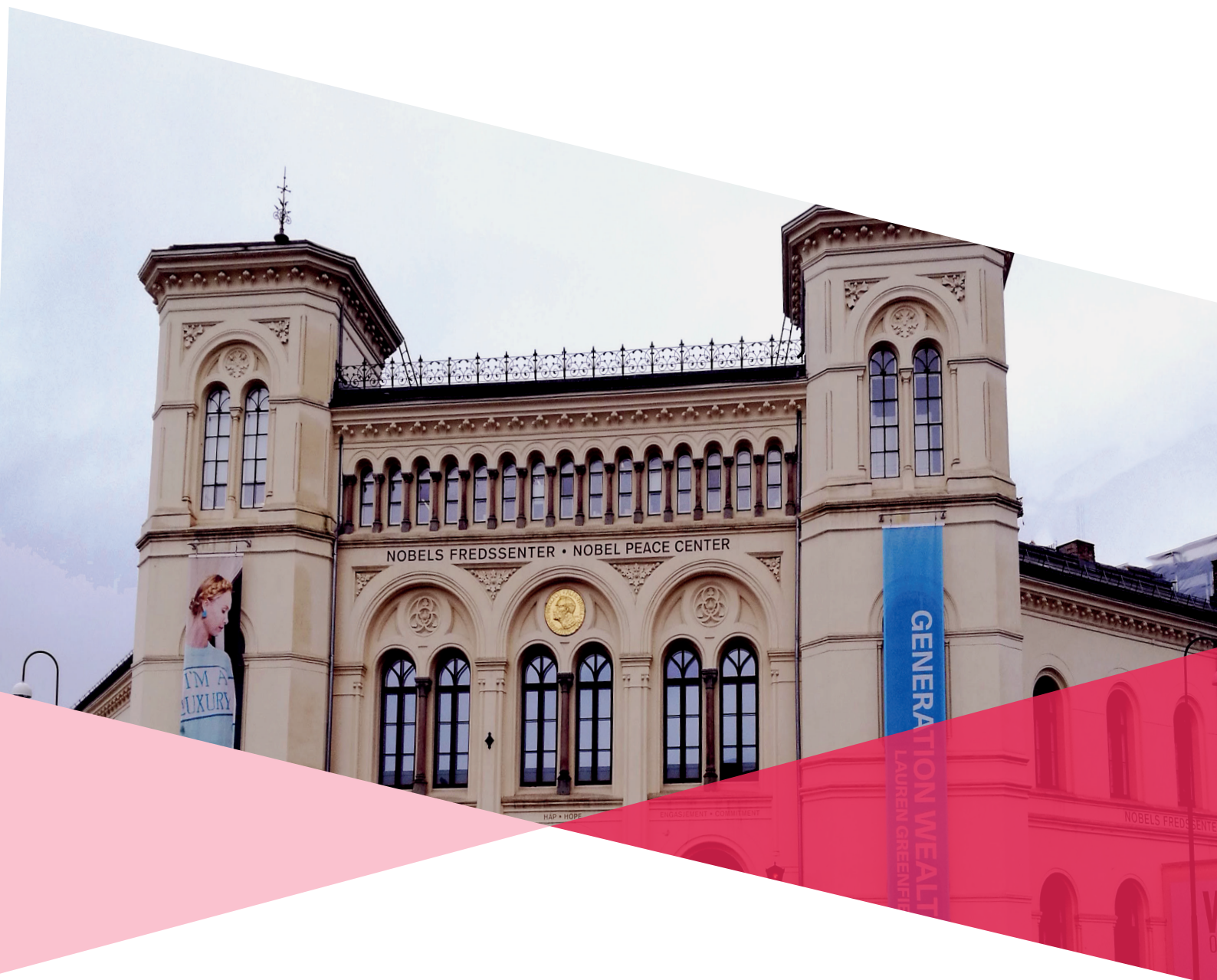


ØPLEVELSESDSIGN

på et museum om fred



Malene Agermose Pedersen
Vejleder, Falk Heinrich
Oplevelsesdesign 10. semester
Speciale, maj 2018

Titelblad

Titel: Oplevelsesdesign på et museum om fred

Universitet: Aalborg Universitet

Afleveringsdato: 31 maj 2018

Rapportens omfang: 128.251 anslag inkl. mellemrum

Studie: Oplevelsesdesign

Semester: 10.

Studerende: Malene Agermose Pedersen

Vejleder: Falk Heinrich

Abstract

This master's thesis in Experience Design was conducted by Malene Agermose Pedersen, who has a bachelor degree in communications. The interest in this subject relies on the understanding of experience design to be more than just entertainment. It is about how to influence people's motivation, and their understanding of everyday life.

This thesis is about peace, and it emerges from the vision of making the city of Aalborg a centre for peace. One way to make that happen is to create a museum of peace.

From an experience design perspective, a museum is a great way to influence the everyday lives of the people in Aalborg, but creating a museum requires careful considerations. To understand these considerations, I have been reviewing the field of literature and real life cases. This has led me to the understanding, that a peace museum focusing on the concept of positive peace related themes, such as civil rights, is more dynamic, interactive and directed towards peace.

Based on an analysis of the Nobel Peace Centre in Oslo, design requirements have been established. This leads towards the next step of the process in designing a peace museum with the understanding, that not only is it important to target the focus of the museum on positive peace, but the way to communicate also has to be sensuous compelling to the visitor and easy to access. One main finding of the analysis is that to be able to influence the visitor, the visitor has to reflect upon the presented topic. It has to be relatable, and perhaps invite the visitor to question own actions through topics that might dissonance against peace.

The museum's use of presenting peace-creating individuals has the potential to influence the visitor to aim their goals towards peace related activities. By looking at the role model process it is important, in a good role model, to connect their goals to actual issues relevant for the potential role aspirant, hereby the visitor. The museum shows that it is not enough to present the facts of the peace-creating individuals, but other methods could be more efficient, such as a more playful or narrative way of communicating.

This leads towards considerations of the next step in the process, which would be to understand the target group of a peace museum in Aalborg and to understand, which topics makes the visitor in a future peace museum in Aalborg reflect upon peace in Aalborg.

Indholdsfortegnelse

1	INDLEDNING	6
1.1	FREDSBY AALBORG	6
1.2	OPLEVELSE OG OPLEVELSESDSIGN	8
1.3	MUSEUMSPERSPEKTIV	9
1.4	PRÆLIMINÆR PROBLEMFORMULERING	10
2	AFGRÆNSNING	11
2.1.1	LITTERATURSTUDIE	11
2.1.2	CASESTUDIE	12
2.2	VIDENSKABSTEORI	12
2.3	SPECIALETS DESIGNVINKEL	14
3	FRED	17
3.1	FRED SOM DET MODSATTE AF VOLD	17
3.1.1	RETFÆRDIGHED PÅ BEKOSTNING AF FRED	18
3.2	INGEN REAGERER MED VREDE PÅ EN UHELBREDELIG SYGDOM	19
3.3	KONFLIKTER SKAL HÅNDTERES KORREKT	19
3.4	DE FORENEDE NATIONER	20
3.4.1	VERDENSMÅLENE	21
3.5	SAMMENFATNING	22
4	FREDSMUSEER	23
4.1	LITTERATUR OM FREDSMUSEER	23
4.2	FORMER FOR FREDSMUSEER	24
4.2.1	MUSEER MED ET FOKUS PÅ KRIG	24
4.2.2	MUSEER MED FOKUS PÅ POSITIV FRED	24
4.3	EKSEMPLER PÅ FREDSMUSEER	25
4.3.1	FREDSMUSEET I BRADFORD – THE PEACE MUSEUM	25
4.3.2	FREDSMUSEET I BOLOGNA – CASA PER LA PACE	26
4.3.3	FREDSMUSEET I KYOTO – KYOTO MUSEUM FOR WORLD PEACE	26

4.3.4	GERNIKA FREDSMUSEUM	27
4.3.5	FREDSMUSEET I DAYTON - DAYTON INTERNATIONAL PEACE MUSEUM	27
4.3.6	FREDSMUSEET I OSLO - NOBEL PEACE CENTER	28
4.4	SAMMENFATNING	29
5	PERSONFREMSTILLINGER	30
5.1.1	ROLLEMODELLER KAN ØGE ROLLEASPIRANTERS MOTIVATION	30
5.1.2	MOTIVERENDE AKTIVITETER ØGER TENDENSEN TIL AT ADOPTERE NYE MÅL	31
5.1.3	SUCCEFULDE ROLLEMODELLER FOKUSERER PÅ ET POSITIVT MÅL	31
5.1.4	MOTIVATION ER PÅVIRKET AF FORVENTNING OG VÆRDI	32
5.1.5	FØLELSER AF BEUNDRING OPRETHOLDER ET IDEAL	33
5.2	SAMMENFATNING	34
6	TEORETISK REFERENCERAMME	36
6.1	DE TRE OPFATTELSESNIVEAUER	36
6.2	EMOTIONELT DESIGN	38
7	METODEGRUNDLAG FOR ANALYSEN	42
7.1	OVERSIGT OVER UNDERSØGELSESDSIGN	42
7.1.1	PLANLÆGNING OG EKSEKVERING AF UNDERSØGELSEN	42
7.1.2	UNDERSØGELSENS FREMGANG	43
7.2	ANVENDTE METODER	44
7.2.1	SEMISTRUKTURERET INTERVIEW	44
7.2.2	OBSERVATION OG FELTNOTATER	44
7.2.3	GO-ALONG SOM OBSERVATION	45
7.3	PEDRO SOM INFORMANT	46
7.4	BRUG OG BEHANDLING AF EMPIRI	47
8	ANALYSE AF NOBELS FREDSCENTER	48
8.1	NOBELS FREDSPRIS	48
8.2	OVERSIGT OVER UDSILLINGERNE	49
8.3	TYPER AF UDSILLINGER	50
8.4	UDSILLINGERNES INDFLYDELSE	52
8.4.1	INDDRAGELSE AF DE BESØGENDES REFLEKSIONER	52

8.4.2	HVORFOR ER GENERATION WEALTH PÅ ET MUSEUM OM POSITIV FRED?	55
8.4.3	DET FYSISKE MUSEUMS VIRKEMIDLER	57
8.4.4	HVORFOR ER SENSORISKE INPUT VIGTIGE?	61
8.4.5	HVORDAN BLIVER INDIVIDER FREMSTILLET?	64
8.4.6	HVILKEN INDFLYDELSE HAR PRÆSENTATION AF INDIVIDER PÅ POSITIV FRED?	64
9	DESIGNTANKER	65
9.1	GENERATION WEALTH	65
9.2	REFLEKSIONSVÆGGEN	66
9.3	NOBELS HAVE	66
9.4	VÆGAVISEN	67
10	KONKLUSION	69
11	LITTERATURLISTE	72
12	BILAGSLISTE	75

1 Indledning

I en tid med overforbrug og klimakriser er det vigtigt at inddrage hverdagsindivider til forandring. Vi har brug for almen oplysning – og det kan ikke kun starte oppefra og ned. I et demokrati som Danmark må vi forstå, at det er folket, der har magten. Problemet er blot, at vi har glemt det, og vi har glemt, hvordan man gør. Det kan der være mange grunde til, men personligt tror jeg, at det er fordi, at hverdagen larmer. Der er så mange ting, vi kan give os til. Der er et væld af hverdagsoplevelser, og dette gælder både fysisk og digitalt. Men hvis der er så mange ting at give sig til, hvordan gør man sig så bemærket, så folk vælger én til, frem for alt mulig andet?

Dette speciale udspringer af en faglig nysgerrighed og interesse, samt en tro på, at oplevelsesdesign kan lidt mere end blot at underholde. Det kan også skabe indflydelse på menneskers motivation og forståelse for tilværelsen. Specialet omhandler emnet fred og bygger på et aalborgensisk initiativ, Fredsby Aalborg. I dette initiativ ligger en vision om at skabe et fredsmuseum, og det er her min faglighed bliver interessant. Hvad er det et potentielt fredsmuseum kan? – er det spørgsmål jeg stiller mig selv. I dette spørgsmål ligger mange overvejelser og begreber, der skal uddybes. En ting er sikkert. Det perspektiv, jeg besvarer spørgsmålet med, er farvet af min faglighed inden for oplevelsesdesign og af en lang proces i at indsamle viden i litteraturens verden, i oplæg om fred og på fredsmuseet, Nobels Fredscenter i Oslo. Dette speciale er ikke blot en besvarelse af et spørgsmål, men en undersøgelse af et fænomen, der måske kan få en indflydelse på fred i verden.

1.1 Fredsby Aalborg

Fred i verden, et mål som er fremsat af den nystiftede forening Fredsby Aalborg. Men hvorfor er lige netop dette aktuelt i Aalborg? En rapport fra Europakommissionen viste, at Aalborg i 2015 havde de indbyggere, der var mest tilfredse med livet generelt (European Commission, 2016). Herunder følte 96 % af indbyggerne sig sikre i deres by, 91 % mente, at de kunne stole på de fleste i byen, og 98 % var tilfredse med der, hvor de boede. Disse tal giver en tydelig indikation på, at freden især hersker i Aalborg, hvilket gør initiativet bemærkelsesværdigt.

I blandt de tilfredse byer dukkede Oslo også op. Det, der adskiller Oslo fra Aalborg, er bl.a., at Oslo har et fredsforskningsinstitut (PRIO) med forskning i bl.a. konflikt, vold og kriser. Udover at forske i fred opstår belystningen af fredsproblematikker også i byrummet. Nobels Fredscenter oplyser om fred for skoler, borgere og turister, der bevæger sig ind i den nedlagte station, der i 2005 blev lavet om til et fredsmuseum. Her oplyses om aktuelle konflikter og fredsarbejde. Selvom en by i sig selv er fredelig kan den dermed godt skabe fokus på fred.

I 2016 blev der udgivet i et vision- og faktablad af initiativtager og arkitekt Niels Erik Thomsen. Visionen for Fredsby Aalborg var "at gøre Aalborg til et centrum for fred og bæredygtig udvikling" med udgangspunkt i FN's program International Cities For Peace, som skulle "forbinde Aalborg til et globalt netværk af byer og bidrage til vedvarende tryghed og udvikling" (Thomsen, 2016, s. 4). I visionen blev fem fokusområder beskrevet, som skulle være det centrale i arbejdet med Fredsby Aalborg. De fem fokusområder lyder således:

1. Ingen vold i nogen form – alle konflikter mellem mennesker skal løses fredeligt
2. Ingen undertrykkelse og forfølgelse af individer eller befolkningsgrupper – alle mennesker har ret til tryghed og frihed
3. Ingen fattigdom og sult – Fordeling af jordens ressourcer skal være afbalanceret
4. Ingen menneskeskabte trusler mod jordens klima og natur – økonomisk og social udvikling skal være bæredygtig
5. Ingen umyndiggørende dialog – vi vil samarbejde med indsigt, gennem partnerskaber

(Thomsen, 2016, s. 5).

Til formidling af disse punkter blev der holdt en række oplæg på folkeuniversitetet i Aalborg om fred, som en del af initiativet Fredsby Aalborg. Dette var startskuddet på projektet og skulle være med til at spore aalborgenserne ind på emnet fred, der i alt skulle aktualiseres gennem fire hjørnesten, herunder fredsaktivisme, fredsforskning, fredsinnovation og et fredsmuseum.

Fredsby Aalborg er et folkeligt projekt, men blandt publikum til fredsoplæggene var der en klar ensretning i målgruppen. Denne bestod primært af bekymrede borgere plus 50 år og meget få unge studerende, inklusiv mig selv. Det blev tydeligt, at initiativet krævede mere end oplysning - i højere grad at opbygge en interesse på tværs af Aalborgs befolkningsgrupper.

Blandt foredragsholdere var Mogens Lykketoft, Öslem Zegit og Per Stig Møller. De havde hver deres perspektiv på fred, herunder FN's arbejde for fred, fred gennem dialog og politisk arbejde for fred. Oplæggene skabte en forståelse for, at fred er et vidt begreb, der kan arbejdes for på mange niveauer. Det skabte også en forståelse for, hvad et enkelt menneske kan udrette.

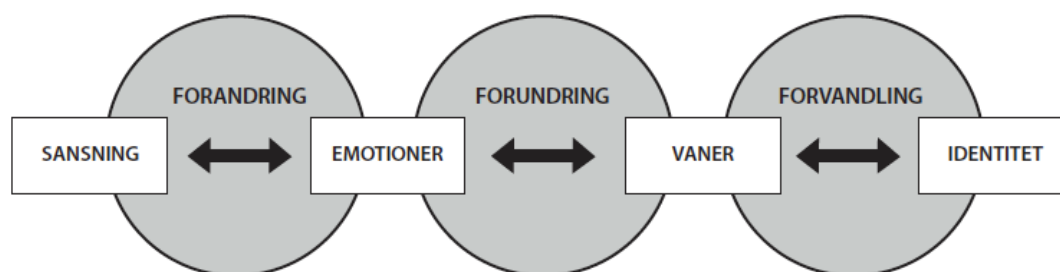
Det kan være vanskeligt at forestille sig, hvordan man som privatperson kan have indflydelse på fred, men at møde danskere, der lige netop havde haft en sådan indflydelse, var motiverende og inspirerende. Dette møde med de tre foredragsholdere skabte en interesse for, hvilken betydning det kan have at spejle sig i andre mennesker, hvilket jeg tager med videre i dette speciale.

1.2 Oplevelse og Oplevelsesdesign

Fred på et museum omhandler ikke kun oplysning, men i højere grad indflydelse. At skabe rammen for indflydelse er også formålet med oplevelsesdesign. Oplevelsesdesign er, når en oplevelse planlægges og har det formål "at påvirke individers sansning og følelser, så de indbydes til at tage forventning og forestillinger op til revision og eventuelt ændre dem" (Jantzen, Vetner, & Bouchet, 2011, s. 48). Det er dermed op til individet selv at blive påvirket af et oplevelsesdesign, idet oplevelsen er afhængig af individets kompetence og villighed til at blive påvirket af den. Jantzen, Vetner og Bouchet (2011) tager udgangspunkt i det, der psykologisk sker for individet, når der opleves. Dette beskriver de igennem forandring, forundring og forvandling. Når en oplevelse påvirker kroppen, *forandrer* den. Det kan være, at pulsen ændres, sanserne intensiveres eller ens følelser bliver fremkaldet. Denne forandring, der opstår inde i individet, hænger enten ved i længere eller kortere tid. Når en oplevelse udfordrer individets forestillinger og forventninger, *forundrer* den. Dette skaber refleksion og har en indflydelse på det billede, individet har af sig selv eller andre. Hvis oplevelsen er årsag til nye forståelser, som f.eks. et dybere selv billede eller verdensforståelse, *forvandler* den (Jantzen m.fl., 2011, s. 41-42). Om oplevelsen får indflydelse er bl.a. afhængig af individets motivation og stemning (Jantzen m.fl., 2011, s. 37).

Ud fra denne forståelse af oplevelsens forandring, forundring og forvandling kan det sammenfattes, at oplevelser har et læringspotentiale. Her beskriver Jantzen m.fl., at der er tale om oplevelsesbaseret læring, hvis oplevelsen

udvider individets erfaringsgrundlag. Dette er afhængig af, hvor stor en grad oplevelsen opstår i de tre led, kompetencer til håndtering af forandringen og forundringen, samt villigheden til det (Jantzen m.fl., 2011, s. 42). Individet, i en oplevelse, er på denne måde aktiv og agerer som deltager. Her beskriver Jantzen m.fl. oplevelserne som brugerdrevne, da det er forskelligt, hvilke oplevelser individet er motiveret af (Jantzen m.fl., 2011, s. 45-46). I nedenstående model er forholdet mellem oplevelsens tre led illustreret. Ændring på sansninger og emotioner knytter sig til forandringen, forskellen mellem forandringer i kroppen og i individets vaner knytter sig til forundring, hvor vekselvirkninger mellem individets vaner og identitet, på det reflektive niveau knytter sig til forvandlingen (Jantzen m.fl., 2011, s. 47).



Figur 1: (Jantzen m.fl., 2011, s. 47)

1.3 Museumsperspektiv

Centralt i problemfeltet ligger et museumsperspektiv. Museer er et af mange steder, hvor oplevelsesdesign har en væsentlig faktor. For museer er formidlingsbegrebet centralt. Hvor de førhen var knyttet til et mere ensrettet og belærende dannelsesideal, er de nu mere knyttet til dialogiske kvaliteter, herunder relateret til digitale teknologier (Rudloff, 2013, s. 66).

Museerne er altså under forandring, hvor formidlingsperspektivet bliver mere digitaliseret. Dette skaber både nye formidlingsformer og muligheder for interaktivitet hos den besøgende, samt udfordringer i at forstå den besøgendes ageren med de digitale teknologier (Rudloff, 2013, 2014). Da museerne skabes under bestemte samfundsmæssige betingelser, vil museerne hele tiden rykke sig. De vil altid udsættes for borgerligt og politisk pres samt krav om fornyelse (Hejlskov Larsen, 2001, s. 16). Det deltagende aspekt i museernes forandring skaber nye oplevelsesmuligheder for den besøgende. Museets tilrettelæggelse er nemlig også oplevelsesdesign.

Digitalisering af museerne er som sagt ikke uden konsekvenser. Her pointerer Rudloff (2014), at på trods af de mange nye muligheder museerne får til formidling, kan implementering af digitale projekter kræve mange ressourcer (Rudloff, 2014, s. 31). Det er derfor vigtigt nøje at overveje designet, således det skaber potentiale for både at forandre, forundre og forvandle den besøgende. På trods af, at det altid burde være en central del af et udstillingsdesign, er det centralt at have for øje i dette speciale, idet et museum om fred også skal have den optimale indflydelse på den besøgende.

1.4 Præliminær problemformulering

Følgende er specialets præliminære problemformulering. Løbende igennem litteraturstudiet bliver problemformuleringen revurderet ud fra den præsenterede teori, der skal danne en rød tråd gennem specialet og give en forståelse af specialets problemfelt. Disse kan findes under hver sammenfatning (se pkt. 3.5, 4.4 og 5.2). Den præliminære problemformulering lyder således:

Hvordan kan et fredsmuseum formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?

2 Afgrænsning

Følgende kapitel omhandler specialets afgrænsning, hvor specialets empiriske grundlag, den videnskabsteoretiske ramme og specialets designvinkel vil blive defineret.

Specialet udformer sig som et empirisk projekt, idet der tages udgangspunkt i at undersøge et empirisk fænomen, herunder fredsmuseer, gennem et litteraturstudie af fredsbegrebet, fredsmuseer og personperspektiv samt observation igennem et casestudie af et fredsmuseum og interview af personale. Specialet er analytisk orienteret og skal ende ud i en række designkrav til et potentielt fredsmuseum i Aalborg. Jeg afgrænser mig dermed fra en dybere diskussion af forskellige teoretiske eller metodiske tilgange, og jeg afgrænser mig fra at designe et konkret produkt til test og evaluering. Specialet skal betragtes som skridtet før planlægningen af et konkret museum og til forståelse af et fænomen.

2.1.1 Litteraturstudie

Et litteraturstudie involverer at opsøge eksisterende litteratur om problemfeltet. Det er en måde at kortlægge, hvad man allerede ved inden for et bestemt emne og anvende det som begrundelse for valg af emne (Bryman, 2016, s. 90). Litteraturstudiet er også en del af dette speciale og er væsentligt til at forstå, hvad der allerede vides om fredsmuseer. Litteraturstudiets metodiske perspektiv ligger dermed i litteratursøgningen, hvor jeg har inddraget de mest væsentlige kilder. Dette inddrager både viden om fred, fredsmuseer, og den potentielle indflydelse det kan få på individet. Viden om de forskellige fredsmuseer er primært baseret på Apsel (2015), men er støttet op omkring information på museernes hjemmesider. Desuden vil beskrivelsen af Nobels Fredscenter være baseret på hjemmesiden samt interviews, der er foretaget med personale på Nobels Fredscenter. Litteraturstudiet er dermed støttet op omkring forskellige metoder for at give det mest nuancerede billede af emnet.

2.1.2 Casestudie

At fokusere analysen på et bestemt eksempel kan kategoriseres som et "Casestudie" (Bryman, 2016, s. 60). Ved casestudiet fokuseres på en enkelt case, herunder Nobels Fredscenter, der skal bidrage til besvarelse af problemformuleringen, der bliver defineret igennem litteraturstudiet og skal ende ud i designtanker om et fremtidigt fredsmuseum i Aalborg (se kap. 10). Casestudiet giver mulighed for at danne eget indtryk af et fredsmuseum. På denne måde bidrager casestudiet til litteraturstudiet, idet det giver et nuanceret og praktisk perspektiv på problemfeltet. Fordelen ved anvendelsen af et casestudie er, ifølge Flyvbjerg (2010, s. 466), at et casestudie giver kontekstafhængig viden, hvilket er brugbart i udvikling af menneskets erfaringsgrundlag.

2.2 Videnskabsteori

Som ramme for specialet er det relevant at forstå det videnskabelige afsæt for specialet, som baserer sig på Gadamer's filosofiske hermeneutik. Gadamer's filosofi bunder i hermeneutikken, som:

... må tage udgangspunkt i, at den, der ønsker at forstå, er forbundet med den sag, der kommer til orde gennem overleveringen, og har eller opnår forbindelse med den tradition, overleveringen taler ud af. På den anden side véd den hermeneutiske bevidsthed, at den ikke kan være forbundet med denne sag i en ubetinget, selvfølgelig enighed, sådan som det gælder for en traditions kontinuerlige liv. Den hermeneutiske opgave er baseret på en polaritet af fortrolighed og fremmedhed (Gadamer, 2004, s. 281).

Set i specialeøjemed ønsker jeg at forstå en sag, herunder hvordan et fredsmuseum kan formidle fred. Den overlevering sagen kommer ud af bunder i min tradition, der igennem litteratur og observationer først vil blive mødt som fremmedhed og må herefter, gennem kendskab, blive til fortrolighed. Det er sådan Gadamer beskriver Hermeneutikken. Denne proces beskrives også som den Hermeneutiske cirkel, der tager udgangspunkt i Wilhelm Diltheys udvidelse, hvor forståelse opstår ud fra dele af helheden og omvendt (Gadamer, 2004, s. 252). Dog pointerer Gadamer, at hermeneutikkens opgave ikke er at udvikle en forståelsesmetode, men "at klarlægge de betingelser, hvorunder forståelsen sker" (Gadamer, 2004, s. 263).

Tradition har en afgørende betydning for individets forståelse, da individet, før der dannes en forståelse af én selv, først forstår sig selv gennem den stat, det samfund og den familie, som individet lever i. Den måde, traditioner viser sig i individet på, er gennem fordomme. Her siger Gadamer, at al forståelse er fordomsfuldt (Gadamer, 2004, s. 257). Fordomme udgør individets erfaringshorisont. Det der ikke kendes bliver fortolket, eller også forstås det ud fra det, der i forvejen kendes til (Gadamer, 2004, s. xviii). Det betyder dermed ikke, at der ikke kan skelnes mellem de gode og dårlige fordomme, men at "de sande fordomme må, når alt kommer til alt, retfærdiggøres ved hjælp af fornuftserkendelse, selvom denne opgave måske aldrig fuldt ud kan realiseres" (Gadamer, 2004, s. 260). Når Gadamer siger, at opgaven måske aldrig fuldt ud kan realiseres, mener han, at vi altid er bundet til at fortolke ud fra egen tids forudsætninger. Idet der altid vil være perspektiver, der ikke ses, er det ikke muligt at løsrive sig fra egen tradition eller livsforhold. Det er dermed vigtigt at forstå, at specialet også bygger på fordomme, der gennem teori danner sig en større forståelse, eller som Gadamer beskriver det, en større horisont. Gadamer beskriver forståelse som værende den proces, som er under udvikling, hvor adskilte horisonter smelter sammen (Gadamer, 2004, s. 291) – herunder begrebet horisontsammensmeltning. Tilegnelse af horisontsammensmeltningen kalder han også for anvendelse, idet forståelse ligger i anvendelsen (Gadamer, 2004, s. 292). Forståelse er først opnået, når det fremmede er tilegnet og sat i relation til egen situation, og når fremmedhed bliver til fortrolighed og omvendt. Her bruger Gadamer teksten som eksempel:

"Det, der sædvanligvis får os til at standse op og blive opmærksomme på, sprogbrugen muligvis er anderledes end vores, er når teksten vækker anstød hos os – enten fordi den ikke giver nogen mening, eller fordi dens mening er uforenelig med vores forventning" (Gadamer, 2004, s. 255)

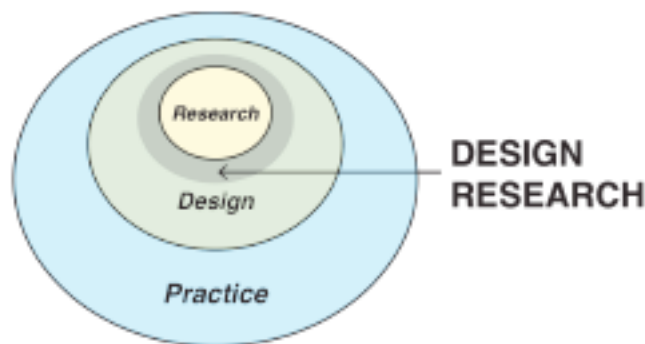
Når vi standser op, fordi noget forundrer eller adskiller sig fra den tradition, vi kommer ud af, bliver opmærksomheden skærpet og en ny forståelse opnås. Det er netop denne proces, som specialet gennemgår i forsøget på at opnå forståelse.

2.3 Specialets designvinkel

Design er et vidt begreb og har utallige betydninger og anvendelsesmuligheder, og i en researchsammenhæng kan det være svært at skabe et overblik over, hvor design spiller ind. Det er også en problemstilling Faste og Faste (2012) anerkender i sin artikel Demystifying "Design Research".

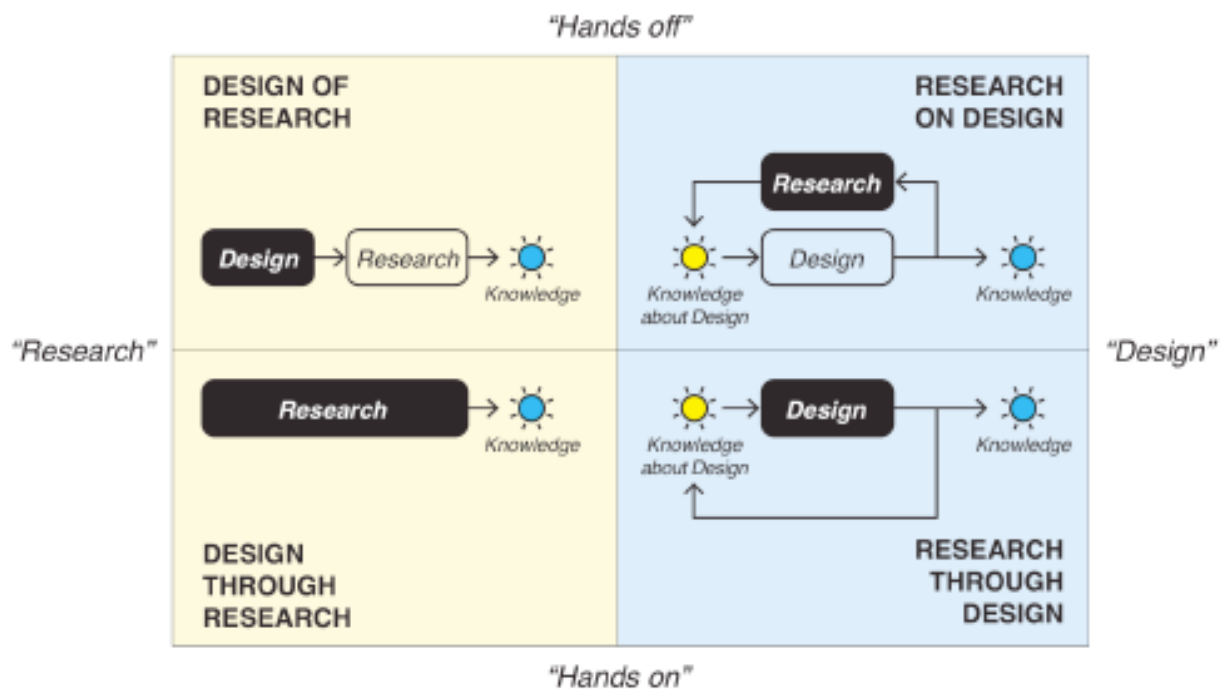
For at klarlægge de to begreber, research og design, vil jeg definere dem ud fra Faste og Faste. Research er generelt defineret som en systematisk undersøgelse, der etablerer nye fakta, løser nye eller eksisterende problemer, beviser nye idéer eller udvikler nye teorier. Det er primært relateret til søgen efter viden, især i de videnskabelige og teknologiske områder (Faste & Faste, 2012, s. 2). Design omhandler planlægning og formidling af et handlingsforløb til andre, normalt gennem den kreative udforskning af det område, der er interesse i (Faste & Faste, 2012, s. 2).

Faste og Faste beskriver, hvordan research er en del af design og ikke omvendt, hvor designresearch er en form for research. Det er klart at forskere praktiserer forskning og designere praktiserer design. Designresearch er derfor kreativ forskning, da en del af det omfatter mulige designrettede strategier (Faste & Faste, 2012, s. 5). Nedenstående model viser, hvordan research er en del af design, og hvor designresearch fremgår:



Figur 2: Research som den del af design (Faste & Faste, 2012, s. 5).

Fordi design, ligesom kunst, er en praksisbaseret disciplin, når designeren udfører forskning, beskæftiger den sig kun i mindre grad med designpraksis i det store hele. Især fordi design er en iboende holistisk aktivitet, udgør designresearch kun nogle aspekter af den praksis, idet designakademikeren møder større begrænsninger på mange andre områder (Faste & Faste, 2012, s. 5). For at imødekomme dette udvider Faste og Faste betydningen af designresearch i et matrix, der viser sammenhængen og forskellen mellem fire forbundne kategorier af designresearch-praksisser.

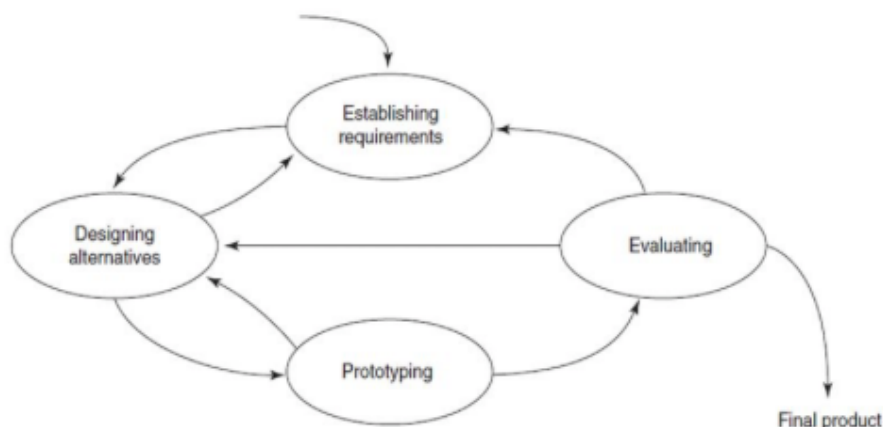


Figur 3: Fire kategorier af designresearch (Faste & Faste, 2012, s. 6).

I modellen, illustreret ovenfor, er designresearch defineret gennem to akser. En horisontal, der til venstre illustrerer research og til højre illustrerer design. Aksen beskriver de forskellige perspektiver af designresearchs forventede adfærd på tværs af forskellige discipliner. Venstre halvdel af diagrammet er en delmængde af den højre del og involverer en mere fokuseret og reduktiv tilgang, hvor den højre del repræsenterer mere holistiske og varierende designtilgange og anvendelser. Den vertikale akse repræsenterer graden af involvering i aktiviteter fra "hands-on" i den nederste halvdel til "hands-off" i den øverste halvdel. De to øverste kvadrater er mere fokuseret på den praktiske og strategiske analyse af designresearch-planlægningen, hvor de to nederste kvadrater er mere fordybet i den handling at opleve den pågældende viden (Faste & Faste, 2012, s. 6).

Den tilgang, jeg har i specialet, er Design Through Research, som i modellen er defineret ved et researchperspektiv og en hands-on-praksis, som er ensbetydende med den mere traditionelle forskningspraksis, som ikke altid betragtes som en designpraksis (Faste & Faste, 2012, s. 6). Ud fra Faste og Fastes model er det dermed tydeligt, i hvilken sammenhæng design fremgår i specialet. Det er dog også relevant at betragte specialet i større perspektiv, der illustrer, hvor det befinder sig i designprocessen.

Formålet med specialet er, som sagt, at nå frem til en række designkrav, der kan anvendes i skabelsen af et fredsmuseum. Som forklaret i ovenstående afsnit befinder specialet sig i startfasen af en designproces. Rogers, Sharp og Preece (2011) beskriver fire basale aktiviteter i en designproces, som er følgende: etablere krav for brugeroplevelsen, lave designalternativer, der overholder disse krav, producere forskellige prototyper og til sidst evaluere dem (Rogers, Sharp, & Preece, 2011, s. 329). Denne model er illustreret nedenfor.



Figur 4: Life cycle model (Rogers m.fl., 2011, s. 332)

Ifølge modellen omhandler dette speciale den delproces at etablere krav. Det næste skridt i designprocessen er derefter design af alternativer og kan derefter udformes til prototyper, ofte som low-fidelity format, eller i form af sketches (Buxton, 2007, s. 139) og kan derefter føre tilbage til forrige punkt eller evalueres. Efter denne cyklus gentager processen sig fra et af de tre første punkter, eller også udvikles det endelige produkt (Rogers m.fl., 2011, s. 332). I det første skridt i processen, defineret i denne sammenhæng som Design Through Research, bunder designprocessen dermed i et udforskningsperspektiv, som derefter etablerer sig som design.

3 Fred

I følgende kapitel defineres begrebet fred. Dette medfølger centrale begreber som vold, retfærdighed og konflikter. Det er også relevant at forstå, hvordan der aktuelt arbejdes for fred på et globalt plan. Som eksempel inddrages FN, som Fredsby Aalborg ønsker at knytte sig til.

Fred er et begreb, der ofte bliver brugt i hverdagen, og som alle kender. Man kan slutte fred, agere fredeligt eller have fred. Men hvad er fred egentlig? Charles Webel (2012) beskriver begrebet som noget uhåndgribeligt, men yderst prisværdigt. Det har flere betydninger, både som et historisk ideal og en foranderlig følelse, som hverken havende en tidsmæssig eller rodfæstet betydning:

Peace is dialectical. In this word, peace is neither a timeless essence – an unchanging ideal substance – nor a mere name without a reference, a form without content (Webel, 2012, s. 69).

Som Webel forklarer, er det svært ikke at knytte et minde eller noget historisk til begrebet. Pga. dette dukker ordet krig ofte op som modsætning til fred. Men fred er meget mere end blot en modsætning af krig.

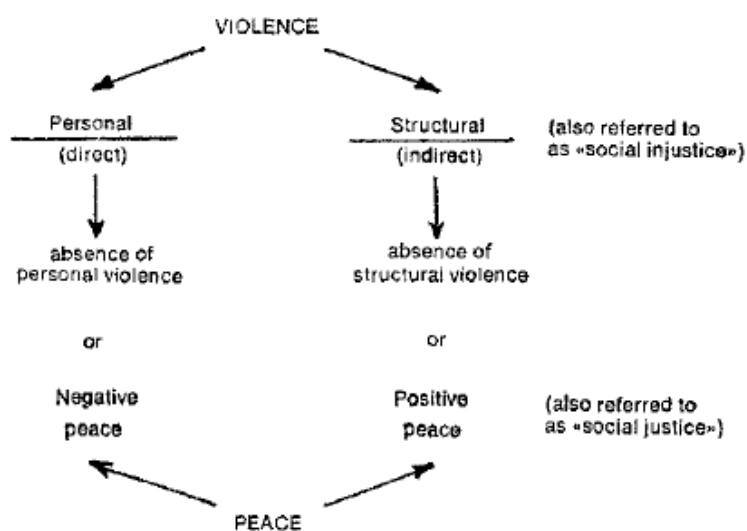
3.1 Fred som det modsatte af vold

Den svenske fredsforsker Johan Galtung (2012) beskriver, at en hver form for fred indeholder fravær af direkte vold (Galtung, 2012, s. 75). Vold har i denne betydning fire essentielle elementer: En identificerbar aktør eller gruppe af aktører, en identificerbar fysisk handling eller opførsel, en tydelig fysisk eller psykologisk skade som resultat af forrige handling og et identificerbar offer, som lider under skaden. Ofte vil disse elementer være gældende, når der tænkes på ordet vold (Brunk, 2012, s. 17).

Fravær af denne form for vold kaldes negativ fred, hvis det ikke er relateret til en struktur eller kultur. At have negativ fred er bedre end ingen fred, derunder tilstedeværelsen af vold, men det er ikke fred i sit fulde (Galtung, 2012, s. 75). Fred i sit fulde betegner Galtung som positiv fred. Positiv fred indbefatter relationer mellem køn, racer, sociale klasser og familier, samt fravær af strukturel vold, f.eks. en utilsigtet udnyttelse og undertrykkelse fra økonomiske

og politiske strukturer (Galtung, 2012, s. 75). Galtung kategoriserer dermed begrebet i to termer, derunder positiv fred og negativ fred.

Positiv fred er tilstedeværelsen af mange ønskværdige tilstande i samfundet og sindet som f.eks. retfærdighed og ligestilling. Den positive fredsbetegnelse er ofte refereret i filosofiske, religiøse og kulturelle traditioner. Negativ fred er ofte historisk betegnet som fravær af krig og andre humanitære konflikter (Webel, 2012, s. 67–68). Nedenfor vises en model for sammenhængen mellem vold og fred, og hvordan fred kan defineres gennem forståelsen af vold.



Figur 5: Sammenhængen mellem vold og fred (Galtung, 1969, s. 183).

3.1.1 Retfærdighed på bekostning af fred

En kritiker af Galtungs forståelse af fred er fredsforsker Kenneth Boulding. Boulding mener, at så bred en betegnelse af fred og vold gør det svært at adskille retfærdighed eller uretfærdighed og skjuler et vigtigt moralsk spørgsmål, der opstår, når der skal vælges mellem fred eller retfærdighed (Brunk, 2012, s. 18). Der opstår problematikken om uretfærdigheden er stor nok til at retfærdiggøre at bryde med freden for at slutte uretfærdigheden. F.eks. at vælge den mindst voldelige måde at kæmpe imod uretfærdigheden på, ved brug af direkte, personlig vold (Brunk, 2012, s. 18). Dette er også den måde, vi oplever Danmark i krig, idet der bruges direkte vold til at opretholde fred i Afghanistan. Her argumenterer Boulding for, at fredsstudier skal finde effektive ikke-voldelige måder at kæmpe mod uretfærdighed og dermed gøre negativ fred til den centrale del i fredsskabelse (Brunk, 2012, s. 18).

3.2 Ingen reagerer med vrede på en uhelbredelig sygdom

Følelsen af uretfærdighed kan oftest blive overtaget af vrede. Den amerikansk-tyske filosof Hannah Arendt beskriver vrede som værende en automatisk reaktion på elendighed og lidelse. Men ingen reagerer med vrede på en uhelbredelig sygdom, ved en naturkatastrofe eller sociale forhold, der fremstår uforanderlige. Kun ved følelsen af at blive uretfærdig behandlet opstår vrede (Arendt, 1970). Her belyser Brunk, at hvis uretfærdigheden, som kæmpes imod, opfattes alvorlig, er fristelsen stor til at benytte, hvad der skal til for, at det lykkes. Det er grunden til, at intense konflikter har tendens til at bevæge sig mod tiltagende niveauer af vold og rædsel, hvilket gør, at parterne på begge sider er overbeviste om, at deres gerninger er berettiget i søgen på retfærdighed (Brunk, 2012, s. 18).

Uretfærdighed kan også opstå ved ubalance i magtforhold. Brunk pointerer, at magtbalancer iblandt de parter, der er i konflikt, har stor indflydelse på det, der kommer ud af konflikten, eller hvordan den håndteres (Brunk, 2012, s. 21). Hvis det at skabe fred både omhandler fred og retfærdighed eller positiv og negativ fred, er det vigtigt at finde måder at håndtere konflikter på, der ikke tillader magtfulde partier at pålægge svagere partier uretfærdige forlig i en konflikt (Brunk, 2012, s. 21). Denne problematik gør, at lande laver forlig med hinanden og sætter dem i en position, hvor det er nødvendigt at indtræde i konflikter, der er til fordel for det land, som de er i forlig med. Dette skete bl.a. under Irak krigen, hvor det blev nødvendigt for Danmark at støtte USA for at opretholde forligsaftale. Det er også det, der gør, at Danmark f.eks. har købt 27 kampfly F-35A til 20 milliarder kr. (Ingeniøren, u.å.) og på denne måde opretholde en magtbalance.

3.3 Konflikter skal håndteres korrekt

Den canadiske professor i filosofi Conrad Brunk (2012) siger, at vi som mennesker har gennemgået en stor udvikling inden for det økonomiske, videnskabelige og politiske, men at denne udvikling nærmest ikke er gældende i måden, vi håndterer konflikter på i verden (Brunk, 2012, s. 10). For at imødekomme dette problem opstår fredsforskning, der fokuserer på, hvad der skyldes ufred i verden, mellem mennesker og nationer (Brunk, 2012, s. 10).

Konflikter bliver ofte betragtet som en dårlig ting, hvilket kan resultere i, at folk forsøger at undgå dem. Fraværet af konflikter bliver ofte betragtet som fred, og at fredsstudier går ud på at finde måder at undgå eller mindske konflikter mellem individer, grupper eller nationer. Konflikter er ikke nødvendigvis en dårlig ting, men det kan det være, hvis

de ikke håndteres korrekt (Brunk, 2012, s. 19). Konflikter kan også resultere i positive ting. I menneskelige relationer kan konflikter skabe kreative løsninger til problemer, facilitere personlig og social forandring og opretholde personlige og sociale identiteter (Brunk, 2012, s. 20).

Mange tror, at hvis de befinder sig i en konflikt med en anden person eller en gruppe, så må det være fordi, at én selv, en anden person eller begge parter, gør noget forkert. Folk har tendens til enten at tænke på den ene eller den anden måde. Nogle føler sig skyldige og prøver at løse konflikten ved at give efter for den anden part. Andre har det modsatte synspunkt, hvor de føler sig truet af konflikten og skyder skylden på den anden part med større tendens til at blive krigerisk og aggressiv. Så er der dem, der skyder skylden på sig selv og de andre. Denne gruppe er hverken fatalistiske eller pessimistiske omkring konflikt og undgår hverken at trække sig tilbage fra konflikten, eller søge måder at opnå hurtige kompromiser. Men ingen af de tre grupper er særlig konstruktive måder at håndtere problemet på, da der er ingen af dem, der motiverer til konstruktiv problemløsning (Brunk, 2012, s. 20). Hvis konflikter i stedet ikke betragtes som et tegn på, at der er en, der gør noget forkert, vil disse have en mindre tendens til at tage del i bebrejdelser og derfor en mindre tendens til at blive aggressiv og konkurrerende og i stedet en større tendens til at søge konstruktive måder at håndtere situationen på. Princippet med fredsstudier er dermed nødvendigvis ikke at finde måder at afslutte konflikter på, men at håndtere dem mere konstruktivt. Dette er relevant, da konflikter ofte er grunden til at folk bliver hadske, mistroiske, aggressive fremmedgjorte og voldelige mod hinanden (Brunk, 2012, s. 20).

3.4 De Forenede Nationer

"Vi vil gøre Aalborg til et center for fred og bæredygtig udvikling. Med udgangspunkt i FN og FN's institutioner" (Thomsen, 2016, s. 4) står der som det første i visionen for Fredsby Aalborg. I følgende afsnit vil jeg beskrive, hvilken betydning FN har for arbejdet med fred og for at få en dybere indsigt i det aktuelle arbejde med positiv fred.

Det er relevant at notere sig, at FN (de Forenede Nationer) med sin indflydelse forsøger at løse internationale konflikter gennem sine i dag 193 medlemsstater. FN er dermed ikke i sig selv i stand til at udstede love som en form for en verdensregering. Alle medlemslande har accepteret betingelserne i FN-pagten. FN-pagten er en international traktat med følgende formål:

- "At vedligeholde international fred og sikkerhed"
- "At udvikle venskabelige forhold mellem nationer"
- "At samarbejde om at løse internationale problemer"
- "At fremme respekt for menneskerettighederne"
- "At være centrum for samordning af nationers handlemåder"

(UNRIC, 2017a).

FN er dermed en aktuel fredsskabende organisation, der forsøger at bevare fred med internationalt samarbejde og samlede sikkerhedstiltag. Som en hver anden organisation er FN også begrænset af sine medlemmers ageren og kan derfor kun løse de problemer, som medlemmerne ønsker at løse og som godkendes af de eksisterende stater (Barash & Webel, 2018, s. 384). Generelt gør FN et godt stykke arbejde i at forbedre sociale, økonomiske, uddannelsesmæssige, medicinske, videnskabeligt, miljømæssige og kulturelle forhold for menneskeligheden, hvilket skaber forhold, der bidrager til den positive fred i verden (Barash & Webel, 2018, s. 385). På trods af FN's arbejde kritiserer Barash og Webel FN fra et fredsforskningsperspektiv. De mener, at en af de større mangler i FN er den manglende evne til at opnå global våbenhvile, forhindre krige og hurtigt at afslutte de armerede konflikter, de ikke kunne forhindre. FN har også anerkendt, at de har haft begrænset medgang i at agere direkte med at skabe fred og holde det (Barash & Webel, 2018, s. 385). Her skal det tilføjes, at FN's arbejde også er afhængig af medlemslandenes økonomiske støtte, hvor USA (og andre lande i mindre grad) er bagud med fredsskabende vurderinger og med at betale til tiden. Dette begrænser FN's muligheder i at agere hurtigt på kriser og implementere det nødvendige (Barash & Webel, 2018, s. 389). Dette giver dermed et billede af, at samarbejde og økonomi er væsentlige faktorer til at skabe fred og er en aktuel udfordring.

3.4.1 Verdensmålene

Noget af FN's aktuelle arbejde for fred i verden, som i høj grad relaterer til positiv fred, er Verdensmålene. Under topmøde for bæredygtig udvikling i 2015 i FN blev verdensmålene for bæredygtig udvikling besluttet. Verdensmålene skulle betragtes om universelle og på denne måde gældende for alle lande i verden. Mange af verdensmålene

var en videreudvikling af 2015-målene, som bl.a. bestod i at udrydde fattigdom og sult og at skabe ligestilling mellem kønnene, hvilket alt sammen skal ske inden 2030 (UNRIC, 2017b). Verdensmålene gør fredsskabelse aktuel for aalborgenserne. Frem for at betragte fred som et fjernt og uhåndgribeligt begreb kan vi nu blot betragte fred som fravær af al slags vold, som lige så vel kan begynde i Aalborg.

3.5 Sammenfatning

I dette kapitel er fred dermed blevet defineret ud fra Johan Galtungs begreb om positiv fred, der indbefatter tilstedeværelsen af mange ønskværdige tilstande i samfundet. Det er også blevet tydeliggjort, at dette kan være en udfordring, hvis uretfærdigheden, der udøves, er meget stor. Her er et af de centrale problematikker for fredsskabelse, at konflikter skal håndteres mere konstruktivt, idet intense konflikter kan have en tendens til at bevæge sig hen mod tiltagende niveauer af vold og rædsel.

Med denne baggrundsviden revurderes problemformuleringen til at lyde således:

Hvordan kan et fredsmuseum, med fokus på positiv fred, formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?

4 Fredsmuseer

I følgende kapitel beskrives fredsmuseer baseret på Joyce Apsels bog "Introducing Peace Museums" (2015). Her introduceres typer af fredsmuseer samt konkrete eksempler på specifikke fredsmuseer med fokus på positiv fred. Ligesom definitioner af fred varierer, varierer definitioner af fredsmuseer også. Fredsmuseer er ifølge Apsel (2015) en bestemt gruppe museer, hvor afholdte aktiviteter og indholdet på museerne omfatter fred i kultur og historie, samt budskaber om antikrig og antivold.

Peace museums are the repositories of the material culture of peace, including art, banners, and petitions, as well as of antiwar and social justice movements fostering nonviolence, disarmament and conflict resolution (Apsel, 2015, s. 1).

Apsel beskriver museerne som opbevaringssted for alt, der indbefatter fredsarbejde, men også som et oplysningssted, der belyser komplicerede, ukendte eller ignorerede fredshistorier og spiller dermed en betydningsfuld rolle som formidler af fred.

4.1 Litteratur om fredsmuseer

På trods af at litteratur og studier om museer har mangedobbeltes siden 1980'erne, er det minimalt, hvor meget der er skrevet om fredsmuseer. En simpel søgning på begreber som *peace* og *museums* bekræfter dette. Selv tilstedeværelsen af fredsmuseer som en kategori inden for museer er stort set blevet overset. Dette gælder både inden for museums litteraturen og inden for fredsstudier. Apsels begrundelse for dette er, at fredsstudier ofte er blevet inddraget som en underkategori inden for studier, der fokuserer på konflikt, vold, krig, sikkerhed, folkemord og udviklingsstudier frem for museumsstudier. Desuden er fredsmuseer blevet overset i mængden af mindesteder og museer omhandlende krig og grusomheder, og museer, der omhandler tolerance og menneskerettigheder, samt andre fredsrelaterede emner (Apsel, 2015, s. 2).

Nogle centre, projekter og mindesteder er også angivet under kategorien museum, deriblandt om krig og grusomheder. Den officielle mængde af fredsmuseer varierer dermed fra 61 defineret af UN i 1988 i 'Peace museums Worldwide' til mere end to hundrede, to årtier senere, i Kazuyo Yamanes samling 'Museums for Peace Worldwide' i 2008.

4.2 Former for fredsmuseer

Der findes forskellige former for fredsmuseer, men fælles for dem alle er, at de fremmer forståelsen for fred som en igangværende, betydningsfuld del af den menneskelige historie, frem for fokus på krig og hvad det medfører.

4.2.1 Museer med et fokus på krig

Der er mange fredsmuseer, der illustrerer krig. Fredsmuseer etableret i Europa i starten af det 20'ende århundrede var primært steder, der fokuserede på de menneskelige tab i krig gennem artefakter som våben og uniformer og gennem billeder, tegninger og breve. Dette skulle promovere fred og varsle fremtidige konflikter (Apsel, 2015, s. 12).

Men der er stadig en forskel på specifikke krigsmuseer og fredsmuseer. Apsel beskriver, at forskellen på krigsmuseer og fredsmuseer, der illustrer krig er, at fredsmuseer i højere grad belyser de kompleksiteter, der finder sted i krig ved at inddrage de kort- og langsigtede årsager og overvejelser, der førte til krig og påvirkningerne af krigen. Fredsmuseer betoner i højere grad den vedvarende ødelæggelse, fysiske-, psykologiske-, miljømæssige konsekvenser, osv., der bliver ved med at have en indflydelse på folks liv lang tid efter fjendtligheden officielt er stoppet (Apsel, 2015, s. 2). Ved fokus på krig på et fredsmuseum kommer den negative fred i centrum frem for den positive fred. Dette kan skabe et unuanceret billede af fred, og hvad det indbefatter.

4.2.2 Museer med fokus på positiv fred

Der er også fredsmuseer, som har fokus på mere positive fredsrelaterede emner. Disse museer kommer under kategorien museer for fred og fredsmuseer og kommer bl.a. omkring emner som beskyttelse af civile og deres rettigheder, herunder deres internationale humanitære ret, redning og bistand (Apsel, 2015, s. 6-7). Apsel beskriver, hvor-

dan disse museer bevæger sig udover upræcise idéer om fred og harmoni ved at engagere besøgende med væsentlige problematikker vedrørende konflikter i fortiden og nutiden og præsenterer fredsskabende fortællinger, billeder og redskaber. Alt i alt "they invite visitors to think seriously and deeply about giving peace a chance" (Apsel, 2015, s. 199).

Målet med disse museer er at skabe en dynamisk, interaktiv og fremadrettet oplevelse for de besøgende. I nogle tilfælde fungerer de som et kulturcenter for medlemmer og med plads til selvrefleksion og åndelig vækst (Apsel, 2015, s. 24).

Fredsmuseer i denne forstand går ud over klassiske antikrigs-tematikker, som er gældende på fredsmuseerne med fokus på krig ved bl.a. at have udstillinger af våben samt menneskelig og materielle krigsødelæggelser. Museerne inddrager i stedet mere komplicerede forståelser af begivenheder og processer forbundet med krig og vold (Apsel, 2015, s. 193). De er dermed ikke længere udelukkende baseret på krig og grusomheder, men tvært i mod udforsker alternativer til fred.

4.3 Eksempler på fredsmuseer

Følgende beskrives seks forskellige museer med fokus på positiv fred ud fra Apsels perspektiv. Ved disse museer afspejler deres udstillinger og fortællinger komplicerede forståelser af fredsfilosofi baseret på traditioner baseret på antikrig og antivold. Museerne er placeret forskellige steder i verden herunder Norge, England, Spanien, USA, Italien og Japan.

These museums also envision peace as more than the end of a particular conflict or aspect of structural violence. Instead, peace is depicted as part of an ongoing, positive process (...) (Apsel, 2015, s. 192).

4.3.1 Fredsmuseet i Bradford - The Peace Museum

Fredsmuseet i Bradford er Storbritanniens eneste fredsmuseum. Idéen om at skabe et fredsmuseum startede i midten af 1980'erne, hvor en master studerende fra Bradford Universitets fredsstudie afdeling skrev et speciale med et forslag om et museum for fred. To år efter på en konference af *the International Network of Museums for Peace* blev

det foreslået at etablere et fredsmuseum i Bradford, som i dag har en fast lokation uafhængig af politisk indflydelse ("History", u.å.). Museet modtager donationer til deres udstillinger og har indsamlet en samling af fredsartefakter (Apsel, 2015, s. 197). Museets motto er *Engage, Inspire, Educate, Act* og udforsker ufortalte historier om fred, fredsmænd, sociale reformer og fredsbevægelser ("Welcome", u.å.). Studerende, lærere og medlemmer lærer om fredshistorie, konfliktløsning og værdier inden for integration gennem udstillinger og workshops i klasseværelser, lokalsamfund og på museet. Museet har samlet en række fredsrelaterede artefakter, herunder bannere, plakater, tæpper og malerier, som stammer fra nedrustning og andre ikkevoldelige bevægelser (Apsel, 2015, s. 35). Museet har en hjemmeside - <http://peacemuseum.org.uk>, hvor billeder, historiske forklaringer og foldere er tilgængelig for offentligheden. Det er forbundet til de sociale medier, herunder facebook, twitter og youtube.

4.3.2 Fredsmuseet i Bologna - Casa per la Pace

Casa per la Pace eller hus for fred er oprettet af Pax Christi, den internationale katolske bevægelse for fred, og formidler temaer som spiritualitet og fredskulturer ("Casa per la Pace", u.å.). Museet fungerer som et fredsdokumentationscenter, der samler på italiensk fredsaktivisme i form af en plakatsamling, der har rødder i pacifistiske, socialistiske, marxistiske, anarkistiske, kommunistiske og andre politiske grupper, der betragter erkendelser af fred og social retfærdighed som politiske såvel som kulturelle kampe (Apsel, 2015, s. 180).

4.3.3 Fredsmuseet i Kyoto - Kyoto Museum for World Peace

Kyoto Museum for World Peace blev etableret i 1992 i Japan, der er det land med flest fredsmuseer i verden. Det er det første fredsmuseum, som er placeret på et universitetscampus og designet til at udstille freds-, antikrigs- og antiatomtematikker (Apsel, 2015, s. 78). Fordelen ved at være placeret ved en højere uddannelsesinstitution er muligheden for samarbejde mellem museets personale og de studerende i forskellige discipliner (Apsel, 2015, s. 79). Museet promoverer positiv fred, og engagerer de besøgende med interaktive skærme for at undervise om strukturel vold, og hvilken rolle de kan have i arbejdet med at gribe miljømæssige og andre udfordringer an (Apsel, 2015, s. 28). Et mål for museet er at give et kritisk blik på Japans militære fortid og skildre japanske lidelser under krigstid. Med renovering i 2005 udvidede museet til udstillinger også omhandlende nye konflikter omkring verden (Apsel,

2015, s. 80). Museet har en stor samling af artefakter og præsenterer med disse et kritisk perspektiv på Japans succes som et demokrati og muligheden for ytringsfrihed.

4.3.4 Gernika Fredsmuseum

Gernika fredsmuseum blev etableret i 1998 i Baskerlandet i Spanien og beskriver sig selv som et sted for positiv fred og forsoning. Museets mission er at bevare, udstille, skabe opmærksomhed, lave forskning og undervise de besøgende i basale idéer om fredskulturer ("History/Mission", u.å.).

Museet ønsker ikke at være fortæller af krigshistorier, men i stedet et sted, der hjælper folk i troen på fred, inviterer til at række mod fred, observere fred og konfrontere det (Apsel, 2015, s. 108). Der er tre spørgsmål, der er centrale for museet, herunder "Hvad er fred?", "Hvad er eftermælet af bombningen af Gernika i et øjeblik af manglende fred" og "Hvad med fred og menneskerettigheder i dag i verden og i Baskerlandet" (Apsel, 2015, s. 113). Med disse spørgsmål er museet dedikeret til at uddanne sig om en fremtid for fred, forsoning og menneskerettigheder (Apsel, 2015, s. 135). Apsel beskriver, at museet i mange aspekter tjener som en model for fredsundervisning og udformning af fredsmuseer i lokal og global fremtid. Det udfordrer de besøgende til at lære om fredens historie og filosofi samt anvende viden om tidligere krige og menneskerettighedskrænkelser for at arbejde mod forsoning og social retfærdighed (Apsel, 2015, s. 109).

4.3.5 Fredsmuseet i Dayton - Dayton International Peace Museum

Fredsmuseet i Dayton er situeret i USA og grundlagt i 2004 med den mission at inspirere en kultur af fred og uddanne om temaer omhandlende ikkevoldelig konfliktløsning, social retfærdighedsproblematikker, internationale relationer og fred ("A space to make peace", u.å.). På trods af en lille sektion omhandlende krig er Daytons primære fokus på ikkevoldelige løsninger, der kan anvendes til nuværende og fremtidig fredsskabelse. Alle måder at arbejde for fred er inkluderet i museets sponsorerede udstillinger, aktiviteter og events (Apsel, 2015, s. 139). Museet har også et mobilt fredsmuseum, de kalder "the PeaceMobile", som er et køretøj, der bliver brugt af frivillige til at rejse til skoler, markeder, kirker og andre lokalisationer gennem Miami Valley regionen (Apsel, 2015, s. 149). The PeaceMobile har været en effektiv måde at levere programmer og udstillinger om fred og konfliktløsning direkte ind i

samfundet (Apsel, 2015, s. 150). Museet fortsætter sin indblanden i det offentlige gennem digitale medier gennem sin webside og de sociale medier (Apsel, 2015, s. 164).

Konceptet "Peace Heroes" er en afgørende del af museets nye retning. Denne permanente udstilling består både af kendte individer som Nobelprismodtagere og lokale fredshelte ("Peace Heroes", u.å.). Det er svært for Dayton fredsmuseum at have fokus på politisk fred. Apsel beskriver, at fredsmuseer står over for særlige udfordringer, når de søger en mere afbalanceret redegørelse af tidligere begivenheder og analyserer simplificerede fortællinger om de gode mod de onde (Apsel, 2015, s. 195). Et af de særlige udfordringer for Dayton er USA's historie med krigsførelse og mængden af veteraner. Dayton museet fortsætter dermed at fokusere på populære fredskulturtematikker som musik og kunst (Apsel, 2015, s. 162).

4.3.6 Fredsmuseet i Oslo - Nobel Peace Center

Oslo Nobel Peace Center åbnede i 2005 gennem et samarbejde med den norske regering og den norske nobelkomite. Centerets permanente udstilling fokuserer bl.a. på de i alt 128 fredsprismodtageres liv og historie, samt en udstilling om årets fredsprismodtager, der bliver opsat hvert år inden tildelingen af den årlige fredspris. Ud over Nobels Fredscenters fokus på nobelprismodtagere har centeret også midlertidige udstillinger med fokus på emner som ytringsfrihed til immigration og i år om jagten efter skønhed og rigdom.

Centeret har ikke samme fokus på artefakter som de andre museer, da de i højere grad inddrag teknologi til formidling. Hvad der også adskiller Nobels Fredscenter fra de andre museer er, at det bl.a. bliver kaldt for et center frem for museum. Apsel forklarer, at dette afspejler, at Nobels Fredscenter stræber mod at fuldføre idéen om et sted, der bringer folk sammen gennem en række udstillinger, teknologier samt begivenheder angående fredsrelaterede emner (Apsel, 2015, s. 26). Med en placering på havnen i Oslo, er fredscenteret en populær attraktion for skoleklasser, lokale samt turister og er blevet et af de mest besøgte museer i Norge ("Historie - Nobels Fredscenter", u.å.).

4.4 Sammenfatning

De korte beskrivelser af de forskellige fredsmuseer viser, at der er forskellige museer med fokus på positiv fred med hver sin måde at formidle det på. Gennem kunstneriske-, økonomiske-, politiske- eller andre tiltag forudser deres arbejde en mere positiv og mindre voldelig verden. Hvad der adskiller sig er, at nogle museer har mere fokus på udstillinger af artefakter, mens andre søger et mere menneskeligt perspektiv, om det omhandler konsekvenser for mennesker eller mennesker, der bidrager til fred. Da fred er båret af menneskelige initiativer, er det interessant at undersøge, hvilket oplevelsespotentiale Nobels Fredcenter har, idét museet har et konkret fokus på Nobels Fredsprisvindere, som en del af deres faste udstilling og om det personfokuserede aspekt også afspejler sig i andre udstillinger på museet. Den revurderede problemformulering lyder dermed således:

Hvordan kan et fredsmuseum, med fokus på positiv fred, formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der, med et fokus på fredsskabende individer, både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?

5 Personfremstillinger

I dette afsnit vil jeg uddybe, hvordan personer illustreres og derefter, hvilken indflydelse det har på individet. Det skal skabe fokus for analysen af Nobels Fredscenter.

At undersøge hvilken indflydelse inspirerende personer har kan give en forståelse for, hvordan arbejdet med fred kan fungere i praksis og begrunde, hvorfor nogle museer vælger at fokusere på dette perspektiv.

Inspirerende personer er noget, vi møder gennem hele livet. Det kan være ens lærer, en ven, et familiemedlem eller en person, vi møder i medierne. Illustrationer af kendte personligheder ses også i kunstens verden i form af biografier. Her er personligheder som Nelson Mandela (1918-2013), der var en Sydafrikansk frihedskæmper mod apartheid, blevet illustreret i adskillige film, bl.a. i filmen Mandela (1996), mens Burmesisk politiker Aung San Suu Kyi, der kæmpede for demokrati i Burma (1945) blev illustreret i filmen The Lady (2011). Museer har også biografiske illustrationer som f.eks. tidligere nævnte Nobels Fredscenter med illustrationer af Nobelprismodtagere og Dayton International Peace Museum med illustrationer af "Peace Heroes".

Denne form for person, der inspirer os, kaldes for en rollemodel. Rollemodeller er ofte betragtet som en måde at motivere individer til at udføre en usædvanlig præstation og til at sætte ambitiøse mål (Morgenroth, Ryan, & Peters, 2015, s. 465). Dem som efterskaber og er inspireret af rollemodeller kaldes for rolleaspiranter. Betegnelsen skal betragtes som et individ, der laver et aktivt, men ikke altid et bevidst eller tilsigtede valg om at følge en persons "fodspor" baseret på egne værdier og mål (Morgenroth m.fl., 2015, s. 466).

5.1.1 Rollemodeller kan øge rolleaspiranternes motivation

Morgenroth, Ryan og Peters (2015) præsenterer et teoretisk rammeværk til at forstå, hvornår og hvordan rollemodeller effektivt kan influere motivation og mål. Med dette beskriver de et rammeværk, som hedder "*the Motivational Theory of Role Modeling*". Rammeværket belyser fordelene ved rollemodeller og kan anvendes til at øge rolleaspiranternes motivation, styrke deres eksisterende mål og facilitere tilegnelse af nye mål (Morgenroth m.fl., 2015, s. 465).

Et centralt begreb for opnåelse af rollemodeller er motivation. De to hovedfaktorer, der influerer motivation, ift. rollemodeller, er forventningen og ønsket om succes. Dette er baseret på *expectancy-value theories of motivation*, som

er et teoretisk rammeværk, der opridser, hvordan rollemodeller kan agere som adfærdsmæssige modeller som repræsentation af, hvad der er muligt og som inspiration til at motivere rolleaspiranter til at sætte sig for og opnå sine mål (Morgenroth m.fl., 2015, s. 465).

Rollemodeller er altså adfærdspåvirkende, hvilket er væsentligt, hvis målet er at skabe fred i verden. Derfor kan illustration af rollemodeller være relevant på fredsmuseet i Aalborg. For at illustrere rollemodeller er det relevant at finde ud af, hvornår rollemodeller fungerer som adfærdsmæssige modeller, som inspirationskilder og som repræsentationer af, hvad der er muligt.

5.1.2 Motiverende aktiviteter øger tendensen til at adoptere nye mål

Morgenroth m.fl. behandler to begreber, herunder mål og motivation. For at forstå, hvad disse begreber indbefatter uddybes de kort. Mål er kognitive strukturer, der repræsenterer nogle slutpunkter eller resultater, der er ønskværdige, og som bestræbes og arbejdes hen imod at opnå. Det kan f.eks. være et karriereønske eller et bestemt punkt i ens karrierevej. Mål inkluderer dermed et muligt positivt jeg (Morgenroth m.fl., 2015, s. 465). Mål er rettet mod fremtiden, hvor motivation mere er rettet mod nutiden. Motivation kan betragtes som en energiskabende kraft, der opstår fra eksisterende mål, der dirigerer adfærd hen imod et mål. Motivation og mål er yderligere forbundet, da det omfang en person finder en bestemt målrelateret aktivitet motiverende, øger dette tendensen til at adoptere et relaterende mål (Morgenroth m.fl., 2015, s. 465).

Rollemodeller tjener dermed tre forskellige funktioner, hvor de har indflydelse på mål og motivation:

1. Fungerer som adfærdsmæssige modeller
2. Repræsenterer det der er muligt
3. Er inspirerende

(Morgenroth m.fl., 2015, s. 465).

5.1.3 Succesfulde rollemodeller fokuserer på et positivt mål

Rollemodellens succes og kompetencer inden for et område og rolleaspirantens målsætninger interagerer og bidrager til rolleaspirantens tro på at opnå et mål. Rolleaspiranter har generelt mere end et mål relateret til det samme

område og de rollemodeller, der bedst omfatter disse mål er effektive rollemodeller (Morgenroth m.fl., 2015, s. 465). Det er væsentligt at pointere, at blot fordi succesfulde individer illustreres, bliver de ikke automatisk til rollemodeller, da dette er afhængig af rolleaspiranterne. Individer illustreret på et museum bliver først rollemodeller, hvis de omfatter rolleaspiranternes mål relateret til et område.

Rolleaspiranter kan også have mere end en rollemodel. Dog er det kun de aspiranter, der fokuserer på et positivt mål, frem for dem, der fokuserer på at undgå et negativt udfald, der har gavn af en succesfuld rollemodel (Morgenroth m.fl., 2015, s. 465). Det giver derfor også mening at fokusere på positiv fred frem for negativ fred for at skabe succesfulde rollemodeller

5.1.4 Motivation er påvirket af forventning og værdi

Graden af en persons motivation til at opnå et bestemt mål er et produkt af en persons subjektive målforventninger og målværdier (Morgenroth m.fl., 2015, s. 469). Dette baserer sig på forventningsværditeorier. Forventningsværditeorier har vist sig at forudsige en række resultater, der er relevante i rollemodelprocessen, såsom adfærdsmæssige intentioner, tilsigtet indsats og ydeevne (Morgenroth m.fl., 2015, s. 469).

Følgende vil jeg udpensle, hvad der menes med begreberne forventning og værdi. Forventning refererer til et individs opfattede individuelle sandsynlighed for at nå succes i en bestemt opgave eller område. Forventning kan både relatere sig til et specifikt, kortsigtet mål og til et bredt, langsigtet mål. Det kan influeres af interne faktorer, der f.eks. er relateret til ens personlighed, og til eksterne faktorer, såsom hvor svært et mål betragtes. Det skal dog tilføjes, at det, der forventes, kan være forskelligt fra den reelle sandsynlighed for succes (Morgenroth m.fl., 2015, s. 469). På et fredsmuseum kan man umiddelbart ikke have indflydelse på de interne faktorer, men i stedet kan det have indflydelse på de eksterne faktorer på museet, da det viser andre individers succes.

Værdi refererer til det individet opfatter som det ønskede resultat, så som nydelsen eller stoltheden ved at opnå et specifikt resultat (Morgenroth m.fl., 2015, s. 469). Forventninger og værdi hænger dermed positivt sammen med hinanden, da vi i højere grad nyder ting, som vi er gode til, eller tror vi er gode til, end ting hvor vi oplever fiasko. Forventning og værdi interagerer med hinanden til at influere individers motivation, målsætning og valg. Effekten af en værdi er dermed høj, når forventningerne også er høje og omvendt (Morgenroth m.fl., 2015, s. 469).

Det er derfor relevant at forstå værdien af et mål, da det gør målsætningen ønskværdig. Det har indflydelse på individets motivation. For at forstå værdien af et mål er det først og fremmest relevant at være klar over det, rollemodellerne har opnået. Deres mål skal være tydelige. Et tydeligt mål, som alle fredsprismodtagerne har opnået, er at få en fredspris. Her kommer værdien i målet til udtryk gennem den anerkendelse, det er at få en fredspris og at være en central del af et museum, som de besøgende betaler for at komme ind at se. Da sandsynligheden er lav for at få Nobels fredspris, kan forventningen om at få den også være lav, hvilket mindsker motivationen. Når der illustreres individer, er det derfor relevant at vise, hvilke mål de har opnået, og hvad de har fået ud af det. Det er også relevant at illustrere mål, der er sandsynlige for rolleaspiranten at opnå, for ellers bliver rolleaspiranten ikke motiveret til at opnå målet, og så fungerer de illustrerede individer ikke som rollemodeller. Dog kan rollemodeller påvirke og ændre opfattelsen af en selv og ændre opfattelsen af eksterne begrænsninger. Ved at en rollemodel har en fælles social identitet med en rolleaspirant, kan rollemodellen repræsentere det, som rolleaspiranten opfatter som muligt (Morgenroth m.fl., 2015, s. 471). F.eks. kan en kvindelig leder påvirke andre kvinders opfattelse af egent køn og øge mængden af kvinder, der ønsker at blive kvindelige ledere. Rollemodeller er dermed en repræsentation af det, der er muligt. Det er derfor væsentligt at illustrere rollemodellens karakteristika og ikke kun deres mål for at have indflydelse på rolleaspiranternes målsætninger.

5.1.5 Følelsen af beundring opretholder et ideal

Det er relevant at forstå, hvordan rollemodeller betragtes – om de beundres eller tilbedes. Schindler m.fl. (2013) veksler mellem begreberne beundring og tilbedelse. Beundring og tilbedelse af individer har den funktion at sørge for at opretholde en persons idealer og værdier aktiveret og tilgængelige. Det kan guide en persons adfærd, når der opstår situationer, der er relevante for disse idealer og værdier. Dette minder meget om den ovenstående definition, hvor rollemodeller kan fungere som adfærdsmæssige modeller, repræsentere det, der er muligt og være inspirerende. At opleve følelserne af beundring og tilbedelse kan få individet til at påtage sig nye idealer og mål, der er knyttede til de aktiverede idealer og værdier. Der er dog en væsentlig forskel på de to begreber. Beundring betyder at undre sig og forholde sig til, hvordan nogen opnår dygtighed, mens tilbedelse betyder, at nogen relaterer til dygtighed, der går ud over opfyldelse og forståelse af dette. Den beundrede udviser et ideal og opmuntrer den, der beundrer at stræbe efter dette mål ved at vise, at det er muligt, og hvordan det kan lade sig gøre (Schindler, Zink,

Windrich, & Menninghaus, 2013, s. 110–111). Den beundrede fungerer dermed som en rollemodel for den person, som gerne vil lære og forandre sig selv.

Den tilbedte udviser en ideel væren, som andre gerne vil være del i og er ofte opfattet som supermenneske eller hellig. I tilbedelsen er individet opmuntret til at relatere til den tilbedte og til at leve i samme linje som hans eller hendes værdier og forventninger for at opnå dette. Den tilbedte er opfattet som en meningsskaber og er velgørende for samfundet, der knytter sig til hans eller hendes meninger og samler sig under hans eller hendes guidning (Schindler m.fl., 2013, s. 110–111).

Beundring motiverer én til at vokse ved at sætte sig selv i personens sted, der opretholder et ideal. Tilbedelse motiverer til at finde mening ved at omfavne de udtrykte meninger og værdier af et ideelt væsen (Schindler m.fl., 2013, s. 110–111). Det er i denne forstand relevant at understrege at ved fremstilling af lokale eller globale rollemodeller ønskes følelsen af beundring frem for tilbedelse.

5.2 Sammenfatning

Illustration af rollemodeller kan være væsentligt, hvis målet er at skabe fred i verden, idet rollemodeller kan være adfærdspåvirkende hos individet. Dog kan illustrerede individer først blive rollemodeller, hvis de omfatter rolleaspiranternes mål relateret til et område, som de finder motiverende. De rolleaspiranter, der fokuserer på et positivt mål, har gavn af en rollemodel. Det giver derfor mening at have fokus på positiv fred og ikke negativ fred i skabelsen af succesfulde rollemodeller. De illustrerede rollemodellers mål skal være tydelige, for at rolleaspiranten kan vurdere værdien af et mål. Det er derfor relevant at vise, hvilke mål de har opnået, og det de har fået ud af det. Dog har målene først indflydelse på individet, hvis de er sandsynlige for rolleaspiranten at opnå, ellers fungerer de illustrerede individer ikke som rollemodeller. Illustration af rollemodellers karakteristika er også vigtige for at have indflydelse på rolleaspiranternes målsætninger. Ved fremstilling af rollemodeller ønskes følelsen af beundring frem for tilbedelse, da den beundrede kan fungere som rollemodel. Den revurderede problemformulering lyder dermed således:

Hvordan kan et fredsmuseum, med fokus på positiv fred, formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der, med et fokus på fredsskabende individer bidrager til skabelse af rollemodeller, der både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?

6 Teoretisk referenceramme

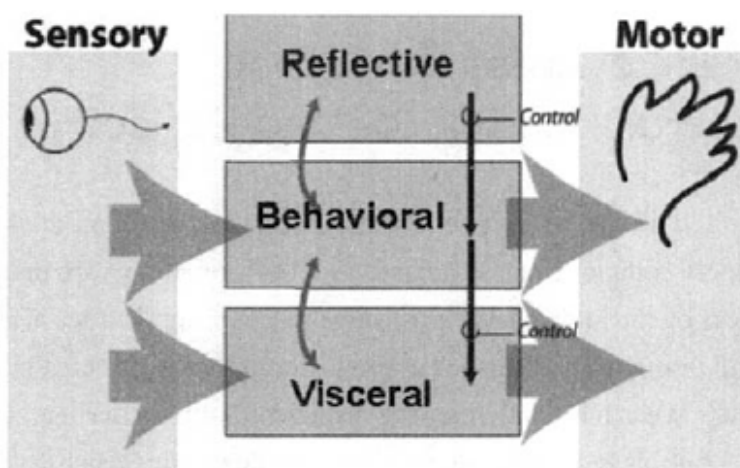
I følgende kapitel beskrives den teoretiske referenceramme, som baserer sig på Donald Normans teori om emotionelt design, der skal anvendes i analysen. Det teoretiske perspektiv har også indflydelse på de indledende skridt før analysen, da det har hjulpet til at skabe fokus i observationen af Nobels Fredscenter. Overordnet beskriver han teorien ud fra tre begreber som havende hver deres niveau i hjernen. Da Norman er designer og ikke hjerneforsker, betragtes begreberne ud fra et designperspektiv, hvor man med et mere kritisk blik kan kritisere Normans neurologiske begrundelser. Da Normans tre niveauer skal anvendes i at betragte et museumsdesign, har det ikke en dybere indflydelse på analysen og en yderligere kritik vil ikke foretages.

6.1 De tre opfattelsesniveauer

Som sagt anvender jeg i analysen Donald Norman som teoretisk referenceramme. Det gør jeg ved at betragte Nobels Fredscenter og beskrive det gennem tre opfattelsesniveauer, som Donald Norman og hans kolleger (2004) beskriver de menneskelige egenskaber ud fra. Herunder det automatiske kaldet *visceral level*, den del, der kontrollerer hverdagsadfærd kaldet *behavioral level* og den eftertænksomme del af hjernen, kaldet *reflective level* (Norman, 2004, s. 21). For at få en forståelse af den danske betydning af begreberne vil jeg kort gennemgå disse.

Anvendelsen af ordet visceral kan godt anvendes på dansk, når der tales i medicinsk forstand. Det betegner de indre organer, men i dagligdagstale kan det også oversættes som det indre. Ifølge thefreedictionary.com er begrebet visceral karakteriseret ved instinkt frem for intellekt. Instinkt er ifølge Gyldendal, Den Store Danske, en reaktion på ydre påvirkning eller drivkraften bag denne, som er en medfødt egenskab hos mennesker og dyr. Det er også sådan Norman betragter begrebet visceral, nemlig som: "the automatic prewired layor" (Norman, 2004, s. 21). Behavioral er ifølge the freedictionary.com de handlinger eller reaktioner, der opstår ved indre eller ydre stimuli hos dyr eller mennesker. På dansk direkte oversættes til adfærdsmæssige reaktioner. Reflective kan direkte oversættes til reflekterende, hvilket opstår gennem refleksion.

I den nedenstående model (figur 6) repræsenterer den yderste kolonne til venstre de sensoriske input, den midterste kolonne repræsenterer de tre niveauer og den yderste kolonne til højre repræsenterer de motoriske output. De tværgående pile viser, at det reflekterende niveau ikke har direkte adgang til de sensoriske input eller har kontrol over adfærden. Det har det viscerale niveau derimod, og det laver hurtige vurderinger af, hvad der er godt eller skidt, sikkert eller farligt ud fra sanserne og sender relevante signaler til musklerne eller det motoriske system og underretter resten af hjernen. Dette kaldes den affektive proces, som er biologisk bestemt og kan hæmmes eller forstærkes af kontrolsignaler fra det reflekterende eller adfærdsmæssige niveau. Det adfærdsmæssige niveau kan også få direkte input fra sanserne, men det kan også hæmmes eller forstærkes af det reflekterende niveau og efterfølgende kan det adfærdsmæssige niveau hæmme eller forstærke det viscerale niveau. Det højeste niveau er dermed det reflekterende niveau, som overvåger, reflekterer og prøver at påvirke det adfærdsmæssige niveau (Norman, 2004, s. 22).



Figur 6: sammenhængen mellem de tre niveauer (Norman, 2004, s. 22).

Modellen giver dermed en forståelse for, hvordan de tre niveauer hænger sammen og giver en forståelse for, hvordan sanserne influerer de tre niveauer og adfærdsmæssigt udspiller sig.

Norman betragter også, hvordan niveauerne kan udspilles hver for sig. Forskellige aktiviteter har nemlig hver sin indflydelse på individet. At springe i faldskærm, at skære grøntsager med en skarp kniv og reflektere over et seriøst litterært værk er alle aktiviteter, der udspiller sig forskelligt hos individet. Det første influerer gennem viscerale reaktioner til faldet, højden eller farten. Det andet udspiller sig adfærdsmæssigt gennem nydelsen ved at anvende en skarp kniv. Det sidste udspiller sig i refleksionen over den intellektuelle udfoldelse. Hvad der er interessant ift. de

tre niveauer er, at i nogle aktiviteter kan et niveau overskygge et andet niveau. Hvorfor lave et faldskærmsudspring, hvis det gør én bange? Her beskriver Norman, at det både kan skyldes, at nogle mennesker nyder frygten, eller også kan det skyldes stoltheden ved at overvinde frygten og være i stand til at blære sig over for andre. I begge tilfælde konkurrerer den viscerale frygt med den reflekterende nydelse.

Hver aktivitet interagerer med hinanden. Når en aktivitet opstår fra nederste, viscerale niveau kaldes det "bottom-up". Når en aktivitet opstår fra det øverste, reflekterende niveau kaldes det "top-down" adfærd. Det er også det, der illustreres i den ovenstående model. Bottom-up er drevet af sansning, mens top-down er drevet af tanker. Alt vi gør har både et kognitivt og affektivt aspekt – det kognitive, der tildeler mening og det affektive, der tildeler værdi. Den affektive del er uundgåelig, kan være negativ eller positiv og har indflydelse på, hvordan vi tænker (Norman, 2004, s. 25).

6.2 Emotionelt design

Donald Norman har i sin bog Emotional Design fokus på, hvordan vores emotioner påvirker design. Emotioner spiller en væsentlig rolle i vores hverdag, idet de hjælper med at vurdere situationer som gode eller dårlige, sikre eller farlige. Norman beskriver, at positive emotioner er lige så vigtige som de negative (Norman, 2004, s. 19). De positive emotioner er afgørende for læring, nysgerrighed og kreativ tænkning, hvor de negative emotioner, som f.eks. angst, har en tendens til at indsnævre tankeprocessen til at koncentrere sig om de aspekter, der er direkte relateret til problemet, herunder at flygte fra fare (Norman, 2004, s. 19). Hvad har det at gøre med design? Hvis nogen er afslappet, glad og i godt humør, er individet mere kreativt og har mere overskud til at se igennem fingre med små problemer med et produkt – især hvis det også er sjovt at arbejde med. Omvendt, hvis nogen er anspændt, er der mere fokus på produktet. Det er derfor vigtigt, at det fungerer, som det skal (Norman, 2004, s. 26). Norman betragter, hvordan produkter påvirker individet emotionelt og har ofte fokus på, om et design af et produkt er visceralt, adfærdsmæssigt eller reflekterende ud fra produktets udtryk, brugsoplevelsen eller individets selvbillede, personlige tilfredsstillelse og minder (Norman, 2004, s. 39). Ud fra de forskellige former for design er der ved et godt design forskellige ting, der dominerer. Ved det viscerale niveau er det de fysiske egenskaber som udseende, følelse og lyd (Norman, 2004,

s. 67). Ved det adfærdsmæssige niveau kommer det funktionelle først, hvor fokus ligger på, hvad produktet kan, og hvilke funktioner det har (Norman, 2004, s. 70).

Selvom det viscerale niveau er det mest simple og den mest primitive del af hjernen, er den sensitiv overfor mange ting. Disse er genetisk bestemt, der har udviklet sig evolutionært langsomt gennem tiden. Disse ting kan genkendes gennem sensorisk information, der ikke er baseret på fornuft, men knytter sig til evolutionær erfaring. De situationer og objekter, der gennem den evolutionære historie giver mad, varme eller beskyttelse kan fremkalde positiv affekt hos individet (Norman, 2004, s. 29). Disse vilkår inkluderer bl.a.:

- Varme, behagelige, oplyste steder
- Tempererede omgivelser
- Beroligende lyde og simple melodier og rytmer
- Harmonisk musik og lyde
- Attraktive mennesker
- Symmetriske objekter
- Sanselig atmosfære, lyse og former

(Norman, 2004, s. 29).

De forhold, der omvendt fremkalder negativ affekt hos individet, er bl.a.:

- Højder
- Ekstrem kulde eller varme
- Mørke
- Ekstrem lyse farve eller høje lyde
- Rådden lugt
- Bitre smagsoplevelser
- Skarpe objekter

(Norman, 2004, s. 30).

Disse punkter er blot Normans bud på, hvad der giver negativ og positiv affekt, og der er flere punkter, der kan tilføjes til både den negative og positive liste. Selvom Normans fokus ligger på produkter og ikke museer, er disse punkter

også interessante ift. at betragte et museum, da det giver en indikation på, hvilken affekt museet har ønsket at give den besøgende.

Ved det adfærdsmæssige design kommer det funktionelle først, herunder, hvad produktet kan og hvilke funktioner, det har (Norman, 2004, s. 70). Det kan være svært at designe produkter, som alle kan bruge, og det er derfor nødvendigt at være klar over, hvilken målgruppe designet skal være intenderet for (Norman, 2004, s. 83). Ved at betragte det adfærdsmæssige niveau på museet er det derfor relevant at betragte, hvordan den besøgende interagerer og tilgår udstillingerne. På museet er den adfærdsmæssige del rammesat, idet den besøgende befinder sig på museet.

Refleksiv design dækker et stort område, idet det alt sammen handler om budskab, kultur og om produktets mening eller brug. Det varierer, hvordan det refleksive niveau udspiller sig hos individet. For én kan det handle om produktets mening eller brug, og for en anden kan det handle om selvbillede (eller image) og det budskab, produktet sender til andre (Norman, 2004, s. 83-84). Da Norman fokuserer på, hvordan et produkt fremkalder refleksion, er det relevant at overveje, hvilken betydning det refleksive niveau kan have hos den museumsbesøgende og dermed betragte museet og udstillingerne på museet som produktet. Det kan diskuteres hvorvidt, der er tale om produkter på et museum. Som sagt i indledningen er museer i dag knyttet til dialogiske kvaliteter relateret til digitale teknologier (Rudloff, 2014, s. 66). Det er dermed relevant at fokusere på, hvordan elementer på museet påvirker individet, hvilket kan begrebsliggøres gennem Normans tre opfattelsesniveauer.

At tage på et museum kan være en reflekterende beslutning baseret på det image, man har om sig selv eller på interesse. Det reflekterende niveau er ofte bestemt af en persons overordnet indtryk af et produkt. I denne proces betragtes produktet retrospektivt i den samlede oplevelse af at bruge det. Det overordnede indtryk af et produkt kommer dermed fra refleksion, hvor de mangler, der måtte være, kan blive overskygget af den overordnede vurdering (Norman, 2004, s. 88).

Det viscerale niveau er nogenlunde det samme hos alle mennesker, mens det adfærdsmæssige og reflekterende niveau er sensitive over for oplevelser, træning og uddannelse. Kultur har nemlig en stor indflydelse – hvad én kultur finder attraktivt, finder en anden kultur måske frastødende (Norman, 2004, s. 33).

Men hvad har emotionelt design at gøre med oplevelsesdesign, og hvorfor anvende Normans teori til at analysere en museumsoplevelse? I indledningen refererede jeg til Jantzen m.fl., der beskrev oplevelsesdesign som havende

det formål "at påvirke individers sansning og følelser, så de indbydes til at tage forventning og forestillinger op til revision og eventuelt ændre dem" (Jantzen m.fl., 2011, s. 48). At betragte et museum med oplevelsesdesignteori giver et rammeværk til at forstå, hvilken indflydelse det kan have på individet. Som sagt beskriver Jantzen m.fl., hvad der psykologisk sker med individet, når der opleves, hvor de igennem forandring, forundring og forvandling er influeret af sansning, emotioner, vaner og identitet (Jantzen m.fl., 2011, s. 47). Jantzen beskriver dermed, i hvilken grad individet bliver påvirket, imens Norman komplimenterer Jantzen ved at præsentere et rammeværk til at forstå, hvordan individet bliver påvirket i sin oplevelse.

7 Metodegrundlag for analysen

I følgende kapitel beskrives undersøgelsesdesignets metodegrundlag for casestudiet af Nobels Fredscenter. Først vises en oversigt over det empiriske grundlag, derefter beskrives planlægningen og eksekvering af undersøgelsen, der fører til en detaljeret beskrivelse af undersøgelsens fremgang med teoretisk begrundelse for de anvendte metoder.

7.1 Oversigt over undersøgelsesdesign

Samlet set så det empiriske grundlag således ud:

Dag 1, torsdag d. 5/4 2018

- Semistruktureret interview med Gunhild Valle Ottersland, 33 minutter
- Observation af museet, 3 timer
- Ustruktureret interview med Nicolás Sattin, 31 minutter

Dag 2, fredag d. 6/4 2018

- Go-along observation med Pedro, 2,5 timer
- Ustruktureret interview med Erik Kaspartu

Det empiriske grundlag adskiller sig fra min oprindelige plan, hvor jeg ikke havde planlagt mødet med Nicolás og Erik. Dette gav et større og mere nuanceret empirigrundlag og forståelse for casen.

7.1.1 Planlægning og eksekvering af undersøgelsen

For at sikre en vellykket empiriindsamling på Nobels Fredscenter, udformede jeg et undersøgelsesdesign til observation den 5. og 6. april i Oslo. Det empiriske grundlag skulle bestå af egen observation, observationer af og samtaler med de besøgende, samt interview med personale. Den planlagte observation er beskrevet i bilag 1.

Jeg havde på forhånd skrevet med museets PR-afdeling (se mail korrespondance i bilag 2), hvor jeg planlagde et møde og beskrev, hvad min intension var med mit besøg på museet, samt hvor lang tid jeg havde planlagt at være der. Jeg havde på forhånd, med håb om at interviewe personale på museet, lavet en interviewguide (se bilag 3), der skulle give mig en basisviden for museet. Både mailkorrespondancen og interviewguiden bar præg af min tilegnede viden inden for fred, fredsmuseer og oplevelsesdesign.

7.1.2 Undersøgelsens fremgang

Til den første dag på museet, d. 5. april 2018, mødtes jeg med Gunhild Valle Ottersland, som er leder af PR-afdelingen på museet. Gunhild interviewede jeg på baggrund af en planlagt interviewguide (bilag 3), baseret på den semistrukturerede interviewmetode (se pkt. 8.2.1). Interviewet varede ca. 33 minutter.

Efter interviewet med Gunhild observerede jeg museet på egen hånd, som varede ca. 3 timer (se pkt. 8.2.2). Jeg havde fået lov til både at tage billeder og filme, men jeg tog kun min telefon med ind i udstillingen for ikke at vække de andre gæsters opmærksomhed. Under observationen observerede jeg også de gæster, der befandt sig omkring mig i udstillingerne og skrev notater ned på min telefon (bilag 4). Ved observation af de besøgende noterede jeg, hvor lang tid gæsterne brugte på hver udstilling, samt hvordan de interagerede med installationerne og hinanden. Jeg havde før observationen planlagt at spørge ind til gæsternes oplevelser baseret på Normans tre niveauer (bilag 1_observationsplanlægning), hvilket viste sig ikke at være aktuelt, hvor jeg i stedet fokuserede på de tre niveauer, som ramme for min observation.

Efter observationen interviewede jeg Nicolás Sattin, som er publikumskoordinator. Da det først var efter interviewet med Gunhild, at jeg fandt ud af, at det ville være relevant at interviewe Nicolás blev interviewet ustruktureret og fremgik i højere grad som en samtale frem for interview. Jeg genbrugte delvist interviewguiden fra bilag 3 og kombinerede den med de observationer, jeg havde lavet forinden. Interviewet varede ca. 31 minutter.

Anden dag på museet, d. 6. april 2018, tog jeg en informant, Pedro (se pkt. 8.3), med ind på museet, som jeg fik lov til at observere med go-along metoden (se pkt. 8.2.3). Jeg fulgte Pedro med et videokamera og fik ham til at tænke højt, som skulle give et indtryk af oplevelsen på museet. Jeg spurgte løbende ind til hans reaktioner og tanker, da det ikke faldt Pedro naturligt ind at sige disse ting højt. Observationen varede ca. 2,5 time.

Efter observationen mødte jeg projektleder Erik Kaspartu. Ligesom mødet med Nicolás havde jeg ikke forventet at møde Erik. Mødet udformede sig derfor som et ustruktureret interview baseret på mine observationer, som gav et indblik i museets tanker bag udstillingen *Ban the Bomb*. Efter mødet skrev jeg et referat af det, vi havde snakket om som en del af mine feltobservationer (bilag 4). Samtalen blev mere fokuseret på min oplevelse af museet, hvor Erik kunne forklare, hvilke omstændigheder, der havde været for udstillingsdesignet, og hvilke udfordringer de havde haft.

7.2 Anvendte metoder

Følgende afsnit komplimenterer det ovenstående (8.1.2), hvor de centrale metoder uddybes, som blev anvendt på Nobels Fredscenter. Herunder semistruktureret interview og interviewguide, observation og feltnotater samt go-along som observation.

7.2.1 Semistruktureret interview

Ved det semistrukturerede interview er det væsentligt på forhånd at specificere den viden, interviewet skal bidrage til. Dette kan planlægges i form af en interviewguide, som kan være mere eller mindre styrende for interviewet (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 38). I den planlagte interviewguide var jeg interesseret i følgende tematikker: generelt om museet, Nobelfredsprismodtagere, oplevelsesteknologi og udstillingsdesign, interaktion på museet, målgruppen samt fred. Interessen for disse tematikker var opstået gennem litteraturstudiet, samt Donald Normans tre opfattelsesniveauer (se pkt. 6.1) og skulle belyse personalets perspektiv på disse tematikker.

7.2.2 Observation og feltnotater

Da jeg både var interesseret i at betragte museet ud fra min egen oplevelse og gennem en besøgende på museet, planlagde jeg at lave to observationer. Bryman (2012) beskriver seks idealtypiske etnografiske roller, man kan påtage sig som observatør. På første observation ønskede jeg at opleve museet på egen hånd. Dette gjorde, at jeg

automatisk blev deltagende i observationen. Denne form for observation beskriver Bryman som deltagende observation (Bryman, 2016, s. 435). Jeg gennemlevede samme oplevelse, som de andre besøgende på museet, men da museet ikke lagde op til interaktion mellem de besøgende, interagerede jeg ikke med dem. For at passe ind som deltager havde jeg hverken taske, notatpapir eller kamera med, men valgte i stedet at tage feltnotater på min telefon med fokus på egen oplevelse af museet samt af de besøgende på museet. På denne måde adskilte jeg mig ikke fra de andre besøgende, der skulle efterlade tasken, inden de måtte træde ind i udstillingsområdet. Bryman beskriver også, at det kan være en fordel at tage mange notater under observationen, men at der er risiko for at folk bliver for selvbevidste, hvis der tages notater hele tiden (Bryman, 2016, s. 440). At vælge telefonen at tage notater på var dermed et oplagt redskab, da det virkede mere naturligt og ikke vækkede folks opmærksomhed.

7.2.3 Go-along som observation

På anden observation påtog jeg mig rollen som en ikke-deltagende observatør med interaktion (Bryman, 2016, s. 437). Det, der adskilte min rolle som observatør i denne situation var, at jeg i stedet for at observere udstillingen observerede en besøgendes interaktion på museet. Denne metode kan beskrives som go-along-metoden (Kusenbach, 2003). Kusenbach beskriver, at en fordel ved go-along-metoden er, at det er muligt at koble interview med observation. Det er en fordel, da det ved etnografiske interviews kan være svært for informanter at genkalde sig de situationer, der omtales, hvor etnografen ved go-along-metoden i stedet er i stand til at spørge ind til situationer, der sker her og nu, hvilket kan give en mere nuanceret beskrivelse af oplevelsen (Kusenbach, 2003, s. 462). En anden fordel ved go-along-metoden er også, at det er muligt at observere informantens spatiale praksis på samme tid som dennes oplevelse og fortolkninger deraf (Kusenbach, 2003, s. 463). Formålet med go-along-metoden er dermed at opfange informantens strøm af opfattelser, emotioner og fortolkninger, som informanten normalt holder for sig selv (Kusenbach, 2003, s. 464). Som sagt fik jeg informanten Pedro til at tænke højt under go-along-observationen, imens jeg filmede ham. Da det ikke var naturligt for Pedro, spurgte jeg ind til hans handlinger og reaktioner, hvilket kunne give et indblik i de overvejelser, han havde gennem udstillingerne. I stedet for blot at give udtryk for sine umiddelbare tanker fokuserede Pedro på at forklare sine perspektiver og forestillinger om museet til mig, hvilket enten kan skyldes nervøsitet over at blive filmet eller forvirringen over ikke at betragte mig som meddeltager på

museet. Dette gav i stedet et indtryk af de refleksioner, udstillingerne fremkaldte hos Pedro, hvilket gav et andet resultat af go-along observationen end først antaget.

7.3 Pedro som informant

Jeg udvalgte Pedro som informant, fordi jeg var interesseret i at have en informant, der uddannelses- og aldersmæssigt mindede om mig selv. Pedro er blot to år ældre end mig og med samme uddannelsesniveau. Da Pedro er tilflytter fra Brasilien, har han ligesom jeg heller ikke kendskab til den norske kultur. Det er fordelagtigt, at observationen bygger på to studerende, fordi Aalborg er en by med mange studerende, og et potentielt fredsmuseum i Aalborg vil derfor have gavn af at tilrettelægge et museum, der vækker de studerendes opmærksomhed.

Idet man altid fortolker ud fra egen tids forudsætninger (Gadamer, 2004, s. 260), vil det ikke være muligt at lave en ligeværdig analyse ved at sammenligne mine egen personlige oplevelse med Pedros reaktioner og udtalelser på museet. Jeg er derfor opmærksom på i analysen, at Pedros udtalelser og reaktioner kun er et lille udsnit af hans samlede oplevelse, og at de reaktioner, jeg observerer hos Pedro, er noteret i form af mine fortolkninger af hans reaktioner. Jeg reflekterer dermed over mine egne oplevelser igennem Pedros reaktioner og udtalelser.

Pedros tilgang til museet adskilte sig betydeligt fra min egen tilgang, da han var meget detaljeorienteret og interesseret i at gå i dybden med hele museet, hvor jeg var mere drevet af mine viscerale indtryk og ikke gik i dybden med alle detaljer. Vores meget forskellige tilgange til museet vanskeliggjorde også at sammenligne empirien, men omvendt gav det også et billede af to forskellige måder at tilgå museet på.

I samtale med Nicolás pointerede han, at de besøgende havde meget forskellige oplevelser på museet: "there are many different ways people leave us with [...] one thing about our museum is that it's really subjective in the way that people can experience it [...] you can get many different outputs" (bilag 6, l. 35-39).

For en mere nuanceret analyse ville det have været ønskværdigt at have flere informanter end Pedro. Men ud fra Nicolás udtalelse ville det muligvis give en endnu mere forskelligrettet analyse. Jeg vil dog pointere, at analysen i højere grad er til for at se, hvordan personer illustreres på et fredsmuseum, og om de individer, der illustreres på museet, fungerer som rollemodeller, hvor Pedro i højere grad nuancerer dette perspektiv. For at teste analysens resultater kan der foretages en yderligere analyse senere i designprocessen med flere informanter.

7.4 Brug og behandling af empiri

Som præsenteret anvender jeg tre forskellige former for indsamlet empiri, herunder transskription af interviews (bilag 5 og 6), egne observationer, der er indsamlet i form af feltnotater (bilag 4), samt go-along observation i form af videoobservation, som er transskriberet og beskrevet (bilag 7). Som behandling af interviews og feltnotater kategoriserede jeg de emner, der opstod. For at skabe overblik over kategoriseringen printede jeg transskriptionen ud og klippede de mest relevante citater ud, og for at kunne finde tilbage til den oprindelige sammenhæng satte jeg linjenummer på transskriptionerne. Det blev på denne måde muligt at kategorisere citaterne efter temaer, hvor jeg nu kun skulle overskueliggøre små mængder af citater og notater. Dette kan beskrives som et affinity diagram, der er en metode til at skabe oversigt over store mængder af empiri (Kolko, 2011, s. 76). Efter at have beskrevet temaerne gennemgik jeg samme proces for kun at inddrage de mest relevante sammenfatninger i analysen. Dette bidrog til et fokus på kun fire udstillinger, der var mest relevante i besvarelsen på problemformuleringen (se pkt. 9.4).

8 Analyse af Nobels Fredscenter

Jeg vil i dette kapitel gå i dybden med de udstillinger, der inddrager personperspektiver for at få et indblik i, hvordan Nobels Fredscenter illustrerer individer, samt de udstillinger, der bidrager til dybere refleksion. Dette skal bidrage til designtanker for et fremtidigt museum i Aalborg. I analysen vurderer jeg som sagt hvilken effekt, de udvalgte udstillinger har på mig selv, samt inddrager min informant Pedros reaktioner under go-along observationen. Dette supplerer jeg med det semistrukturerede og de ustrukturerede interviews for at inddrage museets perspektiv.

8.1 Nobels fredspris

Som baggrundsviden for museets udstillinger er det relevant at forstå museets kontekst, herunder Nobels fredspris. Nobels fredspris er én af seks priser, herunder fysik, kemi, medicin, litteratur, økonomi og fred. En pris kan udloves til en, to eller tre personer eller også til hele organisationer. Nobels prisuddelingsceremoni er hvert år den 10. december, hvor prismodtagerne modtager et diplom, en medalje og et dokument, der bekræfter summen af prisen, der i 2017 var på 9 millioner svenske kroner. Medaljen er håndlavet og består af 18 karat guld med et billede af Alfred Nobel. Det er dog ikke hvert år, der bliver udlovet en pris, fx under første og anden verdenskrig (Nobel Media, 2018b).

I Alfred Nobels testamente beskrives, at modtageren af fredsprisen skal være:

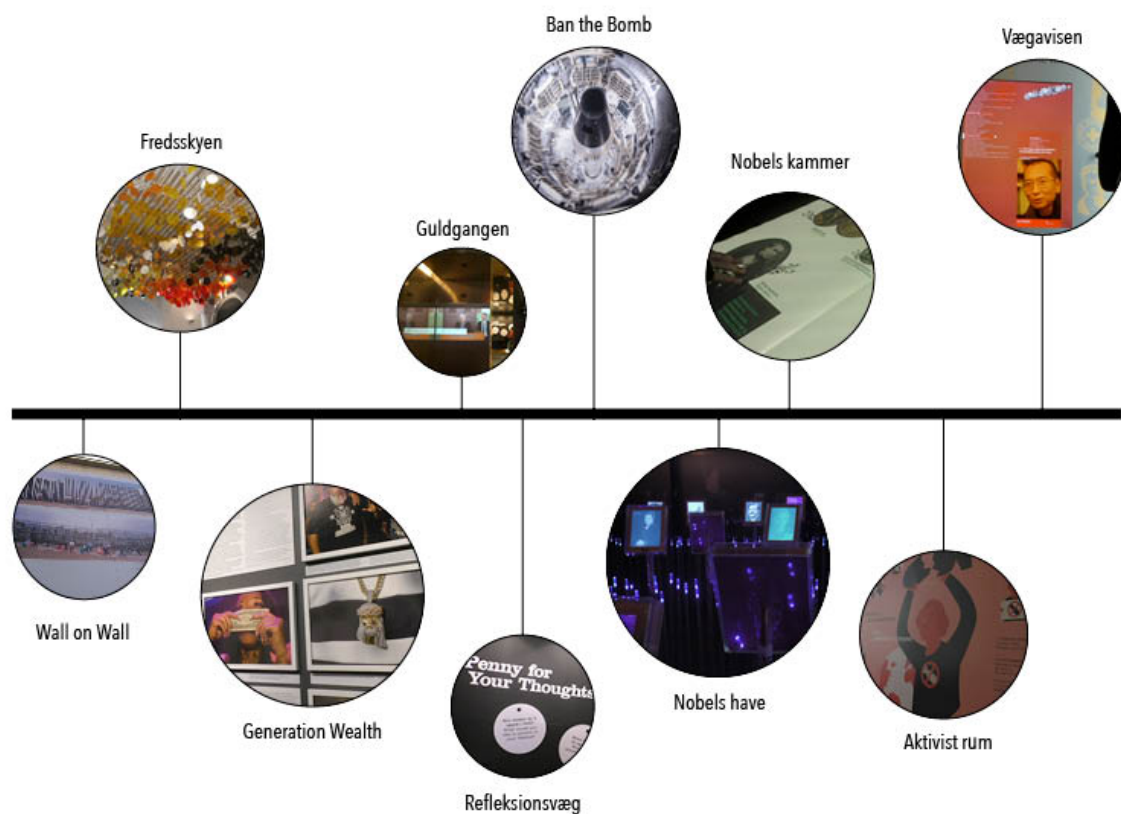
The person who shall have done the most or the best work for fraternity between nations, for the abolition or reduction of standing armies and for the holding and promotion of peace congress (Nobel Media, 2018a).

Siden 1901 er der blevet tildelt 98 fredspriser, herunder 131 prismodtagere, hvor 104 er individer og 27 er organisationer. Røde kors er nomineret 2 gange og FN er nomineret 3 gange. Fredsprisen er specielt tildelt i Oslo, hvilket forklarer museets tilstedeværelse i byen, imens de andre priser er tildelt i Stockholm. Dette skyldes, at Sverige og Norge var under samme monarki indtil 1905, og at Alfred Nobel havde skrevet i sit testamente, at fredsprisen skulle tildeles i Norge.

8.2 Oversigt over udstillingerne

Museet har overordnet 10 udstillinger, som starter med udstillingen Wall on Wall, når den besøgende står uden for museet og kigger med front ind mod den gamle stationsbygning, der nu er lavet om til Nobels Fredscenter. I blandt de 10 udstillinger er der mindre installationer som fredsskyen i entreen og guldgangen, der fungerer som overgang til en større udstilling om årets nobelprismodtager ICAN, med udstillingen ved navn Ban the Bomb. Museet har også faste udstillinger, herunder Nobels have, der præsenterer den besøgende for Nobels Fredsprismodtagerene, der hvert år bliver til én mere i forbindelse med, at en ny Nobelprismodtager bliver valgt.

Nedenfor ses de 10 udstillinger opstillet på en tidslinje, der illustrer, hvilken rækkefølge udstillingerne fremgår i.



Figur 7: Oversigt over udstillingerne

8.3 Typer af udstillinger

På Nobels Fredscenter er der forskellige typer af udstillinger. Jeg vil beskrive fire af de udstillinger, der har hver sin effekt på den besøgende og formidler fred på hver sin måde. De udstillinger, jeg vil fokusere på, er to udstillinger placeret ved siden af hinanden i stueetagen: Generation Wealth og refleksionsvæggen, og to udstillinger på første-salen: Nobels have og Vægavisen. Jeg afgrænser mig fra at gå i dybden med de andre udstillinger på museet, som er præsenteret på oversigten over udstillingerne (se pkt. 8.2).

Den første udstilling Generation Wealth er museets midlertidige udstilling, der skal stå på forskellige museer i Europa. Udstillingen skal dermed også finde sted på museer, der ikke handler om fred. Det er en udstilling lavet af Laureen Greenfield, der gennem 25 år har dokumenteret jagten efter penge, berømmethed, skønhed og seksuel kapital. Projektet består af mere end 200 billeder, samt interviews og film, der rammesætter emnet. Udstillingen har et meget direkte udtryk gennem klynger af store billeder af forskellige individer, samt en uddybende tekst. I det nedenstående billede er et udsnit af Generation Wealth, hvor det kan ses, hvordan de forskellige billeder knytter sig til et tema, herunder unge forbrugere.



Figur 8: Et udsnit af Generation Wealth.

Den anden udstilling, Refleksionsvæggen, komplementerer Generation Wealth, der giver den besøgende mulighed for at udtrykke sig på skrift på tre forskellige sedler, hvor der står: Hvad ønsker du at opnå? Hvem beundrer du, og

hvorfor? Hvad er det mest værdifulde de ejer? Den besøgende hænger derefter sedlen op på væggen, hvor der allerede hænger sedler lavet af andre besøgende, hvor man kan læse, hvem andre f.eks. beundrer. På det nedenstående billede kan det ses, hvordan de små sedler med spørgsmålene på er blevet hængt op, så de i sit fulde udtryk fremstår som en samlet udstilling skabt af den besøgende.



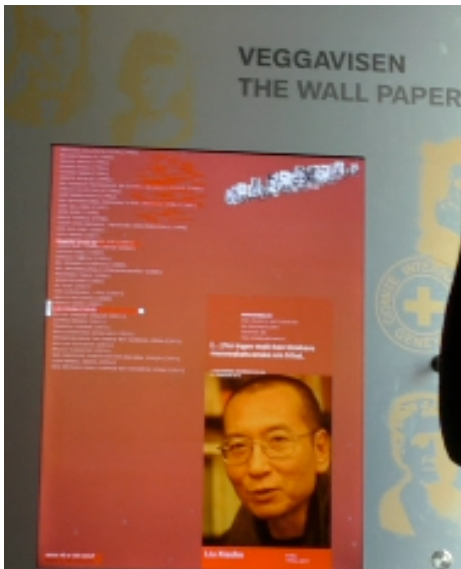
Figur 9: Sådan bliver sedlerne opsat på refleksionsvæggen.

Den tredje udstilling, Nobels have, adskiller sig fra de første to udstillinger, både på formidlingsplan og på det indholdsmæssige niveau. Udstillingen består af 128 små skærme placeret rundt i et mørkt rum, der bliver lyst op af mange små lys, der danner en sti i det lille rum. På skærmene er prismodtagerne præsenteret. Nærmer den besøgende sig en skærm, lyser den op, og en kort tekst om prismodtageren ruller frem. På det nedenstående billede ses en skærm, der er blevet sat i gang af min tilstedeværelse.



Figur 10: Et udsnit af Nobels have.

Den fjerde udstilling består af fem ens interaktive skærme sat op på en række, som hver navigeres med et joystick. På skærmene kan der findes billeder, tekster og videoklip om fredsprisvindernes liv og arbejde. Vægavisen komplimenterer Nobels have ved at give den besøgende mulighed for at fordybe sig i de enkelte prismodtagere. Det nedenstående billede er et udsnit af en skærm i udstillingen vægavisen.



Figur 11: Vægavisen.

8.4 Udstillingernes indflydelse

De fire udstillinger har hver sin indflydelse på den besøgende, da der bliver brugt forskellige formidlingsformer. For at skabe oversigt over hvordan de adskiller sig fra hinanden, vil jeg betragte udstillingerne ud fra Normans tilgang til emotionelt design.

8.4.1 Inddragelse af de besøgendes refleksioner

Generation Wealth relaterer sig umiddelbart til det viscerale niveau i hjernen. Da udstillingen med sine mange fotografier er meget grafisk, kan det viscerale niveau hurtigt danne sig et overblik og indtryk af udstillingen. Dette forstærkes yderligere af det reflekterende niveau og gør den besøgende i stand til at relatere udstillingen til sin kultur og sig selv.

De fleste besøgende er meget stille og fordybet i udstillingen, imens de bevæger sig rundt til de forskellige fotografier. Fordybelse er der også mulighed for, da der i alt er ti sektioner med klynger af fotografier, samt syv uddybende dokumentarfilm med nok materiale til 2,5 time.

I udstillingen læser jeg ikke alle de tilhørende tekster til billederne, men kan hurtigt danne mig en forståelse af, hvad der foregår ved at betragte billederne. Sådan er det også for Pedro, der siger:

Some stuff I don't need to read. I can already see what's happening [peger på billederne] [griner] like this one [går hen til nogle nye billeder] it's kind of repulsive [griner] (Bilag 7, l. 78-79).

Brugen af billederne gør det tydeligt for Pedro, hvad udstillingen handler om og beskriver udstillingen som frastødende. Idet emnet berører et vestligt problem, er det nemt for mange at relatere sig til emnet. Eftersom det adfærdsmæssige og det reflekterende niveau er tæt knyttet til kultur, er det lykkedes Nobels Fredscenter at formidle et tema, der kan relatere til de fleste. Dette mener Gunhild også:

[...] the exhibition now we believe has a topic that could be interesting for anyone. No matter your age or where you're from in the world it has relevance" (Bilag 5, l. 192-194).

Jeg spørger Pedro, hvad han tænker omkring udstillingen og efter at have læst om udstillingen, svarer han:

[...] to be honest I [...] this is something I have thought about many times. In our society it is a kind of culture we import from the United States" (Bilag 7, l. 33-34).

Det er dermed tydeligt, at Pedro gennem udstillingen hele tiden knytter det, han kender fra sin kultur, til det, han ser i udstillingen, hvilket han gør gennem alle udstillinger. Pedros erfaringer forstærker dermed hans nuværende oplevelse. Da jeg spørger Pedro, om han finder udstillingen aktuel, siger han:

[...] it is currently happening and I think that it leads to many problems, and that these problems kind of go against peace [kigger spørgende på mig] as we are in the peace museum. I can see the link".

Pedro knytter udstillingen til fred på baggrund af udstillingens lokalisation på et fredsmuseum. Denne dissonans får Pedro til at reflektere over udstillingens sammenhæng med fred.

Oplevelsen af Generation Wealth sætter sig refleksivt dybere i den besøgende ved refleksionsvæggen. Som det ligger i navnet, knytter refleksionsvæggen sig til det reflekterende niveau, hvor den besøgende får mulighed for at udtrykke sig på skrift. Dette skaber selvrefleksion og får den besøgende til at forholde sig til sin identitet ved at spørge den besøgende ind til sine ønsker, beundring, og værdier. På den måde kan der skabes en dybere refleksion over tilværelsen. Pedro vælger en seddel og begynder at skrive på den. Han har valgt den seddel, hvor der står: hvem beundrer du og hvorfor? På sedlen skriver han: "My father. For showing me the world from a rather different perspective compared with many of my friends and colleagues. People actually don't need much to be happy" (Bilag 7, l. 169-171). Det er tydeligt, at den tidligere udstilling har påvirket Pedros tanker og har fået ham til at reflektere. Pedro bruger lang tid på at placere sin seddel. Han forklarer, at han ikke har lyst til at dække sin seddel over de andre sedler, hvilket indikerer, hvordan den besøgende bidrager til at skabe udstillingen. Pedro udtrykker, at han rigtig godt kan lide udstillingen og fortæller:

" [...] when you have to write something you put many thoughts in things that perhaps is in your mind [it] opens when you have to write something. You kind of need to work on those feelings that ... or emotions" (bilag 7, l. 182-184).

Det, at Pedro skal formulere sig på skrift, tvinger ham til at udtrykke sine følelser. Pedro bekræfter, at den tidligere installation har haft en indflydelse på det, han skriver, idet han siger:

I couldn't simply erase from my mind what I have just seen. Because this what I wrote is actually pretty related to what I have seen there" (bilag 7, l. 191-192).

Reflekterende design er design, som knytter sig til budskab, kultur og mening (Norman, 2004, s. 84). Pedro ligger energi og tanker i sit bidrag til udstillingen med sin seddel og knytter sit budskab til Generation Wealth og adskiller sig fra den gennem sin seddel ved at reflektere over sin egen tilværelse. Da udstillingen også knytter sig noget aktuelt og noget, der opleves i hverdagen, er det oplagt at reflektere over sin egen kultur og handlinger i tilværelsen.

I interviewet med Gunhild forklarer hun også, at de på museet altid opsætter en installation, hvor den besøgende kan reagere på sin oplevelse. De oplever, at det taktile, fysiske og den mere simple version er bedre end at skulle skrive noget på en skærm. "It's boring" siger hun (bilag 5, l. 77-81). Måden museet inddrager den besøgende på er dermed ved at lade dem bidrage til sine egne overvejelser omkring installationen, hvilket får den besøgende til at reflektere over udstillingen.

8.4.2 Hvorfor er *Generation Wealth* på et museum om positiv fred?

Da jeg spørger Gunhild, hvordan udstillingen vælges, fortæller hun mig, at de på museets skal belyse "aktuelle problemstillinger eller sager, der knytter sig til områder som fredsprisvinderne har arbejdet med" (bilag 5, l. 176-177). Hun knytter yderligere en kommentar til valget af *Generation Wealth* på Nobels Fredscenter, som også udspringer af, at de har valgt fotografier som medie:

[...] since we choose photo as the medium as we use. It's always looking for exhibitions and concepts that are.. or has a twist or a turn on life and [the] world as we see, and that could make us become even more enlightened and wiser in some way or the other [...] (bilag 5, l. 183-187)

Et godt eksempel på det indhold, der er på *Generation Wealth*, er et billede, som Pedro betragter af børn, der viser deres identitet gennem meget dyre forbrugsvarer. Her forklarer han, hvad det får ham til at føle, hvor han siger "Worried about the future" (bilag 7, l. 64). Pedro reflekterer dermed over udstillingen ift. sin verdensforståelse, hvilket indikerer den refleksion udstillingen medfører.



Figur 12: *Unge forbrugere illustreret i Generation Wealth*

Pedro noterer sig børnenes alder og kobler det til børn, han ser i dag, og bekræfter med sig selv, at det også er et problem, han ser i sin hverdag. Jeg spørger Pedro, hvad han tænker omkring udstillingen, efter at have læst om udstillingen, svarer han: "to be honest I [...] this is something I have thought about many times. In our society it is a kind of culture we import from the United States" (Bilag 7, l. 33-34). Som sagt i pkt. 7.3 er det tydeligt, at Pedro, gennem udstillingen hele tiden, knytter det han kender fra sin kultur, til det han ser i udstillingen, hvilket han gør gennem alle udstillinger. Pedros erfaringer forstærker dermed hans nuværende oplevelse.

Selvom Generation Wealth i sig selv er en udstilling, der kommer til at være på museer, der ikke omhandler fred, er der to ting, der gør, at udstillingens tilstedeværelse giver mening ift. fred. Den ene ting er, at man som besøgende automatisk knytter emnet til fred og betragter det som det omvendte af fred. Det er interessant, idet fred på denne måde ikke kommer til at omhandle det modsatte af krig, men i stedet det modsatte af overforbrug, hvilket i højere grad kan relatere sig til positiv fred, idet overforbrug hverken har en identificerbar aktør, -fysisk handling eller -skade (se pkt. 3.1). Idet positiv fred også er tilstedeværelsen af mange ønskværdige tilstande, kan det også argumenteres for, at en ønskværdig tilstand ikke er at have overforbrug og ved at modvirke det arbejdes der for positiv fred. Generation Wealth er dermed et godt eksempel på en alternativ måde at få folk til at tænke på positiv fred.

Den anden ting er refleksionsvæggens tre spørgsmål (Hvad ønsker du at opnå? Hvem beundrer du, og hvorfor? Hvad er det mest værdifulde du ejer?), som relaterer sig til Generation Wealth ved at få den besøgende til at reflektere over sit eget ståsted ift. overforbrug. De tre spørgsmål får også den besøgende til at overveje egne mål, eksisterende rollemodeller, og eksisterende værdier. At tydeliggøre mål, værdier og rollemodeller relaterer sig til rollemodelprocessen, som kan være adfærdspåvirkende ved effektive rollemodeller. Refleksionsvæggen er dermed en god måde at inddrage den besøgende ift. fred.

Nicoló beskriver, at museet bevidst har ønsket at skabe en kontrast til Generation Wealth gennem refleksionsvæggen, og at det især skaber en kontrast til resten af museet, hvor der er helt andre værdier, der bliver portrætteret:

Yea, specially now with generation wealth there is a nice combination and kind of a big contrast. I don't know if you have been to the actions element in the corner, where we ask people "which person do you admire and why?". That was also what we have thought back there, was like: "okay if you see this exhibitions with a lot of celebrities there is like this culture of being rich being famous no matter

what, it doesn't really matter how" being there you see how some people are using their sexual capital there, speculating the financial crisis and something like that and then you go upstairs and see other values – right? [...] so it's like to different ways (Bilag 6, l. 46-52).

Der er en klar ensretning i, hvad de besøgende skriver på refleksionsvæggen. Som nævnt tidligere beskriver Pedro sin taknemmelighed over sin far. Andre sedler pointerer også ikke-materialistiske ting, hvilket knytter sig til Generation Wealth, hvor materialismen var et centralt emne. De besøgende bliver dermed påvirket til at reflektere over livet. Det er relevant at Generation Wealth ikke er bedømmende over for den besøgende. Udstillingen pointerer blot et kontroversielt problem i samfundet. Det er relevant at overveje, hvordan refleksionsvæggen ville se ud, hvis Generation Wealth i stedet var fordømmende over for den besøgende. Her kunne den besøgende i stedet gå i forsvarsposition over fordømmelsen, hvilket kunne bidrage til konflikt på museet, der ikke bidrager til fred.

8.4.3 Det fysiske museums virkemidler

Ved Nobels have har vi at gøre med en anden form for formidling end ved Generation Wealth og refleksionsvæggen. Der er opstillet små skærme, der udnytter hver kvadratmeter i det lille rum og får den besøgende til at bevæge sig i et snørklet mønster i det lille lokale. Den dæmpede belysning og de harmoniske toner giver en afslappet stemning, der giver en lyst til at blive i lokalet. Det er også nogle af de situationer, der ifølge Norman kan fremkalde en positiv affekt hos individet (Norman, 2004, s. 29).

I lokalet går der fem andre mennesker. Der er ingen, der snakker, og folk virker rolige og afslappede. På trods af det lille lokale befinder folk sig i lokalet i op til 10 minutter, hvilket indikerer, at lokalet giver den besøgende lyst til at blive. Pedro kigger på den første skærm til højre for ham, når han går ind i rummet. Han går videre og stiller sig ved nummer to skærm. Når Pedro nærmer sig skærmene, lyser de op, og en tekst om den enkelte prismodtager kommer frem. Pedro er imponeret over skærmenes funktionalitet og går af ren nysgerrighed hen til flere skærme for at studere dem. Det er tilfældigt, hvilke prismodtagere Pedro læser om, og bevægelsesmønsteret i rummet virker tilfældigt, både hos Pedro og de andre besøgende. Nicolás fortæller mig, at prismodtagerne ikke er opsat systematisk fra den ældste til den yngste, men at den ældste er placeret i midten. Da udstillingen blev designet antog designeren, at folk ville gå efter de populære prismodtagere først. Ved at placere dem rundt i lokalet ville det være umuligt at gå

direkte til den mest kendte. Ved denne løsning ville den besøgende i sin søgen efter dem også se de andre prismodtagere (bilag 6, l. 77-82). Den fysiske placering af information er dermed afgørende for den besøgendes oplevelse, hvor det snørklede mønster skærmene er placeret i gør, at den besøgende må bevæge sig rundt for at finde de prismodtagere, der kunne vække interesse. Nicolás forklarer:

"it's not necessary the most famous people that inspire the most. Maybe there is one of them [...] you never heard about before. And then you hear their story and say "wow, that's really close to me, who can be like a role model"" (bilag 6, l. 84-86).

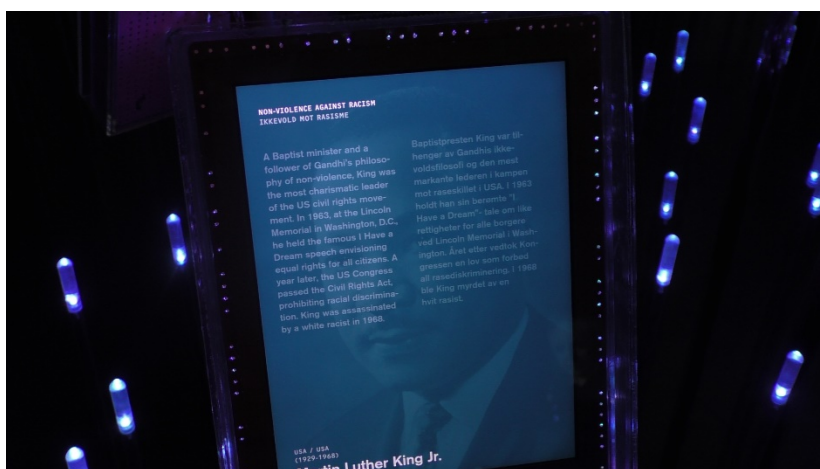
Pedro var ikke draget af at finde de mest kendte prismodtagere, men i stedet af de få kvinder der var til stede. Når skærmene betragtes, før de bliver sat i gang af den besøgendes tilstedeværelse, er det kun muligt at se et portræt af prismodtageren og det årstal, prisen blev modtaget i. Se nedenstående billede som eksempel.



Figur 13: En skærm i Nobels have med et billede af Martin Luther King Jr.

Det kan derfor være svært at relatere sig til prismodtagerne, hvilket kan skyldes mængden af personer og information, men også at der ikke er tydeliggjort karakteristika ud over deres udseende og køn. Da jeg spørger Pedro, hvorfor kvinderne tiltrækker ham, fortæller han mig: "because there are not many women here" (bilag 7, l. 292). Idet kvinderne skilte sig ud i mængden af Nobelprismodtagere, vækkede det Pedros opmærksomhed. Både Pedro og jeg laver vores eget system i, hvem der læses om. Pedro kommenterer ikke på skærmenes indhold, men har i stedet en mere legende tilgang, hvilket kan skyldes positive emotioner fra den rolige stemning, som på den måde fremkalder en mere nysgerrig tilgang til museet, da den besøgende har mulighed for at fordybe sig i udstillingen.

På trods af at have læst samtlige skærme, er der ikke nogen af dem, der skaber yderligere refleksion hos mig. Dette kan skyldes mængden af skærme i rummet, og at der kan være for mange individer at skulle forholde sig til. Modsat Generation Wealth, bliver jeg hverken forandret eller forundret på det indholdsmæssige niveau, og jeg kan ikke knytte det, jeg læser om Fredsprismodtagerne, til mine egne mål. Mange af Fredsprismodtagerne, modsat Generation Wealth, er ikke knyttet til et aktuelt problem, som jeg kan relatere mig til, hvilket kan have betydning for den indflydelse det, der er skrevet om fredsprismodtagerne, kan have. Nedenstående billede viser den information der står om Martin Luther King Jr.



Figur 14: Sådan beskrives Martin Luther King Jr.

På skærmen står der:

Baptistpresten King var tilhænger af Gandhis ikkevoldsfilosofi og den mest markante leder i kampen mod raseskillet i USA. I 1963 holdt han sin berømte "I Have a Dream" – tale om lige rettigheder for alle borgere ved Lincoln Memorial i Washington. Året efter vedtog Kongressen en lov som forbød all rasediskriminering. I 1968 ble King myrdet af en hvid rasist.

Informationen om King er dermed mere faktabaseret. Hvis der var mere tekst på skærmene, ville det modsat også blive for tungt at lave. Der er tydelige karakteristika som køn, alder og nationalitet, og det knytter man sig også til som besøgende. På trods af at det er imponerende, hvad han har udrettet, er det svært at relatere sig til, da det ikke knytter sig til et aktuelt problem.

Da jeg spørger Pedro, hvad der tiltrækker ham ved udstillingen, siger han:

[...] basically everything. The sounds, they do, and how precise they are in recognizing persons in front of the screen (bilag 7, l. 280-281).

Pedros fornøjelse ved at være i lokalet hænger dermed både sammen med den sensoriske del og den funktionelle del af udstillingen, men han knytter ikke en yderligere kommentar til indholdssiden. De mange virkemidler indikerer, at Nobels have i høj grad er et design, der relaterer sig til det viscerale niveau, og som forstærkes gennem væren i rummet, hvor man som besøgende føler en helhed med rummet.

Der kommer en høj lyd i rummet, som om der skal til at ske noget. Imens skiftes skærmene til at lyse, samt de omkringstående små lys, der bliver kraftigere. De høje lyde og skarpe lys kan skabe en negativ affekt hos individet og på den måde skærpe sanserne, hvilket giver kontrast til den ellers rolige stemning. Et udsnit af en tale fra Obama bliver afspillet, og hans navn står på alle skærmene. Lysene i rummet glimter og bevæger sig rundt i gule, grønne og lyserøde farver. Skærmene blinker, og da han er færdig med at tale, går skærmene tilbage til normalt. Imens dette sker, bevæger jeg mig rundt i lokalet for at finde den skærm, hvor Obama hører hjemme. Der sker dermed en ændring, hvor man bliver slået ud af sin fordybelse, der både kan virke befriende og forstyrrende, alt efter hvem man er. Dette sker hvert tiende minut, hvor et udsnit af en tale fra en tilfældig prismodtager kommer frem. Da Pedro hører Obama tale, bliver han irriteret over at blive forstyrret, imens han er i gang med at læse om prismodtagerne, og at han ikke kan læse videre og skal høre på, hvad han har at sige. Dette har også noget at gøre med, at Pedro ikke bryder sig om at høre Obama tale. Da jeg var inde i Nobels have ved første observation, hørte jeg et udsnit af en tale af Malala, der blev nomineret i 2014 sammen med Yousafzai. Dette har stor indflydelse på mine emotioner, da jeg bliver rørt og får en klump i halsen. Dette kan dog også have indflydelse til mit kendskab til Malala og hendes historie, og at jeg før har været rørt over denne. Det er derfor forskelligt, hvilken indflydelse talerne kan have.

Nobels have var den udstilling, som Pedro var mest imponeret over. Han var imponeret over, hvor stærkt skærmene reagerede på ens tilstedeværelse. Han kunne godt lide musikken, som fik ham til at slappe af. Selvom han brugte kortest tid i dette lokale, var det den udstilling, som gjorde det bedste indtryk på ham.

Det er ikke kun Pedro, der er positivt stemt over udstillingen. Da jeg spørger Gunhild, hvad der er den bedste attraktion på museet, nævner hun Nobels have (bilag 5, l. 3-7). Det er det rum, som er nævnt mest på Tripadvisor, som er en hjemmeside, hvor museet opfordrer sine besøgende til at anbefale dem efter besøget (bilag 5, l. 9-11).

På museet kalder de det for "the center of the museum", da det rent fysisk er placeret i midten af museet, og fordi det er her, de forskellige prismodtagere og information om dem kan findes. At udstillingen er fysiske har en afgørende betydning for den besøgendes oplevelse, da virkemidlerne, der blev skabt i form af lyd og lys, omfavner den besøgende i rummet. Museet ligger også en værdi i udstillingens centrale placering på museet, der også skaber en kontrast til Generation Wealth og Ban the Bomb.

8.4.4 Hvorfor er sensoriske input vigtige?

Den fjerde udstilling vægavisen består også af skærme, men er i sin formidlingsform anderledes end Nobels have, der er afhængig af den besøgendes interaktion med en skærm på væggen. Hver skærm indeholder artikler og billeder og fungerer som en interaktiv avis, som den besøgende kan læse og bladre i ved hjælp af et joystick. Skærmene er placeret på en række i gangen, hvor man for enden kan se trappen, der fører den besøgende ud af udstillingen. Man er som besøgende godt klar over, at man er ved vejs ende.

Da den besøgende skal interagere med skærmen ved hjælp af et joystick, tager det umiddelbart lidt tid at finde ud af, hvordan den skal bruges. Til at starte med er Pedro forvirret over, hvordan han skal interagere med skærmen. Han trykker på en hjælpeknop, der fortæller ham, hvad han skal gøre, hvilket hjælper ham og gør, at han efterfølgende interagerer med skærmen uden problemer. Jeg observerer også en ældre besøgende anvende skærmen. Den besøgende prøver at bruge den som touch-skærm, trykker på hjælpe knappen og lærer derefter, hvordan hun skal bruge joysticket. Hun prøver at gå hen til hver skærm på væggen, men de viser det samme. Hun begynder at fordybe sig i indholdet og bruger lang tid på at læse. Selvom skærmen skal interageres anderledes med end ved en touch-skærm eller ved brug af mus, som de fleste er mere vandt til at bruge, finder Pedro og den ældre besøgende hurtigt ud af, hvordan den skal bruges med hjælp fra kort introduktion, der kom op ved at trykke på en hjælpeknop. Skærmen er dermed i sig selv ikke svær at bruge.

I samtalen med Nicolás nævner han, at installationen skal forbedres, og i samtale med kuratoren Erik sagde han, at udstillingen var forældet, men at økonomiske begrænsninger gjorde, at den ikke blev ændret. På baggrund af mine

observationer vil fornyelse af skærmene umiddelbart ikke gøre udstillingen mere interessant. Det er ikke et attraktivt design at anvende på samme måde som skærmene på Nobels have, hvor den besøgende blot skulle nærme sig skærmen, før den gik i gang. At formidle information om Nobelprismodtagerne i form af tekst kan også være krævende for den besøgende og udelukke besøgende, der ikke vil eller kan fordybe sig i tekst. I rummet omkring skærmen er der heller ikke anvendt flere virkemidler til at skabe positive emotioner, ligesom ved Nobels have, hvilket også kan begrænse lysten til fordybelse. Dette ses tydeligt ved, at Pedro efter kort tid stopper med at interagere med skærmen, hvilket er atypisk Pedro, som ved de andre udstillinger har været meget fordybet og grundig i at forstå hver enkelt udstilling. Dette kan indikere, at det for Pedro ikke er svært at forstå meningen med udstillingen, eller at udstillingen ikke har vækket hans nysgerrighed.

Pedro er umiddelbart ikke negativt indstillet over for installationen, idet han siger: "it's an interesting actually way to present your information. It's nice" (bilag 7, l. 441). Hans første begrundelse for ikke at bruge længere tid ved installationen ligger dog i, at han gerne vil bruge skærmene, men at han hellere vil se resten af udstillingen, og at han ikke vil gå hjem uden at have set resten af museet, uvidende, at det er museets sidste installation. Dette bekræfter også, at udstillingen i sig selv ikke er et attraktivt design, der giver den besøgende lyst til at fordybe sig i de billeder og artikler, der kan findes om Nobelprismodtagerne. Han fortæller mig efterfølgende, at han finder installationen mindre interessant end resten af museet, og at hvis han skulle vælge en udstilling på museet, ville han være denne foruden, idet han mener at kunne finde informationen i vægavisen på sin computer derhjemme (bilag 7, l. 449-478). Udstillingen mister dermed sin værdi, da den ikke fremstår unik, og at den besøgende føler, at informationen kan findes uafhængig af tid og sted, men blot ved at have internetforbindelse. Da jeg spørger Nicolás, om udstilling er meget brugt, siger han, at det er den ikke. Dette bekræfter ovenstående udtalelse. Det er relevant at skabe en udstilling, der er unik i sig selv og er afhængig af tid og sted, for at den besøgende finder værdi i at bruge tid på den på museet og dermed få indflydelse på den besøgendes videnshorisont. Her bekræfter analysen af Nobels have, at interesse i en udstilling bl.a. kan skabes ved brug af positive virkemidler, der kan give den besøgende lyst til at fordybe sig i materialet.

Pedros argument for ikke at blive ved udstillingen er også, at hvis han skulle igennem hele udstillingen, ville han være nødt til at blive på museet indtil mandag, indikerende, at der er mere information, end hvad han ville kunne nå at gennemgå på et museumsbesøg. Nicolás er enig i, at der er meget information i vægavisen, og at det kan være

svært for den besøgende at håndtere. Personligt kan Nicolás godt lide at bruge vægavisen og nævner, at det er en af de installationer, han bruger mest tid på. Han nævner også, at det er et sted, hvor han som personale kan tilgå gæsterne, idet de ofte ikke forstår, hvordan det virker med det samme. Ved at hjælpe dem forklarer han:

"Then you can start like waking the eyes and starting to talk a little bit. Asking for example, do you know how many woman [there are] out of the 128 Nobel Peace Prize? [...] it's only 16. So it's also kind of a fun fact. Some times the fun facts are the most funny thing or not really heavy thing that keeps in your mind" (Bilag 6, l. 99-105).

Ved at give de besøgende på museet små facts om prismodtagerne forklarer Nicolás, at det giver mulighed for de besøgende at fastholde noget af al den viden, som gæsterne opfanger på museumsbesøget. Det er en væsentlig detalje, at udstillingen supplerer Nobels have, da informationen om Nobelprismodtagerne er mere overordnet ved Nobels have i forhold til vægavisen, hvor den besøgende får mulighed for at fordybe sig i det enkelte individ. Hvilket er problematisk, hvis den besøgende ikke anvender udstillingen.

Ved installationen opstår to forskellige problemstillinger. Ved observationen af Pedro fandt jeg frem til, at han hellere ville finde informationen derhjemme, da han lige så godt kunne google sig frem til det. Dette giver anledning til at undersøge, om flere gæster vil foretrække vægavisen i form af en efteroplevelse på egen computer. Den anden problemstilling er, at vægavisen bliver mere interessant ved tilstedeværelsen af en ekstern formidler, herunder Nicolás, der er i stand til at udplukke viden fra vægavisen, så det målretter den besøgendes interesser. Dette giver anledning til at overveje, hvordan Nicolás rolle kan udfyldes på en måde, så alle får gavn af vægavisen. For at gøre designet mere anvendeligt kan det overvejes at gøre sådan, at den besøgende nemmere kan udvælge de prismodtagere, de gerne vil læse om ved f.eks. at gøre den sjov at anvende. Det er noget Nicolás allerede gør, og er noget der også kan gøres igennem brug af spilelementer, herunder den teoretiske betegnelse Gamification. Ved gamification inddrages spildesignelementer i ikke-spil kontekster. Det kan gøres ved f.eks. at quizze den besøgende i deres viden om Nobelprismodtagerne, som de kan finde blandt artiklerne. At inddrage gamification kan være anvendeligt, idet det bliver brugt til at motivere og øge brugeraktivitet (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011, s. 9), hvilket vægavisen mangler.

8.4.5 Hvordan bliver individer fremstillet?

I forhold til individperspektivet bliver Nobelprismodtagerne i Nobels have fremstillet i en tilfældig rækkefølge. Den information, der kan læses om dem, er meget overordnet, som Nicolás også pointerer. Der er tydelige karakteristika som køn, alder og nationalitet, og det knytter man sig også til som besøgende, hvor jeg ikke har bidt mærke i individernes mål, som er relevant for rollemodelprocessen. Talerne har, i modsætning til teksterne på skærmene, en større indflydelse, hvilket kan også skyldes, at man som besøgende skulle lytte til dem fremfor at læse dem. Talerne tvinger også den besøgende til at fokusere på det, der bliver sagt, men den bidrager også til de viscerale input, der både bliver stimuleret af lys og lyd. Vægavisen ville være en god måde at komplimentere Nobels have, idét den information, der ikke er klar og tydelig, bliver præsenteret der. Her er det muligt at se mere om individernes mål og baggrund for dem. Pga. formatet og fremstillingen af information på vægavisen, var den ikke attraktiv for den besøgende.

8.4.6 Hvilken indflydelse har præsentation af individer på positiv fred?

Personperspektiverne kan være en anderledes og positiv måde at illustrere positiv fred på, da der er fokus på at kæmpe for fred frem for fokus på at kæmpe imod krig. Men hvornår fungerer det ikke? Det er som nævnt ikke helt uvæsentligt, at museet er provokerende, som i Generation Wealth. Da Pedro hørte Obama tale i Nobels have, følte han, at der var nogle politisk beslutninger, et politisk bias, der afgjorde, at Obama blev Nobels Fredsprismodtager (bilag 7, l. 328-330). I stedet for at lytte til Obamas tale blev han irriteret og fik lyst til at gå videre. Den problemstilling viser, at der kan være en risiko ved illustration af individer på et museum, og at den besøgende kan få en modfølelse over for individet pga. politiske holdninger. Dog er det også relevant, som sagt i forrige kapitel, at et museum kan provokere den besøgende for derved at få den besøgende til at reflektere over tilværelsen. Da de sensoriske indtryk kommer op at vende i det reflekterende niveau ved Generation Wealth, får de følelsesmæssige input ikke kun en emotionel indflydelse, men også en refleksiv indflydelse hos individet. Ved at få den besøgende til at forholde sig til det de oplever, skabes der refleksion. Ved refleksion, fremkaldes minder, ved inddragelse af erfaring, kultur osv., hvilket gør, at den besøgende sandsynligvis vil huske den oplevelse meget bedre, idet det refleksive niveau har været oppe at vende (se kapitel 6).

9 Designtanker

De fire belyste udstillinger gav et praktisk perspektiv på, hvordan Nobels Fredscenter formidler fred, hvor jeg i den ovenstående analyse har beskrevet, hvilken indflydelse de hver især har igennem deres formidlingsform. Jeg vil i følgende kapitel tydeliggøre de mest centrale elementer i udstillingerne, der i analysen fremstod som relevante for oplevelsen (markeret i *kursiv* og **fed** skrift), som jeg til sidst vil formulere som retningslinjer for et potentielt fredsmuseum i Aalborg.

9.1 Generation Wealth

Generation Wealths brug af billeder gør det tydeligt, hvad udstillingen handler om. Tydeligheden knytter sig til det viscerale niveau i hjernen. Det, at det knytter sig til det viscerale niveau, bliver den besøgende draget af udstillingen. Her sker der en forandring hos den besøgende, idet sansningen bliver til emotioner.

Visceral indflydelse i form af fotografier kan drage den besøgende til udstillingen, idet sansningen bliver til emotioner og skaber en forandring hos den besøgende.

Det frastødende indhold på Generation Wealth provokerer og igangsætter det reflekterende niveau.

En måde at skabe refleksion på et fredsmuseum kan være igennem provokation.

Det er relevant at formidle et tema, som den besøgende kan relatere sig til, herunder dets kultur, idet det kan knytte sig til individets identitet, som gør en oplevelse forvandlende.

Relaterbare temaer, som den besøgende kan knytte til sin identitet kan forstærke det forvandlende led i oplevelsen.

Generation Wealth skabte i høj grad en kulturel dissonans med fred, hvilket havde en forandrende, forundrende og forvandlende indflydelse, hvilket skaber refleksion over, hvad der fremstår som ønskværdigt i samfundet.

Kulturel dissonans med fred kan skabe refleksion over, hvad der fremstår som ønskværdigt i samfundet.

9.2 Refleksionsvæggen

Refleksionsvæggen gav den besøgende mulighed for at udtrykke sig på skrift, hvilket gjorde, at den besøgende skulle forholde sig til sine tanker og følelser. Ved at spørge ind til sine ønsker, beundring og værdier kom den besøgende til at reflektere over sin identitet og skabe dybere refleksion over tilværelsen.

At stille spørgsmål til den besøgende på et museum kan få den besøgende til at forholde sig til sine tanker og følelser, hvilket kan, ved de rigtige spørgsmål, skabe refleksion over sin identitet og over tilværelsen.

9.3 Nobels have

Dæmpet belysning og harmoniske toner giver positive emotioner, der giver den besøgende lyst til at blive i lokalet. Dette indikerer, hvilken indflydelse de visuelle og sensoriske virkemidler i et fysisk rum kan have på den besøgendes emotioner, hvilket bl.a. influerer lysten til fordybelse.

Visuelle og sensoriske virkemidler i et fysisk rum har indflydelse på individets positive emotioner, der influerer lysten til fordybelse. Dette kan skabes gennem dæmpet belysning og harmoniske toner.

Kontrasten mellem den dæmpede belysning og de harmoniske toner til skarpt blinkende lys skaber opmærksomhed, som i Nobels have centrerede sig om en tilfældig tale af en nobelprismodtager.

Viscerale kontraster skaber opmærksomhed, hvilket er relevant for at holde den besøgendes interesse.

Rummet er designet således, at den besøgende ser forskellige prismodtagere, som den besøgende får mulighed for at stifte bekendtskab med. Modsat Generation Wealth består den primære information om prismodtagerne af fakta

om det, hver enkelte har vundet sin pris for, som ikke nødvendigvis knytter sig til et vestligt samfundsrelevant tema. Dette gør det svært for den besøgende at reflektere over det, der formidles i udstillingen, da det er svært at knytte til egen identitet.

Det kan være relevant at knytte rollemodeller til et aktuelt problem for at gøre dem mere relaterbare for individet.

For at gøre rummet relevant ift. rollemodeller kan det være interessant at hjælpe den besøgende med at sortere i de individer, der læses om ift. egne interesser. Dette kan gøres ved hjælp af en mere narrativ formidlingsform, som hos Generation Wealth udtrykkes ved at de fremstillede individer fortæller om sit liv, både gennem video, men også i form af tekst, der suppleres med billeder.

Der skal mere til end faktisk viden om individer for at skabe interesse for en potentiel rollemodel.

Refleksionsvæggen var et simpelt, fysisk og taktilt design, som skabte tilgængelighed for alle besøgende, da det var nemt at tilgå. Nobels have var også tilgængeligt, idet det var nemt at anvende, hvor brug af sensoriske virkemidler gjorde designet dragende.

Det er relevant at gøre et design tilgængeligt, og hvis den besøgende skal være deltagende, skal det være nemt at anvende.

9.4 Vægavisen

Ligesom faktisk viden ikke er en dragende formidlingsform, kan en stor mængde af information også være krævende for den besøgende. At sætte en skærm op er ikke ensbetydende med, at den besøgende vil gå i dybden med den. Det er også nødvendigt at gøre den dragende og vække den besøgenes nysgerrighed i form af viscerale virkemidler, ligesom ved Nobels have.

Brugen af viscerale virkemidler er relevant for at vække den besøgendes nysgerrighed.

Hvad der også blev noteret ved Vægavisen var, at det, den besøgende ville kunne få ud af den, lige såvel kunne gøres på egen computer derhjemme. Pedro fik dermed ikke lyst til at fordybe sig i udstillingen.

En udstillings afhængighed af tid og sted kan gøre den unik og dermed attraktiv at anvende

10 Konklusion

"Hvordan kan et fredsmuseum formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?"

Sådan lød den præliminære problemformulering. Ved undersøgelse af første spørgsmål i problemformuleringen kom jeg frem til at ved positiv fred efterstræbes ønskværdige tilstande i samfundet. Fokus på positiv fred betyder, at tilstedeværelsen af strukturel vold ikke er fred, men negativ fred. For at imødekomme dette kræver det, at konflikter håndteres korrekt. Det er derfor relevant at have fokus på positiv fred på et fredsmuseum i Aalborg. Denne indsigt lagde op til en uddybning af den første problemformulering, som lød således:

"Hvordan kan et fredsmuseum, med fokus på positiv fred, formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?"

Herefter fandt jeg frem til, at fænomenet 'fredsmuseer' ikke er en udbredt kategori inden for museer. Dog kan det betragtes, at der inden for den kategori findes fredsmuseer, der fokuserer på krig, fx gennem krigsartefakter, men med betydelig mere fokus på før og efter betydninger for og konsekvenser af krig. Museer med fokus på krig centrerer dog i højere grad omkring negativ fred, der kan give et unuanceret fredsperspektiv. Så er der de museer, der fokuserer på positive fredsrelaterede emner, som fx beskyttelse af civile og deres rettigheder. Med dette fokus er målet mere dynamisk, interaktiv og fremadrettet mod fred. Gennem eksempler på fredsmuseer med fokus på positiv fred opstod interessen for at undersøge, hvilken betydning fredsskabende individer kan have på et museum. Ud fra denne undren opstod endnu en uddybning af problemformuleringen, der lød således:

Hvordan kan et fredsmuseum, med fokus på positiv fred, formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der, med et fokus på fredsskabende individer, både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?

Med et fokus på fredsskabende individer undersøgte jeg den mere psykologiske virkning af rollemodeller, hvor jeg fandt frem til, at rollemodeller kan være adfærdspåvirkende ved fremstilling af individer, der omfatter en rolleaspirants bevidste eller ubevidste mål og værdier. Med dette fokus var det dermed interessant at undersøge, hvordan denne proces fungerede på et museum, og en uddybning af problemformuleringen lød således:

Hvordan kan et fredsmuseum, med fokus på positiv fred, formidle fred og skabe mulighed for oplevelser, der, med et fokus på fredsskabende individer bidrager til skabelse af rollemodeller, der både forandrer, forundrer og forvandler den besøgende?

Ved den endelige problemformulering analyserede jeg en konkret case, Nobels Fredscenter i Oslo, der har fokus på fredsskabende individer. Dette var med til også at besvare sidste halvdel af problemformuleringen, gennem observation på museet. For at inddrage Jantzens tre begreber: forandre, forundre og forvandle, inddrog jeg designeren Donald Norman, der med de tre opfattelsesniveauer skulle bidrage til en teoretisk referenceramme for analysen. Gennem analysen opstod en række designkrav, hvor jeg fandt frem til, at ikke nok med at fredsmuseet skal omhandle positiv fred, så skal den måde det formidles på også drage den besøgende, hvilket kan gøres gennem viscerale virkemidler, som også er relevant ift. at vække den besøgendes opmærksomhed. Her er det også relevant at gøre udstillingen unik, så det giver mening for den besøgende at fordybe sig i den på museet. Dette er især relevant ved inddragelse af digitale teknologier, som skal understøtte den spatiale oplevelse ved at gøre udstillingen afhængig af tid og sted, som f.eks. ved Nobels have. Dette relaterer sig til det forandrende aspekt i oplevelsen, men for at bevæge sig højere i de tre opfattelsesniveauer og dermed også forundre og forvandle, er der mere, der skal til. Her kan det være relevant både at være mere styrende ift. den besøgendes adfærd, fx gennem en udstilling, der opfordrer den besøgende til at deltage, som ved refleksionsvæggen og gennem temaer, der får den besøgende til

at sætte spørgsmål ved sin egen kultur. For at den besøgende kan reflektere over egen kultur er det også relevant, at de temaer den besøgende bliver præsenteret for er relaterbare. Dette gælder også for præsentation af fredsskabende individer. For at disse kan fremstå som rollemodeller, er det dermed relevant at knytte dem til aktuelle problemer for den besøgendes forståelseshorisont. Dette fungerer ikke gennem præsentation af faktuel viden, hvor det i stedet kunne præsenteres gennem en mere narrativ formidlingsform.

I specialet har jeg omtalt den besøgende uden at undersøge, hvordan besøgende ville agere i et fredsmuseum i Aalborg. I designprocessen er det især relevant at kende til sin målgruppe til etablering af designkrav. Her ville det næste skridt være at undersøge hvilke aktuelle problemer, der er for aalborgenserne og fokusere på dem, som vi umiddelbart ikke lægger mærke til i vores hverdag.

11 Litteraturliste

- A space to make peace. (u.å.). Hentet fra <https://www.daytonpeacemuseum.org/museum-info/#hours-of-operation>
- Apsel, J. (2015). *Introducing Peace Museums*. Routledge.
- Arendt, H. (1970). *On Violence*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Barash, D. P., & Webel, C. (2018). *Peace & conflict studies* (Fourth edition). Thousand Oaks, California: SAGE.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2015). *Kvalitative metoder: en grundbog*. Kbh.: Hans Reitzel.
- Brunk, C. (2012). Shaping a vision. I C. Webel & J. Johansen (Red.), *Peace and conflict studies: a reader*. London ; New York: Routledge.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods* (5th ed). Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Buxton, B. (2007). *Sketching user experiences: getting the design right and the right design* (Nachdr.). Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Casa per la Pace. (u.å.). Hentet 26. maj 2018, fra <https://www.casaperlapace.it/casapace/i/437.html>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. I *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (s. 9–15). ACM. Hentet fra <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181040>
- European Commission (Red.). (2016). *Quality of life in European cities 2015: fieldwork: May-June 2015*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Faste, T., & Faste, H. (2012). Demystifying "design research": Design is not research, research is design. I *IDS Education Symposium* (Bd. 2012, s. 15).
- Flyvbjerg, B. (2010). 22. Fem misforståelser om casestudiet. I S. Brinkmann & L. Tanggaard (Red.), *Kvalitative metoder: en grundbog*. København: Hans Reitzel.
- Gadamer, H.-G. (2004). *Sandhed og metode grundtraek af en filosofisk hermeneutik*. Århus: Systime Acad.
- Galtung, J. (1969). Violence, Peace, and Peace Research. *Journal of Peace Research*, 6(3), 167–191. <https://doi.org/10.1177/002234336900600301>
- Galtung, J. (2012). Positive and negative peace. I C. Webel & J. Johansen (Red.), *Peace and conflict studies: a reader*. London ; New York: Routledge.

- Hejlskov Larsen, A. (2001). Museologi som videnskab eller en praktisk redskabsdisciplin?! - en skitse over dens aktuelle situation i Danmark. *Århus : Institut for Kunsthistorie, Århus Universitet*.
- Historie - Nobels Fredssenter. (u.å.). Hentet 27. marts 2018, fra <https://www.nobelpeacecenter.org/om-oss/organisasjonen/historie/>
- History. (u.å.). Hentet 26. maj 2018, fra <http://peacemuseum.org.uk/about-us/history/>
- History/Mission. (u.å.). Hentet 26. maj 2018, fra <http://www.museodelapaz.org/en/history.php>
- Ingeniøren. (u.å.). Danmarkshistoriens atørste våbenkøb. Hentet 16. april 2018, fra <https://ing.dk/fokus/kampfly-milliarder>
- Jantzen, C., Vetner, M., & Bouchet, J. (2011). *Oplevelsesdesign: tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Kolko, J. (2011). Methods for making meaning out of data. I *Exposing the Magic of Design: A Practitioner's Guide to the Methods and Theory of Synthesis*. Oxford University Press.
- Kusenbach, M. (2003). Street Phenomenology: The Go-Along as Ethnographic Research Tool. *Ethnography*, 4(3), 455–485. <https://doi.org/10.1177/146613810343007>
- Morgenroth, T., Ryan, M. K., & Peters, K. (2015). The motivational theory of role modeling: How role models influence role aspirants' goals. *Review of general psychology*, 19(4), 465–483. <https://doi.org/10.1037/gpr0000059>
- Nobel Media. (2018a). Facts on the Nobel Peace Prizes. Hentet 28. maj 2018, fra https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/facts/peace/index.html
- Nobel Media. (2018b). Nobel Prize Facts. Hentet 28. maj 2018, fra https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/facts/
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Peace Heroes. (u.å.). Hentet 26. maj 2018, fra <http://www.peaceherostories.org/>
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction design: beyond human-computer interaction* (3rd ed). Chichester, West Sussex, U.K: Wiley.
- Rudloff, M. (2013). Det medialiserede museum: Digitale teknologiers transformation af museernes formidling. *MedieKultur*.
- Rudloff, M. (2014). Formidlingsbegrebets digitalisering i Danmark. Diskursive implikationer og praktiske konsekvenser. *Nordisk Museologi*, 0(2), 21. <https://doi.org/10.5617/nm.3012>

Schindler, I., Zink, V., Windrich, J., & Menninghaus, W. (2013). Admiration and adoration: Their different ways of showing and shaping who we are. *Cognition & emotion*, 27(1), 85–118.

Thomsen, N. E. (2016). Fred i Verden.

UNRIC. (2017a). Information om FN. Hentet 8. marts 2018, fra <https://www.unric.org/da/information-om-fn>

UNRIC. (2017b). Verdensmål for bæredygtig udvikling. Hentet 8. marts 2018, fra <https://www.unric.org/da/de-global-mal-for-baeredygtig-udvikling>

Webel, C. (2012). Thinking peace. I C. Webel & J. Johansen (Red.), *Peace and conflict studies: a reader*. London ; New York: Routledge.

Welcome. (u.å.). Hentet 26. maj 2018, fra <http://peacemuseum.org.uk>

12 Bilagsliste

Bilag 1 – Observationsplanlægning

Bilag 2 – Mailkorrespondance før observation

Bilag 3 – Interviewguide

Bilag 4 – Feltnoter fra observation på Nobelfredscenter

Bilag 5 – Transskription af interview med Gunhild før besøg på museet

Bilag 6 – Transskription af interview med Nicolo efter besøg på museet

Bilag 7 – Transskription af Pedros besøg på museet

Bilag 8 – Godkendt litteraturliste