, you know, they would lose impact.” – Jennifer (Jf. Bilag 2, T6, s. 7, linje 25-30)

I forrige kapitel har vi behandlet, hvordan udstillingsoplevelserne modtages af gæster. I dette afsnit vil vi undersøge nærmere, hvordan designet af udstillingerne og delelementer er med til at forme disse oplevelser. I forklaringen af de teoretiske begreber vil vi løbende inddrage eksempler og forklaringer af, hvordan disse koncepter fremstår i vores empiri og til sidst i kapitlet vil vi opsummere vores nye helhedsbillede af, hvordan udstillingernes mediering, rumlighed og narrativitet har påvirket vores undersøgte oplevelser.

Rum og medier

Fra starten af har vi været interesseret i de medier, som udstillingerne anvender for at formidle deres stof. Museumsudstillinger som Moesgaard Museums oldtidsudstillinger er en unik mediesituation. Der anvendes en bred vifte af digitale medier og teknologier som videoer, projektioner og lignende. Disse eksisterer i tæt integration med analoge medier som tekstskilte, artefakter og rekonstruktioner, og denne kombinerede digital-analoge installation er designet til at være permanent placeret i specifikke museumsrum. Således må hensyn til rummene også tages i betragtning for at forstå, hvordan medierne udfylder deres potentiale.

Virkelighed og virtualitet

Et begreb der ofte dukker op i litteraturen vedrørende integrationen af digitale medier og de omgivende fysiske rum er *augmented reality*. Dette henviser til medier, hvor det digitale fungerer som et lag ud over det fysiske, der åbner nye muligheder for fremvisning og interaktion (Pine & Korn, 2011, s. 19-20). Ofte henviser dette specifikt til fremvisningen af visuelle informationer eller brugerflader over et syn på den fysiske virkelighed, men det kan også forstås i en bredere definition som enhver situation, der kombinerer det virtuelle og virkelige i samspil med hinanden (Milgram & Colquhoun, 1999, s. 5-6). Andre steder i dette projekt bruger vi *augmented reality* eller AR som begreb til at henvise til museumselementer, der anvender visuelle projektioner, der inddrager en fysisk ramme eller rekvisitter som eksempelvis “Det skiftende landskab”.

Begrebet *augmented reality* har affødt det relaterede begreb *augmented virtuality*, der henviser til inddragelsen af fysiske objekter til at forstærke en ellers fuldkommen virtuel oplevelse (Pine & Korn, 2011, s. 22). Det kan dog nogle gange være uklart, hvor grænsen går for hvad af det virkelige og det virtuelle, der augmenteres og hvad der bliver augmenteret. Til at dække disse situationer kan begrebet *mixed reality* inddrages, der fungerer som et overordnet begreb for begge former for augmentering (Milgram & Colquhoun, 1999, s. 12-13).

For bedre at forstå hvad virkelighed og virtualitet betyder i denne kontekst, inddrager vi *multiverse-modellen*, der klassificerer de to augmenteringsbegreber samt flere typer af oplevelse baseret på deres forhold til det virkelige og det virtuelle. Her klassificeres typer af medie i forhold til tre akser; *time*, *matter* og *space* (Pine & Korn, 2011, s. 16). Hver akse går fra det virtuelle (*no-time*, *no-matter* og *no-space*) til det virkelige (*time*, *matter* og *space*). Således klassificeres *augmented reality* som at eksistere i *time*, *space* og *no-matter* (Pine & Korn, 2011, s. 20). Oplevelsen af *augmented reality* foregår i virkelig tid, bruger de virkelige omgivelser men består af virtuelt 'stof'. I kontrast eksisterer *augmented virtuality* i *no-time*, *no-space* og *matter*. Her er det håndgribelige stof det eneste element, der ikke er virtuelt. Hver kombination af de tre akser har sit eget begreb, men ingen af disse er ikke skarpt afgrænsede begreber, da en oplevelse af et medie godt kan eksistere på flere planer samtidig (Pine & Korn, 2011, s. 24). Moesgaards udstillinger er svære at placere præcist inden for denne model, da der forekommer både virtuelt og fysisk stof i tæt sammenhæng. Flere af elementerne i oldtidsudstillingerne eksisterer i *augmented reality* forstået i den bredere forstand af dette begreb (Milgram & Colquhoun, 1999, s. 5-6). Oplevelsen er funderet i de fysiske omgivelser, men bruger mange steder virtuelt stof til at udvide sine mulige udtryksformer. Dette kan ses særligt tydeligt ved udstillingselementer som bordet i "Hærførerens telt" og fortællingen om "Det skiftende landskab". Definitionen kan dog også dække et element som det første rum af vikingeutstillingen, hvor indretning og voksfigurer giver indtrykket af at være ombord på en skibsrrejse. Dette bliver augmenteret af muligheden for at scanne sin (fysiske) vikingebrik og høre en auditiv fortælling knyttet til specifikke figurer.

Hvis vi antager et andet niveau af abstraktion, kan vi også overveje at betragte udstillingen som helhed som *augmented reality*, idet virtuelle elementer eksisterer som ressourcer, der understøtter den fysisk funderede helhed.

Embodied interaction

Umiddelbart kan vi beskrive Moesgaards udstillinger som *augmented* eller *mixed reality*, men dette formår ikke at beskrive den kompleksitet og variation, der findes i udstillingerne, hvor digitale elementer bliver brugt i forskellige grader og på forskellige måder, og ofte fremstår nærmest

usynlige for museumsgæsten. Det eneste sted i interviewet hvor Mikkel og Jennifer direkte omtaler brugen af digitale medier, er da de taler om, hvordan der er noget sjovt i sig selv ved det at interagere med et interaktivt digitalt system i Science Lab (Jf. Bilag 2, T6, s. 45-46, linje 22-4). Kirse og Clara omtaler kun de digitale medier, når der opstår udfordringer og frustrationer ved at bruge dem, som når de ikke kunne gennemskue styringen af Sprogkortet (Jf. Bilag 2, T4, s. 6, linje 18-20).

Af denne grund inddrager vi teori, der beskriver hvordan digitale medier integreres naturligt i den fysiske verden. Forskeren Paul Dourish har formuleret begrebet *embodied interaction*; en tilgang til at forstå og designe digital teknologi, der betragter teknologien som uadskilleligt forbundet med den fysiske virkelighed (Dourish, 2004, s. 102). Dette bygger videre på tidligere koncepter inden for digitale medier især *tangible computing* og *social computing* (Dourish, 2004, s. 15-16). Her er vi særligt interesseret i *tangible computing*. Dourish bruger det som et overordnet begreb for en række bevægelser, der er interesseret i computering fordelt på mange forbundne digitale apparater indlejret i et fysisk miljø, og som brugeren kan interagere kropsligt med på en naturlig måde (Dourish, 2004, s. 189-190). Den samlede vision i *embodied interaction* sætter den fysiske, kropslige verden i centrum for digital interaktion. Her kan der ikke abstraheres fra den fysiske interaktion, som en bruger har med det digitale system, og denne bør være i centrum for design. Designere af embodied interaktion ser *computing* som medie for en kropslig interaktion med digitale værktøjer, der kan anvendes og kombineres af brugeren på forskellige måder, der ikke på forhånd dikteres af designeren (Dourish, 2004, s. 162-163). Tilgangen er videnskabsteoretisk baseret i fænomenologien, og ser interaktive fænomener som opstående fra engageret deltagelse i verden (Dourish, 2004, s. 115).

Vi betragter dette som relevant for vores undersøgelse af Moesgaards oldtidsudstilling, da computering netop er indlejret i udstillingens objekter og miljøer på mange forskellige måder, og gæstens interaktion med disse for det meste er forbundet med den kropslige udforskning af udstillinger. Moesgaards tilgang synes dog ikke at være så vidtrækkende som Dourishs vision, idet specifikke interaktioner generelt er dikteret af designet frem for at tilbyde fleksible værktøjer. Oldtidsudstillingerne anvender *tangible interaction*, idet specifikke digitale enheder som computere ikke er til stede, men at der i stedet eksisterer konstant, næsten usynlig computering, som gæster kan interagere med fysisk og kropsligt.

Fysiske, digitale og blandede rum

I bogen "Spaces of interaction, places for experience" udforsker David Benyon begrebet *rum* og hvordan det relaterer til digitale informationssystemer. Her bygger han også videre på Dourishs forståelse af *embodied interaction*, og den vægt der her lægges på kropsligheden og den fysiske verden (Benyon, 2014, s. 21).

Benyon fremlægger en række typer af rum med relevans for HCI-feltet. *Fysiske rum* er nok det mest konkrete, og det der hyppigst forstås ved rum. Disse kan studeres som konteksten, som digitale informationssystemer eksisterer i, men har også sine egne designdiscipliner som arkitektur (Benyon, 2014, s. 29).

Digitale rum overfører rumforståelsen til en digital kontekst. Det der kendetegner digitale rum og miljøer er at 'stoffet' er rent digitalt, opbygget af elektroniske bits, og således har en unik evne til at omdannes og udveksles (Benyon, 2014, s. 37). De digitale rum er altså en mængde af digitalt stof, der defineres som rum ved at er internt forbundet men afgrænset fra det andet stof, der er til stede.

Disse to typer *rum* er de mest konkrete, hvor de andre typer mere er rum i en overført betydning. *Informationsrum* beskriver det væld af tegn, en person har til rådighed i sin interaktion med virkeligheden. Dette ses i modsætning til *aktivitetsrum*, forstået således at vi aflæser informationer for at agere i *aktivitetsrum* (Benyon, 2014, s. 51). Informationer i en HCI-kontekst er ofte digitale, men kan også være analoge som skilte, kort og udformningen af meningsfulde elementer i fysiske rum (Benyon, 2014, s. 45). *Informationsrum* indeholder som regel *informationsartefakter*, hvilket er designede elementer, der har til formål at formidle den specifikke information (Benyon, 2014, s. 46). Ligesom *fysiske rum* kan udformes med arkitektur, designes *informationsrum* med *informationsarkitektur*, der indebærer opdelingen, struktureringen og sammenhængene i en mængde af information.

Konceptuelle rum er betegnelsen for mentale, forestillede rum, der rummer en persons forestilling af dele af verden (Benyon, 2014, s. 53). Mennesker danner sig mentale modeller af ting, de skal interagere med påvirket af tegn, symboler og artefakter i omgivelserne. Dette kan foregå mere eller mindre bevidst alt efter den konkrete interaktionssituation, og hvor flydende den forløber. I mange situationer agerer vi ud fra *tacit knowledge* uden eksplicitte overvejelser, men når en interaktion ikke går som forventet, kan vi antage en anden tilgang, hvor vi mere bevidst forsøger at gennemskue, hvordan et givent system virker (Benyon, 2014, s. 54).

Sociale rum beskriver sammenhængene mellem individer, der interagerer med hinanden (Benyon, 2014, s. 61). Herunder findes der signaler, der udveksles mellem deltagerne og skaber fælles forståelser (Benyon, 2014, s. 62).

Den sidste type af rum som Benyon præsenterer er *blended spaces*; de blandede rum der opstår, når forskellige typer af rum er tæt knyttet sammen (Benyon, 2014, s. 79). Dette beskriver for eksempel miljøer af *tangible computing*, hvor det fysiske og digitale er uadskilleligt forbundet. Benyon beskriver de specifikke punkter, der forbinder de digitale og fysiske rum i et *blended space* som *anchors* eller *touch points* (Benyon, 2014, s. 81). Personer der navigerer disse rum, er nødt til at forstå både den digitale og fysiske side af disse rum samt, hvordan de er forbundne. Dette indebærer at designere kan tage højde for forskelle og ligheder i informationsarkitekturen i den fysiske og digitale verden i designet af det blandede rum (Benyon, 2014, s. 81-82).

I Moesgaard Museum er de permanente udstillingers fysiske rum arkitektonisk designet til at huse netop disse udstillinger (Jf. bilag 2, T1, s. 10, linje 19-28). Udstillingsdesignere og arkitekter har arbejdet sammen i designprocessen fra starten af. Således er rum og gange designet med formidlingspotentiale i tankerne. Udstillingsrummene er *blended spaces*, der anvender *tangible computing*. De mest 'synlige' eksempler på digital teknologi i rummene er de selvstående terminaler til forskervideoer. Elementer som disse eller bordet i "Hærførerens telt" har deres egne digitale rum. Men udover disse er digital teknologi integreret løbende i mange forskellige elementer, som visuelle projektioner og lydafspilninger, hvis indhold og aktivering er integreret i den omgivende udstillings *blended space*. De *touch points*, der bringer gæster i kontakt med de digitale elementer, tager mange former; simple knaptryk, projektorer, visuelle sensorer, fysiske objekter med mere.

De informationsrum som udstillingsrummene præsenterer, er en essentiel del af deres formål. Næsten alt eksisterer for at formidle information enten om det historiske stof eller implicit eller eksplicit skiltning af, hvordan gæster skal navigere i denne information. Nogle steder tager det form af tekst, som ved indgangene til alle de forskellige udstillinger, hvis titler og emner bliver beskrevet ved hver indgang. Andre steder taler rummene for sig selv, som hvert rum i "De første indvandrere", der fremviser forskellige miljøer; kyst, skov og landbrug.

Informationsrummene, der indgår i udstillingerne, informerer og er med til at danne gæsternes konceptuelle rum, der lader dem navigere i udstillingernes stof. Disse rum indeholder en række delelementer, der semiotisk antyder sit miljø; i kystrummet er der en kano, østersskaller, fiskeriredskaber, lyden af bølger med mere. Disse delelementer viser en sammenhæng og en helhed for gæsterne. Budskabet er "de her ting hænger sammen, alt her handler om stenalderens fiskeri".

Informationsrummene danner gæsternes konceptuelle rum, deres overblik over museet og dets stof. Udstillingselementer informerer gæsternes konceptualisering af de behandlede historiske perioder, mens skiltning informerer gæsternes mentale kort over de fysiske rum og hvordan de navigeres. Vi kan se eksempler på at den manglende skiltning ved den flydende overgang fra "Solens folk" til "Mosens ofre" skaber en dissonans i forhold til begge vores deltagergruppers mentale kort (Jf. Bilag 2, T6, s. 48-49, linje 22-20 & Bilag 2, T4, s. 2, linje 23-30). Skiltningen ved det centrale indgangsrum giver dem et billede af hver udstilling som et særskilt, aflukket rum, hvilket skaber forvirring, når de pludselig indser, at de er i en anden udstilling end forventet.

De sociale rum i oplevelserne i vores empiri, bliver typisk dannet mellem de to ledsagere og ekskluderer andre gæster. For det meste interagerer vores testpersoner ikke direkte med andre gæster, undtagen da Mikkel blev spurgt om hjælp af et barn i vikingeutstillingen (Jf. bilag 2, T6, s. 41-42, linje 27-2). De andre gæster agerer nærmere som forhindringer, der kan blokere adgang til udstillingselementer. Dog kan tilstedeværelsen af andre gæster som tidligere nævnt være med til at påvirke vores deltagers adfærd.

Affordances

For bedre at forstå sammenhængen mellem den materielle side af museumsudstillingen og gæsteoplevelsen inddrager vi begrebet *affordances*. *Affordances* henviser til et objekt eller miljøes anvendelsesmuligheder (Norman, 2002, s. 9). Dette kan dække både faktiske anvendelser og *perceived affordances*, anvendelsesmuligheder som de fremstår for en beskuer (Achiam, May, & Marandino, 2014, s. 463). Menneskeskabte objekter kan designes med bevidsthed om *perceived affordance* så en særlig anvendelse fremstår som oplagt eller inviterende. En bevidsthed om *affordance* i designet af interaktive udstillingselementer kan bruges til at lade objektet selv antyde en særlig anvendelse for brugeren, så ingen direkte instruktion er nødvendig (Achiam, May, & Marandino, 2014, s. 476). Vi kan se et godt eksempel på dette i "De første indvandrere". I den del af udstillingen, der er indrettet som en skov med



træstammer og lignende dekorationer, er der en skærm, der viser et udsyn ind i skoven, og foran den hænger en stationær bue med en fastmonteret pil, der peger ind i skovbilledet. Vi observerede at begge deltagergrupper stoppede op og trak i strengen som for at affyre buen. Dette udløser at videoen, viser pilen flyve gennem luften og ramme et dyr. Dette demonstrerer, hvordan forskellige typer pilespidser blev anvendt til forskellige formål.

I konteksten af en museumsudstilling kan især placering af rum og udstillingselementer designes til at målrette gæsters opmærksomhed og bevægelse på særlig måder. Dette kan tage form af *rumligt guidet bevægelse*, hvor gæsterne har en vis frihed til at vælge forskellige ruter og rækkefølger, men hvor udstillingsdesignet fremhæver visse muligheder (Wineman & Peponis, 2010, s. 87). Dette ses i kontrast til *rumligt dikteret bevægelse*, hvor layoutet kun muliggør én rute og *rumlig tilfældig bevægelse*, der er fuldkommen fri uden bevidst styring fra designets side. I tilfælde af *rumligt guidet bevægelse* forsøger designeren altså ikke at planlægge en fast sekvens af elementer for museumsgæsterne, men at fremhæve og prioritere idéer. Dette betyder, at designerne ikke har kontrol over en specifik prædefineret fortælling, men stadig kan definere temaer og idéer bestående af budskaber, der fremhæves i forskellig grad baseret på deres vigtighed for det samlede budskab (Wineman & Peponis, 2010, s. 87). Dette synes at være tilgangen for Moesgaards oldtidsudstillinger.

“De første indvandrere” og den første del af “Under angreb” har godt nok en relativ lineær struktur,

med en serie af gange og rum i en fast sekvens, men inden for disse er der ofte udstillingselementer til alle sider uden nogen anvist rækkefølge. De andre udstillingsrum er endnu mere åbne med siderum og i interviewet påpeger Mikkell, at der er flere elementer, end man kan regne med at nå (Jf. bilag 2, T6, s. 32, linje 17-19). Det guidende element i udstillingers *rumligt guidede bevægelse* kom blandt andet konkret til syne ved påmalede fodtrin på gulve, der førte videre gennem udstillingen.



Figur 9 - Guidende fodtrin

Placering, tilgængelighed og synlighed er essentielle virkemidler i navigationsorienteret design af udstillingsrum. Gæster bevæger sig ofte intuitivt fra element til element baseret på *perceived affordances* af deres omgivelser (Wineman & Peponis, 2010, s. 92). Hvis der er god plads omkring et element, fordrer det bedre bevægelse. Efter at blive færdig ved ét udstillingselement søger gæster videre baseret på, hvad de umiddelbart kan se. Undersøgelser af gæstestadfærd har vist, at disse

faktorer spiller en større rolle for gæsters navigation af udstillingsrum end udstillingelementernes specifikke karakteristika (Wineman & Peponis, 2010, s. 92). Sådanne betragtninger er væsentlige for museers formidlingsevne, da museers budskaber formidles ved bevægelse gennem rum (Wineman & Peponis, 2010, s. 86).

Vi kan især se eksempler på dette ved Mikkel og Jennifers navigation. Efter at have gennemgået den øverste etage af "Mosens ofre" gik de tilbage imod den guidede retning, da den lysende bue på trappen i "Solens folk" havde fanget Jennifers opmærksomhed. De beskriver deres valg af rute som at følge udstillingens "flow" (Jf. bilag 2, T6, s. 38, linje 10-12).

Gæsters meningsdannelse sker i et samspil mellem idéer og viden indlejret i deres omgivelser, *eksterne repræsentationer*, og deres egen eksisterende viden, *interne repræsentationer* (Achiam, May, & Marandino, 2014, s. 476). Derfor må designet også tage i betragtning, hvilken for forståelse gæsterne forventes at gå til dem med. Visse grupperinger kan fremstå som meningsfulde, men kun hvis gæsten har et vidensgrundlag til at se forbindelsen uden at få den fortalt (Achiam, May, & Marandino, 2014, s. 467).

Medieforståelse

Benyons teori om de forskellige kategorier af rum tager udgangspunkt i Shaleph O'Neills forståelse af medier, som Benyon fremlægger som følger:

"(...) the physical elements and attributes of our relationships to the world that allow us to embed our thoughts and ideas in them in order to make them manifest" (Benyon, 2014, s. 16).

Her kan forbindelsen til *embodied interaction* også ses, idet Benyon påpeger at den fysiske natur af alle medier, gør at vi også må inkludere vores kroppe i betragtninger af medierne (Benyon, 2014, s. 16). Idéen om at indlejre idéer i det fysiske kan også ses i Kossmanns teori om narrative rum, idet han taler om vores visuelle og rumlige sansers evne til at stimulere vores hukommelse (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 15).

Benyon arbejder ud fra en bred forståelse af medier, der inkluderer dagligdagsobjekter som tøj eller elektrisk lys; hvad som helst der udvider menneskers handlingsmuligheder og adgang til omverden (Benyon, 2014, s. 15). Dette er en medieforståelse, der bygger videre på medieforsker Marshall McLuhan, der betragtede mennesket som fordybet i medier. Frem for at se medierne som kun at formidle et budskab, betragtes mediernes form her som en væsentlig del af deres formidlingsevne (McLuhan, 2001, s. 8-9). Kossmann henviser også til McLuhan i særdeleshed hans begreb om *counter-environment*, et mentalt rum hvori normale regler og konventioner midlertidigt ophører (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 33). Kossmanns teori bygger også på idéen om at form

og indhold ikke kan adskilles, men at formen eller mediet i sig selv også udgør indhold (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 11).

I Benyons forståelse kan næsten alt vi interagerer med være et medie, og derfor er hvad der udgør det relevante medie i en given situation et spørgsmål om perspektiv. Her inddrager Benyon begrebet *presence* med udgangspunkt i Riva et al (2016). I Benyons udlægning er *presence* vores evne til at skelne mellem selv og ikke-selv og derved eksistere i miljøet omkring os (Benyon, 2014, s. 25-26). Når vi bliver bekendt nok med et medie, vi anvender, bliver det inkorporeret i vores *presence* og forsvinder fra vores opmærksomhed, idet det bliver en del af vores selv. Når ét medie er så naturligt integreret, er det nye forlængede selv i stand til at interagere med et nyt lag af medie (Benyon, 2014, s. 26). Dette tager også udgangspunkt i McLuhans teori, hvor det lyder at "indholdet" af et medie er endnu et medie (McLuhan, 2001, s. 8). For eksempel kan en ny computerbruger først interagere bevidst med tastaturet som medie, men senere opnå et så godt bekendtskab med tastaturet at denne interaktion bliver usynlig i vedkommendes opmærksomhed, og interaktionen i stedet er med computeren som helhed. Når man interagerer med en teknologi som en naturlig forlængelse af sig selv, er det selve interaktionen, der er mediet.

Med disse teorier og forbindelser i betragtning kan vi altså danne os en samlet forståelsesramme for medierne i en situation som ved Moesgaard Museums oldtidsudstillinger, hvor vi har et enormt væld af forskellige artefakter og teknologier, der eksisterer i tæt samspil. Vi kan ikke analysere udstillingens faglige stof i form af viden, fakta og idéer uden også at tage i betragtning hvordan disse bliver medieret til museumsgæsten. I en given situation kan vi betragte en gæsts interaktion med for eksempel en digital touchskærm eller 'zoome ud' og betragte gæstens interaktion med et *blended space* udstillingsrum bestående af en række artefakter og teknologier, der spiller sammen for at formidle en historie eller idé. Gæster interagerer kropsligt med disse teknologier på en række vidt forskellige måder, der er tilpasset til den enkelte kontekst. Artefakter og rum præsenteres på en måde og i en rækkefølge, der gennem interaktion lader gæster fortolke mening, og de digitale teknologier udvider potentialet for dette.

Storytelling

Narrative rum

Med udgangspunkt i overstående opsummering kan vi overveje udstillingsrum som informationsrum, der bruger sin rumlighed til at huse et væld af viden. Der er dog flere aspekter af museumsudstillinger, der går ud over blot at være formidling af information. Dette virker som en særlig relevant vinkel at tage i betragtning i Moesgaards oldtidsudstillinger, hvor vi selv oplevede flere delelementer, der hverken inkluderede dokumenterede fakta eller autentiske arkæologiske artefakter men i stedet et fokus på stemning eller historiefortælling.

Til bedre at forstå dette aspekt inddrager vi teori fra Kossmann et al (2012) om udstillinger som narrative rum. Her forstås udformningen af en museumsudstilling, dens forskellige rum og gange, og sammenhængene og overgangene derimellem som et ikke-lineært narrativ, som gæster oplever gennem rum og bevægelse (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 47). Kossmann et al bruger begrebet *scenografi* til at betegne hvordan denne fortælling iscenesættes. Scenografien forbinder et rumligt arrangement af et objekt, et miljø designet med narrativt henblik og gæstens perception af disse (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 47). Denne tænkning kan vi også se til stede i designet af Moesgaards udstillinger. Ole Birch Nielsen bruger selv ordet scenografi til at beskrive måden udstillingerne er designet til at iscenesætte en dramatisk oplevelse (jf. bilag 2, T1, s. 4, linje 10-22).

Rækkefølgen af meningsfulde og evokative elementer bruges til at iscenesætte en spændingskurve, ligesom man kan finde det i mere konventionelle narrativer (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 74). Personer kan drage mening fra alle former for objekter og rum, men et rum kan være narrativt i forskellige grader, baseret på hvor meget det fordrer denne fortolkning og meningsdannelse (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 18-20). Det særlige ved formidling baseret på rum, er at det kan bruge vores visuelle og rumlige fornemmelse for verden, til at kæde idéer sammen med steder (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 15). Det narrativ, der opleves af gæsten, fungerer som en metafor, til at formidle en idé eller pointe (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 32).

Med udgangspunkt i denne forståelse af udstillingernes rolle er der en række virkemidler, der kan bruges i designet. Da gæster har en vis bevægelsesfrihed, og narrativet således er ikke-lineært, har designeren mindre direkte kontrol over gæstens oplevelse. Nærhed og rækkefølge kan dog bruges bevidst som virkemidler for at skabe sammenhæng og dramatisk spænding (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 28-29). Museer kan også fordre en følelse af indlevelse eller *immersion* ved at

give en fornemmelse af at være løsrevet for den almindelige dagligdagsverden, og dette gør oplevelsen mere intens og derved gæsten mere modtagelig for budskabet (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 86). Udstillinger har potentialet til at efterlade et varigt indtryk og *transformere* gæster (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 100). For at gøre dette skal designet bygge på en forståelse af både videns- og oplevelsesaspektet af formidlingen og formå at balancere disse, så de kan forstærke hinanden (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 100). Der ligger også en designmæssig overvejelse i, hvor personlig eller hvor saglig narrativets 'stemme' er. En for distanceret, saglig fortællerstemme kan skabe en distance mellem gæsten og den formidlede idé (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 106). Brugen af ægte subjektive stemmer som ved forskervideoerne kan hjælpe med at få formidlingen til at fremstå mere pålidelig for gæster. Dette bemærker Mikkel og Jennifer også eksplicit i interviewet (Jf. bilag 2, T6, s. 7, linje 21-27), mens Kirse savnede denne type autoritative formidling idet hun kommenterer at det billede, som udstillingen præsenterer, kun er baseret på gisninger og hun gerne ville vide, hvordan man har nået disse konklusioner (Jf. bilag 2, T4, s. 4-5, linje 28-6).

Én måde en udstillings formidlingsform kan være mere subjektiv, er at antage en mere abstrakt og metaforbaseret tilgang, hvilket giver mere plads til gæstens personlige fantasi i fortolkningen (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, s. 112). Det er denne åbenhed for fantasi og fortolkning, som vi i forrige kapitel kunne se, gjorde plads til at gæster kunne tænke videre og kombinere eksisterende viden og nye idéer. Som vi også bemærkede, medfører det også risikoen at gæster kan drage konklusioner, der ikke er faktuelte korrekte. Her kommer balancen af viden og oplevelse i spil og klart formidlede faktuelle budskaber kan bruges til at danne ramme for gæsters spekulation.

Museer har altså en unik evne til at fortælle historier. Museer fortæller ikke-lineære, rumlige historier, der udforskes gennem bevægelsen i rum, der er designet med henblik på at formidle følelser, idéer og viden. Museumsdesignere må dog også forholde sig til, at når gæster har frihed til at udforske på egen hånd kan man ikke definere en fast sekvens, som gæsterne kommer til at opleve elementer i. Udstillingsrum designses derfor til at fremhæve de vigtigste dele, antyde visse interaktioner og tilskynde særlige bevægelsesmønstre med henblik på at formidle særlige idéer og budskaber, der tilsammen understøtter overordnede temaer og budskaber.

Disse betragtninger og problemstillinger har markante paralleller med problemstillinger inden for et andet designfelt, der også beskæftiger sig med ikke-lineær historiefortælling gennem udforskning af rum. Det interaktive narratologifelt har i de sidste årtier i særdeleshed beskæftiget sig med videospil og deres evne til at fortælle historier. Vi vil her inddrage teori fra dette felt, der omhandler både

videospil men også bl.a. såkaldte hypertexter. Dette skal supplere den museumsspecifikke teori og bidrage med understøttende perspektiver og observationer.

Udvidet narrativitetsbegreb

Vi har allerede omtalt, hvordan museumsudstillinger designs til at formidle idéer narrativt. Det er dog værd at afklare, hvad der menes med narrativt i denne forstand. Vi har allerede nævnt at narrativitet kan findes i forskellige grader. Museumsudstillinger har sjældent én central dramatisk fortælling i den traditionelle forstand med karakterer, konflikt og en fast sekvens af begivenheder. I Moesgaards oldtidsudstillinger ser vi, at hver udstilling fortæller om en gruppe af folk på et særligt sted og tidspunkt. Dette foregår primært i generelle termer frem for gennem et konkret handlingsforløb, dog kan små mere traditionelle dramatiserede historier indgå som en del af det større helhedsbillede.

Når vi taler om historiefortælling på udstillingsplan arbejder vi med en bredere forståelse af narrativitet. Narratolog Marie-Laure Ryan giver følgende bud på en definition:

“A narrative is a sign with a signifier (discourse) and a signified (story, mental image, semantic representation). The signifier can have many different semiotic manifestations. It can consist for instance of a verbal act of story-telling (diegetic narration), or of gestures and dialogue performed by actors (mimetic, or dramatic narration).” (Ryan, Beyond myth and metaphor: the case study of narrative in digital media, 2001, s. 2)

Derudover kan narrativitet eksistere i forskellige grader. Det væsentlige er, om mening kan aflæses fra en handling med karakter og begivenheder (Ryan, Beyond myth and metaphor: the case study of narrative in digital media, 2001, s. 2).

Inden for denne forståelse kan vi beskrive helhederne af de enkelte oldtidsudstillinger som at være narrative, men muligvis mindre narrative end for eksempel en roman eller fiktionsfilm. Museumsgæsten kan som tidligere nævnt aflæse mening om livet i en given tidsperiode fra bl.a. genstande, tekst, audiovisuelle sekvenser og de omgivende rum. Placering og bevægelse tages i betragtning for at gøre fortællingen logisk sammenhængende.

Narrativt engagement

En væsentlig faktor for effektiviteten af en narrativ formidling er, at modtageren er engageret og accepterer fortællingens verden. Artiklen *“Measuring narrative engagement”* af Rick Busselle & Helena Bilandzic tager udgangspunkt i traditionelle narrative former som romaner, og beskriver en række generelle faktorer for måden, mennesker engagerer med narrativ. De har foretaget en

undersøgelse, der viser, at engagement i fortællingen hænger sammen med, om modtageren nyder oplevelsen, og om vedkommende er enig i fortællingens budskab (Busselle & Bilandzic, 2009, s. 326-327). En central del af måden vi engagerer med narrativ er, at vi bliver sat i en anden persons sted, og derved kan forstå ting, der giver personlig mening for denne person (Busselle & Bilandzic, 2009, s. 323-324). Evnen til at sætte sig i en anden persons sted betegnes *kognitiv perspektivtagning*. Dette kan tage form af empati, hvor man føler karakterens følelser som sine egne eller som sympati, hvor man føler *for* dem, men ikke føler *med* dem. Et eksempel på dette sker i forbindelse med Jennifers møde med kvinden på Køkkenmøddingen i "De første indvandrere", hvor hun satte sig selv i forbindelse med hende, der potentielt havde mistet sit barn, og forskellen på den emotionelle effekt, det ville have haft i dag (Jf. Bilag 2, T6, s. 17-18, linje 28-4).

Indlevelse i fortællinger kan ske gennem *narrative presence*, at modtageren føler sig transporteret til en anden verden (Busselle & Bilandzic, 2009, s. 325). Her er det vigtigt at alle elementer i fortællingen hænger logisk sammen, da det ellers kan bryde illusionen og dermed indlevelsen (Busselle & Bilandzic, 2009, s. 326). I forbindelse med VR-udstillingen, nævner Jennifer det kunstneriske element i den virtuelle fremvisning, og den rolle lyset spillede for at vække en bestemt *følelse* hos hende (Jf. Bilag 2, T6, s. 7, linje 1-6). Hun nævner også, hvordan VR-elementet spillede godt sammen med resten af udstillingen og således bidrog til indlevelsen og sammenhængen i udstillingen (Jf. Bilag 2, T6, s. 7, linje 8-9).

Interaktivitet i narrativer

Marie-Laure Ryan har udover førnævnte definition af narrativ, forfattet en række værker, der beskæftiger sig med at klassificere interaktive fortællinger og rollen, deres interaktivitet spiller for dem. Interaktive fortællinger kan blandt andet klassificeres baseret på, hvilken karakter deltagernes deltagelse i handlingen har. Dette betragtes som en placering inden for to binære akser. Den ene akse er *intern/ekstern* og den anden er *eksplorativ/ontologisk* (Ryan, Beyond myth and metaphor: the case study of narrative in digital media, 2001, s. 7-8). *Interne* fortællinger er dem, hvor deltageren spiller en rolle eller selv er til stede som karakter i fortællingens verden, mens deltagere i en *ekstern* fortælling blot er en tilskuer uden for fortællingens verden. *Eksplorativ/ontologisk* omhandler, hvorvidt deltageren er i stand til at påvirke handlingens forløb. I en *ontologisk* fortælling træffer deltageren valg, der har varige konsekvenser for fortællingens videre forløb, hvor deltageren i den *eksplorative fortælling* ikke er i stand til at påvirke, hvad der sker. I sidstnævnte består interaktiviteten i stedet i at udforske begivenheder og elementer i fortællingen uden for deres lineære rækkefølge.

Inden for denne model hører Moesgaards oldtidsudstillinger generelt til den *eksternt-eksplorative* type. Museumsgæsterne agerer tilskuere, der får et syn ind i fortidens verden og kan udforske forskellige aspekter på egen hånd, men er ikke i stand til at påvirke hvert element og bliver ikke anerkendt som at eksistere i den præsenterede verden. Den eneste undtagelse er muligvis vikingeutstillingen. Det er et spørgsmål om fortolkning, men man kan argumentere for, at muligheden for at vælge én karakter og følge deres fortælling personligt, giver gæsten en form for *intern* tilstedeværelse.

Vi ønsker at inddrage yderligere en model af Ryan, der har en tæt sammenhæng med den førstnævnte. Denne beskriver forskellige grader af interaktivitet for interaktive fortællinger. Den betegnes som *det interaktive løg*, da den består af en række lag af gradvist højere interaktivitet. Den går fra niveau 1, *peripheral interactivity*, hvor deltageren hverken kan påvirke begivenheder eller deres rækkefølge, men har en vis styring af visningen af dem, til niveau 5, *meta-interactivity* hvor deltageren grundlæggende omdanner fortællingen, f.eks. med henblik på at skabe en redigeret version, som andre kan opleve (Ryan, 2011, s. 35-57).

Her beskrives Moesgaards oldtidsudstillinger bedst af niveau 2, *interactivity affecting narrative discourse and the presentation of the story*, hvor museumsgæsterne ikke får dikteret en fast rækkefølge for de narrative elementer, men hvor de narrative elementer stadig har en logisk og kronologisk sammenhæng, der ikke ændres af forskellige mulige ruter.

Narrativ arkitektur

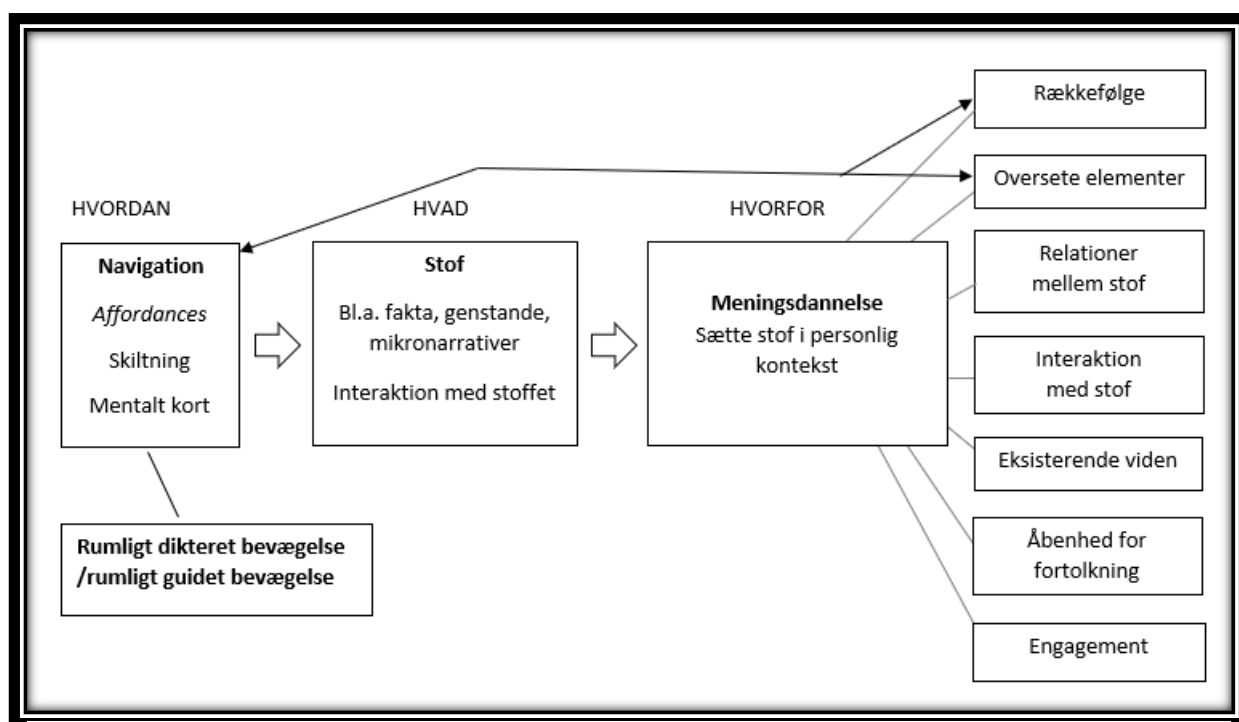
Medieforsker Henry Jenkins beskriver i sin artikel "Game design as narrative architecture" sammenhængen mellem narrativ og rumlighed i videospil. Her antager også han en bredere forståelse af narrativitet, der er løsrevet fra forståelsen af en historie som at være en fast defineret sekvens af begivenheder. Frem for at fokusere på spils narrative plot beskriver han narrativitet og narrative elementer, der kan eksistere uden at være det primære aspekt af en spiloplevelse. Her fokuserer Jenkins især på narrative elementer indlejret i spillets virtuelle rum og argumenterer for at rumlig narrativitet er en af spilmediets stærkeste sider (Jenkins, 2004, s. 55). Dette kan tage form af *environmental storytelling*, hvor hver detalje i omgivelserne designes med henblik på deres narrative potentiale. Elementer, der går mod den samlede vision, kan bryde spillerens indlevelse i den fiktive verden (Jenkins, 2004, s. 57). Dette kan komme til udtryk i virtuelle steder, der er evokative og fremkalder associationer til spillerens tidligere narrative oplevelser (Jenkins, 2004, s. 57). Det kan også komme til udtryk ved historier, der har et større fokus på handling og bevægelse end karakter og plot (Jenkins, 2004, s. 58). De narrative rum kan indeholde fortællende elementer spredt ud, som spilleren kan opdage gradvist. Dette kan tage form af *mikronarrativer*, små delelementer af den

overordnede oplevelse, der fortæller sin egen historie, der har relevans for den overordnede fortælling uden direkte at være en del af den (Jenkins, 2004, s. 58-59). I designet af miljøer med narrative elementer bør designeren sørge for at fremhæve de væsentligste elementer for den overordnede fortælling. De mest essentielle pointer for historien bør repræsenteres flere steder og på flere forskellige måder i miljøet. Ved på denne måde at skabe redundans formindsker designeren chancen for at spillere, der udforsker på forskellige måder, går glip af vigtige elementer af fortællingen (Jenkins, 2004, s. 60).

Dette er relevant i forhold til Moesgaards formidlingsform, da mange af deres udstillingsrum også er narrative miljøer uden direkte at fortælle sammenhængende historier med klare handlingsforløb. Omgivelserne i rum bruger *environmental storytelling*, så f.eks. alle elementer i rummet om Jernaldermosen forstærker idéen og stemningen ved en mose. Her bruges der dystre farver, der er birketræer i baggrunden, gulvet er blødt og der er en konstant stemningsopbyggende baggrundsmusik. Oldtidsudstillingerne bruger også *mikronarrativer*, som de fleste fortællende elementer er. For eksempel er "Troldkvindens fortælling" et *mikronarrativ* i forhold til den overordnede fortælling om livet i bronzealderen.

Oplevelsens virkemidler

Med baggrund i vores nu udvidede teoretiske forståelse af nogle af de virkemidler, der er med til at forme gæsters oplevelse af Moesgaards oldtidsudstillinger, vil vi beskrive, hvilken rolle



Figur 10 - Meningsdannelsesprocessen

udstillingsdesignet har spillet for vores dokumenterede oplevelser.

Vi har især dannet os et generelt billede af, hvordan virkemidlerne understøtter Moesgaards emotive formidlingsform. Centralt for dette er udstillingernes *rumligt guidede* struktur. Denne giver plads til mange mulige forskellige oplevelser, men dette gør det til en udfordring at forsyne gæster med essentielle informationer for forståelse af stoffet. Således har gæsters navigation en betydning for, hvilket stof de modtager og dermed deres meningsdannelse (Jf. ovenstående figur). Når vi bruger begrebet meningsdannelse i denne kontekst henviser vi til gæsternes evne til at sætte historisk stof i en kontekst, der giver mening for dem, og ikke den mindre bevidste meningsdannelse, der f.eks. oversætter sanselige indtryk til en fornemmelse af vores omgivelser.

Navigation

Navigationen er rumligt guidet gennem skiltning og affordances af omgivelserne. I Moesgaard ser vi skiltning henvendt mod navigation, blandt andet i form af beskrivelser af udstillingerne ved hver indgang og 'fodtrin' på gulvet. Omgivelsernes affordances er rummene og gangenes arkitektoniske udformning samt visuel fremhævelse af væsentlige elementer. Et eksempel kunne være montren i "Jernaldermosen", der stikker mere end en meter op fra gulvet, hvor den dækker over en åbning med udsyn til Grauballemanden på etagen nedenunder. Den trækker gæsters opmærksomhed og dermed bevægelse til, hvilket vi kan se har virket for begge vores par af testpersoner men dog ikke for vores eget besøg.



Figur 11-Montre med udsyn ned til Grauballemanden

Som tidligere nævnt oplevede begge grupper samt os selv forvirring i deres navigation, da de ikke vidste at "Solens folk" hang sammen med "Mosens ofre" og overgangen var ikke skiltet. Dette skabte frustration og forvirring.

Vi kan ikke på baggrund af vores empiri kortlægge præcis, hvordan udformningen af rum og objekter underbevidst har styret navigationen, men vi kan se på resultatet. På vores bevægelseskort fremgår det at Kirse og Clara i de fleste udstillinger har udforsket rummene systematisk fra venstre til højre (Jf. bilag 10). Fra interviewet ved vi, at de havde et ønske om at se alt det vigtige, og blev frustreret, når de overså noget eller krydsede deres egne spor (Jf. bilag 2, T4, s. 2, linje 1-10). De havde forventet og ville have foretrukket et *rumligt dikteret* layout, der skulle sikre at de så alt det vigtigste (Jf. bilag 2, T4, s. 3, linje 3-10).

Mikkel og Jennifer var derimod tilfredse ved at bevæge sig rundt uden en prædefineret plan og lod sig drage af elementer i udstillingens design. For det meste betød det ikke, at de overså nogle udstillingsrum, dog med den markante undtagelse af vikingeudstillingen, hvor de helt overså at der var en gang, der førte videre fra første rum til resten af udstillingen. Dette var dog mod slutningen af deres besøg, hvor deres træthed var blevet en større faktor og de var distraheret af uroen i rummet.

Med denne undtagelse synes det at være gældende, at væsentlige elementer var klart nok visuelt fremhævet til at føre dem til de fleste overordnede områder af udstillingen, selvom de krydsede deres egne spor flere gange. De overså visse mindre delelementer som et kighul til en kvindeskikkelse i det sidste rum af "De første indvandrere", men satte til gengæld pris på fornøjelsen ved de andre gange, hvor de fandt sådanne mere skjulte elementer (Jf. bilag 2, T6, s. 35-36, linje 21-7).

På de enkelte udstillingselementers plan bruges skiltning og affordances til at kommunikere en intenderet interaktion fra gæsternes side. Vi har tidligere inddraget Buen i "De første indvandrere" som eksempel, hvor det lykkes begge grupper at anvende elementet hensigtsmæssigt. Et eksempel, hvor der ikke var denne klarhed ved et objekt, var ved Kirse og Claras forsøg på at anvende Sprogkortet. De opfattede ikke 'drejelighed' som en *affordance* af bordets kant og gik derfor glip af en væsentlig del af den formidling, der indgik i elementet. Der var dog også skiltning i forbindelse med Sprogkortet, men denne virkede heller ikke efter hensigten. Den digitale skærm i Sprogkortet kan vise en tekst, der vejleder i interaktionsmulighederne og intentionen. Denne vises dog kun ved 'begyndelsen' af en interaktion med bordet. Problemet opstod, da en tidligere gæst ikke havde fjernet de brikker, de havde lagt på bordet og systemet derfor ikke var nulstillet til sin begyndelsestilstand.

Stof

Evnen til at navigere i udstillingsrummene og interagere med enkelte elementer styrer altså, hvilket stof gæsterne ser. Dette kan tage form af blandt andet fakta, genstande, mikronarrativer og rumlige elementer. Det rumlige indebærer at mening kan aflæses fra omgivelsernes form og dekorationer i sig selv. Dette kan vi blandt andet observere ved at den øverste del af "Mosens ofre" gav Mikkel og Jennifer en følelse af at være i en mose (Jf. bilag 2, T6, s. 5, linje 10-14).

Gæsternes interaktion med stoffet afhænger i høj grad af udstillingens mediering med både digitale og analoge elementer. Tekst læser man, artefakter og indretningselementer beskuer man, fortællerstemmer over højtaleren lytter man til. For det meste opstod der ikke tvivl om, hvilken interaktionsform, der passede til hvilket element. Selv de mere komplekse elementer, der kombinerede flere interaktionsformer som forskerskærmene, krigsbordet i Hærførerens telt eller Buen i "De første indvandrere" kunne vores deltagere interagere med uden instruktion med nogle få undtagelser som Kirse og Claras interaktion med Sprogkortet. Her fandt de ud af ét aspekt af interaktionen; placere forskellige brikker på kortet og se et af ordets lingvistiske forfædre vist geografisk. Tilstedeværelsen af brikker ved siden af en digital touchskærm antydede en mulig kobling for dem. De fandt dog ikke ud af muligheden for at rotere bordets kant for at se ordenes

bevægelse over tid, da den runde bordkant måske ikke antydede bevægelighed klart nok. Udover sådanne problemer er det generelle billede at skiltning og *perceived affordance* har virket hensigtsmæssigt for de fleste udstillingslementer.

Der opstod altså nogle gange problemer med interaktionen med stoffet, hvor interaktionen ikke foregik hensigtsmæssigt eller ikke var tilfredsstillende for gæsten. For eksempel vidste Kirse ikke, hvor hun skulle kigge hen, når hun lyttede til en forskervideo og endte med at læse underteksterne, selvom de ikke tilføjede noget til formidlingen (jf. bilag 2, T4, s. 9, linje 18-19). Dette er eksempel på et element, der ikke opnår den samme naturlige, *embodied* interaktionsmulighed, hvor man interagerer intuitivt med mediet som forlængelse af selvet. Mikkell og Jennifer havde dog ikke dette problem, da de fandt muligheden for at lytte et behageligt afbræk fra den mere aktive udforskning (jf. bilag 2, T6, s. 32, linje 5-6).

Det er også en situation, hvor selve den faglige formidling ikke bliver direkte hindret, men hvor en gæst har en mindre tilfredsstillende og i McCarthy og Wrights forståelse mindre æstetisk brugeroplevelse. Kirse hører stadig, hvad forskeren fortæller, og får det måske endda forstærket af samtidig at læse teksten, men hendes følte oplevelse af interaktionen bliver mindre behagelig.

Vi har også eksempler på det modsatte, hvor selve interaktionen med et medie er tilfredsstillende uanset det budskab, det skal formidle, som Mikkell og Jennifer kommenterede angående de interaktive skærme i Science Lab (Jf. bilag 2, T6, s. 45-46, linje 22-4). Her er der altså tale om at interaktionen har *intrinsisk mening* for gæsterne (McCarthy & Wright, 2004, s. 114-115). Et andet eksempel er den afslappende fornøjelse Mikkell og Jennifer får ved at se detaljerede videoer af skabelse af værktøj uden bagefter at være blevet klogere på den historiske realitet vedrørende værktøjer. Selve det visuelle input af forarbejdelsen af værktøj i nærbilleder og slowmotion var tilfredsstillende. Jennifer sammenligner det med "ASMR", et fænomen der er udbredt i en særlig genre af online videoer, hvor lydsiden indeholder dele som hviskende stemmer, specifikt udvalgt for den tilfredsstillelse, folk finder ved lyden (Andersen, 2015, s. 684).

Vi ser også enkelte elementer, der fordrer forskellige interaktionsmuligheder. F.eks. har Skærsildenrummet en kæde hængende fra loftet, der fungerer som en delvist gennemsigtig midtervæg, man kan bevæge sig udenom. Sådanne behandlede vores deltagere den også umiddelbart, men vi ser, at Kirse og Clara på vejen ud bevæger sig direkte igennem kæderne. Her opnås der altså en taktil udtryksform, som man ellers kunne have undgået.

Med stoffet mener vi altså de enkelte 'stykker' af viden som gæsterne modtager ved mødet med udstillingselementer, men som vi også kan se ved Kirse og Clara, er der brug for en kontekst at sætte denne viden i, for at danne en mening af det (Jf. bilag 2, T4, s. 10, linje 22-24).

Meningsdannelse

Vi har beskrevet, hvordan denne meningsdannelse foregår ved sammenhængen mellem rum og elementer samt mellem udstillingens stof og eksisterende viden. Således har navigationen altså også en betydning for meningsdannelse, da gæster kan opleve elementer i forskellig rækkefølge og dermed danne forskellige fortolkninger af de indbyrdes relationer. Dette er vanskeligt for os at vurdere, om har haft en betydning. Mikkel og Jennifer tog udstillingerne i en ustruktureret rækkefølge drevet af deres umiddelbare nysgerrighed. De mener dog, at de alligevel ikke var i tvivl om sammenhængene (Jf. Bilag 2, T6, s. 19, linje 15-23). Et tegn på at dette er korrekt er, at det var Mikkel, der i højest grad løbende reflekterede over den gradvise udvikling fra tidsalder til tidsalder, som han kunne se, hvilket Kirse og Clara, der tog en kronologisk rækkefølge, ikke gjorde. Til gengæld kan rækkefølgen have spillet en rolle for Kirse og Claras navigation. De tog den mere lineære "De første indvandrere" først og antog at de følgende udstillinger ville følge samme struktur.

Det andet aspekt af navigation, der i høj grad kan have påvirket meningsdannelsen er, at gæster kan have sprunget stof over, der er nødvendigt for sammenhængen. Dette kan vi blandt andet se ved, at vi ved vores besøg ikke læste den introducerende tekst til "Under angreb" og Tue endte med at savne kontekst for Slaget (Jf. bilag 1, NA, s. 14, linje 20-25).

Et andet væsentligt element, vi kan se i vores deltageres meningsdannelse, er opfattelsen af relationer mellem stof. Her spiller det altså også en rolle, hvilket stof man har set ved besøget. Vi kan se et problematisk eksempel på dette aspekts effekt ved det store rum, der dækker både "Solens folk" og "Mosens ofre". Ved vores eget besøg indså vi ikke, at vi her havde bevæget os til en ny udstilling på noget tidspunkt. Vi opfattede derfor stoffet i dette rum som at hænge sammen og tilhøre én tidsalder. Mikkel og Jennifer gik frem og tilbage i dette rum på tværs af emner tilsyneladende også uden at opfatte en overgang. Vi har dog ikke nogen eksplicitte tegn på om de konceptualiserede det som én tidsalder eller ej, da de talte om 'mosen' og om gravhøjen som separate emner. Problemet for dem opstod, da de gik gennem passagen ved starten af "Solens folk" og kom tilbage til det store rum. Vi har allerede nævnt hvordan det skabte forvirring, og vi kan også se i interviewet, at selvom de kan huske enkelte elementer som smykkerne, har de ikke opfattet nogen videre mening med det, da de ikke ved, hvad de skal sætte det i forbindelse med (Jf. Bilag 2, T6, s. 21, linje 17-25). Et andet eksempel på problemer med at gennemskue sammenhængen mellem stof kan ses ved vores besøg, hvor Tue undrede sig ved det sidste rum af "Mosens ofre", da

udstillingselementerne forekom keltiske for ham, mens resten af udstillingen havde handlet om Danmark (Jf. bilag 1, TA, s. 11, linje 40-46). Her kunne han ikke se koblingen, og aflæste ikke nogen videre mening fra udstillingsrummet.

Mere vellykkede eksempler på meningsdannelse på baggrund af relationer mellem stof kan ses ved Mikkel og Jennifers opfattelse af overetagen af "Mosens ofre". Her synes den *environmental storytelling* at have været vellykket. Alle dele af stoffet i dette rum understøttede stemningen af en jernaldermose for Mikkel og Jennifer, hvilket betød at det at træde ud på den bløde jord gjorde et større indtryk (Jf. Bilag 2, T6, s. 5, linje 9-14). På en mindre skala kan vi se meningsdannelsen fra relationen mellem stof, da Jennifer reflekterer over den høje barnedødelighed i stenalderen efter at se sammenhængen mellem spædbarnet på køkkenmødding og skelettet af et spædbarn i en montre overfor (Jf. Bilag 2, T6, s. 17-18, linje 28-4).

Der kan også foregå en meningsdannelse ved fortolkning af ens egen interaktion eller engagement med elementer. Dette ser vi blandt andet ved Mikkel og Jennifers interaktion med krigsbordet i Hærførers telt. Her er der ikke nogen eksplicit formidling af en pointe, men ved at prøve sig frem med at vælge soldater og taktikker kom Mikkel til at reflektere over, hvordan det må have været at være en general, og de konsekvenser ens beslutninger har for ens soldater (jf. bilag 2, T6, s. 16, linje 14-20).

En anden væsentlig faktor for meningsdannelsen er gæsternes eksisterende viden. Som tidligere nævnt kombineres eksisterende (intern) viden, med viden (eksternt) indlejret i udstillingerne, og det er på baggrund af dette, at gæster er i stand til at tænke videre over stoffet. Her kan vi muligvis finde årsagen til, at Kirse og Clara ikke i samme grad reflekterede over stoffet om de tidligere tidsperioder. Ved vores indledende interview udtaler de, at de ikke har et ret klart billede af denne tid (Jf. Bilag 2, T3, s. 2-3), hvor Mikkel til sammenligning i hvert fald kan identificere et par af emnerne (Jf. Bilag 2, T5, s. 9-10, linje 23-33). I vores oplevelse kan vi også se, at det er forskellige dele, der får os til at tænke videre alt efter vores vidensgrundlag. Slaget gør et stort indtryk på Nikolaj, men det virker mere velkendt for Tue, der til gengæld bliver imponeret af ofringsscenen umiddelbart bagefter, da denne formår at bringe hans viden om ofring i oldtiden til live. Det synes at gælde, at for at udstillinger kan inspirere til videre refleksion, skal gæsten have nok viden til at sætte stoffet i en kontekst, men ikke så meget, at det virker velkendt.

Den meningsdannelse vi har observeret ved vores undersøgte museumsoplevelser, tager i høj grad form af fortolkning. Ole Birch Nielsen fortæller, hvordan designholdet bevidst forsøger at *antype* noget uden at fortælle det direkte, hvilket efterlader åbenhed for fortolkning for gæsterne. Forskellige udstillingselementer er åbne for fortolkning i forskellig grad. Ole Birch Nielsen omtalte

nogle dele i "De første indvandrere" som "abstraktioner", som for eksempel den store krukke. Disse dele udgør bevidst ikke et realistisk billede af en ting fra fortiden, men skal afgive et særligt indtryk for gæster. Der er noget lignende på spil ved krucifiksrummet, som Mikkel og Jennifer omtaler som at minde om en kunstinstitution (Jf. Bilag 2, T6, s. 6, linje 5-9). Denne type udstillingsselementer er meget åbne for fortolkning. Vi kan se hvordan Jennifer fortolker krucifiksrummet som at symbolisere kristendommens dominerende magt i middelalderen (Jf. Bilag 2, T6, s. 27, linje 4-19). Denne refleksion gjorde hverken vi eller Kirse og Clara.

Et andet eksempel på et mindre hensigtsmæssigt resultat af stof, der var åbent for fortolkning, kan ses ved Kirses reaktion til skiltningen ved indgangen til "De første indvandrere". Her stod udstillingens titel, tidsalder og herefter et digt, der stod citeret som et "polareskimoisk digt". Brugen af et digt fra et folkefærd, der ikke er dem, som udstillingen handlede om, havde muligvis til hensigt at lade gæster associere de to folkefærds levevis, men Kirse fortolkede her, at udstillingen måtte handle om noget eskimoisk, et emne hun ikke vidste noget om (Jf. Bilag 2, T3, s. 2, linje 15-16). Ligeledes blev Kirse og Clara forvirrede over titlen. Kirse opfattede andre konnotationer ved ordet 'indvandrer' baseret på dets anvendelse i nutiden (Jf. Bilag 2, T4, s. 8, linje 18-29).

Vi har også allerede nævnt at ved at lade stof være op til fortolkning, kan man risikere at gæster laver fejlfortolkninger, eller i hvert fald fortolkninger, der ikke er understøttet af det historiske stof, som da Mikkel beskriver stenalderens folk som at leve i grupper på 5-10 mennesker (Jf. Bilag 2, T6, s. 19, linje 13-14).

Der er også udstillingsselementer, hvor meget lidt er op til fortolkning for gæsterne. Det gælder for eksempel forskervideoerne, hvor forskerne deler deres professionelle udlægning af stoffet. Her bliver der altså formidlet pointer direkte, frem for gennem antydninger. De kan dog stadig give anledning til videre refleksion for gæster, som vi ser det med Mikkel og Jennifer, der overvejer betydningen af forskervideoen om ofring af æg (Jf. Bilag 2, T6, s. 9, linje 6-13). Ligeledes bliver der ikke efterladt meget til fortolkning i Science Lab, der fortæller om arkæologiske teknikker. Igen kan vi stadig se, at der sker en meningsdannelse, som da Mikkel kommenterer, at det er rart at blive mindet om det forskningsarbejde, der ligger bag den historiske forståelse, de har set præsenteret (Jf. Bilag 2, T6, s. 46, linje 21).

En anden omstændighed, der kan påvirke meningsdannelsen for gæster, er deres humør og indstilling. Hvis gæster er mere fordybede eller engagerede i stoffet, er de også mere modtagelige (Belcher, 1992, s. 62-63). Dette kan muligvis også være en medvirkende faktor for at Kirse og Clara ikke tog meget til sig ved besøget. De blev frustrerede over en uklarhed i "Solens folk" og "Mosens ofre" og var skuffede over at udstillingsformen fra "De første indvandrere" ikke var fortsat. Dette,

kombineret med deres erklærede manglende interesse i de tidligere tidsperioder, kan have gjort dem mindre tilbøjelige til at tænke nærmere over elementer og se forbindelser og betydninger.

Opsamling

Vi har altså en model for, hvordan navigation former gæsters adgang til og opfattelse af stoffet og hvordan stoffet samt dets indbyrdes forbindelser bliver grundlag for gæsters meningsdannelse i forhold til den historiske formidling. Vi har yderligere givet eksempler på, hvordan medieringen, rumligheden og historiefortællingen påvirker denne proces. Som opsamling vil vi gennemgå det overordnede billede, vi har dannet os, af hvilke virkemidler der spiller den største samlede rolle i vores undersøgte oplevelser, samt klargøre de væsentligste problemer, der opstår og hvad de kan skyldes.

Navigationen foregår ved *rumligt guidet bevægelse*, hvor der er en overordnet struktur, der bliver understøttet med skiltning og rumlige og visuelle affordances, men hvor der stadig er beslutninger som gæsten skal tage om rækkefølge, tilvalg og fravalg. Hvis man som Kirse og Clara tolker skiltningen som *rumligt dikteret bevægelse*, og regner med at kunne følge den for en lineær oplevelse, opstår der problemer. Det største navigationsproblem, der også skaber et problem med meningsdannelse, er den manglende markering af overgangen mellem "Solens folk" og "Mosens ofre" i det store rum, der bryder med det overblik vores gæster har dannet sig af layoutet og skaber uklarhed om hvad, der hører til henholdsvis bronzealder og jernalder. Tiltag, der kunne hjælpe på dette, kunne være visuelle antydninger, der i selve omgivelserne viser en klar forskel på de to tidsaldre eller en klar skiltning, der markerer overgangen. Skiltning over den overordnede struktur ved indgangene kunne også hjælpe, og hvis den glidende overgang er bevidst fra museets side, bør dette nok skiltes på forhånd for at undgå forvirring.

De former for historisk stof, der spiller den største rolle gennem udstillingerne, er artefakter, mikronarrativer og environmental storytelling. De to sidstnævnte er dele med et højt potentiale for fortolkning fra gæsternes side og de bliver i høj grad understøttet af tilstedeværelsen af artefakter, men direkte formidling af fakta er mindre tilstede.

Interaktionsmuligheder med både analoge og digitale udstillingselementer fremstår generelt naturlige og tydelige for vores gæster. Dog kan der være udfordringer med de mere komplekse, interaktive dele. Der er ikke mange eksempler på udstillingselementer med nok forskellige interaktionsmuligheder, til at gæster kan improvisere andre interaktioner end de tilsigtede.

Meningsdannelsen i forhold til det historiske stof bliver påvirket af en bred række af forskellige faktorer. Dette skyldes også formidlingsformen, hvor der generelt overlades meget til fortolkningen.

Dette udspringer af den emotive formidlingsform og lader gæster i høj grad danne et personligt, emotionelt forhold og forståelse over for stoffet frem for bare at tage fakta til sig. Gæsters eksisterende forhold til stoffet spiller en rolle her, og er med til at afgøre om de oplever nye indsigter. Gæsterne fortolker delelementer og sætter dem løbende i forbindelse med en helhedsforståelse af tidsaldrene af stoffet, som samtidig løbende påvirkes af forståelsen af delelementerne. Formidlingen kræver ikke som sådan nogen eksisterende viden om tidsaldrene for at forstå det billede af en fortids liv, der bliver præsenteret, men opbygningen af et helhedsbillede kan blive problematisk, hvis man ikke har en eksisterende kontekst at fortolke delene i forhold til. Yderligere kan den mindre faktuelle formidlingsform og åbenheden for fortolkning lettere gøre plads til fejlfortolkninger, der ikke repræsenterer det faglige billede af historien. Dette bliver forstærket af den åbne formidlingsform, hvor gæster let kan komme til at springe dele af stoffet over. Her kunne udstillingen for eksempel anvende redundans i højere grad, hvor de pointer, der er vigtigst for at forstå helheden og sammenhængen bliver fremhævet og formidlet flere steder, på flere forskellige måder, både for at fremhæve deres vigtighed, men også for at gøre det vanskeligere at overse. Eksempler på dette kunne være konteksten for slaget i "Under angreb", der i øjeblikket kun bliver omtalt ved hovedindgangen til udstillingen, der godt kunne integreres mere løbende i den første del af udstillingen. Dette kunne blandt andet gøres ved at relatere delen, der handler om hæren under march geografisk til Illerup Ådal. Mikkels mulige fejlfortolkning af størrelsen af stenalderssamfund kunne også eksempelvis imødekommes løbende igennem *environmental storytelling* om stenaldermenneskernes leveform, hvis det skal udgøre en vigtig del af formidlingen.

De væsentligste virkemidler for udstillingens fortolkende emotive formidlingsform er inddragelsen af rumlighed og omgivelser for skabelse af stemning, narrativitet i form af mikronarrativer og en samlet narrativ tråd for udstillingerne, muligheden for at se ting demonstreret og gennem interaktivitet selv prøve dem af, frem for blot at få dem fortalt samt kunstnerisk æstetiske elementer, der skaber forundring og giver meget plads til fortolkning. Den omfattende brug af antydninger både i forhold til navigation og meningsdannelse gør oplevelsen mere flydende, naturlig og behagelig, men skaber en større risiko for fejltagelser.

Diskussion

I dette afsnit vil vi diskutere, hvordan vores undersøgelse af vores konkrete case kan bidrage til en besvarelse af vores mere generelle problemformulering.

Vi har foretaget vores undersøgelse ud fra et gæsteoplevelsesperspektiv. Vores empiri bestående af vores egne autoetnografier og vores gengivelse af testpersoners besøg repræsenterer et særligt perspektiv på problemfeltet. Alle vores dokumenterede oplevelser kommer fra unge studerende med en vis interesse i museer og gæsteoplevelsen forstås ud fra dette perspektiv.

Vi har gennem en personlig, refleksiv proces beskrevet hvordan Moesgaard Museums oldtidsudstillinger har en særlig positionering inden for museumsfeltet med en interaktiv, oplevelsesbaseret formidlingsform. Dette ses i kontrast til en mere traditionel museumsform, der er lineær og har et didaktisk fokus baseret på en transmissionsforståelse af formidling. Dette repræsenterer generelle mønstre, vi ser i fagteorien inden for museumsfeltet.

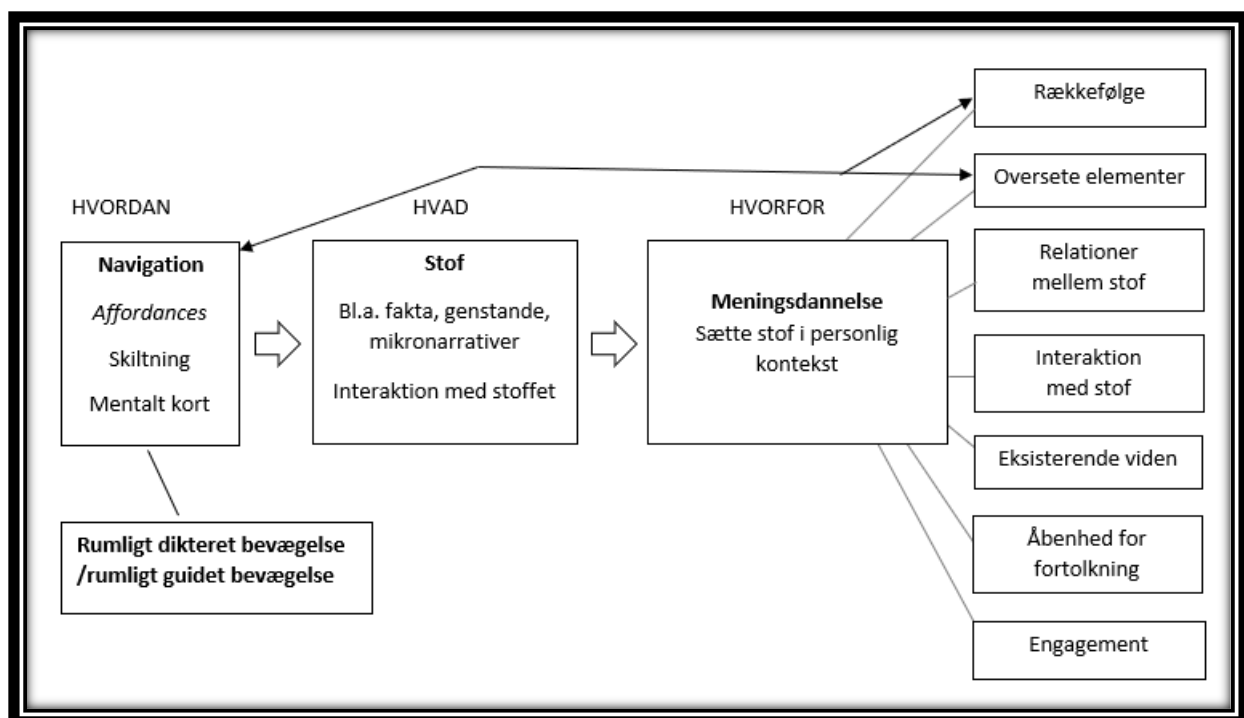
Vi kan se hvordan vores forskellige undersøgte museumsbesøg har fulgt forskellige veje og mønstre, og at vores testpersoner, har beskrevet at have en frihed til at vælge undervejs. Udstillingerne er altså interaktive idet strukturen er åben og ikke-lineær med frihed til at museumsgæster kan vælge retningen for deres besøg. Interaktiviteten kommer også til udtryk ved at udstillingen gør plads til flere forskellige interaktioner med stoffet. Dette kommer blandt andet til udtryk igennem tilstedeværelsen af elementer med forskellige udtryksformer, som kan appellere til forskellige gæster. Der er således plads til at opnå flere forskellige oplevelser inden for udstillingernes rammer.

Vi har også set, at vores deltagere har fået vidt forskelligt udbytte af deres besøg og selv af de samme udstillingselementer. Vi mener at udstillingerne er oplevelsesbaserede idet de i mindre grad formidler fakta, men i stedet tilbyder en emotiv formidling forstået som en inddragende og underholdende æstetisk oplevelse, som gennem fortolkning fra gæsternes side kan give dem en ny forståelse af det formidlede stof. Vi har beskrevet hvordan oldtidsudstillingerne har en omfattende integration af analoge og digitale medier. Vi har ikke set tegn på, at denne er essentiel for den overordnede oplevelsesbaserede struktur, men udvider deres udtryksformer og giver især øgede muligheder for at skabe inddragende og æstetiske elementer.

Samlet set betyder denne åbne formidlingsform at udstillingsdesignerne ikke så meget kan designe en oplevelse, som de kan designe rammerne for mulige oplevelser. Dette kan vi også se på de forskellige udbytter, vores gæster har fået af deres oplevelse. I forhold til de målsætninger og forpligtelser Moesgaard Museum har for de oplevelser, de tilbyder gæster, har nogle af vores undersøgte gæsteoplevelser levet op til det mens andre ikke har.

Dette viser potentialet, der ligger i en formidlingsform som Moesgaards. Når den er vellykket, giver den gæster en udvidet forståelse på et personligt, emotionelt plan, frem for bare viden på et intellektuelt plan. Men der er også en risiko involveret. Kirse og Claras oplevelse endte noget mangelfuld i forhold til både underholdningsværdi og formidling. Forskellen på Mikkel og Jennifers vellykkede og Kirse og Claras mindre vellykkede oplevelse er påvirket af en lang række faktorer, herunder især forskellig tilgang til museet, forskellig eksisterende viden og praktiske omstændigheder som sult og træthed. Det er dog værd at bemærke, at der er en usikkerhed ved vores data vedrørende Kirse og Claras gæsteoplevelse. Vi har ikke kunnet stille uddybende spørgsmål om de positive aspekter af deres oplevelse, og det er muligt, at der er relevante faktorer her, der kan forstærke vores beskrivelse af udbyttet af oldtidsudstillingerne.

Udover den personlige faktor er oplevelsen også påvirket af brugen af virkemidler i designet. Selvom designet ikke kan diktere en særlig oplevelse, kan det guide imod en. Dette forklarer også, at selvom at der er mange forskelle på vores gæsters tilgange og udbytter, er der også mange overordnede mønstre der går igen. Til at fordre deres ønskede oplevelse bruger Moesgaard Museums oldtidsudstillinger især virkemidler som environmental storytelling, rumlige og visuelle affordances og en scenografi, der placerer kontraster og overraskelser på udvalgte steder i udstillingernes generelle struktur.



På baggrund af disse observationer, har vi optegnet en model over de faktorer, vi ser for formidlingen i den guidede, emotive udstillingsform. Der skal tages højde for at, der grundet den variable karakter af mulige gæsteoplevelser ikke er tale om simple årsag-og-effekt-sammenhæng, men de generelle påvirkninger og forbindelser vi ser gælde for oplevelsesrummet. Den strategiske brug af virkemidler for at fordre en ønsket oplevelse kan hjælpe med at guide gæsters oplevelse i den rigtige retning, men der forekommer stadig stor variation.

Oldtidsudstillingernes formidlingsform har som nævnt et stort potentiale for at skabe en forståelse, men også en risiko i, at det afhænger af en række uforudsigelige variabler nogle gange ikke vil virke. De er også svagere på traditionel, faglig formidling. Vi mener dog, at den emotive, æstetiske oplevelse, de kan tilbyde, imødekommer det kriterium, der i den danske museumslov beskrives som at *"aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende."* (Kulturministeriet, 2018, s. §2, stk. 2). Her er de muligvis bedre i stand til at være aktuelle og vedkommende end noget museum, der følger en mere traditionel formidlingsform, men der er den omtalte risiko, der synes at være implicit i formidlingsformen. Hvis noget overlades til fortolkning, kan det også fejlfortolkes. Dette åbner for et spørgsmål om, hvorvidt det er risikoen værd, eller at de svinger deres samfundsmæssige forpligtelse, idet de taber nogle gæster i processen. Det er her værd at bemærke at ingen udstillings formidling er garanteret, selv en dikteret lineær udstilling inden for transmissionsparadigme kan kun tilbyde en oplevelse og ikke garantere den. Det er et spørgsmål om forskellige grader af usikkerhed, ikke hverken-eller.

Vores resultater beskriver specifikke gæsteoplevelser ved en specifik museums kontekst. Her har vi uddybende forklaret, hvilke faktorer der har påvirket vores konkrete undersøgte oplevelser. De er situeret i en unik kontekst i tid og rum, som vores analyse er i stand til at forklare. Vi mener dog, at vi ved at have undersøgt denne konkrete situation har afdækket nogle underlæggende mønstre og sammenhæng, der også kan anvendes ved andre formidlingssituationer, der ligeledes er interaktive og oplevelsesbaserede. Dette kommer især til udtryk i vores førnævnte model for formidlingen. Den er udformet til at beskrive de fænomener, vi har observeret ved Moesgaard Museum, men viser et generelt mønster for meningsdannelse gennem navigation af ikke-lineære, narrative rum, og hvordan denne kan påvirkes af personlige og designmæssige faktorer undervejs. Det er gennem disse generelle sammenhæng, at vi med udgangspunkt i vores specifikke resultater, kan konkludere på vores generelle konklusion.

Konklusion

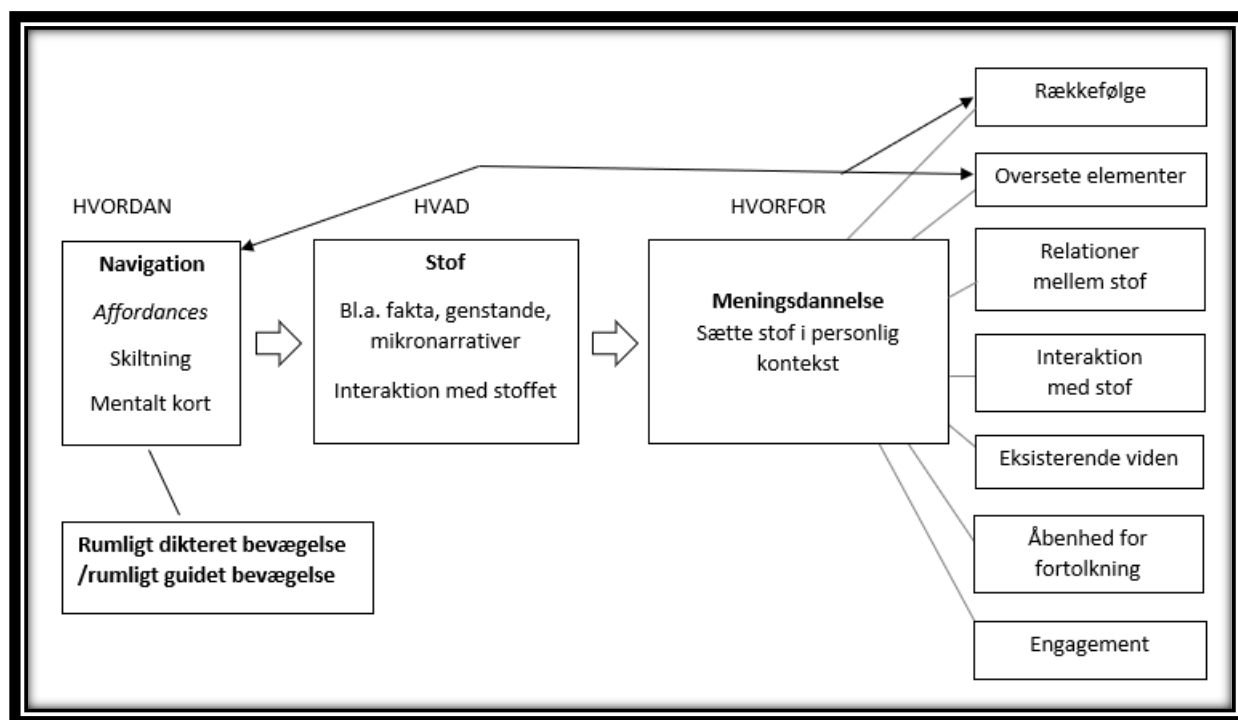
Nu har vi altså gennemgået de forskellige aspekter af vores undersøgelse, og vi er i stand til at besvare vores problemformulering og underordnede forskningsspørgsmål:

Problemformulering:

Hvad er forholdet mellem gæsteoplevelsen og udstillingsdesign?

Vi har vist at et interaktivt, oplevelsesbaseret udstillingsdesign kan fordre en emotionel gæsteoplevelse, der giver gæsten en øget forståelse for det formidlede stof på et personligt plan. Dette er dog en usikker proces, der er højest afhængig af uforudsigelige personlige faktorer. I kontrast tilbyder et mere traditionelt udstillingsdesign, der er lineært og følger transmissionsparadigmet for formidling et mindre usikkert udbytte. Det har dog heller ikke samme potentiale for at gøre stoffet vedkommende på et personligt plan. Den overordnede målsætning for formidlingen er at være både tilfredsstillende og lærerig. Den interaktive, oplevelsesbaserede formidlingsform repræsenterer én tilgang til at opnå dette.

Vi har vist, hvilke sammenhænge der gør sig gældende for formidlingen gennem den interaktive, oplevelsesbaserede udstillingsdesign. Dette har vi illustreret i følgende model:



Da den grundlæggende kontekst for oplevelsen af en museumsudstilling er bevægelse gennem rum, afgør gæsters navigation, hvilket stof de ser. Her er stoffet det materiale, der er genstand for formidlingen i form af fakta, genstande, fortællinger med mere. Stof i forskellige former og medier vil have forskellige mulige interaktionsformer. Det stof en gæst kommer til at se, danner grundlag for deres meningsdannelse, der omdanner stoffet til viden, idéer og et personligt, emotionelt forhold. Meningsdannelsen behandler stoffet ved at relatere det til den overordnede kontekst, til andet stof og til gæstens eksisterende viden.

Denne meningsdannelsesproces påvirkes af en række personlige faktorer, som hvilke forventninger man har til udstillingen, hvilken eksisterende viden man har og hvilket humør man er i. Udstillingsdesignet kan anvende designmæssige virkemidler til at imødekomme disse faktorer. Gennem skiltning og antydninger i objekter og omgivelserne, kan udstillingsdesignet guide gæster mod en særlig tilgang. Gennem redundans og interaktivitet kan udstillingsdesignet gøre plads til flere mulige tilgange afhængig af gæstens præferencer. Forskellige niveauer af eksisterende viden kan imødekommes ved at fremhæve stof, der er særligt vigtigt for forståelse af helheden gennem antydninger og redundans. Udstillingen kan anvende en scenografisk tilgang med brug af for eksempel overraskelser og dramatiske kontraster samt elementer med et potentiale for underholdning for at vedligeholde en spænding og undgå at skuffelse eller kedsomhed påvirker gæstens engagement negativt.

Derudover kan designet af narrative rum bruge rum, bevægelse og interaktion som medie for deres formidling, ved at sikre at disse elementer også er designet med henblik på at understøtte de overordnede temaer og pointer for hver udstilling.

Litteraturliste

- Achiam, M., May, M., & Marandino, M. (2014). Affordances and distributed cognition in museum exhibitions. *Museum Management and Curatorship*, 461-481.
- Andersen, J. (2015). Now you've got the shiveries: Affect, intimacy, and the ASMR whisper community. *Television & New Media*, 683-700.
- Belcher, M. (1992). *Exhibitions in museums*. 1991: Leicester University Press.
- Benyon, D. (2014). *Spaces of Interaction, Places for Experience*. Morgan & Claypool Publishers.
- Brinkmann, S. (2006). *John Dewey: en introduktion*. København: Hans Reitzel.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). *Kvalitative metoder: En grundbog*. Hans Reitzels Forlag.
- Bryman, A. (2016). *Social Research Methods*. Oxford University Press.
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, 321-347.
- Chang, H. F.-A. (2016). *Collaborative autoethnography*. Routledge.
- Costello, B., & Edmonds, E. (2007). A study in play, pleasure and interaction design. *Proceedings of the 2007 conference on Designing pleasurable products and interfaces*, 76-91.
- Dawson, E. &. (2011). Towards a contextual turn in visitor studies: Evaluating visitor segmentation and identity-related motivations. *Visitor Studies*, pp. 127-140.
- Dourish, P. (2004). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. MIT Press.
- Drotner, K. (2011). *Det interaktive museum*. Samfundslitteratur.
- Ellis, C. (2004). *The ethnographic I: A methodological novel about autoethnography* (Vol. Vol. 13). Rowman Altamira,.
- Ellis, C. A. (2011). Autoethnography: an overview. *Historical Social Research/Historische Sozialforschung,, Vol. 13*, pp. 273-290.
- Falk, J. (2016). Museum audiences: A visitor-centered perspective. *Loisir et Société / Society and Leisure*, p. 13.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The museum experience revisited*. California: Left Coast Press.
- Floris, L., & Vasström, A. (1999). *På museum: mellem oplevelse og oplysning*. Roskilde: Roskilde Universitetsforlag.
- Galani, A. (2005). *Far away is close at hand: an ethnographic investigation of social conduct in mixed reality museum visits*. University of Glasgow.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *The Educational Role of the Museums*. Routledge.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 53-65.
- Korhonen, H., Arrasvuori, J., & Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2010, April). Let users tell the story: evaluating user experience with experience reports. *CHI'10 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, pp. 4051-4056.

- Korhonen, H., Montola, M., & Arrasvuori, J. (2009). Understanding playful user experience through digital games. In *International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces*.
- Kossmann, H., Mulder, S., & den Oudsten, F. (2012). *Narrative Spaces*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Kulturforliget 2014-2016. (2018, 4 2). Retrieved from Aarhus.dk :
<https://www.aarhus.dk/~media/Dokumenter/Kultur-og-Borgerservice/Kulturforvaltningen/Kulturpolitik/KP-2014-2016/Kulturforliget-af-14august-2013.pdf>
- Kulturministeriet. (2018, 4 2). *Bekendtgørelse af museumsloven*. Retrieved from
www.retsinformation.dk: https://www.retsinformation.dk/forms/R0710.aspx?id=162504
- McCarthy, J., & Wright, P. (2004). *Technology as Experience*. MIT Press.
- McLuhan, M. (2001). *Understanding Media*. Taylor & Francis Ltd.
- Milgram, P., & Colquhoun, H. (1999). A taxonomy of real and virtual world display integration. *Mixed reality: Merging real and virtual worlds*, pp. 1-26.
- Moesgaard Museum. (n.d.). *Oldtidsudstillinger*. Retrieved maj 25, 2018, from Moesgaard Museum:
<http://www.moesgaardmuseum.dk/udstillinger/permanente-udstillinger/oldtidsudstillinger/>
- Museum, M. (2016). *Moesgaard Museum, Vision*. Retrieved from Moesgaard Museum:
<http://www.moesgaardmuseum.dk/media/3301/visioner-og-strategier-for-moesgaard-museum-2016-til-web.pdf>
- Norman, D. A. (2002). *The design of everyday things*. New York: Basic Books.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: work is theatre & every business a stage*. Harvard Business Press.
- Pine, B. J., & Korn, K. C. (2011). *Infinite possibility: Creating customer value on the digital frontier*. Berrett-Koehler Publishers.
- Riva, G., Waterworth, J. A., & Waterworth, E. L. (2004). The layers of presence: a bio-cultural approach to understanding presence in natural and mediated environments. *CyberPsychology & Behavior*, 402-416.
- Roberts, L. C. (2014). *From knowledge to narrative: Educators and the changing museum*. Smithsonian Institution.
- Ryan, M.-L. (2001). Beyond myth and metaphor: the case study of narrative in digital media. *Game studies*.
- Ryan, M.-L. (2011). The Interactive Onion: Layers of User Participation in Digital Narrative Texts. In R. Page, & B. Thomas, *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age* (pp. 35-62). Nebraska Paperback.
- Scupin, R. (1997). The KJ method: A technique for analyzing data derived from Japanese ethnology. *Human organization*, pp. 233-237.
- Skot-Hansen, D. (2008). *Museerne i den danske oplevelsesøkonomi - når oplysning bliver til en oplevelse*. Imagine.

- vom Lehn, D., Heath, C., & Hindmarsh, J. (2001). Exhibiting Interaction: Conduct and Collaboration in Museums and Galleries. *Symbolic interaction*, pp. 189-216.
- Wineman, J. D., & Peponis, J. (2010). Constructing Spatial Meaning: Spatial Affordances in Museum Design . *Environment and Behavior*, 86-109.