



AALBORG UNIVERSITET
STUDENTERRAPPORT

September 2020



Historie der tryllebinder

En undersøgelse i begrebet levendegørelse og dets
anvendelse på Nationalmuseet, Den Gamle By Museum, og
Moesgaard Museum

Kandidatspeciale, Anvendt historie, museer og kulturarvsformidling
Andreas Bjerregaard Laursen

VEJLEDER | Maria Simonsen

Indhold

1. Indledning.....	4
1.1. Problemfelt.....	5
1.2. Problemformulering.....	6
2. Levendegørelse gennem tiden.....	7
2.1. De tidlige begyndelser.....	7
2.2. Levendegørelse som interiør og miljø.....	9
2.3. Levendegørelse som læringsproces.....	11
2.4. Museerne i en moderne oplevelsesøkonomi.....	13
2.5. Historiske kontroverser.....	15
2.5.1. Tivolisering.....	15
2.5.2. Autenticitet.....	17
3. Metode og teoretiske overvejelser om begrebet.....	18
3.1. Ordet 'levendegørelse'.....	18
3.2. Afgrænsning.....	20
3.3. Interviewbaseret undersøgelse.....	22
3.3.1. Supplerende feltstudier.....	26
4. Levendegørelse i litteraturen.....	27
4.1. Litteraturen på museerne.....	28
4.2. Forskning om levendegørelse i formidling.....	34
4.3. Digital levendegørelse?.....	39
5. Analyse.....	42
5.1. Hvad er levendegørelse?.....	44
5.1.1. Levendegørelse og dig.....	48

5.1.2.	Det nærværende i levendegørelse.....	51
5.2.	Hvad bygger og ødelægger levendegørelse?	59
5.2.1.	Kan "det levende menneske" være digitalt?	62
5.2.2.	Hvad er ikke levendegørelse?.....	68
5.3.	Hvordan udvikles levendegørelse, og hvor langt kan det gå?	75
5.3.1.	Museernes udviklingsstrategier	75
5.3.2.	Grænser for levendegørelse?.....	79
	Traumer og krig i levendegørelse?.....	81
6.	Diskussion og afsluttende bemærkninger	85
6.1.	Hvad er magi, og hvorfor er det vigtigt?.....	85
6.2.	Er "levendegørelse" levende historie?.....	96
7.	Bibliografi	104
Figur 1 -	Iscenesættelse fra 'Panoptikon' ved Tivoli, 1885	8
Figur 2 -	Kunst- og industriudstillingens interiørmetode, 1879.....	9
Figur 3 -	Peter Holms borgmestergård på landsudstillingen, 1909.....	10
Figur 4 -	Virtuel installation om stenalderen på Moesgaard, 2016	13
Figur 5 -	Augmented reality forestilling på Tirpitz, 2017.....	14
Figur 6 -	Kedsomhedsknap til trommer og afrikansk dans, Cosplay-fotomat og designer- vikinger. Nationalmuseet 10/07/20.....	45
Figur 7 -	Formidlere i dragt, Kronborg slot 2019	47
Figur 8 -	Moesgaard "Live and Let Die Criterias of Success"	51
Figur 9 -	Guidet omvisning i udstillingen 'På vej mod katastrofen', formidleren Sara benytter sig aktivt af artikulation og gestikulation til at lægge tryk i formidlingen; 20/07/20.....	53

Figur 10 - Faksimile af et 70'er knallertværksted. Ved mit besøg kunne der opleves fire mænd på tværs af to generationer, der delte viden, glæde og indsigt i den ikoniske Puch Maxi med hinanden.	56
Figur 11 - Damplokomotivet i Den Gamle By. Spyer med mellemrum damp ud i rummet, mens det afspiller lyden af en togfløjte.....	58
Figur 12 - Formidlingssituation hos Den Gamle By; møde mellem aktør og gæst.....	60
Figur 13 - Moesgaards forskeskærme.....	64
Figur 14 - Digital førsteperson formidling i Den Gamle By; mindre historie om en familie, der fortæller om deres glæder og problemer.....	65
Figur 15 - Omstillingscentralen i Prinsens Palæ.....	67
Figur 16 - Julevæsenet "Krampus" med vogter, på Moesgaard Museum.....	69
Figur 17 - Kedsomhedsknappen (th.) giver et praj til aktøren (tv.) om hvornår han skal aktiveres.....	76
Figur 18 - Panorama med lydeffekter, Historiecenter Dybbøl 2019.....	82
Figur 19 - Ødelagt pansret køretøj i udstillingen "Den fjerne krig", Krigsmuseet 2011...	83
Figur 20 - Byggeplads i Den Gamle By. Museet har gjort en ekstra indsats for at også byggepladserne er en del af miljøet, og er derfor pyntet med tidstypiske skilte og udstyr. En måde at lade illusionen leve lidt længere end hvad omstændighederne ellers ville...	92
Figur 21 - Audiovisuel præsentation om sol-religion på Moesgaard museum. Bruger en situation der kræver suspension of disbelief, som førstepersons formidling.....	99

1. Indledning

I begyndelsen af 00'erne kommenterede centerleder Hans-Ole Hansen fra Historiecenter Dybbøl den ofte anvendte betegnelse levendegørelse: *"Utallige gange har jeg brugt ordene 'genskabe', levendegøre', 'fortidsoplevelse' og historiske aktiviteter'. Ganske ureflekteret"*.¹ For Hans-Ole Hansen gav det anledning til en form for sjælesøgning, hvor han bl.a. reflekterede over brugen af "levendegørelse" til at beskrive museal formidling. Han endte med at nå frem til, at ordet i sig selv er upræcist – der er ingen granskning af, hvad det vil sige at gøre noget levende, og hvad er det overhovedet man forsøger at oplive?

Traditionelt har levendegørelse været en samlet betegnelse for en del af de tiltag, der finder sted på frilandsmuseer; replikationer af historisk tøj, skuespil/rollespil, demonstration af håndværk i en teaterlignende kontekst etc., og det er derfor blevet defineret gennem praksis, frem for en teoretisk baggrund. Det er derfor også et begreb, der er svært at italesætte, fordi begrebsverdenen der gemmer sig bagved, er vag og udefineret.

Begrebet "levendegørelse" bruges til at betegne et helt spektrum af forskellige måder at drive formidling på. Så mange forskellige måder, at man som udenforstående ender med at blive i tvivl om, hvad begrebet egentligt indeholder. Senest er det blevet særligt tydeligt i spørgsmålet om "digital levendegørelse", der implicerer en forbindelse mellem opfattelsen af levendegørelse som de digitale/virtuelle formidlingsformer, samtidigt med at det kan rumme en totaloplevelse af sanser i rekonstruerede historiske miljøer.² Levendegørelse er således et begreb i forandring, mens diskussionen om hvad levendegørelse indebærer, ikke er fulgt med.

Problemet består derfor i, at betydningen af levendegørelse i praksis er så kontekstuel, at det mister sin betydning som begreb, fordi det henviser til kvalitativt forskellige situationer uden at gøre forskel på dem. Det er ikke fordi det ikke bliver anvendt med en

¹ (Museumsformidlere i Danmark 2003, s.25)

² (Boritz, et al. 2011); (T. B. Ravn, Levendegørelse 2000)

begrebslig baggrund af fagpersoner, men meget af den baggrund forbliver tilsyneladende som tavs viden for udenforstående. Det må være et af kommunikationens aksiomer, at ord kun er anvendelige, hvis de danner gensidig betydning; Derfor anser jeg det som problematisk, at levendegørelse som fagudtryk kan give mere forvirring end forståelse.

For mig gav det anledning til en undren over, hvordan et ellers almindeligt anvendt fagudtryk, kan mangle betydning på den måde det lader til at gøre. Jeg vil derfor undersøge, hvilken betydningsdannelse levendegørelse har som begreb, hos flere af de eksperter der arbejder med det i den danske museumsverden. Jeg mener, at den uklarhed antyder, at levendegørelse som begreb har behov for en dybere udforskning af dets betydning, for at gøre begrebet mere gennemsigtigt og nyttigt for museumsformidlingen som fag. Diskussion om begrebet er derfor centralt i forhold til at fordre ny erkendelse af, hvad levendegørelse betyder, som kan bidrage til udviklingen af levendegørelse i formidling.

Denne undersøgelse tager derfor udgangspunkt i at undersøge hvordan levendegørelse eksisterer som begreb på henholdsvis Nationalmuseet, museet Den Gamle By, og Moesgaard Museum. Undersøgelsen skal ses som et forsøg på, gennem museernes egne refleksioner, at undersøge forståelsen for hvad begrebet indeholder, og hvordan det kan bidrage til et nyt perspektiv af levendegørelse på danske museer.

1.1. Problemfelt

På Nationalmuseet mødte jeg museumsinspektør Johanne Steenstrup, der bemærkede som det første, at levendegørelse *"er et begreb som overhovedet ikke er defineret"*.³ Levendegørelse bliver dog ofte brugt som en måde at kategorisere formidling, og trods manglende definition, har fagfolk der specialiserer sig i at udøve det.

³ (Bilag 3 Steenstrup s. 3)

Jeg blev lige dele nysgerrig og overrasket ved den begyndelse, fordi det også eksplicit bekræfter, at der hos eksperterne selv ikke er en entydighed af, hvad man taler om, når man henviser til levendegørelse.

Tilde Jensen, der i øjeblikket forsker i levendegørelse på RUC, er blevet citeret for, at levendegørelse kan være forvirrende, fordi det optræder som:

*"en fællesbetegnelse for et sammensurium af [...] rigtig mange forskellige ting [...]', hvorfor brugen heraf kan forekomme diffus."*⁴

Den forestående undersøgelse skal derfor ses i lyset af, at levendegørelse som begreb, tilsyneladende mangler en betydning, der kan forstås i andet end de konkrete sammenhænge. De konkrete sammenhænge er beskrivelser af formidlingsaktiviteter, hvor levendegørelse får en betydning med afsæt i den specifikke situation og form for formidling. At betydningen af levendegørelse ofte hæfter sig til de specifikke situationer, betyder at det kan være svært at finde/se den generelle sammenhæng mellem de "rigtig mange forskellige ting", der bliver knyttet til ét og samme begreb.

1.2. Problemformulering

Med udgangspunkt i interviews på Nationalmuseet, museet Den Gamle By og Moesgaard Museum, vil jeg derfor undersøge:

- *Hvordan kan den begrebslige forståelse af 'levendegørelse' udvikles, gennem undersøgelser af formidlere/formidling på danske museer?*

Spørgsmålet tager udgangspunkt i at finde fællesnævnerne i museernes brug af levendegørelse. Formålet med undersøgelsen er på den måde at forsøge at forstå 'levendegørelse' som begreb på tværs af de undersøgte institutioner, der arbejder med begrebet på forskellige måder. Jeg vil derfor analysere levendegørelsesbegrebet gennem

⁴ (Jensen 2019, s.11)

respondenternes besvarelser fra interviewundersøgelsen, og sammenstille det med praksis og teori om museumsformidling. Til sidst vil jeg vise hvordan levendegørelsesbegrebet hænger sammen med konceptet 'magi' som præsenteret af J.R.R. Tolkien, og diskutere selve begrebet ud fra de erfaringer, der bliver gjort i analysen.

2. Levendegørelse gennem tiden

Historien om levendegørelse, er næsten lige så lang som historien om den moderne forståelse af museer. I det følgende vil jeg give indblik i historikken omkring metodikkerne og filosofien, der leder op til levendegørelse i dag, herunder også nogle af de historiske problemstillinger, der er fulgt med.

2.1. De tidlige begyndelser

Ideen om at iscenesætte det museale med scenografiske virkemidler, kan med sikkerhed trækkes tilbage til 1800-tallet, hvor panoramaopstillinger og voksdukker gjorde indtog på verdensudstillingen.⁵ Umiddelbart i forbindelse med dét, kom de samme ideer til Danmark, og blev anledningen til åbningen af Dansk Folkemuseum og Frilandsmuseet.⁶

Frilandsmuseerne er den museumsform, som levendegørelse traditionelt bliver forbundet til i en dansk/skandinavisk kontekst.⁷ En del af vejen dertil kom også af, at stifteren af både Dansk Folkemuseum og Frilandsmuseet, Bernhard Olsen (1836-1922) var tidligere artistisk direktør i forlystelsesparken Tivoli, som allerede i 1844 byggede det nye annekst "Skandinavisk Panoptikon", som var bestemt til at lave historiske panoramabilleder;

⁵ (Aakjær 2008, s.28)

⁶ (Floris og Vasström 1999, s.34)

⁷ (Anduin 2009, s.13)



Figur 1 - Iscenesættelse fra 'Panoptikon' ved Tivoli, 1885

"Livagtigheden i fremstillingen gjorde et stort indtryk på publikum. Det hed sig, at bønderkarle spurgte: 'Var det monstro malet alt sammen?'".⁸

Herinde var formålet lige så meget at tiltrække publikum og skabe en oplevelse, som at formidle historie.⁹ Panoramaerne skal ses som et udtryk for et skift i interessen hos museerne, den spæde begyndelse af interessen for

kontekst og sammenhæng af historiske genstande. Dette kom endnu mere til udtryk ved samme Olsens åbning af Panoptikon, der for alvor varslede den begyndende brug af voksdukker i rekonstruerede historiske kostumer, indsat i rekonstruerede historiske miljøer – en form for tredimensionelt panorama, i den forbindelse.¹⁰

Udviklingen derfra blev at lave tredimensionelle opstillinger af voksfigurer i folkedragter, side om side med museale genstande. Disse kunne i første omgang ses ved verdensudstillingen i Paris i 1878, som har fået æren for at være oprindelsen til interiørudstillingen.¹¹

På Olsens Dansk Folkemuseum i 1885 ses en meget genstandsnær opfattelse af levendegørelse. Her mentes det, at den blotte tilstedeværelse af genstandene i en samling, kunne være en måde at skabe dialog mellem publikum og en historisk virkelighed, som kunne skabe et værdiforhold mellem historiske genstande og folket. På den måde skulle folket begynde at forstå museumsgenstandene som betydningsfulde for dem, og værdsætte dem som "folkets skatte".¹² Det er derudover første gang at der i Danmark ses

⁸ (Floris og Vasström 1999, s.37)

⁹ (Floris og Vasström 1999, s.37)

¹⁰ (Floris og Vasström 1999, s.38 ;102)

¹¹ (Floris og Vasström 1999, s.33-34)

¹² (Floris og Vasström 1999, s.46)



Figur 2 - Kunst- og industriudstillingens
interiørmethode, 1879

eksempler på at tænke formidlingen ind i levendegørelse, og at pirre menneskets fantasi med opstillinger. Her sad f.eks. en "hollænder" og en svensk pige i folkedragt med en væv. Samtidigt var det vigtigt at begge kvinder var fra de områder som de repræsenterede, da det opfattedes som betydningsfuldt for troværdigheden af oplevelsen.¹³

2.2. Levendegørelse som interiør og miljø

Skridtet videre fra panoramaerne blev at iscenesætte hele tredimensionelle miljøer.

Frilandsmuseet blev det første i Danmark til at

arbejde med rekonstruerede miljøer i 1897. Bernhard Olsens tanke var her på samme tid at bevare dansk bondekultur, samtidigt med at det kunne formidle dén kultur på en mere folkeligt nærværende facon. Her indsamlede man og opstillede bondehjem, så de afspejlede de hjem de kom fra.¹⁴ En umiddelbar efterfølger blev da Peter Holm lagde fundamentet for Den Gamle By i 1907, der blev direkte inspireret af Olsens Frilandsmuseum, og ønskede at gøre det samme for århusiansk byhistorie.¹⁵

"Det, der for mig stod som hovedsagen, var skabelsen af bybilledet, gerne med al den hygge og stemning, der kunne være over små gamle byer med huse fra forskellige tider [...] Der var i hvert fald enighed om, at det ikke

¹³ (Jessen, Fortid i nutid - Om oplysning(er) og oplevelse(r) i levendegørende formidling 2020, s.5)

¹⁴ (Nationalmuseet: Frilandsmuseets historie; <https://natmus.dk/museer-og-slott/frilandsmuseet-det-gamle-danmark/om-frilandsmuseet/frilandsmuseets-historie/>, 15/08/20)

¹⁵ (T. B. Ravn u.d.)



Figur 3 – Peter Holms borgmestergård på landsudstillingen, 1909

skulle være et bygningsmuseum med huse i systematisk, stilhistorisk orden... Dels ville et sådant typemuseum virke uendeligt kedsommeligt, og dels ville det aldrig kunne give et sandfærdigt billede af en gammel købstad.”¹⁶

I 1930, startede forretningsmanden H.P. Hjerl-Hansen det, der skulle blive et nyt frilandsmuseum. Frilandsmuseet skulle ligge i et hedeområde omkring Skive. Her åbnede i første omgang endnu en formidling af 1800-tallets landlige livsformer, men som noget nyt og ekstraordinært, fik det også installeret en stenalderboplads. På dette nye frilandsmuseum begyndte man i 1932 ved et særligt arrangement at iklæde aktører med reproducerede kostumer. I modsætning til Folkemuseet havde man ikke den samme mulighed for at have ’autentiske’ mennesker med, men ikke desto mindre opstod et ønske om at forsøge at kommunikere med levende mennesker. På den måde var de med til at søge en ny grad af indlevelse, hvilket også hurtigt viste sig at være populært, og således kunne museet fra 1955 gøre kostumerne til en fast, årlig del af deres formidling.¹⁷ Hjerl Hede er samtidigt de første til at bruge selve betegnelsen ”levendegørelse”, og begynder at diskutere det som museal praksis.¹⁸

En stor del af denne udvikling blev yderligere cementeret med åbningen af Den Fynske Landsby i 1946. Den Fynske Landsby er endnu et frilandsmuseum, der ved sin åbning havde fokus på direkte ikke at ”ligne et museum”.¹⁹ Dette skete ved en bevidsthed om at skabe en organisk udseende landsby, hvor der var fokus på et udseende, der skulle virke

¹⁶ (T. B. Ravn u.d., ’Peter Holms idé’)

¹⁷ (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.68-69)

¹⁸ (Vatne, Dramatiseret museumsformidling 2013, s.17)

¹⁹ (Jessen og Warring, Questing authenticity 2019, s.29)

mere hjemligt end opstillet og klinisk.²⁰ Strategien viste sig at give pote hos publikum, med store besøgstal, og udtalelser som *"det var som at rejse 150 år tilbage i tiden"*.²¹

Museet opdagede, at der udover at være potentiale som rekreativt rum, også var potentiale for undervisning med et nyt publikum, der intet forhold havde til genstandene i udstillingen. Udover at vise bondekulturen, var der mulighed for også at fortælle om den historiske kontekst, og at bruge udstillingen som medie.²²

2.3. Levendegørelse som læringsproces

Historikeren H.P. Clausen skrev i 1971, at før 1960'erne havde tiden ikke været moden til den slags modernisering af museumsverdenen. Således kunne man først her for alvor gøre op med museumsidealene fra 1800-tallet.²³ Det kunne eksempelvis også ses her, at debatten allerede var begyndt at skifte fra videnskabelig redelighed, til et spørgsmål om økonomi og service for gæsterne.²⁴ Men selvom de første spadestik til ny museologi var taget, bl.a. hos Lejre og Hjerl Hede, var der stadig i 1969 en opfattelse af museerne som negligerede fortidslevn, der kun kunne siges at fylde en meget lille rolle i samfundet. De manglede sans for samfundets forandring, og blev beskyldt for ikke at følge med tiden. Det blev udtrykt med, at *"ungdomsoprøret havde sprunget museerne over"*.²⁵ Dette blev til en reel anbefaling fra den daværende VKR-regering om at arbejde mod mindre leksikalske

²⁰ (Jessen og Warring, *Questing authenticity* 2019, s.29)

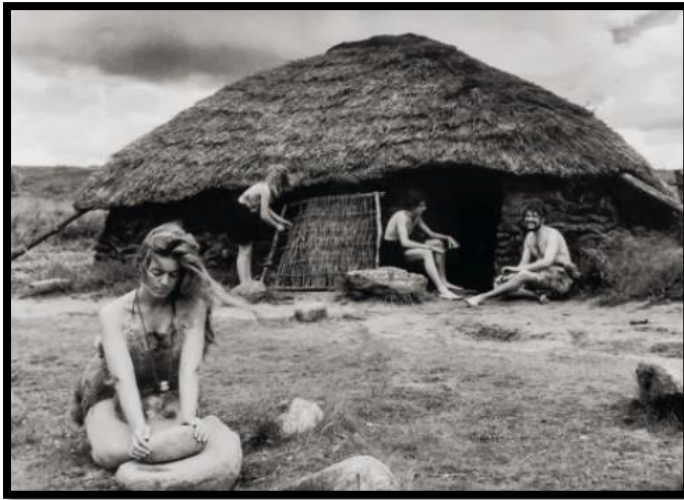
²¹ (Jessen og Warring, *Questing authenticity* 2019, s.29-30)

²² (Jessen og Warring, *Questing authenticity* 2019, s.30)

²³ (T. B. Ravn, *100 danmarkshistorier: Museer for folk* 2020, s.76)

²⁴ (Jessen, *Fortid i nutid - Om oplysning(er) og oplevelse(r) i levendegørende formidling* 2020) s.16

²⁵ (Ibid.)



Figur 4 - Hjerl Hede stenalderboplads, slut 1960'erne

udstillinger, og i stedet have *"relativt få, karakteristiske genstande [...] oplysende, let læselige tekster, plancher, tegninger og fotografisk materiale"*, der skulle gøre dem til *"levende institutioner"*.²⁶

Parallelt med den opfattelse, starter en ny bevægelse i museernes levendegørelse, der bygger videre på museumsundervisningen. Her

bliver levendegørelsen en del af tidens læringspædagogik.²⁷ En del af dén nye tradition eksemplificeres af Marie Aakjær hos "Historisk-Arkæologisk forsøgscenter Lejre" (i dag kendt som Sagnlandet Lejre), som grundlægges af Frilandsmuseet i 1964.²⁸ Her var nu et formidlingscenter med fokus på forskningsbaseret, sanselig og demonstrativ formidling.

*"Levendegørelse i undervisningen brød med opfattelsen af museet som et sted, hvor man udelukkende erfarer genstandene gennem synssansen."*²⁹

Den nye museumslæring blev videreudviklet blandt andet på Lejre-centret. I 1974 åbnede man for muligheden at *"leve som i jernalderen"*, som derigennem skulle fungere både som opvisning, men også som en form for erfaringsbaseret læring for gæsterne:

*"By imitating daily life of the Iron Age, the prehistoric families experienced what they perceived as authentic qualities of a distant past."*³⁰

Samtidig blev museet Brede Værk, til et nyt eksperimentarium for formidling. Brede værk er et tidligere industrianlæg, der nedlagde produktion i 1956, og efterfølgende blev til

²⁶ (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.77-78)

²⁷ (Aakjær 2008, s.28)

²⁸ (Aakjær 2008, s.29)

²⁹ (Aakjær 2008, s.29)

³⁰ (Jessen og Warring, Questing authenticity 2019, s.32)

industrimuseum under Nationalmuseet. Hver sommer forsøgte man sig med nye formidlingsformer, der i alt blev til en serie af 20 udstillinger.³¹ Her blev der afprøvet både historiske rekonstruktioner, aktører i kostume, panoramaer, men også brug af nye teknologier i form af lyd og levende billeder. Udstillingerne stoppede i 1988, pga. en omprioritering i Nationalmuseets budget. Inden Brede-udstillingerne stoppede, havde de dog nået at blive bredt populære hos befolkningen, hvilket afspejlede sig i gode besøgstal.³²

2.4. Museerne i en moderne oplevelsesøkonomi



Figur 4 - Virtuel installation om stenalderen på Moesgaard, 2016

Levendegørelse er i de senere år blevet en mere accepteret måde at arbejde med museer på, og der kan derfor også findes langt flere nyere eksempler, der arbejder på vidt forskellige måder. Udover at steder som Lejre-centret og Hjerl Hede stadig eksisterer, er nogle af de mere traditionelle kulturhistoriske museer også begyndt at arbejde med levendegørelse.

Siden 2000 har Den Gamle By aktivt arbejdet med levendegørelse som en aktiv formidlingsstrategi, der hos dem betegner brugen af udklædte aktører, der nu befolker

³¹ (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.80-81)

³² (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.81)



Figur 5 - Augmented reality forestilling på Tirpitz, 2017

museets restaurerede bygninger.³³ Her er der også blevet kraftigt ekspanderet på museets arbejde med publikums oplevelse som læringsfilosofi, heri også *"Smag, lugt og prøv historien"*.³⁴

Moesgaard Museum slog i 2014 dørene op til deres nye museumsbygning, hvor sætningen "mød mennesket" kom i centrum, en slags anslag til den nye oplevelse der i høj grad også er strategisk planlagt omkring levendegørelse.³⁵ Her kan man opleve hele scenografier sat op som digitale/analoge sanserum, med kulisser og en lang række effekter, der skal påvirke publikums erkendelse.

Nationalmuseet, som ganske vist var indehaveren af eksperimentet i Brede Værk, havde en periode med mere konservative museumsfolk, som blandt andet med forsigtighed inkluderede føle- og dufterum i museets nybygning, der var årsagen til omprioriteringen fra Brede Værk i 1988. Et ledelsesskift i 2017 har dog betydet, at man er gået i den modsatte grøft, og nu satser meget kraftigt på levendegørelse, og er blevet kendt (på godt og ondt) for blandt andet "Kedsomhedsknappen" og udstillingen "Mød Vikingerne".³⁶

Andre eksempler på levendegørelse efter 2010, inkluder også steder som museet Tirpitz i Sydjylland, der med en hel ombygning af museet i 2017 satsede kraftigt på en ny audiovisuel oplevelse med håndholdte lyd-guides i centrum for formidling i

³³ (Bilag 2 Lindberg s. 3) | Museet består næsten udelukkende af bygninger som bliver skilt ad og genopført i Aarhus, og restaureret for at være anvendelige for museumsgæster.

³⁴ (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.91)

³⁵ (Ibid.); (Bilag 1 Maderbacher, s. 5)

³⁶ (Wähle 1998, s.34); (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.82-83)

udstillingerne, og sammen med blandt andet med en ny *augmented reality* forestilling.³⁷ Ved Nordjyllands Historiske Museum kører i øjeblikket et forskningsprojekt om en måde at lave ubemandet levendegørelse, ved *"om man ved hjælp af gamification kan designe en digital selvbetjeningsløsning"*.³⁸ Levendegørelse er på den måde blevet bredere accepteret, og har fortsat med at udvikle sig, bl.a. ved at bevæge sig over i nye teknologier.

2.5. Historiske kontroverser

Til sidst, er det også nødvendigt at fortælle om nogle markante kontroverser, der har hæftet sig til udviklingen af levendegørelse, og på den måde repræsenterer modstanden mod den udvikling. De to mest markante udtryk i denne sammenhæng, har været "tivolisering" og "autenticitet".

2.5.1. Tivolisering

Betegnelsen "tivolisering" er gennem tiden blevet brugt nedgørende, om det der af andre blev opfattet som en sammensmeltning af museerne og underholdningsindustrien, typisk forbundet med anklager om kommercialisering eller en opfattelse af manglende faglighed.³⁹ Allerede ved Peter Holms oprindelige idé i 1908 til en rekonstrueret bygning, modtog det kritiske røster om, at projektet var usagligt og useriøst.⁴⁰ På samme måde udtrykte bestyrelsesformanden for Hjerl Hede om oprettelsen i 1932, at *"det skulle ikke være cirkus"*, og skulle igen i 1970'erne gentage, at de *"ikke er et Disneyland"*.⁴¹ Den samme

³⁷ (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.87); ("Verdensmuseum åbner i den vestjyske klit" Berlingske, 29. juni 2017; <https://www.berlingske.dk/kultur/verdensmuseum-aabner-i-den-vestjyske-klit>)

³⁸ ("Levende og nærværende digitale oplevelser på ubemandede udstillingssteder", Nordmus.dk, hentet 10/05/2020, <https://nordmus.dk/levende-og-naervaerende-digitale-oplevelser-paa-ubemandede-udstillingssteder/>)

³⁹ (Aakjær 2008, s.29-31)

⁴⁰ (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.8)

⁴¹ (T. B. Ravn, 100 danmarkshistorier: Museer for folk 2020, s.69); (Jessen og Warring, Questing authenticity 2019, s.33)

afværgelse går øjensynligt også igen hos institutionerne i besvarelsen, der får udtrykt, at "*vi er ikke et teater eller sådan noget*".⁴²

Nogle afskygninger af kritikken eksisterer stadig. Dr.phil. i filosofi og fænomenolog Ole Fogh Kirkeby kritiserer eksempelvis den generelle "*...brogede samling af tendenser, reelle eller fiktive, der kaldes 'oplevelsesøkonomi' og 'vidensøkonomi'*", hvoraf museet skal undgå at "*falde for denne pan-dæmagogiske (sic.) fristelse til at genfortrylle det trivielle*", hvor der bag det bombastiske sprog findes en skarp analyse af begivenhedens væsen, og en kritik af narrativet og drama, og fristelsen for større publikumsappel på bekostning af faglig integritet.⁴³

Arkæolog Carsten Paludan-Müller skrev i 1996, at "*... viden om mangfoldighed, kontinuitet og forandring i historien, kunsten og naturen er ikke underholdning. Det er dyrebare indsigter og erfaringer som det undertiden også er underholdende at beskæftige sig med*".⁴⁴ Ligeledes under Moesgaardseminaret i 1998 udbrød en forarget Per Kirkeby, at: "*Hvem sir, at folk skal ha, hvad de vil ha. (sic.) [...] Hvorfor kan man ikke acceptere, at museer er nogle historiske mekanismer [...] og nogle gange skabe en form for partikulær orden*".⁴⁵

På den måde kan det ses, at der findes en bevidsthed hos både formidlingsmagere- og kritikere om, at der findes en afvejning mellem at være en seriøs historiefaglig institution, og være en del af underholdningsindustrien. Debatten er præget af både personlige holdninger og tidsånd, hvor det kan ses, at accepten også har flyttet sig for hvad der er *comme-il-faux* på museerne. Museologerne Sally Thorhauge og Ane Hejlskov Larsen kommenterer omkring debatten, at den ofte er knyttet til en debat om museernes funktion og rolle i samfundet, og derfor generelt kan siges at være ganske kompliceret og værdiladet.⁴⁶

⁴² (Bilag 1 Maderbacher s.8)

⁴³ (Kirkeby 2007, s.77)

⁴⁴ (Skot-Hansen 2013, s.64)

⁴⁵ (Damm og Nielsen 1998, s.61)

⁴⁶ (Thorhauge og Larsen 2008, s.129)

2.5.2. Autenticitet

Autenticitet er et begreb der ifølge Ph.d.-studerende og kulturhistorisk forsker Tilde Jessen og Anette Warring har undergået en social "forhandling" i løbet af det 20. århundrede, hvilket giver en udfordring i forhold til at give en kort redegørelse. "Forhandling" forstås på den måde, at autenticitet kontinuerligt bliver et udtryk for en konsensusdannelse, hvor "det autentiske" bliver dét som forskellige aktører opfatter som legitimt, frem for at det er en direkte, objektiv fortidig sandhed. Kontroverser omkring autenticitet i forbindelsen med levendegørelse, er derfor forskelligartede og afhænger ofte af den konkrete opfattelse af, hvad autenticitet indebærer.⁴⁷

Da Den Gamle By blev grundlagt, kom nogle af de skarpeste kritikpunkter fra det samtidige historiker- og museumsmiljø. Kritikken gik på, at der i Den Gamle By, var tale om "imitation af fortiden", som i sig selv gjorde stedet utroværdigt. Den Gamle Bys blotte eksistens medførte en livlig diskussion hos fagfolk, om hvorvidt det var muligt at genskabe "en oprindelig skikkelse".⁴⁸ Således bemærkede den daværende direktør for Nationalmuseet, Sophus Müller, ved åbningen af Peter Holms borgmestergård: *"Er disse brædder jeg står på her, fra 1597? [...] Altså, siger vi imitation"*.⁴⁹

Hos Den Fynske Landsby ved åbningen i 1946, kunne der ses et autenticitetsbegreb, der var særligt vedrørende troværdighed og grad af overbevisning, og var altså på den måde ikke en værdi der per se var tilkoblet et begreb om original materialitet.⁵⁰ Dette hænger sammen med, som Tilde Jessen skriver, at: *"whether or not something is authentic is a matter of temporal relations between past and present too"*, med henvisning til autenticitetsbegrebets fluiditet.⁵¹

Som det fremgår af ovenstående afsnit, hænger både tivolisering og autenticitetsbegrebet tæt sammen med levendegørelse, men er også genstand for undersøgelse andetsteds. De

⁴⁷ (Jessen og Warring, *Questing authenticity* 2019, s.34)

⁴⁸ (T. B. Ravn, *100 danmarkshistorier: Museer for folk* 2020, s.10-14)

⁴⁹ (T. B. Ravn, *100 danmarkshistorier: Museer for folk* 2020, s.20)

⁵⁰ (Jessen og Warring, *Questing authenticity* 2019, s.29)

⁵¹ (Jessen og Warring, *Questing authenticity* 2019, s.30)

vil derfor komme til at optræde i sammenhæng med specialets undersøgelse, men kan ikke behandles i samme omfang som begrebet levendegørelse indenfor afhandlingens rammer.

3. Metode og teoretiske overvejelser om begrebet

Jeg vil give et overblik over min metodiske fremgang i undersøgelse og analyse. Jeg vil først og fremmest forsøge at afklare det, vi på forhånd kan sige semantisk om begrebet levendegørelse, og derefter redegøre for den anvendte metode vedrørende kvalitative interviews og fænomenologi.

3.1. Ordet 'levendegørelse'

"[at] få til at fremstå nærværende og livagtig for en læser eller tilskuer".⁵²

Levendegørelse bliver i denne afhandling behandlet som et musealt begreb. Dets betydning har til gengæld vist sig at være svært definérbar, hvilket er et af denne afhandlings fokusområder. Ordet bruges på dansk synonymt med en række andre begreber, bl.a. "dramatisering", "levende museum", "levende formidling", "reenactment", etc.⁵³ F.eks. er en af specialets interviewdeltagere afdelingsleder for *levende museum*, men beskriver *levendegørelse* som sit arbejdsområde.⁵⁴ Ordet "levendegørelse" blev i denne afhandling valgt som det repræsentative, fordi det ud fra brugen på museer og i litteraturen lader til at være det bredest anvendte, og derfor var mest praktisk for

⁵² ("Levendegøre", sproget.dk, <https://sproget.dk/lookup?SearchableText=levendeg%C3%B8re> 14/06/20)

⁵³ (Se kap. 4, Levendegørelse i litteraturen)

⁵⁴ (Bilag 2 Lindberg s. 3)

undersøgelsen, og gav bedre muligheder for kontinuitet og repræsentation af de forskellige institutioners metoder og begrebsopfattelser.

Dét som både er problemet- og det interessante ved levendegørelse, er, at begrebsverdenen bagved ikke er særligt tydeligt defineret. Der findes ikke primærlitteratur eller faste teorier, der udgør betydningen af levendegørelse, til trods for at det lader til, på museerne, at henvise til en intuitiv betydning. Vi kan se antydningen af dén betydning i praksis f.eks. når Ringkøbing-Skjern Museum kan byde indenfor til *"Levendegørelse ved Bundsbæk Mølle"*⁵⁵ eller at Odense Bys Museer har fået en pengebevilling til *"historiske dragter til levendegørelsen i Den Fynske Landsby"*⁵⁶. "Levendegørelse" bliver altså brugt sprogligt med en forventning om, at det bærer betydning hos den der læser det, og både kan bruges i faglig sammenhæng og formidling til lægpersoner.

Levendegørelse bliver, som jeg viste i forskningsdiskussionen, ofte behandlet som en metodik indenfor de konkrete, materielle rammer af forskellige formidlingssituationer. Tilde Strandbygaard Jessen, der har forsket i levendegørelsens historie, giver et kort forslag på en betydning:

*"Levendegørelse af fortid handler populært sagt om, at ansatte, frivillige og besøgende på museer tager skeen i hånden fremfor blot at udstille skeen i en montre."*⁵⁷

Dette giver genklang fra de måder det kan ses behandlet på museerne, hvor levendegørelse ofte bliver et udtryk af aktiv inddragelse af det materielle og sanselige, som det ses med kostumer og on-site demonstrationer. Den konsekvente brug af

⁵⁵ ("Påske på Bundsbæk", Ringkøbing-Skjern Museum; <https://levendehistorie.dk/nyheder/visningsside-2?M=NewsV2&PID=378&NewsID=836>, 28/08/20)

⁵⁶ (Nyt gammelt tøj til Levende Historie, Odense Bys Museer; <https://museum.odense.dk/nyheder/2019/nyt-fra-obm-februar-2019/nyt-gammelt-toej>, 20/07/20)

⁵⁷ ("Den levende fortid", Vores Museum; <https://voresmuseum.dk/in-the-media/den-levende-fortid/> 15/07/20)

betegnelsen levendegørelse i sammenlignelige situationer, gør at det kan undersøges som et begreb, og at vi derfor kan begynde at stille spørgsmål til, hvad det indeholder.

3.2. Afgrænsning

Museerne er blevet udvalgt primært på baggrund af deres størrelse og ressourceoverskud. Det var en antagelse at større museer har bedre tid og mulighed for at arbejde med levendegørelse, og derfor også ville have mere at sige om det. Undersøgelsen afhang af, at museerne aktivt har taget stilling til levendegørelse, og havde bevidst brug af begrebet, for at det kan undersøges. En del af udvælgelsen har derfor bestået i at alle de udvalgte museer havde en offentlig brug af begrebet levendegørelse, som en måde at identificere deres formidling.

Undersøgelsen er begrænset til tre danske museer; to statsanerkendte, og ét statsligt hovedmuseum. I forhold til repræsentativitet er det derfor også vigtigt at bemærke, at der på grund af den kvalitative undersøgelse kan findes andre og nye perspektiver, der ikke bliver repræsenteret. Her kan der både være grundlag for ny forskning i et nationalt og et internationalt perspektiv.

Det nationale perspektiv kan være ukomplet, da der kan findes andre perspektiver virtuelt alle andre museer, som ikke bliver repræsenteret i afhandlingen. I princippet ville der også kunne findes andre opfattelser af levendegørelse indenfor de samme institutioner. Ekspertene i undersøgelsen er udvalgt af institutionerne selv, og der antages derfor at de i et vist omfang er repræsentative for de undersøgte institutioner som helhed. Derudover kan det faktum, at de udvalgte museer alle er påvirket af museumsloven betyde, at der ville kunne findes andre perspektiver hos ikke-statsanerkendte museer og kulturcentre.

I forhold til internationale perspektiver er der en anden udfordring, da levendegørelse ikke har en direkte oversættelse udenfor de skandinaviske sprog. Da levendegørelse også har karakter af en semantisk konstruktion som begreb, kan det potentielt betyde at en

undersøgelse hos f.eks. engelsksprogede institutioner, ville give andre perspektiver. Med semantisk konstruktion menes der, at ordet har en sprogligt opbygget betydning, som er koblet til ordet, hvilket giver muligheden for, at betydningen også kan ændres eller forsvinde, hvis der på et andet sprog ikke er et tilsvarende begreb.⁵⁸ Et eksempel er at der på engelsk ikke findes en direkte oversættelse af levendegørelse, men i stedet er udtrykt i forskellige ord for diverse sub-begreber: "reenactment", "living history", "quickenning", etc., der hver især er meningsbærende til forskellige betydninger af det danske "levendegørelse". Betydningerne på engelsk har tilsyneladende betydninger, der overlapper med forskellige dele af hvad der betragtes som levendegørelse. Et eksempel på hvorfor måden, hvor betydningen bæres i oversættelsen er vigtig, er at se hvordan f.eks. folklorist Jay Anderson definerer begrebet:

"Living history can be defined as an attempt by people to simulate life in another time. Generally, the other time is in the past, and a specific reason is given for making the attempt to live as other people once did [...] It is obviously theatrical with its use of costume (period clothing), props (artifacts), sets (historic sites), role playing (identifying with historical characters), and the designation of time and space as special and somehow not part of our ordinary everyday world".⁵⁹

Betydningen her bliver da nærmere i forståelsen af "reenactment", hvor der beskrives et smallere genstandsfelt end hvordan begrebet levendegørelse bliver anvendt på dansk. Da begrebet kan fastslås at være kulturelt/sprogligt sensitivt, vil jeg derfor også forsøge kun at bruge levendegørelse i en dansksproget kontekst.

⁵⁸ (Rimbaud 2012, s.191-192)

⁵⁹ (Anderson 1982, s.291) | Andersons definition kan også genfindes i nyere kontekst, eks. I Oxford universitets ordbog Lexico: "A method of presenting information on history and culture, in which the living conditions, working methods, styles of dress, etc., of past eras are recreated and often re-enacted by performers"; https://www.lexico.com/en/definition/living_history

3.3. Interviewbaseret undersøgelse

Min undersøgelse tager udgangspunkt i det kvalitative interview med museerne i fokus. Jeg har bygget min interviewguide over Svend Brinkmanns *Det Kvalitative Interview*. Herfra arbejder jeg med mit interview som semi-struktureret med en forudgående interviewguide, hvor samtalen også kan lade sig forme af interviewpersonens svar undervejs.⁶⁰ Brinkmann sammen med professor i psykologi Steinar Kvale beskriver i bogen "InterView" det semi-strukturerede interview som "*et interview, der har til formål at indhente beskrivelser af den interviewedes livsverden med henblik på at meningsfortolke de beskrevne fænomener*".⁶¹

Interviewet bliver konstrueret på denne måde for også at udnytte samtalerne potentialer til at udvikle sig dynamisk i løbet af interviewet, og kunne stille opfølgende spørgsmål til respondenterne undervejs. Brinkmann beskriver dette som en måde for interviewer, at "*blive synlig som vidensproducerende deltager*".⁶² Meningen er også, at jeg til tider i interviewet forsøger at styre samtalen i en retning, som kan være gavnlig for den overordnede problemformulering for undersøgelsen. Nogle af de spørgsmål der fremkom i mine interviews, blev på den måde også et forsøg på at fremprovokere anderledes svar, hvis de første ikke virkede fyldestgørende. F.eks. så jeg mig nødsaget til at omformulere flere spørgsmål, for at undgå svar der blev for beskrivende, og ikke afklarede deltagernes bagvedliggende refleksioner.

Jeg anerkender det derfor også som et potentielt problem, at jeg gennem samtalerne ubevidst kan have farvet samtalen ud fra min egen forforståelse. Derfor har jeg også forsøgt at stille konkrete spørgsmål til deltagernes refleksioner og holdninger undervejs, så deres udtalelser ikke udelukkende blev genstand for min tolkning, men også kunne ekspliciteres af dem selv.

⁶⁰ (Brinkmann 2014, s.38-39).

⁶¹ (Brinkmann 2014, s. 39)

⁶² (Brinkmann 2014, s. 39)

I forhold til Brinkmanns beskrevne *forskningsinteresser*, arbejder jeg med et spørgsmål, jeg anser som et sted mellem *opdagelse* og *forståelse*.⁶³ Det skal forstås på den måde, at jeg tager udgangspunkt i den eksisterende brug af levendegørelse som begreb på museerne, som dog har et indtil videre ubestemt omfang. Udover et ubestemt omfang, synes *levendegørelse* også at foregå i en ubestemt form, med et ubestemt formål (selvfølgelig bestemt indenfor de enkelte institutioner), hvor jeg derfor gerne vil *forstå* brugen hos de enkelte, udvalgte institutioner, og i behandlingen af deres besvarelser forsøge at *opdage* noget, som kan begrebsliggøre levendegørelse udover den specifikke brug. Antagelsen er at museerne har et eksisterende begreb omkring hvad levendegørelse indebærer for dem, eftersom de bevidst tager ordet i brug i en faglig kontekst. Et begreb som derfor kan observeres og analyseres, for at italesætte de betydninger som fagpersonerne tilskriver det.

Dermed kan man principielt også mene, at jeg arbejder med Brinkmanns sidste interesse, at *konstruere*, i den forstand at dette også kan tolkes som en konstruktion af mening i begrebet.⁶⁴ Jeg har dog valgt i stedet at fokusere på antagelsen af en eksisterende begrebsliggørelse, der kan afdækkes og beskrives, frem for antagelsen af, at et begreb skal 'bygges'. Denne afhandling skal ses som en undersøgelse af museernes normalia og begreb om levendegørelse, frem for et forsøg på at konstruere et nyt begreb om levendegørelse.

I forhold til troværdighed i mine resultater, vil jeg nævne, at alle interviewpersonerne har modtaget spørgsmålene forud for interviewet, og så vidt muligt syv dage forinden. Det er gjort både for at understøtte muligheden for, at de adspurgte inden interviewet havde gjort refleksioner, hvilket undersøgelsen afhænger af, at de har. Derudover var der den helt praktiske årsag, at hovedparten af de adspurgte gerne ville vide, hvad de gik ind til på forhånd. Jeg er derfor også opmærksom på, at min forberedelse kan have været med til at forme respondenternes svar, frem for at der beskrives deltagernes helt umiddelbare svar.

⁶³ (Brinkmann 2014, s.94-97)

⁶⁴ (Ibid.)

Der har været en del af den forventede diversitet i besvarelsene, og jeg tillader mig derfor at antage, at dette ikke har haft en betydelig indflydelse på resultaterne.

Alle de individuelle interviews er blevet foretaget online, og har derfor i enkelte tilfælde betydet problemer for transskriberingen. Problemerne har primært været praktiske, i form af dårlig forbindelse og lignende. Det har i enkelte henseender været u hensigtsmæssigt i henhold til samtalen, hvor der er kommet til at mangle helt tydelige formuleringer. Jeg mener imidlertid ikke at have mangler, der er meningsforstyrrende for respondenternes besvarelse, mens det ville være et problem, hvis der var større fokus på at observere respondenternes udtryk i besvarelsene. Alle deltagerne er på forhånd blevet informeret om, at interviewet bliver optaget, og er orienteret om brug af optagelserne til projektet.

Transskribering af interviews er foretaget manuelt, og er foretaget som det Brinkmann kalder "*rekonstruerede transskriptioner*".⁶⁵ Det betyder, at jeg i videst muligt omfang har nedskrevet deltagerens besvarelse ordret, men har poleret dem for uvæsentlige detaljer af lydfilerne, f.eks. stammen, overlap, udbrud, pauser, etc., hvor de kunne fjernes uden at påvirke helheden af sætningen. Nogle steder i specialets analyse er citater derfor blevet gengivet, hvor en deltager afbryder sin egen sætning, eller fortsætter ad et andet spor efter et ophold.

Interviewet er bygget op om en antagelse om, at levendegørelse kan arbejdes med i en fænomenologisk undersøgelse. Undersøgelsen vil således koncentrere sig om hvordan de der arbejder med levendegørelse, museerne, opfatter begrebet.⁶⁶ Spørgsmålene i interviewet er derfor rettet imod interviewpersonens bevidsthed og refleksion:

1. *Hvad ser I som levendegørelse?*

- 1.1. Et spørgsmål til at give en umiddelbar reaktion og beskrivelse, der kan danne grundlag for videre samtale

⁶⁵ (Brinkmann 2014, s.86-87)

⁶⁶ (Funch 2003, s.17)

2. *Hvad gør det levende?*

2.1. Refleksion over fundamentet, med udgangspunkt i den semantiske betydning af "liv" – hvad forstår interviewpersonen selv i at noget "gøres levende"?

3. *Er der noget man ikke kan undvære, for at det er levendegørelse?*

3.1. Et spørgsmål om essentielle konstruktive kvaliteter. Også i sammenhæng med foregående spørgsmål; findes der noget i formidlingen, som er essentielt for at gøre det levende?

4. *Er der noget som ødelægger levendegørelse?*

4.1. Et spørgsmål om destruktive kvaliteter. Er der noget som kan gøre at et tiltag ikke længere kan ses som levendegørelse?

5. *Hvordan udvikler I på levendegørelse?*

5.1. Et forsøg på at forlænge refleksionen ud i fremtiden. Her er en forhåbning om at tankerne om fremtidens levendegørelse, kan være med til at afsløre noget om deltagernes begrebsliggørelse.

6. *Hvad er grænserne for levendegørelse?*

6.1. Spørgsmålet her bruges til at få interviewpersonen til at overveje begrebet om deres egen levendegørelse, ved at få dem til at reflektere over rammerne for den.

Spørgsmålene har med andre ord til formål at fremprovokere *introspektion*, som beskrevet af Bjarne Sode Funch som "*menneskets evne til at iagttage sin egen bevidsthed*".⁶⁷ Jeg vælger at betragte undersøgelsen som introspektion, frem for retrospektion, fordi overvejelserne er samtidige med interviewet. Oplevelsen af hvad levendegørelse er, afhænger af deltagernes refleksioner, og er derfor ikke som sådan bundet til den fysiske virkelighed. På den måde er det ikke noget de tænker tilbage på, men noget som de overvejer i øjeblikket. Dette kommer blandt andet også af, at der fremkommer nye spørgsmål under interviewet, der hele tiden henvender sig til deltagernes oplevelse af levendegørelse i nuet. Spørgsmålene er derfor også det som

⁶⁷ (Funch 2003, s.23)

Funch kalder *intentionel introspektion*, da det er en helt bevidst strategi at fremprovokere de overvejelser.⁶⁸ Funch påpeger, at en af problematikkerne ved denne metode, er at:

*"[Når den] reflektive bevidsthed rettes mod en spontan bevidsthedsstrøm, men når pågældende person primært er beskæftiget med at iagttage sin egen bevidsthed, ophører den bevidsthedsstrøm som er studierne primære interesse."*⁶⁹

Af samme grund vedligeholdes undersøgelsesobjektet igennem interviewet, ved at der kontinuerligt spørges ind til levendegørelse. Funch formidler her Franz Brentanos pointe, at bevidstheden bedst observeres, mens den er rettet mod dét objekt man vil undersøge.⁷⁰ Interviewet bliver vores adgang til at observere bevidstheden hos deltagerne, på den måde hvor det bliver mest autentisk for beskrivelsen af deltagernes oplevelse.⁷¹

Funchs begrundelse for fænomenologiens plads i museologien, bliver udtrykt som en måde at studere publikum.⁷² I dette tilfælde vil den i stedet undersøge de museumsfaglige eksperter. Dette gør jeg, fordi eksperterne i den her sammenhæng er ophavet til formidlingen. Det skal forstås sådan, at jeg ikke forsøger at forstå levendegørelsens effekt på publikum, men hvordan begrebet bruges og fremstilles på museerne.

3.3.1. Supplerende feltstudier

Det lykkedes at arrangere besøg på både Nationalmuseet, Den Gamle By, og Moesgaard Museum. Disse besøg udgør et supplement til de interviews, der blev foretaget hos hver institution. Ideen bag besøgene var bedre at kunne dokumentere museernes forskellige former for levendegørelse, som er blevet affotograferet ved besøgene.

⁶⁸ (Funch 2003, s.24)

⁶⁹ (Ibid.)

⁷⁰ (Funch 2003, s.24)

⁷¹ (Funch 2003, s.28)

⁷² (Funch 2003, s.36)

For at sikre, at det som blev observeret, ikke var min egen tolkning af levendegørelse, blev alle tre besøg ledsaget af en ansat fra museet, der var kyndig til at introducere mig til de dele af museets formidling, der kan betragtes som levendegørelse. Dette blev gjort for at være konsistent med opbygningen i interviewundersøgelsen, hvor baggrunden for at udforske levendegørelsesbegrebet skulle ske gennem museernes forståelse af begrebet.

Besøgene har ikke fulgt en stringent metodik, og men kan i nogen grad opfattes som introspektion. Indtryk blev nedskrevet og fotograferet, for at kunne genkalde det bedst muligt. Besøgene fået de samme rammeforhold, hvilket vil sige, at der er blevet givet lige meget tid på institutionerne i bedst muligt omfang, og at institutionerne har fået de samme anmodninger om ledsagelse forud for besøget. En del af årsagen til at besøgene har været svære at forberede, er at denne del af undersøgelsen blev påvirket af den nuværende sygdomskrise, der i vid udstrækning også har påvirket museernes fysiske omgivelser og deres mulighed for at facilitere observationerne.

Besøgene blev afviklet i juli måned, d. 10/7 på Nationalmuseet, d. 20/7 på Moesgaard Museum, og d. 21/7 i Den Gamle By. Jeg vil henvise til besøg og dato, hvor det har været kilden til ny indsigt i museerne.

4. Levendegørelse i litteraturen

Levendegørelse har som vist en historik som går tilbage til nogle af de første frilandsmuseer. Jeg vil her give et overblik over nogle af de forskellige måder som levendegørelse er blevet forsøgt defineret i forskellige sammenhænge, og hvordan de forholder sig til hinanden.

Det har været en udfordring at finde litteratur, der foretager en dybdegående refleksion omkring 'levendegørelse' som egenhændigt begreb. Det synes i stedet ofte at forholde sig sådan, at man generelt diskuterer legitimitetsproblemer og spørgsmål vedrørende

autenticitet, eller at man undersøger instrumentalisering af levendegørelse.⁷³ Hvor begge diskussioner er vigtige for at arbejde med levendegørelse, har jeg fundet det mærkværdigt, at der kun få steder er nogle som forholder sig til begrebet uden at gøre det synonymt med en specifik subgenre i formidling. Dette var blandt andet én af de oprindelige inspirationer til undersøgelsen.

Én af udfordringerne er derfor også, at levendegørelse ikke altid bliver defineret, men nogle steder også optræder, hvor det gives implicit betydning. Der er derfor også nogle af følgende henvisninger, hvor jeg har forsøgt at udlede dén betydning af teksten, hvis de ikke selv definerer den direkte.

Jeg vil derudover gerne understrege, at ingen af forfatterne giver åbenlyst udtryk for eksklusivitet af deres egne metoder som "sandheden" for levendegørelse. Når jeg skriver, at deres metodikker/beskrivelser bliver synonyme med levendegørelse, skal det ses som et udtryk for min egen tolkning af, hvordan forfatterne bruger begrebet i sammenhæng med deres behandling af begrebet.

4.1. Litteraturen på museerne

Jeg vil gerne starte et sted, der for mig var inspirerende. Et sted, hvor vi må forstå levendegørelsen ved at afskaffe den. Centerleder Hans-Ole Hansen fra Historiecenter Dybbøl Banke kommer med en anderledes stillingtagen til begrebet levendegørelse: Afskaf det. Hansen mener, at begrebet er med til at reproducere et billede af museet som "*stedet hvor det døde findes*", som afviger fra, hvordan museumspersonale allerede oplever genstande og arkivalier som ganske levende.⁷⁴ Med en refleksion af begrebet kommer Hansen i stedet frem til, at "levendegørelse" bør erstattes med "sanseliggørelse". Udover at Hansen beskriver levendegørelse som et ord, der giver museer negative

⁷³ (Vatne, Dramatiseret museumsformidling 2013, s.18-20); (Aakjær 2008, s.29-33); (Jessen og Warring, Questing authenticity 2019)

⁷⁴ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Om en levendegjort fortid", s.25-28)

konnotationer – reproduktionen af opfattelser om det døde – hænger det også sammen med en refleksion af, hvad det vil sige at gøre levende.

"Det er ikke muligt at levendegøre noget fortidigt, det være sig tusinde år gammelt, det være sig ti døgn gammelt. [...] Det skyldes sandhedsproblemet. Her står jeg i dette nu og kender ikke engang til sandheden om det, der omgiver mig, knap nok om det, der er inden i mig!".⁷⁵

Hansen henviser i citatet til, at der også bør ligge en refleksion af, *hvad man levendegør*, og *hvad det vil sige at levendegøre* – det er muligt at levendegøre en udstilling, men ikke muligt at levendegøre den bagvedliggende sandhed.⁷⁶ Dét, at Hansen forsøger at omdøbe levendegørelse til "sanseliggørelse" kommer derfor også ud af, at Hansen ikke forsøger at beskrive en forkert praksis, men en forkert italesættelse af praksis.

En indgang til at forstå, hvordan levendegørelse ofte bliver anvendt i den danske museumsverden, er at bemærke den reducering af begrebet til det sanselige. Reducering til 'sanseliggørelse' antyder, at sanseoplevelsen betragtes som det mest væsentlige i betydningen af levendegørelse som begreb. Hansen fremhæver, at det er gennem det sanselige, at vi lærer og oplever, og skaber nye erkendelser.⁷⁷ Hansen koger levendegørelse ind til det sanselige, fordi det forgangne ikke kan genskabes, og derfor ikke kan gøres levende – og tilbage står den sanselige oplevelse af formidlingen. Hansen fremfører et filosofisk argument for den semantiske behandling af levendegørelse. Der lægges vægt på en specificering af, hvad levendegørelse betyder, både sprogligt, men også i praksis.

Jeg vil herefter vise hvordan levendegørelse som begreb optræder i en række af forskellige sammenhænge, der har dannet grundlag for at undersøge begrebet. Her vil jeg

⁷⁵ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Om en levendegjort fortid", s.25-28)

⁷⁶ (Ibid.)

⁷⁷ (Ibid.)

vise hvorfor den brede anvendelse af begrebet også betyder, at det ikke kan reduceres til betydning af "sanselig", men i flere tilfælde også bruges som et udtryk for kognition.

Museumsdirektør hos Den Gamle By, Thomas Bloch Ravn, har tidligere lavet en beskrivelse af levendegørelse i forbindelse med en beskrivelse af international inspiration fra frilandsmuseerne *Skansen* og *Gamla Linköping* i Sverige, og de to hollandske frilandsmuseer *Nederlands Openluchtmuseum* og *Zuidermuseum*.⁷⁸ Udgangspunktet bliver at begrebet er et udtryk for et kollektiv af underinddelinger, og dermed forskellige formidlingsgreb, der tilsammen udgør en metode. Ravns underinddelinger af levendegørelse kategoriseres i:

- Detaljer i miljøet,
- Ild og varme,
- Lyde, lugte og smag,
- Levende dyr,
- Aktiviteter,
- Giner og figurer,
- Folk i kostumer,
- Butikker og levende værksteder,
- Fortællere og fortolkere, og
- Rollespil

Her kan man bemærke, at "folk i kostumer", "fortællere og fortolkere" og "rollespil" står i hver deres kategori. På den måde viser Ravn, at der er tre forskellige måder for museumsansatte at anvende levendegørelse på, ved at gøre det klart, at de er funktionelt forskellige. Det er dog ikke umiddelbart klart af Ravns beskrivelser, hvad der egentligt er forskellene mellem f.eks. "fortolker" og "rollespil". De beskrives begge som personale, der dramatiserer en del af formidlingen, men der ses alligevel en skelnen mellem henholdsvis eksplicit og implicit formidling. Der kan muligvis skelnes mellem hvorvidt formidleren i kostume anerkender sin rolle som formidler for publikum i en tilrettelagt fortælling, eller

⁷⁸ (T. B. Ravn, Levendegørelse 2000)

om formidleren improviserer og reagerer, og snarere bliver en del af kulissen, som kan interageres med. De kategorier som Ravn opsætter, giver en grov rammesætning for at kategorisere forskellige dele af hvordan levendegørelse ser ud i praksis, som også giver mening, når det overføres til de beskrivelser fra andre museer.

I tidsskriftet *Museumsformidlere i Danmark* findes et særnummer om levendegørelse, hvor Hansens artikel også er bragt. Særnummeret giver et alsidigt indblik i behandlingen af begrebet på museer, ved at publicere artikler fra en række forskellige danske museer, samt nogle enkelte internationale. I indledningen gøres det klart, at levendegørelse tager mange former, og at levendegørelse skal forstås som et lån fra "*teatrets verden*" - mere specifikt, de scenografiske virkemidler.⁷⁹

Det er værd kort at bemærke at det i forordet allerede bliver omtalt som "dette værktøj" af Bente Garbers, altså i bestemt ental.⁸⁰ Rent sprogligt er der derfor, selv efter afklaringen af levendegørelse som et mangefacetteret fænomen i museumsformidling, stadig også noget der binder det sammen til en enhed. Dét som de andre forfattere i *Museumsformidlere i Danmark* herefter beskriver, er nogle af de forskellige måder "det værktøj" kommer til udtryk. I forskellige artikler bliver det synonymt med blandt andet teater, demonstration af håndværk, brugerinddragende rollespil, osv.

Nationalmuseets Peter Dargers svar på levendegørelse, er teaterhåndværket. Han bruger her sin baggrund som professionel klovn til at uddybe teateret som den dramatiske kunstform, der levendegør historien:

⁷⁹ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Levendegørelse", s.4)

⁸⁰ (Ibid.)

*"Spilleren/formidleren påtager sig en maske, en krop og en historie. [...] Masken er en fantasiens, drømmens og gruens dimension. [...] Når jeg som klovn skal lave en forestilling, skal jeg gestalte forskellige følelser ud i et scenisk sprog. En del af magien ligger i, at samspillet er mellem levende mennesker."*⁸¹

Darger forsøger at vise, hvordan teateret og museet deler fælles 'sprog' og genstande – genstande er rekvisitter, inspektøren er instruktør, osv. Disse teaterværktøjer kan så gennem museet bruges til at skabe formidlende rum, eller "tidslommer" som han også formulerer det.⁸²

Hos Kejsergaarden Håndværksmuseum, har Inger Marie Hyldgaard beskrevet, hvordan de benytter sig af frivillighed til at skabe liv på museet. Her er det væsentlige, at "det levende" særligt består af håndværkere, der ikke per se er ansat på museet, og som kommer og benytter museets værksteder, der har den dobbelte funktion som udstillinger.⁸³ Det levende forstås her både som, at menneskene er levende, og at genstande må berøres, men interessant nok også, at der er en meget lille grad af styring. Museet har ingen forhåndsftale med håndværkerne om, hvad de fortæller publikum.⁸⁴

Hyldgaard beskriver det som en måde, der både har styrker og svagheder. En af metodens største styrker, er hvor ægte den bliver, fordi der er tale om egentligt, arbejdende håndværkere, der skal illustrere et håndværk. Der er intet manuskript, ingen læringsmål, men heller ingen fastholdelse eller oplæring.⁸⁵ "Det levende" bliver derfor både de fysiske rammer, som set andetsteds hvor, men også hele situationen i den høje grad af autonomi, der lader formidlingssituationen udvikle sig organisk uden museets påvirkning.

Ved Hallwylska museet i Stockholm har Ingrid Zakrisson en version af levendegørelse, hvor publikums inddragelse i rollespillet skal skabe en form for dramatiseret

⁸¹ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Græsset må ikke betrædes", s.5-6)

⁸² (Ibid.)

⁸³ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Formidling med frivillige på Håndværksmuseets Kejsergaarden i Randers", s. 8-10)

⁸⁴ (Ibid.)

⁸⁵ (Ibid.)

totaloplevelse.⁸⁶ Meningen er, at der skal foregå noget, der kan kaldes erfaringsbaseret eller implicit læring. De besøgende bliver i stedet for at blive adresseret som publikum, adresseret som deres roller. Det er meningen, at den levede oplevelse af at være en del af selve situationen, skal videregive en historisk viden.⁸⁷ Det levende bliver derfor ligesom hos Darger, en slags teaterhåndværk. Forskellen er at det bliver uden publikum, som i stedet bliver trukket ind i selve scenen, og som forandrer forholdet mellem formidler og gæst.

En opfattelse af levendegørelse der ligner meget den hos Zakrisson, ses i et undervisningsspil fra Egnsmuseum Egtved Kommune. Kulturforsker Kirsten Rykind-Eriksen beskriver, hvordan de havde opsat et forhandlingsspil, hvor museumsbrugerne fik en endnu mere aktiv rolle end den som vi så hos Zakrisson, hvor en flok af skolebørn bliver indsat i rollerne som historiske personer, der blandt andet skal opføre en retssag. Her er gæsterne selv den drivende kraft i rollespillet, frem for at være på en guidet tur, og på den måde bliver formidlerens rolle nærmere en facilitator.⁸⁸ Her er det faktuelle grundlag tættere på at blive en rammesætning, end det er en drejebog.

Da gæsterne i høj grad selv styrer forløbet, tillader det forskellige slutninger og kan derfor også give udfordringer for forståelsen af det historiske materiale. I Rykind-Eriksen artikel gav det f.eks. nogle problemer, at børnene ikke havde en fornemmelse for konteksten af straf i 1700-tallet, hvilket betød, at der opstod et disconnect mellem deltagernes egen virkelighed og den portrætterede virkelighed, hvor barnet der spillede dommer, ville give en urealistisk høj straf for en mindre forbrydelse. Ironisk nok betød børnenes indlevelse i spillet, at det var svært for facilitatoren at korrigere situationen, fordi "dommeren" virkelig absorberede sin plads som dommer, og ville bestemme retfærdighed i sagen.⁸⁹ Det levende kan således forstås som et næsten brugerdrevet rollespil, hvor formidlingen

⁸⁶ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Stoppe tiden! - Levande historia på Hallwylska Museet", s.11-12)

⁸⁷ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Stoppe tiden! - Levande historia på Hallwylska Museet", s.11-12)

⁸⁸ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Den Varme Kartoffel - Historisk rollespil på Egnsmuseum Egtved kommune, om Kartoffeltyskerne og danske bønder i 1763 på Randbøl Hede", s.13-15)

⁸⁹ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Den Varme Kartoffel - Historisk rollespil på Egnsmuseum Egtved kommune, om Kartoffeltyskerne og danske bønder i 1763 på Randbøl Hede", s.13-15)

foregår gennem deltagernes/gæsternes agens. Det er meningen, at de skal leve sig ind i en hel virkelighed, og selv få kontrol over den for at give liv til historien.

4.2. Forskning om levendegørelse i formidling

I sin Ph.d. har Ingrid Vatne beskrevet levendegørelse som både et historisk og historiefagligt begreb. På den ene side knytter det sig til historiske forhold omkring nye udstillingsformer tilbage i 1800-tallet, mens det på den anden side også betegner en historiefaglig tilgang, *"hvor fokus er på den faktuelle historie og de historiske kilder, frem for på de dramatiske virkemidlers potentialer"*.⁹⁰ Det gøres dog klart, at hun opfatter en forskel mellem de historiske former for levendegørelse og den udvikling, der ses på kulturhistoriske institutioner i dag. Vatne undersøger derfor også udelukkende museerne i 2013.⁹¹

Vatne beskriver derpå de forskellige betegnelser for levendegørelse som et behov for *"at løsrive sig fra den historiefaglige forståelsestradition"*, og give et udtryk af noget egenhændigt samtidig med, at det bliver en platform for at videreudvikle formidling.⁹² Vatne konkluderer i sin Ph.d.-afhandling *Dramatiseret museumsformidling*, at en del af det definerende for formidlingen er brugerinddragelse og brugerdeltagelse. En ret væsentlig del af dén konklusion er, at de brugerinddragende metoder er med til at skabe identifikation (med formidlingsgenstanden) for brugeren, som deres primære måde at lære og interagere med formidlingen.⁹³

Hvor Vatne taler om levendegørelse mellem mennesker, taler konservator Ellen Wijgård Randerz om udstilling af menneskelige kvaliteter. Her er det tilsyneladende muligt at omtale skeletter som levendegjorte, et levn som definitivt kan siges at være 'dødt'. Det

⁹⁰ (Vatne, *Dramatiseret museumsformidling* 2013, s.17)

⁹¹ (Vatne, *Dramatiseret museumsformidling* 2013, s.17; 280)

⁹² (Vatne, *Dramatiseret museumsformidling* 2013, s.18)

⁹³ (Vatne, *Dramatiseret museumsformidling* 2013, s.277-279)

bliver ikke et spørgsmål om dramatisering eller sanselighed, men om en indlevelse, der kommer gennem personificering af skeletterne:

"Dessa uppgifter om kön, ålder och kroppslängd kan inte ge oss någon mer detaljerad bild av vilka personerna i gravarna var och vad de ägnade sig åt, men det kan ändå vara ett steg på vägen mot ett levandegörande. I stället för att ge skeletten namn likt Bäckaskogskvinnan har man valt att sätta rubrikerna just utifrån uppgifter om kön och ålder och vad de kan indikera: 'Den gamla från Tågerup', 'Syskon eller par', 'En kvinna'".⁹⁴

Levendegørelse er således noget, der synes at være i en konstruktiv forstand. Det vil sige, at det er noget der opstår hos den besøgende, frem for noget der aktivt påføres dem. Sammenlignet med Frederiksens definition er der nogle forskelle. Det er ikke en handling primært mellem formidler og publikum, ligesom det heller ikke er en rekonstrueret fortid. Her er levendegørelse et forhold der primært ligger mellem publikum og genstand, hvor italesættelsen af genstanden skal gøre den levende i publikums forståelse af den.

Kristoffer Rosner Jensen har i sin specialeafhandling skrevet om levendegørelse som formidlingsmetode. Hans udgangspunkt er et opfattet paradigmeskift i museets måde at tænke gæsten ind i konsumtion af museumsformidling. Rosner Jensen giver et bud på betydningen af levendegørelse baseret på observationer i Den Gamle By, og en semantisk dissekering af ordet "levendegørelse":

"Oversættes dette til en museal kontekst, handler levendegørelse således om at få kulturarven til at fremstå nærværende livagtigt for den besøgende.".⁹⁵

Rosner Jensen citerer et interview med kulturhistorisk forsker Tilde S.G. Jensen, at levendegørelse heller ikke skal opfattes som et egentlig museologisk begreb, men "en fællesbetegnelse for et sammensurium af [...] rigtig mange forskellige ting [...]", hvorfor

⁹⁴ (Randerz 2006, s.23)

⁹⁵ (Jensen 2019, s.10)

brugen heraf kan forekomme diffus". Rosner Jensen behandler derfor heller ikke levendegørelse som et begreb, men giver et bud på en skitsering af forskellige former, hvor levendegørelse optræder:

1. Re-enactment,
2. Re-creation,
3. Eksperimentel arkæologi,
4. Demonstrationer,
5. Førstepersonsformidling,
6. Tredjepersonsformidling,
7. Living history, og
8. Indtryk.

Jensens bud er altså et sammensurium af forskellige udlægninger af levendegørelse, for at gøre det klart for læseren, at "levendegørelse" ikke er ét begreb, men *"er at betragte som en kollektiv benævnelse for et væld af indbyrdes overlappende formidlingsmetoder og elementer"*.⁹⁶ Jensens kategorisering er ikke tænkt som en komplet oversigt, men er med forfatterens egne ord en *"grov skitse"*. Dette kommer sig også af, at levendegørelse er løst defineret, og synes at skifte betydning efter hvilken kontekst det indgår i.⁹⁷ Udover det bemærker Jensen, at de forskellige kategorier åbenlyst har overlap, men også overlap som kan være svære at beskrive, og derfor ikke indgår i hans optegnelse.⁹⁸ Mette-Kristine Nordahn Frederiksen har i sit speciale "Levendegørelse: Identitetsdannelser og historiske forståelse" givet en definition af levendegørelse, som bliver nødvendig for hendes behandling af reenactment:

⁹⁶ (Jensen 2019, s.15)

⁹⁷ (Ibid.)

⁹⁸ (Jensen 2019, s.10; 13)

"Formidlingsaktører, der fremstiller en forestillet fortid, er iført dragter, og enten er sig selv (3.person), eller spiller en rolle (1.person). Formidlingen foregår gennem rekonstruktioner af og tale om arbejdsgange, det levede liv og/eller diverse fortidige processer, religion, levevilkår osv.".⁹⁹

Hvis Frederiksens definition af levendegørelse holdes op imod Rosner Jensens skitsering af levendegørelse, kan den karakteriseres i nogle af Rosners typer; førsteperson, tredjeperson og rekonstruktion. Her defineres levendegørelse som en handling, der er adskilt fra den materielle kultur, det vil sige museumsgenstanden. På samme tid er levendegørelsen afhængig af museumsgenstanden: *"idet der uden den vil være tale om andre og mere konventionelle former for formidling"*.¹⁰⁰ På samme måde som Frederiksen, får Anne Brædder i artiklen "Fortidsbrug og følelser" sat en direkte forbindelse mellem forskning i reenactment, og begrebet levendegørelse, hvor hun også undersøger det forhold som frivillige formidlere skaber til de figurer de levendegør.¹⁰¹

Freya Pernille Anduin har i "Dette er ikke 1800-tallet" forsøgt at give et forsvar for, at levendegørelse kan behandles videnskabeligt, ved at studere dets rammer og processer *an sich*.¹⁰² Dette sker i forlængelse af den debat om levendegørelse som kommerialisering og tivolisering, som Marie Aakjær også italesætter, og som det blev redegjort for også er en væsentlig del af levendegørelsens historie. Hun kommer frem til tre karakteristika for *levende museum* som noget, der kendetegnes ved:

- En *refleksiv dialog*
- *lærer* museumsgæsterne noget om historien og sig selv
- En *aktiv medskabende, fri tilegnelse af viden på egne præmisser*

⁹⁹ (Frederiksen 2012, s.10)

¹⁰⁰ (Frederiksen 2012, s.11)

¹⁰¹ (Brædder 2018, s.147; s.150-151)

¹⁰² (Anduin 2009, s.2) | " (ty. 'tingen i sig selv'), i Immanuel Kants filosofi betegnelse for den uerkendbare væren, der ligger bag menneskets begreber om en genstand" (Carl Henrik Koch: *das Ding an sich* i Den Store Danske, Gyldendal. Hentet 13. maj 2020 fra <http://denstoredanske.dk/index.php?sideId=64784>)

Hun pointerer det gensidige rum mellem personer som noget, der umiddelbart kan kendetegne universelle billeder af levendegørelse.¹⁰³ Det er dog afgrænset til at det "levende museum" også indebærer levende aktører, som kendetegner de institutioner hun undersøger.¹⁰⁴

Antropolog og kulturforsker Mads Daugbjerg undersøgte også Den Gamle By, og spændingsfeltet mellem principper/strategi og praksis i levendegørelse. Her fandt han, at der udover betragtningen af levendegørelse som et kommunikativt spændingsfelt, også kan opstå en gnidning, der påvirker udførelsen.

"På den ene side vil man skabe en illusion om 'livet, som det var i de gamle danske byer', som velkomsten på museets hjemmeside proklamerer, men på den anden må de udklædte guider ikke spille skuespil. På den ene side må der med direktørens ord 'være vide rammer for nye og mere showbetonede oplevelses- og formidlingsformer' men på den anden vil man modgå tendensen til, at stedet 'mere forbindes med karruseller end med begrebet museum'".¹⁰⁵

Her kan vi også se et eksempel på, hvordan tivoliserings- og autenticitetsbegreberne kan observeres i praksis som en del af museets selvbevidsthed, og hvordan det er vigtigt at opfatte institutionerne som hele systemer med forskellige kontaktflader. En del af det som Daugbjerg undersøger, er hvordan levendegørelse ikke bare "er" noget, men at der findes en forskel mellem planlægningen og udførsel, og derfor må anses som processuel. Hans opfattelse af *levende museum* ligger øjensynligt på linje med Den Gamle By, og tilskriver det primært til aktørerne i en central rolle, men hvor de også kan anses som stemningsskabende.¹⁰⁶

¹⁰³ (Anduin 2009, s.75) | forfatterens egne markeringer

¹⁰⁴ (Anduin 2009, s.18-19) | Anduin undersøger museet Hjerl Hede, Den Gamle By, og Den Fynske Landsby

¹⁰⁵ (Daugbjerg 2005, s.11)

¹⁰⁶ (Daugbjerg 2005, s.12)

4.3. Digital levendegørelse?

Flere af de præsenterede syn på levendegørelse, er tæt forbundne til det primære sanseapparat: se, høre, lugte, føle, smage. Debatten om levendegørelse tager en drejning i samspillet med nye medier og teknologier. I forbindelse med at digitale teknologier er blevet mere tilgængelige, er de også i stigende grad at finde på museerne, og endda i nogle tilfælde bliver helt afkoblet fra de fysiske museer. I de to følgende artikler bliver der behandlet to forskellige udtryk for "digital levendegørelse". For nemheds skyld vil jeg differentiere imellem digitaliseret og digital levendegørelse, henholdsvis fysisk formidling med digitale værktøjer, og formidling der foregår rent virtuelt. Distinktionen er vigtigt, fordi begge dele kaldes "digitalt" uafhængigt af hinanden og forskellene mellem at optræde fysisk eller virtuelt.

Det første er tilfældet i *"Erindringer fra maskinen: en fortælling om digital museumsformidling"* af Ph.d. Signe Lykke Littrup og lektor ved AU Mikkel Thelle. Her findes et formidlingstiltag på Brede Værk, som har realiseret en idé om at forbinde udstillingerne med *"et digitalt lag"*.¹⁰⁷ Her er levendegørelse forbundet til en elektronisk installation i udstillingen, der lader publikum lege sig ind i forståelsen gennem et spil om at arbejde på samleband i en tekstilfabrik.¹⁰⁸ Det som betragtes som levendegørelse, er tilsyneladende det brugerinddragende element. Forfatterne forholder sig herudover til, at noget, der, hos deres formidlingsprodukt, adskiller sig fra hvordan man ellers arbejder med levendegørelse er, at en del af deres tiltag er baseret på fiktion. Udgangspunktet er derfor også er væsentligt anderledes end at arbejde med "genskabelse" og "rekonstruktion", som det ses i andre beskrivelser af levendegørelse tidligere.

Derudover findes der en idé om det kropslige, det sanselige og oplevede. Det digitale bruges som en slags underbyggende værktøj til at fremhæve den kropslige oplevelse af at sidde som fabriksmedarbejder, mens det også er det digitale lag som kommunikerer til

¹⁰⁷ (Littrup og Thelle 2011, 64-65)

¹⁰⁸ (Littrup og Thelle 2011, 68-70)

museumsgæsten og skaber en del af den oplevelse *Fabrikken* skaber. Det er svært at pege direkte på, hvor "levendegørelsen" opstår hos forfatterne, men den ligger tilsyneladende et sted i overlappet mellem interaktion og sanselighed. Der gøres ikke umiddelbart forskel imellem den fysiske og den digitale formidling, som tilsammen udgør levendegørelse, mens det også gøres klart, at det digitale i flere henseende er selvstændigt, hvor det bliver lagret digitalt og senere kan hentes frem online.¹⁰⁹

Et skridt videre i implementeringen af det digitale i forbindelse med levendegørelse, findes i "*Digital levendegørelse – 1700-tals faktionsleg på Facebook*", hvor Nationalmuseet har flyttet levendegørelse over i det rent virtuelle. Selve artiklen er et forslag til "digital levendegørelse" som begreb ud fra eksemplificering af, hvordan det ser ud i praksis.¹¹⁰ Her bruges en definition med udgangspunkt i *Museumsformidlere i Danmark* som vi allerede har været omkring; "*Levendegørelse er en iscenesat konstruktion, som i praksis kan antage mange former og praktiseres i form af rollespil, teater, demonstration af håndværk, brug af avancerede AV-midler, ved inddragelse af publikum osv.*".¹¹¹

Forfatterne nævner ikke, at der er en betydelig forskel mellem dét, de betegner som analog og digital levendegørelse, andet end mediet det foregår mellem, så det betegnes som de grundlæggende samme metoder, der bruges.¹¹² Et eksempel fra den digitale levendegørelse er "*Harry's Blog*" med dagbogen fra en soldat i Første Verdenskrig, som 90 år senere blev lagt op i bider, så det mimer en blogger i realtid. Et aber dæbei ved ligheden til analog levendegørelse bliver ekspliciteret ved:

¹⁰⁹ (Littrup og Thelle 2011, s.75-76)

¹¹⁰ (Boritz, et al. 2011, s.60-61)

¹¹¹ (Boritz, et al. 2011, s.61)

¹¹² (Boritz, et al. 2011, s.61-63)

"Det kan diskuteres, om "digital re-enactment" er et rimeligt begreb at anvende i sammenhænge, hvor der kun er én udførende "re-enacter", der f.eks. blogger og twitter, men i situationer, hvor flere personer interagerer, er ligheden med fysisk re-enactment slående." ¹¹³

Mens der derudover peges på nogle væsentlige forskelligheder i det mediemæssige mellem digital og analog:

"En forskel mellem digital og analog levendegørelse, som også skulle afprøves, er den simulerede realtid, som i den digitale form kan opretholdes over et meget længere tidsrum, end det er muligt analogt." ¹¹⁴

Her distingveres ydermere imellem "reenactment" og "levendegørelse", der ellers kan blive synonymt. I faktionslegen som tiltaget blev kaldt, blev der skabt en fiktiv person. Titlen "faktionsleg" er en henvisning til en litterær genre kaldet faktion, en blanding af ordene fakta og fiktion. Som dét indikerer, er personen og dennes oplevelser er baseret på historiske fakta, men er ikke en gengivelse af en faktisk, historisk person.¹¹⁵

Det essentielle i hvad der gør faktionslegen til levendegørelse, er i dette tilfælde ved krydsningen af genrer. Som hos Brede Værk er det igen svært at pege på, hvor forfatterne mener, at levendegørelsen opstår, da der både bliver peget på erkendelsen af historie, men også på hvordan tiltaget var med til at skabe et mini-community.¹¹⁶ Umiddelbart deraf kan man udlede, at der i "levendegørelse" ligger noget aktivt, socialt, til et ekko af hvordan også Frederiksen tidligere behandlede levendegørelse i reenactment. "Det levende" opstår derfor her ikke alene ved at den fiktive karakter i faktionsspillet, den unge kvinde Ida Charlotte, er konstrueret, men først når brugeren interagerer med den.

¹¹³ (Boritz, et al. 2011, s.62)

¹¹⁴ (Ibid.)

¹¹⁵ (Boritz, et al. 2011, s.64)

¹¹⁶ (Boritz, et al. 2011, s.65)

Dér hvor den digitale levendegørelse dog skiller sig øjensynligt ud i forhold til de hidtil behandlede udtryk er, hvor den i princippet er fuldstændig berøvet sin sanselighed. I forhold til Hansens forslag om at omlægge levendegørelse til sanseliggørelse, synes der at være en umiddelbar konflikt mellem de to. Det er særligt interessant, når Boritz et al. trækker på, at deres metodik ikke adskiller sig fra hvordan analog levendegørelse, fungerer i teorien.¹¹⁷

In summa kan "levendegørelse" indtil videre både være personbunden, upersonlig, i miljøet, udenfor miljøet, teatralisk og performativ, improviseret, planlagt, brugerinddragende og demonstrativ, virtuel, fysisk – men den kan også både blande og udelukke de forskellige kvaliteter i forskellige former. Mængden af forskellige former for anvendelse med, på overfladen, kvalitative forskelle er, hvad der gør begrebet diffust og svært at anvende præcist. Dét som vi igennem forestående undersøgelse vil forsøge at blive klogere på, er om der derfor kan siges at være noget der binder kvaliteterne sammen, så at sige; hvornår det bliver til levendegørelse.

5. Analyse

Jeg vil i dette afsnit undersøge begrebet levendegørelse, med udgangspunkt i udtalelser fra eksperterne på Moesgaard Museum, Den Gamle By, og Nationalmuseet. Analysen er struktureret efter min interviewguide, så analysepunkterne følger strukturen i dataindsamlingen. En sådan struktur giver mulighed for, at museernes svar til de enkelte spørgsmål kan sammenlignes med hinanden undervejs, fremfor at præsentere hver institution for sig. De tre eksperter der indgik i interviewdelen, kommer med forskellig baggrund, men er hver især blevet udpeget af institutionerne som dem der var aktuelle at tale med om levendegørelse.

¹¹⁷ (Boritz, et al. 2011, s.61-63)

På Moesgaard Museum talte jeg med Wencke Maderbacher, der i øjeblikket er afdelingsleder for *Personbåren Formidling*, som således er ansvarlig både for administration og faglig udvikling af museets formidling med guidede omvisninger, foredrag, etc. Maderbacher er uddannet i kultur og organisation fra *Universität Wien*, og har blandt andet en baggrund med 15 år på *Technisches Museum Wien*, ICOM, og flere år som selvstændig museums konsulent.

Hos Den Gamle By talte jeg med Henning Lindberg, som er afdelingsleder for *Levende Museum*, og arbejder dagligt med Den Gamle Bys aktørkorps, konceptudvikling og museumslæring. Lindberg har baggrund som uddannet lærer og dramapædagog, og har arbejdet som chef for aktører i Den Gamle By siden 2001. Lindberg har været særligt prominent for sit projekt med erindringsformidling for demente, og vandt i 2016 en pris fra Nordisk Centrum for Kulturarvspædagogik.

På Nationalmuseet talte jeg med Johanne Steenstrup, museumsinspektør og én af museets eksperter i formidling. Steenstrup er uddannet cand.scient. i antropologi, og har mere end 16 års erfaring med kulturformidling, og har siden 2016 arbejdet med formidling på Nationalmuseet. Hun har blandt andet afholdt kurser i museumspædagogik og omvisninger for ODM, og har deltaget i udviklingen af Nationalmuseets projekt *Børnenes Museum*.

Analysen vil arbejde med hvordan museernes udtalte begreb af levendegørelse kan udforskes gennem besvarelserne fra de adspurgte eksperter. Dette vil foregå gennem en analyse af, hvordan eksperterne italesætter levendegørelse, for på den måde at kunne undersøge hvordan de konstruerer og afgrænser begrebet. Dette vil danne grundlag for, hvordan vi kan bruge deres udtalelser til at diskutere levendegørelsen i praksis og i forbindelse med eksisterende forskning.

5.1. Hvad er levendegørelse?

Som det fremgik af forskningsdiskussionen, er det ikke småt med beskrivelser af levendegørelse, og hvilke forskellige former det får i de specifikke formidlingssituationer. Til gengæld har de forskellige former ikke særligt mange kvaliteter til fælles på overfladen. Jeg forsøgte derfor at fremprovokere en refleksion af, hvad levendegørelse betyder for respondenterne, udover de enkelte formidlingsværktøjer som kostumer og aktører. Spørgsmålet er et oplæg til en generalisering, for også at forsøge at få deltagerens mest umiddelbare beskrivelse af hvad de mener levendegørelse betyder.

Det gav i første omgang nogle forskellige indtryk af, hvordan de forskellige adspurgte konkret arbejder med levendegørelse. Først hos Mosegaard, hvor der synes ikke at være en decideret afgrænsning af, hvad de betragter som levendegørelse, mens begrebet heller ikke var fremmed for Maderbacher:

"Den måde jeg gentager begrebet i de opgaver, det er jeg synes rigtig meget er [I forbindelse med] interaktion, men også storytelling [...] så har vi, ja, på den ene side, det er hvad der skal i udstillinger med lys, stemning, film og ånd, og på den anden side i personbåren formidling med aktivitetsdage, forløb og store aktiviteter vi laver der."¹¹⁸

Maderbacher peger på, at der er nogle gennemgående kvaliteter, storytelling, og interaktion, som hun mener går igen i, hvad hun betragter som levendegørelse. De kvaliteter bliver derefter koblet til en række forskellige aktiviteter og værktøjer, og er samtidigt to designfilosofiske begreber som allerede nu er med til at specificere begrebet om levendegørelse på Moesgaard. Museumsformidler Niels Ege Møller udtrykte det således at *"Vi levendegør ved at kontekstualisere historien"*, som udtrykker hvordan

¹¹⁸(Bilag 1 Maderbacher, s.4)



Figur 6 - Kedsomhedsknap til trommer og afrikansk dans, Cosplay-fotomat og designer-vikinger. Nationalmuseet 10/07/20

museet både i udstillinger og personlig formidling anser levendegørelse som dannelsen af en rammeformtælling for publikum.¹¹⁹

I Den Gamle By, præsenterer Lindberg præsenterer en mere koncis idé om levendegørelse, der er præget af en anderledes begrebsliggørelse:

"levendegørelse er jo æstetiske læreprocesser som vi har proppet ind i museet [...] men hvor levendegørelsen

*er en formidlingsform, hvor vi bruger teaterets elementer og hvor det er vigtigt, at den gæst der kommer på museet møder- det er gæstens egne ord, et levende menneske, man kan tale med."*¹²⁰

Her bliver levendegørelse koblet til bestemte teoretikere om æstetisk læring.¹²¹ Derudover bliver levendegørelsen i første omgang også forbundet specifikt til det levende menneske. På den måde er der både et teoretisk grundlag, men også nogle umiddelbare kriterier for, hvad der specifikt skal være i formidlingen – mennesket. I forhold til Maderbachers umiddelbare begrebsliggørelse er den mindre tværgående, men også nemmere at italesætte. Referencen til de æstetiske læreprocesser, er henvisning til John Dewey og Howard Gardner, der hver især har bidraget til et læringsfilosofisk teoriværk.¹²² I meget grove træk, er de begge et udtryk for et opgør med traditionel læring. Læring er

¹¹⁹ (Besøg ved Moesgaard 20/07/20, Samtale med koordinator for Vikingetræffet og museumsformidler Niels Kristian Egense Møller)

¹²⁰ (Bilag 2 Lindberg, s.3)

¹²¹ (Ibid.) | Den Gamle By bruger specifikt den pædagogiske filosof John Dewey (1859 -1952) og psykologen Howard Gardner (1943 -) i deres arbejde

¹²² (Dewey, *Experience and education*, 1938); (Gardner, *Toward More Effective Arts Education*, 1988)

ikke alene en intellektuel proces, men forbedres af at inkludere mere af sanseapparatet, bruge individuelle erfaringer som platform for læring, og turde at skabe et miljø, der faciliterer eksperimentering. En del af årsagen til at grundlaget i æstetiske læringsprocesser bliver anvendt som det gør, skal findes i at museet arbejder videre med grundlæggeren Peter Holms oprindelige idé om "et museum om- og for folket", hvorfor formidlingen derfor forsøger at være så intuitiv som muligt for gæsten, så den er bredest muligt tilgængelig.¹²³

Steenstrup anerkender en generel tvivl om betydningen af levendegørelse som begreb, mens der er også en konkretisering af, hvordan de selv 'typisk' arbejder med det:

*"Det er et begreb som overhovedet ikke er defineret, indenfor museumsverdenen, og som der er rigtig mange forskellige forestillinger om [...] sådan helt overordnet så tænker jeg, at levendegørelse har med at gøre med, at formidlerne er i en eller anden form for rolle, eller dragt. Det er i hvert fald sådan jeg tidligere har arbejdet med det. Det er ikke det samme som at sige, at andre former for formidling ikke også godt kan være levendegørelse, fordi for mig er begrebet jo egentlig, at man levendegør noget, det vil sige at man på én eller anden måde får folk til at mærke eller fornemme hvad det er, på en ny måde."*¹²⁴

¹²³ (Besøg ved Den Gamle By d. 21/07/20, samtale med Henning Lindberg)

¹²⁴ (Bilag 3 Steenstrup, s.3)



Figur 7 - Formidlere i dragt, Kronborg slot 2019

Steenstrups udtalelse bliver et udtryk for en konflikt imellem anerkendelse af, at der findes en sædvane omkring levendegørelse, mens hun føler, at en begrænsning til dén sædvane er indsnævrende i forhold til at beskrive anden form for formidling. Vi bliver mødt med en sontring af, at levendegørelse har en betydning ud over det

specifikke, hvor det er at gøre genstanden/perioden/information vedkommende for museumsgæsten. En del af den filosofi kan ses i museets indsats for de mindste museumsgæster de sidste par år i *Børnenes Museum*, der grundlæggende var et forsøg på at ville gøre museet nærværende for børn såvel som voksne. Det at "*få folk til at mærke hvad det er på en nye måde*", kommer derfor til udtryk i blandt andet afrikansk ritual-dans i etnografisk udstilling, en sanselig gyserfortælling, og nyfortolkning af vikingerne.¹²⁵

Det som på den måde bliver fælles i den umiddelbare reaktion fra de interviewede er, at de hver især har en konkret beskrivelse af formidlingsaktiviteter. Samtidig henviser de også til noget bagvedliggende immaterielt – om end på hver deres måde. I analysen vil det fremgå løbende, hvordan formidlingens fysiske form, bliver mindre og mindre relevant i beskrivelsen af levendegørelse. Interviewdeltagernes senere besvarelser, som kommer med uddybningen af deres betragtninger, fortæller, at der er nogle immaterielle værdier, der er mere afgørende for hvad de mener kan beskrives som levendegørelse.

¹²⁵ (Besøg ved Nationalmuseet d. 10/07/20, samtale med tidligere museumsvært Danni Rune) | Den sanselige udstilling "Sov Sød" var lukket ved besøget på grund af sundhedshensyn, og kan derfor ikke vises her.

Det er væsentligt, fordi i forklaringen af hvad levendegørelse er, bliver der ofte henvist til fysiske kvaliteter på en måde, hvor levendegørelsen bliver objektorienteret. F.eks. når Peter Darger fra Nationalmuseet skriver, at "*museet skal levendegøres*"¹²⁶, eller når Thomas Bloch Ravn bruger begrebet som en henvisning til en række arbejdsmetoder.¹²⁷ Som jeg viste i forskningsdiskussionen, bliver levendegørelse andre steder også direkte synonymt med metoden. F.eks. når Lene Hansen og Niels-Erik Rasmussen fra Bornholms Middelaldercenter taler om det som "*levendegørelses-situationer*" med henvisning til f.eks. historisk håndværk. Eller når Ingrid Zakrisson, som én af mange, gør levendegørelse synonymt med drama, og den dramaturgiske opbygning.¹²⁸

Jeg vil her slå fast, at jeg ikke vil argumentere for, at levendegørelse ikke kan være drama, scenografi, demonstration af håndværk, etc. I stedet vil jeg forsøge at argumentere for, at der hos de professionelle allerede kan ses en anden og abstrakt begrebsliggørelse af levendegørelse, som kan være med at skabe et fælles sprog om de forskellige formidlingsformer.

5.1.1. Levendegørelse og dig

Maderbacher lagde ud med at fortælle om, at både afdelingen for personbåren formidling og afdelingen for udstillingsdesign, begge arbejder med levendegørelse. Hvis begge afdelinger kan siges at arbejde med levendegørelse, må vi derfor også antage at levendegørelse ikke er forbundet alene til det at skabe udstillinger, eller det at være i personlig kontakt med publikum. Jeg forsøgte derfor at få en refleksion over, hvor der ses den fællesnævner, der gør at begge kan siges at arbejde med levendegørelse, eftersom de arbejder med ret forskellige arbejdsområder:

¹²⁶ (Museumsformidlere i Danmark 2003, s.7)

¹²⁷ (T. B. Ravn, Levendegørelse 2000, s.36-38)

¹²⁸ (Museumsformidlere i Danmark 2003, s.12)

"interaktion, og måske også emotioner [...] det tror jeg alt levendegørende har som mål i stedet for, ja måske en udstillingstekst, eller sådan en meget statisk formidling.".¹²⁹

Maderbacher mener i denne sammenhæng *interaktion* mellem formidleren og gæsten, og dermed ikke kun i den forstand af udstillingsdesign hvor brugeren kan interagere med udstillingen. Hun understreger dette ved at afklare, at interaktionen også foregår mellem formidler og publikum i en omvisning, og er grundlæggende for, hvad hun kalder levendegørelse.¹³⁰ Af dét kommer, at levendegørelse er *dynamisk*, i kraft af at Maderbacher udtrykker det som modsat af statisk. Samtidig er levendegørelsen *dialogisk*, ved at hun beskriver den som interaktiv.

Det at Maderbacher hænger udstillingstekster ud som statiske, skal ikke ses som om at udstillingstekster ikke kan levendegøres, men er ét af de medier der hurtigt kan blive uinteressante og følelseskolde. Senere fortæller Maderbacher netop om, hvordan tekster kan gøres "levende". Maderbacher peger på, at det som kan være med til at gøre en tekst levende, er hvis den engagerer brugeren på en måde, hvor den får nogen til selv at tænke, og hvor svaret ikke er givet på forhånd. Det er en del af en bevidst strategi, hvor filosofisk vinklede spørgsmål i teksterne, skal være antistykket til det, man forsøger at undgå; det som Maderbacher kalder "*wikipedia-spørgsmål*".¹³¹ Spørgsmålene kan både være store og nærgående, som spørgsmål om død og efterliv; omvendt kan spørgsmålene også være meget jordnære perspektiveringer til hverdagsliv, som hvordan man går på toilettet.¹³²

En del af dette bliver også pointeret af Ingrid Vatne i "Levendegørelse og publikumsdeltagelse", hvor inddragelsen af publikum i selve formidlingssituationen gør det til en cirkulær proces af meningsskabelse. Den aktive inddragelse af publikum ændrer på flowet af mening, så det ikke alene er formidleren, der kan skabe mening, men at publikum også forventes som en aktiv deltager i processen; dét, som Steenstrup også

¹²⁹ (Bilag 1 Maderbacher, s.4)

¹³⁰ (Bilag 1 Maderbacher, s.6)

¹³¹ (Bilag 1 Maderbacher, s.6)

¹³² (Besøg ved Moesgaard d. 20/07/20)

betegner som hendes billede på den optimale formidlingssituation.¹³³ Det betyder, at publikum fra et læringspædagogisk perspektiv allerede er en del af meningsskabelsen, men at dét perspektiv kan mangle i en traditionel didaktisk situation, med et lærer-til-modtager-forhold. Dét at inkludere publikum som en aktiv del af den meningsskabende proces, vil derfor være bedre underbyggende for den egentlige rolle som modtageren har i en dialogisk læringssituation.¹³⁴

På den måde udtrykker museerne også en grad af medskabelse, der af Nina Simon kaldes *contributory*, eller deltagende. Målet i det deltagende museum er at lade museumsbrugerne være indholdsskabende – de selv er med til at definere formidlingssituationen, ved at blive inviteret ind i den som aktive deltagere.¹³⁵ Dette synes at være af relativ stor betydning for, hvordan tilblivelsen af levendegørelse skal forstås. Med andre ord, så mener museerne, at den subjektive oplevelse af *indlevelse* understøttes af en grad af medskabelse, som kan foregå helt ned til individ-niveau. Individets plads i processen med levendegørelse, synes derfor også at arbejde mod museets ønsker om at gøre formidlingen nærværende.

¹³³ (Bilag 3 Steenstrup, s.4-5)

¹³⁴ (Vatne, Levendegørelse og publikumsdeltagelse u.d., s.32-33; 38)

¹³⁵ (Simon 2010, s.186-187)

5.1.2. Det nærværende i levendegørelse

Moesgaard Museum har *menneske i centrum* som et egentligt formuleret mål i deres formidlingsaktiviteter, som Maderbacher peger ud som særligt vigtigt for, hvordan deres formidling er struktureret.¹³⁶ Målet stammer fra en del af museets udviklingsstrategi, formuleret med det mundrette navn "7 Live & Let Die Criterias of Success for Programs of Cultural Interaction & Education with the Public".¹³⁷ Her fremgår det, hvordan flere af kriterierne er bygget op om at tage udgangspunkt i brugeren; relevans, storytelling, interesse, nicher, oplevelse, etc.



Figur 8 - Moesgaard "Live and Let Die Criterias of Success"

¹³⁶ (Bilag 1 Maderbacher s. 4-5)

¹³⁷ (Internt dokument fra Moesgaard museum, se bilag 1A)

Det bliver særligt aktuelt for nærværende undersøgelse, fordi dét som Maderbacher beskriver som levendegørelse ikke bare en én metode eller formidlingsform, men kan betragtes som en del af rammeværket for hele deres arbejdsproces. Da jeg spurgte Maderbacher direkte om hvad det vil sige at gøre formidlingen levende, henviste hun derfor også tilbage til hvordan museets fundamentet for formidlingen ligger i hvilket fokus de har i udviklingen:

"... alle ting vi udvikler, det er med mennesker. Vi er ikke så vild med at udvikle en app, eller at udvikle noget andet vi er- men det er noget Moesgaard vil, selvfølgelig kan man også have formidling i en app eller på nogen skærme og sådan noget; vi har meget den der, at der skal være en inddragelse fra mennesker du møder på museet, det ægte menneske, og den person tager dig med i storytelling hen til os for at aktivere [gæstens] fantasi og emotioner, så du får den der connect, 'hvad har det med mig at gøre', altså f.eks. fordi vi har nogle udstillinger der er utroligt langt væk, stenalder og jernalder, der kan det sagtens ske, at man tænker 'det har da ingen forbindelse med mig' men gennem emotioner, at man siger 'jamen mennesker var på flugt dengang, og i dag, og hvad gør du hvis du bliver truet'".¹³⁸

Det samme tema omkring en forestillet afstand til historien, kommer også fra Steenstrup, der beskriver det som et "fremmed land".¹³⁹ Jeg udtrykker det her som *forestillet*, fordi det ikke alene skal ses som en tidsmæssig eller fysisk afstand, men som den mentale afstand, der kan være mellem museumsgæst, og en historisk periode. Problematikken er som sådan ikke ny, da Floris og Vasström allerede identificerede "*det fjerne museum*" i forbindelse med forhistoriske udstillinger, hvor virkeligheden i udstillingen kan komme

¹³⁸ (Bilag 1 Maderbacher, s.5)

¹³⁹ (Bilag 3 Steenstrup, s.6)



Figur 9 - Guidet omvisning i udstillingen 'På vej mod katastrofen', formidleren Sara benytter sig aktivt af artikulation og gestikulation til at lægge tryk i formidlingen; 20/07/20

til at virke for fremmed i forhold til gæstens egen levede virkelighed.¹⁴⁰ Ph.d. Tilde Jensen forklarer her hvordan tilgangen til "historien som et fremmed land" også giver anledning til at se museets rolle som en form for turistguide, der bid efter bid kan introducere turisten/museumsgæsten til "det fremmede land" i bidder, under fagkyndig hjælp.¹⁴¹

Problemet med den forestillede afstand forklarer muligvis hvorfor "nærhed" spiller en vigtig rolle for levendegørelse, fordi den forestillede afstand i den sammenhæng, er en barriere for at gæsten kan leve sig ind i den historiske kontekst. Steenstrup bruger det samme udtryk "connecting" og uddyber, at det kan ses som et udtryk for empati på tværs af tid. På den måde bliver levendegørelsen til et ønske om en følelsesmæssig forbindelse imellem gæst og formidling.¹⁴² Jeg vil senere vende tilbage til, hvordan museerne bygger formidlingen op omkring ideen af et connect til museumsgæsten, mens jeg for nu vil forsøge at vise hvordan følelserne i et connect kommer til udtryk i forskningen, og hvordan det kan forklare virkningen af connecting i formidlingssituationen.

Vigtigheden af følelser i oplevelsen på museum, er beskrevet af Martin Djupdræt og Henrik Hatt i "Følelser på museum". Her tog forfatterne udgangspunkt i, at museerne kan bruge følelser i udstillingen som fælles referenceramme for besøgende, med antagelsen om, at fænomener som sorg og glæde er fællesmenneskelige oplevelser. Eksperimentet blev sat i stand ved at tilføje lyd til Moesgaard Museum, blandt andet med et talespor af

¹⁴⁰ (Floris og Vasström 1999, s.276-277)

¹⁴¹ (Jessen, Fortid i nutid - Om oplysning(er) og oplevelse(r) i levendegørende formidling 2020, s.4)

¹⁴² (Bilag 3 Steenstrup, s. 7)

skuespilleren Sean Connery hos Grauballemanden, der skulle tilføje en følelsesmæssig påvirkning af gæsten. Gæsterne gav efterfølgende udtryk for, at de reflekterede over deres egen eksistens, og over deres egen virkelighed – emner som sjæleliv, død, det at miste, osv.¹⁴³ Disse følelser kan bruges i udstillingen til at skabe en oplevelse af relevans, på trods af den forestillede afstand.¹⁴⁴

Djupdrætt og Hatt opdagede, at de besøgende brugte over dobbelt så lang tid ved monterne, der var en del af forsøget, og at gæsterne generelt kunne observeres at være mere engagerede i udstillingens indhold. Erfaringerne fra eksperimentet med lyd og dets påvirkning af følelsesapparatet som forfatterne gjorde, giver udtryk for, at der kan være en reel kobling mellem følelsesorienterede formidlingsgreb, og en bred effekt på publikums oplevelse og selverkendelse. For at gøre historien til et mindre fremmed land, for at gribe Maderbachers udtryk, så det ud til at forfatterne også her fik museumsgæsterne til, af egen drift, at diskutere hvordan genstande i udstillingen relaterer til i dag.¹⁴⁵

På Moesgaards guidede omvisninger kan der på grund af dette også opleves en høj grad af personlige præg fra formidlerne i hvordan deres omvisninger udføres. Ved omvisning i museets udstilling om Pompei, kunne der således både opleves referencer til formidlerens baggrund som arkæolog, og kvikke perspektiveringer til moderne samfund og publikummernes dagligdag. Friheden til i nogen grad at definere deres egen performance er en del af måden hvor museet lader formidleren give omvisningen et personligt præg, og lade situationen være åben for at kunne tilpasses den enkelte gruppe, for at give dem en oplevelse af nærværende formidling.¹⁴⁶

Særligt følelsen af relevans tyder på at have stor betydning for museumsgæsten inden besøget, ifølge vicedirektør for Naturhistorisk Museum Henrik Sell i Slots- og

¹⁴³ (Djupdræt og Hatt 2009, s.58-59) | Lydsporet var ikke optaget til lejligheden, det var en oplæsning af sangen "In My Life" af Beatles;

¹⁴⁴ (Djupdræt og Hatt 2009, s.53)

¹⁴⁵ (Djupdræt og Hatt 2009, s.60-62)

¹⁴⁶ (Besøg ved Moesgaard d. 20/07/20, omvisning ved arkæolog og formidlingsudvikler Sara Heil Jensen, samtale med museumsformidler Niels Kristian Egense Møller)

Kulturstyrelsens nationale brugerundersøgelse fra 2018. Her ses det, hvordan brugerens forestilling om relevans, allerede kan påvirke deres interesse i besøget før de ankommer, og hvor forestillingen har betydning for museets engagement af potentielle ikke-brugere. Ligesådan kan han konstatere, at den personlige oplevelse af mening i formidlingen, har enorm betydning for gæstens læring, men også gæstens forhold til det at gå på museum. Han skriver, at *"En udstilling skal omhandle noget vigtigt, der har betydning for den enkelte, noget vi kan relatere os til, noget der rører os og har betydning i vores liv."* – en formulering der på mange måder er et ekko af, hvad vores interviewdeltagere taler om som målet for levendegørelse.¹⁴⁷

Hos Lindberg, mødte jeg et lignende udtryk for et mål om den personlige oplevelse. Her fremhæver han deres brug af den dramatiserede formidling, også kaldt levende museum, som en måde direkte at inddrage gæsten og gøre formidlingen nærværende på en ny måde, men også mere personlig. Her udtrykker han, at gennem levendegørelsen får du lov til som gæst at være med til at skabe dine egne interessefelter.¹⁴⁸ Det skal ses som en kontrast til afsender-styret kommunikation, som også er dét Moesgaard, forsøger at undgå. Levendegørelsen bliver også her ikke bare er en måde at ændre i formidlingens form, men også en måde at subjektivere informations-flowet – altså, at gæsten får indflydelse i hvad de oplever, og hvordan de oplever det.

"Refleksionen og samtalen er afgjort et af de punkter, der står øverst på listen. Det er det, der er omdrejningspunktet på det, at man byder gæsten ind, at man fører den her samtale med gæsten på de her forskellige historiske tidspunkter, vi har valgt ud. Det, at du kan føre en samtale, hvis du vel og mærke vil det [...] samtalerefleksionen er vigtig. Og det er jo i virkeligheden også omdrejningspunktet i æstetiske læreprocesser, at der

¹⁴⁷ (Slots- og Kulturstyrelsen 2019, s.60-63)

¹⁴⁸ (Bilag 2 Lindberg s.3-5)



Figur 10 - Faksimile af et 70'er knallertværksted. Ved mit besøg kunne der opleves fire mænd på tværs af to generationer, der delte viden, glæde og indsigt i den ikoniske Puch Maxi med hinanden.

er en refleksion, fordi det handler om læring, og det handler om en vis grad af dannelse.”¹⁴⁹

Lige så meget som det er refleksionen på museet som er vigtig, pointerer Lindberg, at de også helst vil give gæsten en refleksion, der går ud over museumsbesøget, ved at skabe refleksion efter at gæsten har forladt museet. Det kommer helt konkret til udtryk i, at de med levendegørelse gerne vil opnå, at gæsten selvstændigt udviser nysgerrighed og egeninteresse. Efter eget udsagn får de feedback om at netop dét sker, fordi de frie og interaktive rammer på museet, tillader gæsten at handle på impulsivitet, og derfor kan spørge om stort og

småt.¹⁵⁰ På den måde giver Lindberg udtryk for, at deres måde at skabe levendegørelse, er et nedbrud af den formelle og autoritative situation, og at erstatte den med brugerfrihed, og et dynamisk, organisk miljø, som forsøger at fordre dialog og brugerinitiativ. På den måde går det også i overensstemmelse med ICOMs ”Key concepts of museology”, når de skriver, at meningen med uformel læring, er at stimulere *”the senses and awareness”*, som en modsætning til en autoritativ betingning af modtageren.¹⁵¹

Et interessant aspekt af den brugernære formidling, er også hvordan den spiller sammen med nostalgien der uundgåeligt opstår i de dele af museet som ligger indenfor en periode hvor museumsgæster kan huske det fra deres egen levetid. Ved mit besøg var det særligt fremtrædende i museets afdeling om 70’ernes Århus, hvor en betydelig mængde af voksne besøgende gjorde tydeligt at de kunne erindre genstande fra deres

¹⁴⁹ (Bilag 2 Lindberg s.5)

¹⁵⁰ (Bilag 2 Lindberg s.4-5)

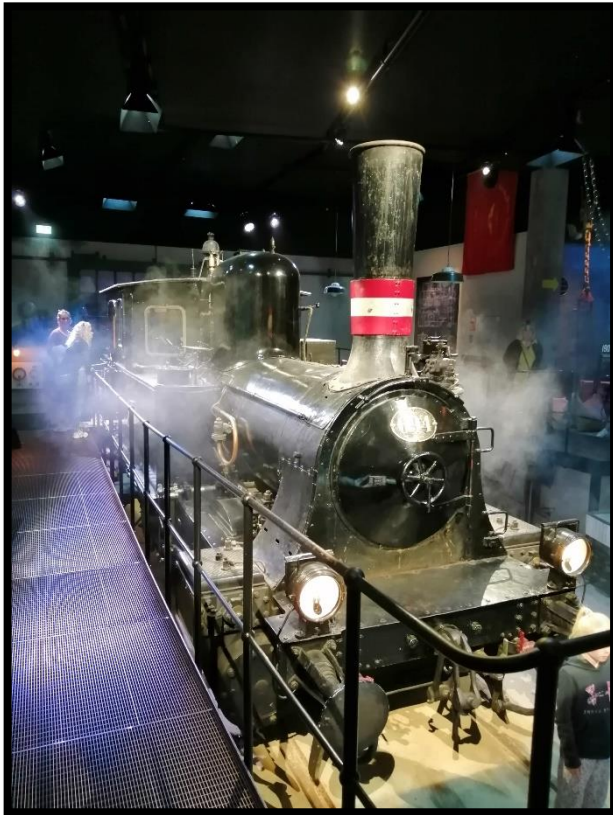
¹⁵¹ (Desvallées, et al. 2010, s.31)

ungdom/barndom, og fortalte videre til yngre besøgende eller gik i dialog med hinanden, ganske som Lindberg også havde beskrevet, men jeg skal ærligt indrømme at jeg blev overrasket over hvor tydeligt det var som observatør. Det var alle veje, og det var de mindste ting gæsterne kunne starte en samtale om. I denne sammenhæng er det også en vigtigt for levendegørelse at bemærke, at Den Gamle By er bevidste om den nostalgi, og at de bruger den aktivt. Lindberg kunne derpå fortælle at de har en forskellig plan for de forskellige perioder, alt afhængigt af om det er en del af udstillingen som besøgende kan huske. I afdelingen for 1864 er der selvfølgelig ingen der husker deres barndom, og de forventer derfor at skulle lade både skuespillere og udstilling være mere informative, end de skal være i andre steder af museet. I 1970'erne kan det i stedet observeres at museet i langt lavere grad afhænger af at være autoritative, og i stedet virkelig kan lade den brugerorienterede dialog komme til sin ret.¹⁵²

Problematikken med gæsternes individuelt forskellige (og over tiden forsvindende) kendskab til genstande på museerne, blev allerede identificeret i 1960'erne, og én af Peter Holms bange anelser var derved allerede blevet sandhed.¹⁵³ Måden hvor Den Gamle By adskiller sig fra at se det som et egentligt problem, er ved at de allerede kender situationen, forventer den, og planlægger efter den. Derudover tilføjer det til den grundlæggende pointe, i denne afhandling at levendegørelse ikke "bare" er en metode, eftersom *det levende* fortsætter udenfor museets rammer, om end det fortsætter på forskellige måder afhængigt af museumsgæstens relation til indholdet. I samtalen med

¹⁵² (Besøg ved Den Gamle By museum 21/07/20, samtale med Henning Lindberg)

¹⁵³ (Jessen, Fortid i nutid - Om oplysning(er) og oplevelse(r) i levendegørende formidling 2020, s.15)



Figur 11 - Damplokomotivet i Den Gamle By. Spyer med mellemrum damp ud i rummet, mens det afspiller lyden af en togfløjte

Steenstrup kom det ligesådan frem, at levendegørelse heller ikke er noget man nødvendigvis prøver at kontrollere:

"I virkeligheden er jeg ikke specielt optaget af altid at skulle definere hvad folk skal opleve. Jeg er sådan lidt af den holdning, at jeg vil gerne give publikum mulighed for egentlig at opleve, hvad de oplever."¹⁵⁴

Det synes at være en gennemgående pointe hos både Moesgaard, Den Gamle By og Nationalmuseet, at levendegørelse ikke bare betegner det som de selv gør, men i lige så høj grad handler om brugerens subjektive oplevelse af

formidlingen. Det er den, der i sidste ende bliver bestemmende for, om noget er levendegjort. På samme måde får Lindberg også medieret sin position omkring "det levende menneske", hvor han nu eksemplificerer oplevelsens af et damplokomotiv, der tændes op som noget, der også kan betragtes som levendegørelse.¹⁵⁵ Lokomotivet er en del af en udstilling som er stærkt atypisk for Den Gamle By, hvor de i stedet for gade- og husmiljøerne med rod og liv, findes en udstilling kaldet "Tidsmaskinen" der minder langt mere om stiliserede kulisser der er bygget på Moesgaard. Her er i langt højere grad bygget scenografi til stemning, frem for resten af museet, hvor der er bygget næsten en hel by, én-til-én. Levendegørelsen i Tidsmaskinen foregår derfor også i langt højere grad via

¹⁵⁴ (Bilag 3 Steenstrup s.5)

¹⁵⁵ (Bilag 2 Lindberg, s. 11)

digitale hjælpemidler, mens udstillingen stadig lægger op til at brugeren er i kontrol med hvad de interagerer med og oplever.¹⁵⁶

Gæstens oplevelse er det eneste, der konsistent bliver nævnt som et kriterie for levendegørelse, ligesom brugerens oplevelse bliver styrende for planlægningen af formidlingen. F.eks. bemærkes det også konsistent, at målgruppeorientering er nødvendigt for at opnå "det levende". Steenstrup forklarer, at processen omkring deres udvikling af formidling er stærkt processuel i forhold til at finde ud af, hvornår den bliver levende for publikum:

"Så prøver vi også at teste publikum. Så når vi har en idé, så prøve at få det kastet ud til publikum i små bidder så man meget hurtigt kan få testet; er det noget de synes er sjovt? Bliver de fanget her, tændt her, hvad tænker og føler de, hvad kan vi gøre bedre?"¹⁵⁷

På samme måde fortæller både Maderbacher og Lindberg, at deres løbende udvikling, strategilægning og definition af, hvad der kan betragtes som levendegørelse, i sidste ende er afhængigt af, hvad brugerne føler om det. Jeg mener det er en afgørende pointe, og noget som vil være gennemgående for de næste par afsnit, at levendegørelse observeres og vurderes subjektivt af både gæster og designere.¹⁵⁸

5.2. Hvad bygger og ødelægger levendegørelse?

Jeg forsøgte at få interviewdeltagerne til at konkretisere hvilke kvaliteter, der giver levendegørelse. Derfor spurgte jeg dem om de så kvaliteter af deres formidling som essentielle for, at det kan kaldes sådan, eller om der i andre tilfælde ville have været noget der kunne have ødelagt det. De blev derfor spurgt efter henholdsvis noget som allerede

¹⁵⁶ (Besøg ved Den Gamle By, 21/07/20)

¹⁵⁷ (Bilag 3 Steenstrup s.11)

¹⁵⁸ (Bilag 1 Maderbacher, s.5); (Bilag 2 Lindberg, s.4-5)



Figur 12 - Formidlingssituation hos Den Gamle By; møde mellem aktør og gæst

var i formidlingen og ikke kunne undværes, eller noget som ikke var i formidlingen og kunne have ødelagt det levendegørende.

Meningen med spørgsmålet var, at det skulle være meget essentialistisk, men ikke nødvendigvis med det formål at afsløre egentligt essentielle kvaliteter. Derimod var det mest et forsøg på at

fremprovokere en refleksion hos deltagerne i forhold til, hvad de ser som must-haves i levendegørelse. Frem for at beskrive hvad de gør, ville jeg gerne have dem til at beskrive hvad der gør en praksis "levende", og hvad de mener kan fjerne dén oplevelse af noget "levende".

I spørgsmålet om hvad de mente var de vigtigste elementer af levendegørelse, vendte interviewdeltagerne tilbage til deres pointer om dynamik og subjektivitet, men også en oplevelse af illusion. Derudover beskriver de også et behov for "de rigtige" personer i formidlingen, mens de tilskrives nogle kvaliteter, der er svære at sætte ord på.

Hos Den Gamle By, er man stærkt dedikeret til formidlingen i første person. Det betyder også, at der er høje krav til formidlernes personlige evner. Lindberg påpeger, at ét af kravene for, at deres levendegørelse fungerer, er at have formidlere, der er teatralsk anlagte:

"man skal have et menneske som håndterer teaterbegreberne [...] kan improvisere, og er så vidende at de kan springe fra det ene til det andet. Det er alfa-omega. [...] det at du har en person som er så vidende, som har lært så meget, og ikke sige "øh, det har jeg sørme ikke hørt noget om", men kan få tingene til at fungere. Dét er rigtigt vigtigt".¹⁵⁹

En del af det som levendegørelse afhænger af, er altså også et niveau af personlige kvaliteter, talenter og fremtræden. Den samme pointe går ikke bare til skuespil, men bliver også fremhævet af Maderbacher og Steenstrup som en fundamental forudsætning for, at deres omvisninger i tredje person kan blive levendegørende.¹⁶⁰ Efter den førnævnte omvisning på Moesgaard museum, fik jeg også forklaret at formidlerne gerne centrerer deres formidling omkring personlige kvaliteter, det man måske også kunne kalde en personlig stil. Formidlerne Sara Heil Jensen og Niels Egense Møller havde efter Saras omvisning en samtale om deres forskellige stilarter, og hvordan de bruger dem til at skabe struktur og personlighed i deres formidling.

Møller fortalte efterfølgende at dette er en central del af hvordan deres omvisninger udvikler sig i praksis, eftersom man bedst lærer hvor godt produktet virker når det kommer i funktion. Improvisation og fornemmelse for stoffet som bedst læres af rutine, var lige så meget frihed til videreudvikling som det er et krav for eksekvering.¹⁶¹ Ligesom oplevelsen af levendegørelse er personlig, der nu også noget der tyder på at opbygningen af den er. Levendegørelse er nemmere at bygge hvis man har sociale kompetencer og sans for fortælling, og kan måske være helt umulig at bygge uden. Dette er sandsynligvis endnu en årsag til at levendegørelse som begreb har været flygtigt, fordi det også kan være svært at generalisere hvad det egentlig er man *gør* – f.eks. som Heil Jensen der, da jeg spurgte hvordan hun forbereder sig på det jeg oplevede som en ganske indstuderet performance, svarede at det mest var noget hun havde på rygraden.¹⁶²

¹⁵⁹ (Bilag 2 Lindberg s. 5)

¹⁶⁰ (Bilag 1 Maderbacher s. 6-7); (Bilag 3 Steenstrup s. 11)

¹⁶¹ (Besøg ved Moesgaard 20/07/20, Samtale med Sara Heil Jensen og Niels Egense Møller)

¹⁶² (Besøg ved Moesgaard 20/07/20, Samtale med Sara Heil Jensen)

Steenstrup fremhæver derudover også disse personlige kvaliteter, som én af måderne, hvor *levendegørelse* strækker sig udover det fysiske; her i eksemplet, talte vi om podcasts¹⁶³, og hvordan de også kan være levendegørende. Pointen var, at mange af de samme virkemidler – narrativ, dramaturgi, talent for fortælling – kan siges at være levendegørende, uden at de er ledsaget af fysiske virkemidler, og dermed ikke er sanselige, udover lyden.¹⁶⁴

5.2.1. Kan "det levende menneske" være digitalt?

Da Steenstrup bringer os ind på dén erfaring at både "det levende menneske" og "det levende" kan være digitalt, giver det anledning til at se nærmere på, hvad det betyder for relationen til netop det levende menneske. Både Lindberg, Maderbacher og Steenstrup tilskriver en grad af vigtighed til det interpersonelle møde, om end i forskellige betydninger og situationer. I deres besvarelser varierer menneskets rolle og placering, fra det fysiske til det konceptuelle møde. Fra mødet mellem bruger og rundviser, til mødet mellem lytter og podcaster. I eksemplet med en podcast, fortæller Steenstrup hvordan det også kan kvalificeres som et møde mellem mennesker:

¹⁶³ Kommer af en sammentrækning mellem iPod og broadcast; lydmedie som bruges til fx debatprogrammer, digital undervisning, samtaleprogrammer, etc.; første gang foreslået i kronikken "Audible revolution" (The Guardian, 2004) af journalisten Ben Hammersley

(<https://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>, 26/08/20)

¹⁶⁴ (Bilag 3 Steenstrup, s. 3; 7-9)

*"... jeg kan sige, at det ville være nærliggende, at der skal være et menneske med, der skal være to mennesker, der møder hinanden. Dét ville være nærliggende. Men igen, hvordan møder man et andet menneske? Det kan man jo gøre på mange måder. Så kunne vi sige, der skulle være to fysiske mennesker der møder hinanden, én formidler og en deltager. Men igen, en podcast kan også være sindssygt levendegørende, hvis du spørger mig, og der er ikke to fysiske mennesker, der møder hinanden."*¹⁶⁵

Vi ved derfor også nu, at "det levende" kan betyde noget andet end at være fysisk til stede. I en podcast er der mulighed for, at man som fortæller/formidler kan udtrykke menneskelighed med sin stemmeføring, og mediet kan på den måde stadig opleves nærværende. For at podcasts kan betragtes som levendegørende, må det derfor også være fordi de kan etablere en form for immateriel tilstedeværelse – vi er intuitivt klar over, at der sidder en person og taler i den anden ende, som kan give en fornemmelse af liv. Podcast-mediet er desværre et område, der stadig savner mere konkret forskning, men i denne sammenhæng kan vi måske komme tættere på en forståelse ved Lindbergs henvisning til Grundtvigs 'levende ord'. Selvom mennesket ikke selv er til stede, er det stadig et levende menneske der adresserer et levende menneske som tilhører.¹⁶⁶ Her kan vi passende vende tilbage til Steenstrups udtalelse fra tidligere, at:

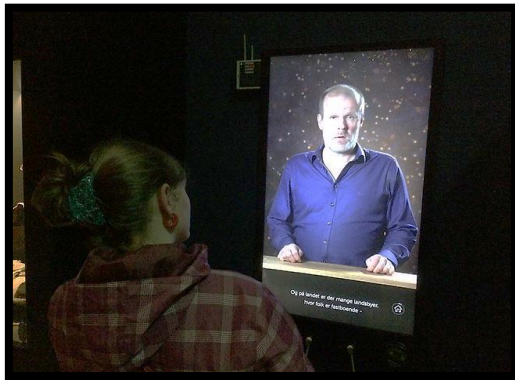
*"... for mig er begrebet jo egentlig, at man levendegør noget, det vil sige, at man på én eller anden måde får folk til at mærke eller fornemme hvad det er, på en ny måde. Og det vil sige, at i virkeligheden kunne det også godt være en podcast, der levendegjorde din fortælling, som det kunne være en levende fortæller, der levendegjorde en historie."*¹⁶⁷

Derfor ved vi også nu, at levendegørelse igen kan betragtes som noget, der foregår hos modtageren, den som fornemmer "noget" på en ny måde, og derfor er mere fokuseret på

¹⁶⁵ (Bilag 3 Steenstrup s. 7-8)

¹⁶⁶ (Bilag 2 Lindberg, s.4)

¹⁶⁷ (Bilag 3 Steenstrup s.3)



Figur 13 - Moesgaards forskeskærme

målet end på mediet og afsender – altså en form for modtagerorienteret formidling, hvor modtageren som subjekt bliver definerende.¹⁶⁸ Af samme grund kan podcasts berettiges som levendegørelse, hvis afsenderen lykkes med at engagere sin lytter på en måde, hvor de oplever indholdet som levende. Som Steenstrup udtrykker:

"... der foregår det hele jo oppe i hovedet på lytteren. Der er ikke nogen dragter at kigge på, der er ikke nogen lyde at lytte til – jo, det er der, men der er ikke nogen smage eller noget".¹⁶⁹

Dette vil, ligesom med de personlige formidlinger både på Moesgaard og i Den Gamle By, i høj grad være afhængigt af personlige kompetencer, og er derfor svært at kvantificere.

Debatten om den digitale levendegørelse er interessant, fordi det fysiske, levende menneske traditionelt har så prominent rolle i, hvordan levendegørelse tænkes. Steenstrup selv svarede også intuitivt, at det digitale ikke er levendegørelse, men reflekterede tilbage til podcastmediet, og endte alligevel med, at det fysiske møde ikke er essentielt, ligesom det fysiske møde heller ikke er afhængigt af hjælpemidler som dragter og kulisse for at kunne kaldes levendegørelse.¹⁷⁰

Det må antages, at den menneskelige forbindelse er nemmere at lave, når den ikke sker gennem en abstrakt, men konkret i den fysiske situation. Hvis vi igen ser tilbage til konklusionerne hos Hatt og Djupdræt, sås det, hvordan særligt personificeringen af genstande og udstillinger, f.eks. ved konstruktionen af fiktive personligheder, både gjorde

¹⁶⁸ (Rasmussen 2016, s.147-149)

¹⁶⁹ (Bilag 3 Steenstrup, s.9)

¹⁷⁰ (Bilag 3 Steenstrup, s.9)



Figur 14 - Digital førsteperson formidling i Den Gamle By; mindre historie om en familie, der fortæller om deres glæder og problemer

betydning *hvordan* deres guide formidler; når Lindberg påpeger at deres aktører *skal* være opsøgende og socialt anlagt; og når Steenstrup påpeger at de vil have formidlere der "*går lige i hjertet på folk*".¹⁷²

Spørgsmålet om menneskets placering og betydning i levendegørelse, bliver særligt relevant i spørgsmålet om de digitale medier. Kan de levendegøres? Et eksempel på et forsøg, findes hos Moesgaard. I interviewet nævner Maderbacher museets "forskærme", som giver brugeren en oplevelse af direkte formidling fra én af museets forskere, uden at vedkommende er til stede.¹⁷³

Uden mere empiri der kan vise mere om brugerens oplevelse i de forskellige situationer, er det svært for mig her at afklare, hvordan det opleves. Til gengæld kan vi konstatere, at

brugerne mere følelsesmæssigt investerede i udstillingen og hinanden, og brugte mere tid totalt i udstillingen.¹⁷¹

Også hos interviewdeltagerne fremhæves det, at den fysiske tilstedeværelse af et menneske ikke i sig selv er nok. Derfor vil jeg også påstå, at den fysiske tilstedeværelse kan betragtes som et medie, der kan være underbyggende for levendegørelse, men ikke er essentielt for levendegørelse som sådan. Vi ser, at mediet er afhængigt af andet end den fysiske form, når Maderbacher pointerer, at det har en

¹⁷¹ (Djupdræt og Hatt 2009)

¹⁷² (Bilag 1 Maderbacher s. 6); (Bilag 2 Lindberg s. 6); (Bilag 3 Steenstrup s. 11)

¹⁷³ (Bilag 1 Maderbacher s. 77); (Besøg ved Moesgaard 20/07/20)

der bliver tydeliggjort en pointe om det fysiske menneske. Det er vigtigere, at forskerne er dygtige formidlere, og kan formulere sig gribende, end at de er fysisk til stede.

I Den Gamle By har de endda fået deres formidling i førsteperson til at fungere digitalt flere steder, hvor skuespilleren vises enten på en skærm, eller prototype-hologrammer.¹⁷⁴ Da Lindberg allerede har fortalt at deres gæster også efterspørger de levende, fysisk tilstedeværende formidlere, er der måske også en afvejning af den fysiske formidlers begrænsninger. De kan opleves af færre, og bliver opholdet i én opgave mens de arbejder. Da arbejdskraft er en dyrebar ressource, kan nogle af de digitaliserede opstillinger måske ses som en form for kompromis, hvor man kan vedligeholde tilstedeværelsen af 'det levende menneske', frem for at mangle dynamik i en udstilling. Dette er også én af de fordele som Boritz et al. fremhævede omkring digital formidling¹⁷⁵

Andre steder hvor det samme bliver aktuelt, er i forsøget på at definere digital levendegørelse, som det er blevet forsøgt i bl.a. "Digital levendegørelse" og "Erindringer fra maskinen".¹⁷⁶ 'Maskinen' på museum Brede Værk, beskrevet af dens skabere Signe Littrup og Mikkel Thelle, er et eksempel på, hvordan digital levendegørelse også kan se ud i konteksten af det museale rum. Her er placeret en række interaktive konsoller i museumsrummet, som er et fredet fabrikslokale. I den del af "Maskinen", kan publikum gennem film møde fiktive personer, der på forskellig vis forsøger at formidle komplekse forhold omkring fortidens interpersonelle relationer.¹⁷⁷ Mediet vælges på den måde for kvaliteten af at være visuel; man har her en forhåbning om at komplekse forhold mellem mennesker kan være nemmere at vise, frem for at skulle forsøge at formidle dem gennem medier, der kan virke utilstrækkelige, som tekst eller lyd alene. Littrup og Thelle beskriver her selv, hvordan de forsøger at anvende nogle af de samme virkemidler som frilandsmuseerne, ved at fokusere på den "*realistiske ramme om fortællingen gennem historisk påklædning med mere*", og iscenesætter dem med fiktion og filmiske

¹⁷⁴ (Besøg ved Den Gamle By 21/0720)

¹⁷⁵ (Boritz, et al. 2011, s.62)

¹⁷⁶ (Boritz, et al. 2011); (Littrup og Thelle 2011)

¹⁷⁷ (Littrup og Thelle 2011, s.69-70)



Figur 15 - Omstillingscentralen i Prinsens Palæ

fortællemetoder.¹⁷⁸ På den måde spiller det på flere af de samme elementer, som vi har undersøgt indtil nu; personlighed, visualisering og storytelling. Der er også mulighed for brugeren for selv at vælge hvilken fortælling de følger, som giver gæsten bedre mulighed for selv aktivt at vælge hvad de har lyst til at høre. På den måde bringer det også elementet af aktiv interesse og valgfrihed ind i den digitale formidling.

I "Digital levendegørelse: 1700-tals faktionsleg på Facebook" møder vi digital levendegørelse, der er forsøgt

taget helt ud af den museale kontekst. Boritz et al. har her forsøgt at skabe mødet med det levende menneske, omkring en fiktiv person, formidlet til brugeren gennem det sociale medie Facebook. Formidlingen gør brug af en litterær genre kaldet "faktion", hvor fakta og fiktion blandes, populært brugt i romaner og TV med en historisk iscenesættelse. Boritz et al. har skabt den fiktive karakter Ida Charlotte Finnelstrup, som til trods for at være fiktiv person, er baseret på Nationalmuseets viden om unge kvinder i 1700-tallet. Særligt én formulering i deres artikel vil efterhånden lyde velkendt: *"Hovedformålet var da heller ikke at fortælle en historie, men i stedet at skabe eller opleve en historie"*.¹⁷⁹

På Nationalmuseet kan det også observeres hvordan de efter mit interview med Steenstrup har adopteret en ny form for digital formidling, i form af "Omstillingen", der brander sig på at genoplive telefoncentralen. Her har Nationalmuseet opstillet en fysisk omstillingscentral på museet, med personale i kostume for at fuldende illusionen af en gammeldags central. Centralen fungerer sådan at man som publikum kan ringe ind, og

¹⁷⁸ (Littrup og Thelle 2011, s.70)

¹⁷⁹ (Boritz, et al. 2011, s.64)

derefter i omstillingen blive sat i forbindelse med forskellige historier, både med museets egne formidlere, og gæsteoptrædener som Søren Ryge.¹⁸⁰

Det spændende ved den formulering er, at vi potentielt også kan overføre oplevelsesbegrebet til en formidling, der er afkoblet det fysiske miljø i museet, og kan foregå i en principielt hvilken som helst kontekst, hvilket giver nogle implikationer for hvordan levendegørelse skal forstås i samspil med den fysiske verden og udstillinger. Artiklen fastslår desværre selv ikke at have et stort grundlag af brugere at undersøge effekten på, men vi kan til gengæld se hvordan forståelsen af levendegørelse strækker sig udenfor rammerne af den fysiske formidling, som ved Steenstrup.¹⁸¹

5.2.2. Hvad er ikke levendegørelse?

Hvis man forsøger at spørge med omvendt fortegn, kan det igen bekræftes hvordan en subjektiv oplevelse bliver det afgørende for levendegørelse. Jeg spurgte deltagerne meget direkte, hvad de mener kan "ødelægge" det levendegørende, som en måde at få dem til at reflektere over, hvornår levendegørelsen forsvinder, hvor svarene peger hen imod nogle igen svært beskrivelige personlige kvaliteter.

Hos Lindberg blev en del af svaret, at der skal være overbevisning i formidlingen, som på visse områder kan nås bedre ved ikke at bruge kendte personer, f.eks. H.C. Andersen. Problemet han beskriver her er, at den kognitive forbindelse til kendte personer, betyder at nogle i publikum begynder at lede efter brister i opstillingen.¹⁸² Disse brister er det, som deltagerne kollektivt taler om som "enden" på levendegørelse; levendegørelsen går dertil, hvor du som publikum, stadig køber ind på en illusion som museet forsøger at opstille:

¹⁸⁰ (Omstillingen, Nationalmuseet (<https://natmus.dk/museer-og-slott/nationalmuseet/omstillingen/>), vist d. 26/08 2020); (Besøg ved Nationalmuseet 10/07/20)

¹⁸¹ (Bilag 3 Steenstrup s. 7-8)

¹⁸² (Bilag 2 Lindberg s. 6)



Figur 16 - Julevæsenet "Krampus" med vogter, på Moesgaard Museum

"hvis man har en person, som har levet, så vil nogle gæster [i eksemplet] gå ind og 'tjekke' om aktøren er inde i alle H.C. Andersens eventyr, og 'hvad årstal var det da du var på Sofienholt' osv., [...] Ved tjenestepigen, så lever man i nuet, fordi hun er dér nu, hun står i køkkenet og er ved at lave mad, og taler med én. Så det der kan ødelægge levendegørelse, er at man prøver at gå ind og levendegøre nogle personer, som der er nogen, der har studeret så grundigt, at de vil begynde at gå i rette med det."

Disse brister vil blive særligt aktuelle i forhold til hvad det vil sige at skabe en magisk oplevelse, som vil blive behandlet i diskussionen. Bristerne i levendegørelse er et

udtryk for at levendegørelsen er en kontinuerligt forhandlet kontrakt mellem museumsgæst og formidler, der hele tiden vil forsøge at afstemme hinanden i situationen. I tilfældet som Lindberg beskriver, er det en gæst der afstemmer museets troværdighed, med udgangspunkt i sin egen baggrundsviden. I tilføjelse til dét, får Lindberg også givet et dementi til sin indledende beskrivelse, hvor et fysisk, levende menneske fyldte en væsentlig rolle i, hvad levendegørelse er. Senere kommer vi frem til, at der også i Den Gamle By kan eksistere levendegørelse uden, at mennesket selv er til stede. Vi ser altså at der undervejs er en form for forhandling hvor formidleren forsøger at overbevise gæsten om en illusion, som gæsten kontinuerligt vurderer om de kan acceptere.

Jeg vælger her at bruge ordet *illusion*, i ordbogens betydning af "*forestilling om en tilstand eller et forhold som man indbilder sig eller håber på*",¹⁸³ med tryk på "forestilling". Ordet bruges for at kunne udtrykke den bredere forståelse af, "noget i oplevelsen, som skal opretholdes for at det kan kaldes levendegørelse". Hos Maderbacher bruger hun ordet "*magi*" til at udtrykke den følelse, som på trods af at være et mere u håndgribeligt begreb, synes mere rammende end alene at tale om overbevisning. Denne situation vil jeg vende tilbage til i diskussionen, hvor jeg vil forsøge at kontekstualisere konceptet magi, og hvordan kan bruges i sammenhæng med museer.

Jeg talte med Maderbacher om, hvorfor de på Moesgaard havde fået ansat ekstra formidlere, til at være et supplement til deres sagnvæsener, og fik forklaringen på hvorfor det har betydning for illusionen:

"... så har hvert eneste væsen fået en 'vogter' på, altså en ekstra person, for at det væsen kan blive i sin rolle og blive så uhyggelig som det er, fordi næsten ingen af de væsener faktisk snakker til alle i normal tradition og med folk, de råber bare. Og så har man en vogter på siden, hvem så kan fortælle mennesker, når de har spørgsmål, så kan man fortælle dem, så væsenet kan blive i sig selv, så det mener jeg også med at gennemføre noget ordentligt, så vi har tænkt på "okay, vi vil ikke have, at de har den der konflikt, at de skal ind- og ud af deres rolle", og så går man glip af magien og det hele".¹⁸⁴

Det interessante ved disse to situationer er, at de præsenterer to helt forskellige historiefaglige situationer; hos Den Gamle By præsenterer man en tilnærmet virkelighed i et forsøg på at illustrere fortiden, mens man på Moesgaard fremviser mytevæsner – selvfølgelig med den antagelse af, at de ikke eksisterer. Til gengæld kan vi på Maderbacher og Lindberg forstå, at de dybest set er afhængige af det samme forhold til brugeren, hvor de lader sig rive med på rammefortællingen, som museet forsøger at opstille. Hos dem

¹⁸³ (Den Danske Ordbog, "illusion", 2018; <https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=illusion>, 02/05 2020)

¹⁸⁴ (Bilag 1 Maderbacher s. 8)

begge forsvinder levendegørelsen, når publikum ikke længere er med på illusionen. Levendegørelsen er altså afhængig af denne form for gensidig forbindelse for at fungere.

På den måde synes det også, at levendegørelse kan underordnes de gængse forhold for kommunikation, hvor konstruktionen af mening er afhængigt af harmoni i mødet mellem museumsgæst og museumsformidler. Her tænker jeg på Stuart Halls argumentationer omkring meningsdannelse i kommunikation, hvor han beskriver problemet med manglende overensstemmelse; *"What are called 'distortions' or 'misunderstandings' arise precisely from the lack of equivalence between the two sides in the communicative exchange."*¹⁸⁵ I denne sammenhæng kan det oversættes til, at meningskonstruktionen på præmis af en opstillet illusion, kun kan foregå hvis brugeren accepterer illusionen i den specifikke situation. Det skal ikke tolkes som, at man behøver at blive overtroisk for at forstå Moesgaards formidling om sagnvæsner, men at man som gæst accepterer at "lege med". På den måde ser jeg ikke, hvordan det adskiller sig betydningsfuldt fra andre lignende situationer i teater, rollespil, film, bøger, etc.

På samme måde taler både Steenstrup og Maderbacher om et "connect" med publikum. Meningen hermed kan øjensynligt bedst beskrives, når formidler og bruger når et punkt, hvor de er på 'bølgelængde', og der dannes grundlag for gensidighed og meningsskabelse. En del af måden at opnå det *connect*, beskrives f.eks. af Maderbacher som at bruge referencer til emner, der er kendt for brugeren – som at relatere historiske sygdomsudbrud til pandemien (SARS-CoV-2, populært kaldet Coronavirus), der opleves i skrivende stund, fordi den oplevede virkelighed danner grundlag for forståelse.¹⁸⁶ Ligesådan taler Steenstrup om et *connect* med publikum:

¹⁸⁵ (Hall, et al. 1980, s.120)

¹⁸⁶ (Bilag 1 Maderbacher, s. 5)

*"Det her med at kunne forholde sig til noget, connecte til det som vi plejer at kalde det, altså det der med at du kan få 'krog' i publikum og få dem til at se relevansen i det [...] Sådan nogle ting, så kommer man tæt på rent fysisk, men det kan jo også være, at man mentalt kan bruge levendegørelsesgrebet til i større udstrækning at mentalt indleve sig i hvordan det har været at leve i en særlig periode. Altså at det også er en form for connecting, folk bruger jo altid sig selv til at forstå andre ting."*¹⁸⁷

Her gentages Maderbachers pointe om det subjektive som udgangspunkt for forståelsen, og uddyber hvordan museet med oplevelsesbaseret formidling kan bruge de oplevelser de skaber, som en forudsætning for, at publikum bedre kan relatere til den formidlede historie. Forbindelsen mellem sanseoplevelse og kognition er etableret andetsteds, f.eks. hos Marie-Pierre Gadoua i hendes artikel, "Making Sense through Touch". Her brugtes en række arbejdsstationer (workshops) til at kommunikere inuitiske traditioner og kunst, forsøgt gennem personificerede narrativer og materialitet. Konklusionen herfra blev, at arbejdsstationerne havde succes med at få brugerne til at konstruere mening i forbindelse med kunsten, og give dem en følelsesmæssig forbindelse til det formidlede.¹⁸⁸

Betydningen af ordet *connect* (kobling) er svær at fastslå præcist i den her sammenhæng, mens vi dog ud fra interviewdeltagernes besvarelser kan forsøge at udlede en betydning. Først og fremmest må der, hvis der kan være et connect, en forbindelse, også kunne være et *disconnect*, (afkobling) en afbrudt/manglende forbindelse. Dette kan oversættes til en kontekst museerne allerede anvender; forskellen på en bruger, der oplever meningsdannelse med museets formidling, og modsat, en ikke-bruger/bruger, der oplever manglende meningsdannelse.

Connect i denne sammenhæng kan have flere betydninger, der både henvender sig til brugerens besøg på museet, og muligheden for, at de besøger museet. Vi kan med en vis rimelighed forbinde ideen om connect til dét som Vatne beskriver som identifikation;

¹⁸⁷ (Bilag 3 Steenstrup s. 6)

¹⁸⁸ (Gadoua 2014, s. 334)

altså, øjeblikket hvor brugeren kan 'se sig selv' i formidlingen. Det relaterer sig således til hvordan vi tidligere kunne se at museerne arbejder med nærhed og personlige relationer. Vatne etablerer i samme vending, hvordan det kan ses som enormt betydningsfuldt for læringsudbyttet af formidlingen, at brugeren kan identificere sig med formidlingen.¹⁸⁹ Et andet sted hvor connect bliver vigtigt, begynder dog allerede tidligere, når museumsgæsten skal lokkes ind på museet. Ved den nationale brugerundersøgelse, kan det f.eks. ses, hvordan museumsgæsterne har klare demografiske mønstre; i 2019 er den typiske museumsgæst i Danmark en dansk, voksen kvinde med lang uddannelse.¹⁹⁰

Når Steenstrup pointerer virkemidlerne på museet som deres middel til at skabe connect, vil jeg derfor argumentere for, at det faktisk allerede begynder inden museumsbesøget. Et eksempel på dette kan ses ved det dengang kraftigt omtalte Viborg Museum og deres udstilling om Olsen Banden-universet, hvilket affødte en massiv stigning i besøgstal, som museumschefen selv i spøg døbte "Olsen Banden effekten".¹⁹¹ Henrik Sell fastslog i *Den nationale brugerundersøgelse*, at dette netop var et eksempel på hvordan relevans, f.eks. ved brug af populære emner og temaer, skaber forbindelse til brugerne allerede inden besøget; her i konteksten af hvordan man også aktiverer eventuelle ikke-brugere.¹⁹² Med andre ord, så vil det forholde sig sådan, at museumsgæsten på forhånd vil vurdere om indholdet er relevant for, hvad gæsten i forvejen mener er interessant.

Det interessante ved også at betragte overvejelserne før besøget er, at det muligvis er her levendegørelse begynder. Da det ud fra de tilgængelige data ser ud til, at gæsten på forhånd danner sig mentale billeder af oplevelsen giver det også et potentiale for, at levendegørelse allerede begynder med forventningen om hvorvidt den er der, og derfor også kan påvirke den faktiske oplevelse, når gæsten vover sig afsted til museet.

¹⁸⁹ (Vatne, Dramatiseret museumsformidling 2013, s.172-174; 277-279)

¹⁹⁰ (Kulturministeriet 2020, s.19)

¹⁹¹ ("Museum oplevede voldsom Olsen Banden-effekt: - Kommer aldrig til at ske igen", TV Midtvest, <https://www.tvmidtvest.dk/viborg/museum-oplevede-voldsom-olsen-banden-effekt-kommer-aldrig-til-ske-igen>, 15/07/20)

¹⁹² (Slots- og Kulturstyrelsen 2019, s.61)

Gennem John Falks forskning i museumsbrugere, er der allerede foreslået et spektrum af forskellige typer museumsbrugere, hvor man kan begynde at forstå en del af diversiteten i museumsbrugernes motivation for at gå på museum.¹⁹³ Derudover har han gennem sin undersøgelse konkluderet, at blandt andet *"ting med højt emotionelt indhold for individet"* var én af de fire faktorer, som også påvirkede alle de adspurgte i undersøgelsen.¹⁹⁴ Selvom det er en konklusion baseret på individer, kunne vi tidligere se hos Djupdræt og Hatt, at der også kan påstås en grad af systematik i følelsesorienteret formidling, hvor gæsterne udviste nogle mønstre i deres reaktioner på forfatternes eksperimenter.¹⁹⁵

På baggrund af dét vil jeg påstå, at det anvendte koncept "connect" er et meget væsentligt aspekt af levendegørelse i forhold til dets brugerflade, mens det på givne tidspunkt er svært at beskrive, hvad det egentligt består af. Til gengæld kan der, som demonstreret ovenfor vises, at der i andre sammenhænge optræder data, der på forskellig vis tyder på den her forbindelse *"som går lige i hjertet"*, optræder i forskellige observerbare emotionelle forbindelser til brugeren.¹⁹⁶ Det kan også vise sig at være en udfordrende disciplin, hvis et *disconnect* kan opstå allerede før besøget, og hvis et *connect* kræver flere kædede succeser.

Det som derfor ikke kan betragtes som levendegørelse af vores interviewdeltagere, er de tilfælde hvor formidlingen mister en emotionel forbindelse til museumsbrugeren. Vi har lært, at den indledende idé om levendegørelse som forbundet til det levende menneske kan medieres eller kan kontekstualiseres anderledes. På den måde kan den også understøtte ideen om den digitale levendegørelse, ligesom den i andre tilfælde kan være hjulpet gennem sanselighed. Vi kan nå frem til en forståelse af levendegørelse, der kan rumme begge ekstremer, hvis man i stedet lægger vægt på det fælles mål omkring at opnå connect. Levendegørelse bliver i den sammenhæng italesat som et dialogisk, socialt

¹⁹³ (Falk u.d., s.116)

¹⁹⁴ (Falk u.d., s.108)

¹⁹⁵ (Djupdræt og Hatt 2009, s.61)

¹⁹⁶ (Bilag 3 Steenstrup, s.11)

fænomen, der beror på en eller fælles forståelse mellem formidler og modtager, for at det kan opnå den emotionelle virkning, det forsøger at have.

5.3. Hvordan udvikles levendegørelse, og hvor langt kan det gå?

I et videre forsøg på at beskrive levendegørelse, spurgte jeg eksperterne om grænser for og fremtiden i at arbejde med levendegørelse. Formålet var at forstå rammesætningerne og at afsløre noget mere om, hvordan begrebet levendegørelse kan beskrives. Deltagerne blev derfor spurgt konkret om, hvordan de selv arbejder med at udvikle deres arbejdsform, og derudover om de ser nogle grænser for at arbejde med levendegørelse.

5.3.1. Museernes udviklingsstrategier

Det viser sig, at udviklingsprocesserne kan siges at være omtrent ligeså forbundet til mennesker, som de formidlingsprodukter, de arbejder med. En del af Den Gamle Bys udviklingsproces som Lindberg beskriver, lyder til at være opstået næsten organisk snarere end at være strategisk planlagt. Til gengæld er den også nået til et punkt, hvor den anerkendes som en del af udviklingen. Her har man et kontinuerligt flow af nye ideer, gennem museets studentermedhjælpere:

"... så vi har de unge studerende i en 4-5 år, så forlader de os og der kommer nye ind. Og når der kommer nye ind, så er der altid nogen af dem der siger "kunne man ikke også gøre sådan og sådan". Så bruger vi faktisk noget energi på at se på de ideer vi får ind fra medarbejderne, hvordan vi kan udvikle ting.".¹⁹⁷

¹⁹⁷ (Bilag 2 Lindberg s. 8)



Figur 17 - Kedsomhedsknappen (th.) giver et praj til aktøren (tv.) om hvornår han skal aktiveres

Lindberg beskriver hvordan flere af de løbende formidlingsaktiviteter har rod her, og efterfølgende er blevet bearbejdet og forbedret over årene. På den måde kan en del af udviklingsprocessen også betragtes som forbundet til de ovenfor beskrevne elementer i levendegørelse,

fordi de på samme måde stammer fra menneskelig interaktion, innovation og kreativitet. Flere af ideerne får derigennem lov til at blive prøvet rimeligt frit, mens der overordnet stadig arbejdes med udgangspunkt i teori om æstetiske læreprocesser, og hvor alle forslag holdes op til en historiefaglig standard.¹⁹⁸ Derudover er flere af museets ansatte også involveret i museologisk forskning, ligesom de også arbejder med dialogisk udveksling med internationale søstermuseer, samt at museet indsamler sine egne brugerundersøgelser, hvor de selvsagt også har meget af deres udvikling liggende.¹⁹⁹ Et eksempel er Lindbergs eget projekt med demensramte patienter, som har udviklet sig til et større, løbende projekt for museet.²⁰⁰

Hos Maderbacher er der beskrevet den før viste udviklingsstrategi, hvor nye initiativer også skal granskes i en systematik af forskellige krav.²⁰¹ Det kan ses som et udtryk for en udviklingsform, der er meget mere tydeligt struktureret og systematisk, og også bærer præg af, at tænkningen ikke alene er henvendt til den konkrete afdeling. Derudover har de, ligesom Den Gamle By, også et fast krav omkring autenticitet, som findes gennem historiefagligt forarbejde, og ligesådan bruger de også praktiske erfaringer fra

¹⁹⁸ (Bilag 2 Lindberg s. 8)

¹⁹⁹ (Ibid.); (Bilag 2 Lindberg s. 3)

²⁰⁰ (Besøg ved Den Gamle By 21/07/20)

²⁰¹ (Bilag 1 Maderbacher s. 4) | Se bilag 1A

formidlingen.²⁰² Her bliver der til gengæld givet mere eksplicit udtryk for, at man henter ekspertise fra f.eks. scenografi, dramaturgi, litteratur etc.²⁰³

Hos Steenstrup ser vi en beskrivelse, der på mange måder også minder om den hos Maderbacher, men uden eksplicit at tale om eksterne eksperter. Her er der til gengæld udtryk for det, hun selv kalder "*laboratorietænkning*" i den forstand, at Nationalmuseets formidlingstiltag udsættes for en systematiseret forsøg-feedback-proces, hvor de også kan teste individuelle dele af nye formidlingsaktiviteter, inden de implementeres.²⁰⁴ Konkret er det en tilgang der blandt andet er blevet brugt i forbindelse med projektet *Børnenes Museum*, hvor børnene er blevet hentet ind for at afprøve formidlingen, og agere fokusgrupper.²⁰⁵

De tre museers processer er på den måde til dels forskellige, og afspejler forskellige behov og ønsker på museerne. Samtidigt er de også alle med til, på forskellige måder, at bidrage med nye udformninger af levendegørelse. Det er gennem de beskrevne processer Den Gamle By har udviklet deres mobile teater²⁰⁶, Moesgaard har udviklet deres sagnvæsner²⁰⁷, og Nationalmuseet har udviklet Kedsomhedsknappen²⁰⁸.

Alle tre benytter sig af lignende udviklingsværktøjer og har lignende mål, men er konceptuelt forskellige og er udviklet i forskellige modeller. Jeg vil derfor også argumentere for, at man via forskelle i udviklingsprocesserne, kan se hvordan levendegørelse i denne sammenhæng må betragtes som målet frem for en metode. Målet i alle tre sammenhænge kan her siges at være skabelsen af illusionen og 'magien' for museumsbrugeren. Til gengæld kan der også udledes, at nogle af de værktøjer, der synes at gå igen for at skabe den ønskede oplevelse, ligger i levendegørelsens dialogiske tilblivelse.

²⁰² (Bilag 1 Maderbacher s. 8)

²⁰³ (Bilag 1 Maderbacher s. 8-9)

²⁰⁴ (Bilag 3 Steenstrup s. 11)

²⁰⁵ (Persson, Charlotte Prise. "Nationalmuseet satser: Al magt til børnene", Videnskab.dk; <https://videnskab.dk/kultur-samfund/nationalmuseet-satser-al-magt-til-boernene>, 27/08/20)

²⁰⁶ (Bilag 2 Lindberg s. 7)

²⁰⁷ (Bilag 1 Maderbacher s. 8-9)

²⁰⁸ (Bilag 3 Steenstrup s. 12)

Uanset om det er professionelle imellem, studiejobbere eller via brugerundersøgelser, kan processen for de individuelle museer siges at være en dialogisk kommunikation. Pointen værende, at levendegørelse må anses som en menneskelig oplevelse, der, som vi så hos Djupdræt og Hatt, kan observeres i statistiske mønstre hvor tre fjerdele af publikum oplevede en følelsesmæssig forbindelse til eksperimenter med følelsesbaseret formidling.²⁰⁹ Samtidigt kunne vi lære af Vatne, at den emotionelle respons i individet, er dét der i sidste ende skaber mening i situationen med levendegjort historieformidling.²¹⁰ Det sidste betyder også, at den dialogiske proces for at skabe levendegørelse muligvis er nødvendig, eller som minimum må være befordrende for oplevelsen, når den skabes i dialog mellem flere perspektiver. Dette kommer fra en tanke om, at den subjektive oplevelse, bedst skabes af et subjektivt selv.

Her kan det netop observeres, hvordan nye ideer kommer til, og andre ideer forbedres, gennem dialog. Moesgaards idé til julevæsner blev ikke bare født i dialogen, men blev også udviklet via dialog, hvor museet herigennem opdagede elementer, der ødelagde oplevelsen.²¹¹ Hos Nationalmuseet bliver genresammensætningerne eksperimenteret med og observeret gennem mødet med publikum, ligesom der hos Den Gamle By evalueres på publikums oplevelse af deres formidling.²¹² Steenstrup får udtrykt direkte, at:

"hvis vi kan være bedre til at styrke de greb, der kan få 'det' til at gå ind, så ... det er jo nogle meget medmenneskelige og meget elementære greb, det med at få fat i folk".²¹³

Jeg vil derfor også påstå, at udviklingsprocessen for levendegørelse nødvendigvis er social og dialogisk, netop fordi levendegørelse afhænger af den subjektive oplevelse. Hvis levendegørelse defineres ud fra, hvordan det opleves, må det afhænge af, at det bliver

²⁰⁹ (Djupdræt og Hatt 2009, s. 61-62)

²¹⁰ (Vatne, Dramatiseret museumsformidling 2013, s.181)

²¹¹ (Bilag Maderbacher s. 8)

²¹² (Bilag 3 Steenstrup s.12), (Bilag 2 Lindberg s. 4)

²¹³ (Bilag 3 Steenstrup s.13)

observeret socialt, før man finder ud af, om det er levendegjort eller ej. Som vi kan høre Steenstrup kommentere, handler virkningerne om basalt menneskelige kvaliteter og erfaringer, og det er derfor tvivlsomt om levendegørelse kan fungere uden at det menneskelige er inkluderet allerede fra starten.

5.3.2. Grænser for levendegørelse?

Til sidst blev deltagerne spurgt om, hvad de ser som grænserne for levendegørelse. Her ville jeg finde ud af, om man gennem deltagernes umiddelbare opfattelse af grænser for levendegørelse, kunne sige noget substantielt om levendegørelsens væsen.

For til trods for åbenheden og mulighederne, kan vi også lære, at der findes forbehold. Lindberg pointerer, at der for museets genstande findes en helt konkret, fysisk grænse:

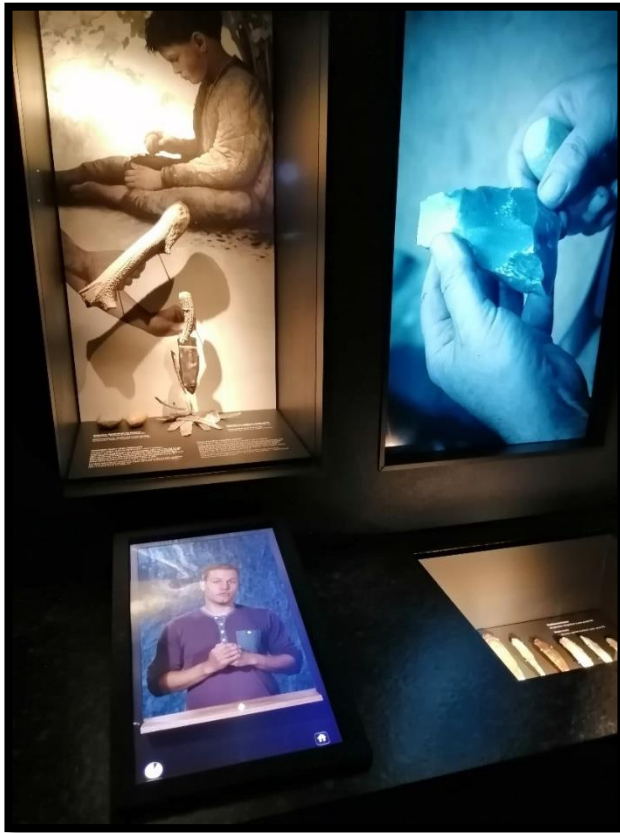
*"Der er nogle genstande, som bare er vigtige at bevare og passe på, og hvor de skal være bag ved glas, fordi de er skrøbelige og andet, hvor man ikke bare kan tage dem ud og prøve, hvordan det virker og så er det bare ærgerligt, hvis de går i stykker. Der er nogle ting, der bare ikke kan klare at blive brugt på den måde."*²¹⁴

Her er der en realisering af, at museet selvfølgelig stadig har forpligtelser overfor de genstande, der er indsamlet, og det derfor sætter grænser for, hvordan visse genstande kan formidles – hos Den Gamle By omgås det ved i stedet at bruge troværdige kopier, men pointen består. Der bliver, som Lindberg siger, nødt til at være en anerkendelse af, at museumsgenstande ikke kan tåle at indgå i f.eks. sanseliggørelse.²¹⁵ Det betyder derfor også, at det ikke er muligt at inddrage registrerede museumsgenstande i sanselig formidling, uden at overtræde museernes lovmæssige forpligtelser til bevaring af genstande for eftertiden.²¹⁶

²¹⁴ (Bilag 2 Lindberg s. 10)

²¹⁵ (Ibid.)

²¹⁶ Med det in mente at lovkrav for bevaring kun formelt gælder genstande som museet har registreret til deres samling.



Figur 12 - Oldtidsfund får kontekst og sjæl - de sættes i forbindelse med mennesket (illustration bag værktøjet), og gives kontekst af ekspertviden og demonstration på video.

Det er ikke i min undersøgelse forekommet, at nogle har forsøgt at bruge genstandene aktivt på denne måde, men ikke desto mindre er det også et udmærket sted at begynde rammesætningerne for metoderne, der indgår i levendegørelse. Da flere af de metoder, vi har talt om indtil nu, inkluderer aktivt brug, er der en åbenlys problematik.

Et eksempel på hvordan genstande kan levendegøres uden at blive udsat for slitage, er hvordan Moesgaard behandler flere af deres oldtidsfund. I stedet for at udstille en større mængde genstande, udstilles relativt få genstande, og omgives med virkemidler,

som skaber en fortælling rundt om genstanden.²¹⁷ Et andet eksempel er Nationalmuseets arbejde med projektioner på udstillinger, f.eks. en lys- og lydforestilling opført på malerier af danske konger. Her er der brugt autentiske genstande sammen med moderne teknologi til at konstruere en *augmented reality* forestilling til børn, som kan stå ubemandet, og giver dynamik til ellers statiske genstande.²¹⁸ Den Gamle By har, måske næsten ironisk, levendegjort et gammelt museum ved at genopstille de traditionelle montrer, så de ligner en udstilling, der tidligere stod i Den Gamle By i 1926.²¹⁹ Ironisk, fordi det, som vi har behandlet emnet indtil nu, virker som en næsten paradoksal situation. Ikke desto mindre er det en måde at levendegøre museets kulturhistorie som

²¹⁷ (Besøg ved Moesgaard d. 20/07/20) | Se figur 12

²¹⁸ (Besøg ved Nationalmuseet d. 10/07/20) | Se figur 13

²¹⁹ (Den Gamle By: "Musæum", Udstillinger og samlinger. Hentet den 16. maj 2020 fra <https://www.dengambleby.dk/viden/udstillinger-og-samlinger/musaeum/>)



Figur 13 - Digitaliseret levendegørelse af museets malerier og statuer, aktiveret via knappen foran. Maleriet af Christian VI. (øverst i midten) bliver belyst af en projektor, der giver illusionen af bevægelse i billedet.

institution, og de genstande, der nu fortæller den. På den måde bliver genstandenes kontekstualisering dét, der levendegør dem uden, at de indgår på en måde, hvor de bliver slidt.

Det må derfor kunne siges, at der findes nogle mere eller mindre åbenlyse grænser for levendegørelsens metodikker, som blandt andet kan komme gennem en konsensus om ansvar for museumsgenstande. Det er for mig at se ikke lig med, at disse genstande ikke kan levendegøres, da der som vist findes metoder, der kan skabe den subjektive oplevelse af liv, uden fysisk kontakt med genstanden.

Det kommer til gengæld af dét, at der er ting vi aldrig vil opleve, som konsekvensen af f.eks. dét ansvar; jeg vil aldrig som museumsbruger opleve, hvordan overfladen på uroksen føles eller hvordan Grauballemanden lugter. Der er på den måde nogle reelle begrænsninger for, hvor meget fysisk nærhed, der kan skabes.

Traumer og krig i levendegørelse?

Men hvad med tematiske grænser? I interviewet med Steenstrup, kom det ikoniske udsagn: *"Vi skal jo ikke begynde at slå hinanden ihjel for at begynde, at man skal mærke hvordan det er at miste nogen"*.²²⁰ Det er forholdsvist svært at komme med indvendinger til dét udsagn. På den anden side fortæller det også om, at der i nogle tilfælde kan siges at

²²⁰ (Bilag 3 Steenstrup s.13)



Figur 18 - Panorama med lydeffekter, Historiecenter Dybbøl 2019

være nogle samtidsetiske begrænsninger for hvad og hvordan levendegørelse bruges i formidling.

Det siger også noget om, at der måske er nogle følelser og udtryk som vi heller ikke får mulighed for at udforske på museerne, på den måde hvor de demonstreres, eller forsøges overført til brugeren. I ekstremer kan der måske findes

omveje, hvor levendegørelse i stedet for at være demonstrativ, kan være performativ. Et eksempel er Moesgaards tidligere udstilling "SORT", som bl.a. berørte temaer som racisme og blindhed, der blev kommunikeret igennem personlige overleveringer. Igen, en måde at skabe empati gennem performative formidlingssituationer.²²¹

På Historiecenter Dybbøl og på Krigsmuseet kan der opleves fortællinger fra veteraner, der forsøger at gengive oplevelsen af krig. Hos Dybbøl møder man oplæste fortællinger fra soldater i skyttegraven. Krigsmuseet fortæller, at de vil gengive "*en dansk soldaterlejr og omgivelserne så virkelighedsnært som muligt*" og imens "*gør udstillingen brug af special effects, der skaber stemning og ryster sanserne*".²²² Det er næsten selvsagt, at der er mange aspekter af disse to situationer, der ikke kan gengives; det er ikke på nuværende tidspunkt muligt at gengive stressen fra et bombardement, eller det at stå ansigt til ansigt med nogen, der forsøger at slå dig ihjel. Begge disse udstillinger må på dén måde siges at være skyggelignende repræsentationer, der forsøger at tackle et enormt udfordrende emne.

²²¹ (Miriam Brems: "Antropologer går i sort", Omnibus. Hentet 16. maj 2020 fra <https://omnibus.au.dk/arkiv/vis/artikel/antropologer-gaar-i-sort/>)

²²² (Nationalmuseet: "Den Fjerne Krig", Udstillinger. Hentet 16. maj 2020 fra <https://natmus.dk/museer-og-slotte/krigsmuseet/udstillinger/den-fjerne-krig/>)



Figur 19 - Ødelagt pansret køretøj i udstillingen "Den fjerne krig", Krigsmuseet 2011

Denne måde at præsentere en ufarlig fare så at sige, er heller ikke isoleret til kulturhistoriske museer, og der kan beskrives en lignende situation i f.eks. dyreparker. Her får gæsten mulighed for at observere en ganske ægte fare, men i et sikkert rum, og giver på den måde en balance mellem spænding og reel risiko.²²³ Det samme gør sig

gældende i de fleste situationer, hvor man som museumsgæst kan være en form for beskyttet turist i en historisk fortid – der er aldrig risiko for at få byldepest, eller blive dømt for kætteri.

Krigsmuseet gør i den henseende en beundringsværdig indsats ved at inkludere veteraner i selve udformningen af udstillingen, og ved at bygge udstillingen med genstande, som blev hentet hjem fra konfliktområdet. Det betyder derfor også, at der, ligesom hos SORT, blev inddraget personlige beretninger som en måde at kommunikere betændte emner. Således kunne traumer og konsekvenser fra krigen kommunikeret med integritet og respekt for de berørte.²²⁴ De personlige historier om traumer bliver samtidigt også en form for eksplicitering af museumsgæstens beskyttede plads, fordi de konfronteres med den reelt farlige virkelighed de ikke oplever. Den situation er samtidigt formidlers mulighed for at få gæsten til at reflektere over sin egen virkelighed.

Et argument for at have forbehold for formidlingen af traumer, blev udtrykt af B.J. Epstein i den pædagogiske artikel "Inflicting Trauma: The Ethics of Writing and Teaching the Holocaust for Children". Her argumenterer Epstein for, at der findes en grundlæggende

²²³ (Mencarelli og Pulh 2012, s.158)

²²⁴ (Nationalmuseet: "Særudstillingen "Den fjerne krig" åbner i opdateret version", Nyheder. Hentet 16. maj 2020 fra <https://natmus.dk/nyhed/saerudstillingen-den-fjerne-krig-aabner-i-opdateret-version/>)

konflikt i formidlingen af traumatiske situationer: Vi oplever som samfund samtidigt en forpligtelse for at formidle traumatiske begivenheder, mens vi omvendt ikke ønsker at påføre traumer til de påhørende.²²⁵

*"The implication is that we must learn about the genocide as a way of atoning, some very small way, for what was done during the war."*²²⁶

På samme måde kan museerne opleve en moralsk forpligtelse til f.eks. at kommunikere krig og de reelle, menneskelige konsekvenser, det kan have. Problemet opstår, når man i formidlingen skal balancere det at kommunikere en traumatisk begivenhed, så den stadig fremstår traumatisk og med integritet, men ikke efterlader et emotionelt traume hos modtageren. Fordi formidlingen af traumatiske begivenheder er at udsætte mennesker for et mildt traume, formulerer Epstein, at det kan anses som uetisk at udsætte modtager for 'mere traume' end det er nødvendigt for at danne den ønskede forståelse. Problemet her består særligt i at bedømme, hvad minimum er, og hvor grænsen går for at indvirke traume på publikum.²²⁷

Jeg vil derfor til slut påstå, at de mest reelle grænser er socialt konstruerede. Der er grænser for, hvordan vi kan behandle genstande, hvis vi ønsker at bevare dem, som derfor sætter rammerne for, hvordan de kan iscenesættes og opleves. I forhold til tematiske grænser tyder det på, at der findes nogle etiske, men ikke nærmere definerede grænser for hvad, der kan kommunikeres; museerne vil f.eks. gerne formidle krig og veteranernes historie, men af forståelige årsager ikke forsøge at genskabe oplevelsen af krig én-til-én, som i så mange andre tilfælde med historiske rekonstruktioner. I stedet gengives en skygge af de traumatiske situationer, med fokus på at skabe forståelse med en vis distance til begivenhederne.

Her findes der igen muligheder for at kommunikere konsekvenser gennem menneskelige fortællinger i performative formidlingssituationer, som skal danne empati gennem

²²⁵ (Epstein, et al. 2015, s.101-102)

²²⁶ (Epstein, et al. 2015, s.103)

²²⁷ (Epstein, et al. 2015, s.108-110)

fortælling, fremfor at forsøge at påføre publikum de samme følelser af konsekvens. På den måde bliver de tematiske grænser for levendegørelsen også et kompromis mellem autenticitet og sensitivitet, der afvejer tyngden af det, der formidles med den sociale kontekst af dem, det formidles til.

6. Diskussion og afsluttende bemærkninger

Efter at have gennemgået levendegørelsesbegrebet i forbindelse med interviewundersøgelsen, vil jeg forsøge nu at kommentere på to dele som jeg anser som særligt vigtige for levendegørelse. Først og fremmest vil jeg vise, hvordan levendegørelse kan læses igennem konceptet "magi" som dukkede op i interviewet med Maderbacher, og efterfølgende vil jeg forsøge at kommentere på selve begrebet. Til sidst vil jeg give mine egne overvejelser om levendegørelsesbegrebet, og dets optræden på museerne.

6.1. Hvad er magi, og hvorfor er det vigtigt?

"Magi: fra græsk mageia 'trolddomskunst', afledt af magos 'troldmand, mager'

1. udnyttelse af overnaturlige kræfter

a. betagende, fortryllende stemning eller oplevelse".²²⁸

Et interessant ord, der har optrådt hos interviewpersonerne, er "magi". Magien skal ikke forstås som vi kender den fra fantasy-genren med mana og frembragte ildkugler, men er efter respondenternes besvarelse at dømme, en måde at udtrykke en bestemt følelse eller sindstilstand som formidleren forsøger at ramme. Magi og fortryllelse er allerede kendte

²²⁸ ("Magi", Den Danske Ordbog 2003; <https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=magi>, 17/07/20)

begreber i analysen af oplevelses- og forbrugerøkonomi, men er tilsyneladende ikke endnu bredt anvendt i museologi, hvordan det relaterer sig til museernes begreb om levendegørelse. Den britiske arkæolog Sara Perry udtrykte sidste år i en undersøgelse om hvordan konceptet af magi kan forstås og diskutere fortryllelse af kulturarvssteder at:

*" Such enchantment effects are simultaneously well-recognized yet poorly understood amongst archaeologists and heritage specialists, surely because of what Hearne (in press: 2) describes as their 'highly personal, speculative nature.'"*²²⁹

Hvad vil det sige, at noget er magisk? Jeg vil først anerkende at konceptet ikke er traditionelt anvendt i historiefaget, og derfor kræver noget afklaring inden det kan bruges meningsfuldt til at kommentere på min undersøgelse. For at gøre magi mere håndgribeligt, vil jeg derfor forsøge først at afklare mere om hvordan konceptet af magi kan forstås, og derefter diskutere hvordan det relatere sig til museernes begreb om levendegørelse.

Én som vi kan henvende os til for at forstå magi, er den verdenskendte filolog og forfatter J.R.R. Tolkien (1892-1973), som også arbejdede med magi i en lidt anden funktion, end da han opbragte hele verdener og folk til hans eventyrromaner. I forbindelse med hans arbejde på Oxford Universitet, har han tidligere forsøgt at give indsigt i hvordan magien optræder i ikke bare hans romaner, men hvordan man mere uddybende kan beskrive den magiske oplevelse:

²²⁹ (Mencarelli og Pulh 2012, s.148-149); (Perry 2019, s.354-355)

"I will, for lack of a less debatable word, call [this practice] Enchantment. Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses while they are inside; but in its purity it is artistic in desire and purpose. Magic produces, or pretends to produce, an alteration in the Primary World. It does not matter by whom it is said to be practised, fay or mortal, it remains distinct from the other two [faces of magic]; it is not an art but a technique; its desire is power in this world, domination of things and wills".²³⁰

Det ovenstående uddrag bliver brugt af den amerikanske forfatter Patrick Curry, til at åbne en undersøgelse af "magi" og dets væsen i en moderne dagligdag.²³¹ Han forklarer, at disse to koncepter omkring magi, altså magi og fortryllelse, deler et stort fundament. De forsøger begge at kreere forandring i dét som Tolkien kalder "den primære verden", altså den verden hvori man på et givent tidspunkt eksisterer fysisk.²³² Denne primære verden er forskellige fra det som Tolkien kalder "den sekundære verden", som altså er verdener der skabes gennem fortryllelse, men aldrig optræder fysisk, men til gengæld kan skabes omkring det fysiske – når en genstand eller begivenhed opleves "magisk". Tolkien bruger aldrig ordet direkte, men vi ville måske i daglig tale kalde det fantasi. Tolkien mener dog, at disse sekundære verdener er langt mere virkelige end, at de skal ses strengt som figmenter af fantasi i dét, at de individuelt opleves ganske virkelige i øjeblikket, samtidig med, at de kan påvirke opfattelsen af éns primære verden. Forskellen mellem den primære verden og den sekundære verden, er om du tror på noget i den egen verden, eller forestiller dig noget i en imaginær verden.²³³

"Magi" er en direkte manipulation af den levede verden, mens "fortryllelse" skal ses som en abstraktion fra den levede verden, der alligevel formår at påvirke den. Fortryllelse og magi er derfor i Perrys forklaring ikke stringent adskilte, men er forskellige måder at

²³⁰ (Tolkien 1947, s.17)

²³¹ (Curry 1999, s.401)

²³² (Curry 1999, s.402)

²³³ (Tolkien 1947, s.12)

opleve og praktisere "magi".²³⁴ Disse to aspekter af magien udbreder sig, fletter ind imellem hinanden, og bliver på mange måder en del af hverdagen. Helt konkrete eksempler fra Perry gives i divination²³⁵, der på samme tid skaber en forestilling gennem fortryllelse, og manipulerer den primære verden som et biprodukt:

"...the new awareness that flows from an act of divination may – and paradigmatically, I believe, does – partake of (re-) enchantment, rather than a utilitarian usefulness as such. However, one may well have a new approach to acting in the 'real' world afterwards, and thus an altered situation vis-à-vis power-knowledge. In other words, while Enchantment is not in itself an act of will intended to produce certain effects in the primary world, it may well have such effects indirectly".²³⁶

Altså må vi forstå, at selvom fortryllelse og egentlig magi er to forskellige udtryk, findes de på et spektrum af oplevelse og virkning. Derudover kan der skelnes imellem om en fortryllelse fungerer eller ej, som Tolkien bemærker sig:

"The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside. If you are obliged, by kindness or circumstance, to stay, then disbelief must be suspended (or stifled), otherwise listening and looking would become intolerable".²³⁷

Fortryllelsen opretholdes derfor ikke alene ved magt af "magikeren", i dette tilfælde i form af en fortæller, men også af den som observerer den. I dét øjeblik hvor fortryllelsen mister sin troværdighed, holder den op med at fungere, og beskueren trækkes tilbage til

²³⁴ (Curry 1999, s.402-403)

²³⁵ ("Divination", Den Store Danske 2014;

https://denstoredanske.lex.dk/divination?utm_source=denstoredanske.dk&utm_medium=redirectFromGoogle&utm_campaign=DSDredirect 02/08/20) |Også kaldet 'varselstydning', handlingen at søge indsigt i verdenen gennem guddommelige tegn

²³⁶ (Curry 1999, s.403)

²³⁷ (Tolkien 1947, s.12)

verdenen af sin egen eksistens, den primære verden. Fortryllelsen er derfor ikke en hændelse per se, men snarere en kontinuitet der kræver konstant opretholdelse uden forstyrrelser for at fungere. For at fortryllelsen skal fungere, bliver alle nye oplevelser nødt til at være troværdige indenfor rammerne af den sekundære verdens fortælling, ligesom den næste side i en roman er nødt til at foregå i det samme univers for ikke at fremmedgøre sin læser.

Curry uddyber Tolkiens sekundære verden ved at forklare, at det ikke altid skal ses som en egentlig ekstra verden, men at fortryllelsen, der skaber den sekundære verden også kan findes som en oplevelse af vidunder. Denne oplevelse kan fås uagtet om man før har forestillet sig vidunderet, og kan derfor opstå samtidig med nuet.²³⁸ Forskellen mellem at opfatte den sekundære verden, og at opleve vidunderet, strækker sig derfor også ind i mange dele af den menneskelige tilværelse:

" ... think of the attitude of enthralled participants in sexual congress, compared to the disenchanted view of Lord Chesterfield: 'The pleasure is momentary, the position ridiculous, and the expense damnable.' The same gulf separates those who are 'inside' from those on the 'outside' of mystical experience, or even, say, a football game [...] And unlike Magic, whatever Enchantment may involve it is not the will (as such)".²³⁹

Vi må derfor også forstå magien, ligesom levendegørelse, som et dialogisk fænomen der stiller krav både til den sekundære verden, og dén som observerer den, før oplevelsen af vidunder opstår. Det dækker over humor, forelskelse, vidunder, nysgerrighed, og meget mere. Det er en måde at beskrive den mentale transformation af den fysiske virkelighed, som foregår i observatørens sind. Konceptet kan derfor også siges at være relateret til respondenternes brug af "indlevelse" som beskrivelse af en ønsket sindstilstand hos museumsgæster.²⁴⁰

²³⁸ (Curry 1999, s.403)

²³⁹ (Curry 1999, s.403)

²⁴⁰ (Bilag 3 Steenstrup, s.6; 9); (Bilag 2 Lindberg s.5)

Som jeg tidligere har nævnt, så bruger Maderbacher konceptet magi til at beskrive den hemmelige ingrediens til levendegørelse, hvor det, at formidlingen bliver magisk, er forskellen på om f.eks. en guidet tur fungerer eller ej:

"... det ikke er professionelt gennemført, hvis magien og fortællingen bliver væk [...] man tænker det meget fra gæstens [synspunkt] og derfor taler jeg også lidt om den der magi at den skal være der, for magi behøver du ofte ikke store penge, du har bare brug for en rigtig gode idé i stedet for. [...] det kan for eksempel være ved vores 'De dødes dag' [241], der var aktivitetsdag, altså der var børneansigtsmaling, men stemningen var der faktisk fordi der var live musik. De spillede mexicansk musik, og det giver en helt anden stemning, og folk har danset på museet"²⁴²

Udtalelsen her var den oprindelige inspiration til at tale mere detaljeret omkring konceptet af magi. Jeg blev nysgerrig på om det var muligt at give en dybere kvalificering til nogle af de ellers ret subjektive udtryk, som respondenterne udtrykte omkring de følelser og fornemmelser, de forsøger at fremkalde. Lindberg og Steenstrup nævner aldrig magi helt eksplicit, men mange af deres principper om indlevelse og opretholdelse af illusionen er klart sammenlignelige med den sindsstemning, som Maderbacher beskriver som magi. Dette kommer til udtryk gennem deres ønske om, at publikum 'skal blive opslugt'²⁴³, og hvor de vil opretholde integriteten i illusionernes virkning på publikum.²⁴⁴ Med en vis rimelighed kan vi sige, at selvom det ikke nævnes eksplicit, kan de måder at betragte levendegørelse på, tolkes gennem Tolkiens begreb om fortryllelse.

En af måderne vi kan se konceptet magi komme til udtryk, er i tankerne om, hvordan gæsternes forestillinger skal inddrages aktivt i formidlingen. I dette eksempel taler Steenstrup om Nationalmuseets omvisninger, hvor:

²⁴¹ En fast etnografisk udstilling på Moesgaard

²⁴² (Bilag 1 Maderbacher s.7)

²⁴³ (Bilag 3 Steenstrup, s.11)

²⁴⁴ (Bilag 2 Lindberg, s.6-7); (Bilag 3 Steenstrup, s.5)

"... i den optimale verden så er det jo fedest, hvis publikum også kan være medskabere selv [...] Det kan jo også være, at du begynder at danne dine egne indtryk og dine egne følelser, og fortæller videre på historien i dit eget hoved med dine egne billeder – det er også en form for medskabelse. [...] jeg tror egentlig det er det, som rigtig mange stræber efter at opnå, at publikum kan leve sig ind i oplevelsen, og at du så bruger en masse hjælpemidler for at få dem til lettere at leve sig ind i oplevelsen".²⁴⁵

Hvis udtalelsen her sammenlignes med Tolkiens sekundære verden, bliver der en klar rollefordeling mellem aktører og museumsgæster. I denne sammenhæng bliver museet situationens magikere, altså de, der konstruerer og vedligeholder den sekundære verden, og åbner den for deltagelse. Museumsgæsten er tilskuer, og observerer den sekundære verden i sit eget sind. Hjælpemidler, f.eks. retoriske værktøjer, kulisser, etc. bliver sekundært, og findes først og fremmest for at hjælpe publikum på vej til indlevelse.

Efter at verdenen er konstrueret, er det ifølge Tolkien nødvendigt at opretholde troværdigheden af den verden. Dét aspekt af magien er museerne ligesådan klar over, som jeg tidligere var inde omkring i forbindelse med, hvad museerne mener kan ødelægge levendegørelse. Jeg vil derfor vende tilbage til Lindbergs forklaring af, hvorfor særligt kendte historiske figurer udelades.²⁴⁶

²⁴⁵ (Bilag 3 Steenstrup s. 5-6)

²⁴⁶ Se afsnit 5.2, under "Hvad er ikke levendegørelse?"



Figur 20 - Byggeplads i Den Gamle By. Museet har gjort en ekstra indsats for at også byggepladserne er en del af miljøet, og er derfor pyntet med tidstypiske skilte og udstyr. En måde at lade illusionen leve lidt længere end hvad omstændighederne ellers ville.

I forbindelse med spørgsmålet om, hvad der ødelægger levendegørelse, forklarer Lindberg gennem eksemplet med H.C. Andersen, at de udelades, fordi mængden af forudgående viden kan give museumsgæsten anledning til at faktatjekke figuren. Alene det, at situationen opstår, betyder at det, ifølge Lindberg, mere bliver en kamp på historiske fakta, end en anledning for gæsten til at lade sig rive med i situationen.²⁴⁷ Det må dog også ses som udtryk for en balance, da det modsatte kan være lige så sandt. Omvendt er der også belæg for at sige, at hvis scenariet er for svært at begribe, risikerer formidleren i stedet gæsten ikke kan kapere scenariet nok til at leve sig ind i det.²⁴⁸

Formidlingen i Den Gamle By er sårbar overfor det brud på illusionen, delvist fordi museet i højere grad end Moesgaard og Nationalmuseet er afhængigt af, at den sekundære verden bliver accepteret. Hele museet er bygget som én stor kulisse for formidlingen, og langt de fleste af museets formidlingstilbud opleves gennem publikums nysgerrighed og engagement. Det er en bevidst sårbarhed, som Lindberg fortæller, at de planlægger efter museumsgæstens deltagelse i oplevelsen.²⁴⁹ Samtidig med at være én af deres svagheder, har museet et klart indtryk af, at gæsterne også griber muligheden for at engagere museets udklædte aktører, og oplever nostalgi, eller læring som gæsterne skaber for

²⁴⁷ (Bilag 2 Lindberg s. 6-7)

²⁴⁸ (Mencarelli og Pulh 2012)

²⁴⁹ (Bilag 2 Lindberg s. 7-8)

hinanden ud fra udstillingerne. Det tyder derfor også på, at satsningen på den helhedsorienterede ramme bærer frugt i mødet med museumsgæsten - også hos atypiske museumsbrugere.²⁵⁰

Fortryllelsen i Den Gamle By er meget direkte, forstået på den måde, at de gør deres miljøer ikoniske frem for symbolske. Alt hvad Den Gamle By indebærer, skal give dig en fornemmelse af at være fysisk til stede i en anden verden, ved rent faktisk at bygge den op omkring dig. Hvad så med den mindre sanselige fortryllelse? I samtalen med Steenstrup kom vi omkring hvad levendegørelse betyder for museumsgenstande, og talte om hvordan de også kan blive en del af fortryllelsen:

"... men det kan man også gøre med en krukke; den har også været i hænderne på et rigtigt menneske, men hvis du nu f.eks. laver en fortælling, som levendegør krukken og dens funktion i sin tid, så kan man netop skabe empati og nærvær, i stedet for bare en krukke, som folk kan have meget svært ved".²⁵¹

Og herved kommer vi tilbage til, at levendegørelse arbejder sammen med fortryllelsen. I Steenstrups udsagn bliver krukken levendegjort i gæstens fantasi; den bliver fortryllet, hvor gæsten med kontekst af krukken, skal danne sig nogle billeder af dens funktion og samtid. Ligesådan uddyber hun at:

"Men du kan jo også godt skabe indlevelse uden det store forkromede narrativ, bare rent sådan, stemningsmæssigt." ²⁵²

Netop fordi dét som, for mig, synes kritisk at forstå omkring levendegørelsen er, at den også i museernes strategier, altid opstår i øjeblikket. Når Steenstrup påpeger at den kan opstå af stemningen, er der også muligheden for at den kan fjernes af den forkerte stemning. Levendegørelse kan derfor godt opleves i det ene rum, men forsvinde i det

²⁵⁰ (Bilag 2 Lindberg s. 3); ((Bilag 2 Lindberg, s. 4-5)

²⁵¹ (Bilag 3 Steenstrup s. 7)

²⁵² (Bilag 3 Steenstrup s. 9)

næste. Fortryllelsen af museets formidling, og derigennem levendegørelsen, opretholdes i forbindelsen med gæsten. Hos Maderbacher får en forklaring af den kognition der sker i levendegørelsen, hvor:

*"... det handler mere om, at du får faktisk nogle mere relevante tankegange og får det til en personlig oplevelse, i stedet for at have kun nogle facts om den yndlingsperiode eller om den kultur, eller sådan noget, op at køre. Altså sådan at det altid bliver en personlig oplevelse, og en personlig interaktion."*²⁵³

Gæsten er dermed i centrum for levendegørelsen, på samme måde som modtageren er i Tolkiens fortryllelse. Så snart at gæsten mister relationen og forestillingen omkring genstanden for formidling, forsvinder fortryllelsen, og det lader til gennem respondenterne også at betyde at levendegørelsen forsvinder med den. I forlængelse af dét fortæller Maderbacher også, hvordan det går igen i deres personbårne omvisninger på museet:

*"... generelt i vores formidlinger, vi stiller ikke spørgsmål vi ved svaret på. Vi laver ikke sådan nogle Wikipedia-spørgsmål, altså hvornår var jernalderen [etc.] fordi det er kedeligt, det handler jo kun om, at så har jeg godt pas på historien [...] Vi spørger mere sådan nogle lidt filosofiske spørgsmål, [...] for eksempel en betalt soldat, en söldner (lejesoldat, tysk red.). Skal man være ked af det, hvis han falder i krigen? [...] sådan nogle spørgsmål, hvor vi spørger ind til emotioner, til hverdag, hvordan vil du gøre det. [...] . Så derfor er det meget vigtigt at arbejde med det, der kommer fra publikum, og udvikle forløb, altså også vores ture, i den retning. Og det gør vi faktisk ved, at den tankegang vi har i alle vores formidlinger"*²⁵⁴

²⁵³ (Bilag 1 Maderbacher, s. 6-7)

²⁵⁴ (Bilag 1 Maderbacher, s.6)

Af dét mener jeg, at vi også kan udlede, at én af levendegørelsens mest grundlæggende former, kan være spørgsmål som dét Maderbacher præsenterer. Spørgsmål der er designet på en måde, hvor gæsten selv motiveres til at indgå i den sekundære verden i formidlingen, og tænke kreativt over slutninger og konsekvenser. Spørgsmål som det filosofiske spørgsmål, er endnu det simpleste virkemiddel jeg har kunnet observere i brug på museerne, hvor institutionen selv oplever, at det har en effekt på deres gæster.

Baseret på respondenternes udsagn og de eksempler, der er blevet inddraget løbende, vil jeg påstå at levendegørelse i højere grad er relateret til konceptet af magi, end det er relateret til formidlingens materialisme. For bedre at kunne forklare, hvordan begrebet levendegørelse kan bruges til at dække over så mange forskellige former for formidling, vil jeg påstå, at netop Tolkiens formulering af fortryllelse og følelsen af vidunder er centralt for, hvordan levendegørelse bliver brugt og forstået på museerne.

Konceptet magi er også centralt for, hvordan jeg mener, at begrebet levendegørelse kan blive langt mere anvendeligt. På nuværende tidspunkt er levendegørelse de fleste steder stadig forbundet til konkrete metodikker, som kan udpeges fysisk og beskrives. Hvis vi dog vender tilbage til, hvordan de mere u håndgribelige erfaringer som gæsten skal opleve for at levendegørelsen fungerer, som "illusion", "indlevelse" og "opslugt", bliver fortryllelse en nærliggende måde at tilgå levendegørelsen. Jeg vil derfor mene, at en udbredelse af konceptet "fortryllelse" kan gøre levendegørelsen langt mere relevant for andre aspekter af museumsformidling. Som vi kan se, efter ovenstående behandling af fortryllelse og dets relevans på museerne, er fortryllelsen ikke begrænset til fysisk form, og kan derfor i princippet tænkes langt mere frit ind i museets traditionelle formidling. Jeg mener på baggrund af hvordan vi ser museerne behandle levendegørelse og magi, at det kan være en måde at tilføje mere nærvær og relevans for museumsgæster, f.eks. hos museumsinstitutioner der i forvejen forsøger at forny deres traditionelle formidling, men mangler midler til at lave en storstilet restauration af deres bygninger og udstilling. Helt konkret mener jeg, at der ville være gavn af at fortryllelsen bevidstgøres og professionaliseres i museal sammenhæng, for at være mere håndgribelig som et egentligt værktøj for formidlingen på museer.

Under min undersøgelse viste det sig at indsatsen på museerne for specifikt at undersøge virkningen af levendegørelse på deres brugere var minimal; umiddelbart var det kun Den Gamle By der gav udtryk for at de undersøgte hvordan deres forskellige indsatser påvirker gæsten på sigt. Det vil kræve, at der også forskes mere koncentreret i, hvordan museumsgæsterne oplever forskellige formidlingsformer, til at udbygge den konceptuelle forståelse af magi på museer, og hvordan den fungerer sammen med levendegørelse i praksis.

6.2. Er "levendegørelse" levende historie?

Jeg vil her vende tilbage til udgangspunktet givet af Hans-Ole Hansen fra Historiecenter Dybbøl, og genbesøge selve begrebet levendegørelse. Da han afslutter sin kommentar med et oplæg til at diskutere begrebet nærmere, vil jeg forsøge at give mit eget bud, baseret på min undersøgelse af museernes brug af begrebet. Jeg har indtil videre forsøgt at udforske den praksis, der er forbundet med begrebet, men er begrebet i sig selv rammende for de praksisser den henviser til?

Først og fremmest er der den dialektik som ordet levendegørelse afføder; at formidlingen eller historien kan gøres levende, og derfor også gøres/lade være død. Hansen fremhæver selve ordet som problematisk, fordi det antyder, at det ikke-levendegjorte derfor må være dødt, uinspirerende, måske endda ligegyldige.²⁵⁵

Hansen argumenterer derudover for, at levendegørelse, i den forståelse hvor det er synonymt med at "*rekonstruere*" eller at "*genskabe*", ikke er egentligt muligt. Dette skyldes det han kalder "*sandhedsproblemet*", hvor det ikke er praktisk muligt at genskabe en tid eller begivenhed, som man ikke har mulighed for at kende sandheden om. Problemet består derfor i, at alle former for rekonstruktion af fortiden til alle tider vil være et produkt af tolkningen, der bliver lagt på de tilgængelige materialer. Historien er derfor

²⁵⁵ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Om en levendegjort fortid", s.25-28)

aldrig genskabt, den er allerhøjest genfortolket.²⁵⁶ Den samme skepsis møder vi hos Ole Fogh Kirkeby, der giver en filosofisk forklaring på problemet med at genskabe øjeblikket:

*"Det er begivenhedens væsen aldrig at kunne rekonstrueres. Selv en triviell begivenhed som eftermiddagskaffen, der lige har fundet sted i haven, er umulig at reproducere. Ligegyldigt om den blev filmet af tusind videokameraer fra alle vinkler, optaget på hundreder af mikrofoner, overværet af verdens dygtigste reportere, [...] hvis duftene kunne inddampes, så ville det måske virkeligste aspekt af begivenheden altid undslippe os: **berøringen**".²⁵⁷*

Kirkeby er skeptisk omkring, at begivenheden, der altid opleves af *nogen*, aldrig ville kunne genskabes. Der vil altid mangle noget – og selv hvis én oplever kunne genskabe begivenheden til eftermiddagskaffen, ville man mangle den anden oplevede virkelighed fra de andre familiemedlemmer. Skal virkeligheden så rekonstrueres flere gange? Hvilken rækkefølge skal de opleves i? Og hvilken er den mest sandfærdige? Det er en problemstilling, der ikke kan løses, grundet begivenhedens eksistentielle væsen.²⁵⁸

Jeg mener ikke, at nogen af de adspurgte museer gør sig skyldige i denne form for ufuldendt rekonstruktion af historien. Tværtimod, er det tydeligt hos alle tre institutioner, at man arbejder med en konstrueret virkelighed – hvis ikke de direkte arbejder med fiktion, arbejder de med tilnærmelser frem for hele sandheder. Flere steder bliver det endda gjort meget klart for publikum, at man arbejder med ufuldendte billeder af historien. Et sted hvor den frie tolkning er eksplicit, men er omgivet af kontroverser, er hos Nationalmuseets vikingeutstilling. Den blev i 2018 omdannet af den folkekendte kunstner og designer Jim Lyngvild, og har startet et nyt kapitel i diskussionen om museernes faglige integritet, i relation til det tidligere nævnte kontrovers om autenticitet

²⁵⁶ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Om en levendegjort fortid", s.25-28)

²⁵⁷ (Kirkeby 2007, s.77) | Forfatterens egen markering

²⁵⁸ (Ibid.)

i forbindelse med levendegørelse.²⁵⁹ Ved alt hans arbejde i udstillingen, er der en planche der forklarer, at det er kunstnerens tolkning af materialet, og derfor ikke skal ses som et autoritativt billede af vikinger.²⁶⁰ Billederne hænger der for at være hjælpemidler til gæstens indre billede, at give brændsel og struktur til museumsgæsternes forestilling om vikingerne. Dette kan ses i forlængelse af Steenstrups forklaring af levendegørelse på stedet, og hvordan de er meget bevidste om, at gæsternes forestilling er vigtig for oplevelsen og læringspotentialer.

Hansen foreslår faktisk et alternativ til dét han kritiserer, der ligner en del af dét, som man kan finde spor af på museerne. I førnævnte artikel taler han netop om, at museerne burde fokusere på forskningen og erkendelsesprocesser i museernes arbejde, og dermed gøre mere af institutionerne gennemsigtige. Det ville ifølge Hansen samtidigt give meget mere substantielle muligheder for historiefaglig læring på museerne.²⁶¹ Denne måde at inddrage forskningsarbejdet aktivt i formidlingen findes i én eller anden form og størrelse, både på Nationalmuseet, Moesgaard og Den Gamle By, og kan måske være et tegn på, at dén tanke om gennemsigthed har slået mere igennem, end da Hansen skrev sin kommentar i 2003.

Men kan det kaldes levendegørelse? Baseret på de forskellige udlægninger af, hvad levendegørelse er, kan det være svært at give svar på før selve situationen. Det er et interessant spørgsmål, som jeg i min vurdering mener vil kræve en nærmere undersøgelse af den slags formidlings indvirkning på brugerne. Selve dét formidlingsgreb, at bruge forskningen aktivt i formidlingen, kan ses som en antitese til levendegørelse, efter en traditionel opfattelse, hvor det handler om drama og illusionen om det fortidige. I dét øjeblik hvor formidlingen ekspliciterer forskningen, bliver man som tilskuer tvunget ind i en tilstand, hvor man observerer historien udefra.

²⁵⁹ Jim Lyngvild var et kontroversielt valg, fordi han tidligere har været figur for debatter i forbindelse med hans køb af gravfund af tvivlsom herkomst, og en opfattet romantisering af vikingetiden i dans virksomhed som designer. Der var ydermere bekymring for at samme romantisering spillede ind i et højreorienteret politisk narrativ.

²⁶⁰ (Besøg ved Nationalmuseet 10/07/20)

²⁶¹ (Museumsformidlere i Danmark 2003, "Om en levendegjort fortid", s.25-28)



Figur 21 - Audiovisuel præsentation om sol-religion på Moesgaard museum. Bruger en situation der kræver suspension of disbelief, som førstepersons formidling

Ikke desto mindre kan det opleves ganske personligt, hvordan formidlingen af selve forskningen kan indgå i fantasien om det forgangne. På Moesgaard blev jeg vist rundt i museets særudstilling om Pompeji, af en guide som samtidig var én af museets eksperter i arkæologi. Hun vekslede rutineret imellem at kommunikere en fantasi om antikkens Rom, à la: *"Forestil jer, at I*

står midt på Pompejis havn, her i handelsbyens centrum". Sekundet efter blev man revet tilbage til den nære virkelighed, hvor guiden forklarer om udstillingen i relation til hendes arbejde som arkæolog. I forbindelse med konceptet magi, er mit bedste bud på, at guidens fortælling fungerer uden friktioner, at forskningen i denne sammenhæng blev en integreret del af den sekundære verden, hvor man fremfor at blive placeret som publikum i en fortidig virkelighed, i stedet blev placeret i en virkelighed udenfor fortiden. Det var konstant i guidens formidling, at alle forestillingsbilleder blev givet med en vis distance; der var hele tiden en forståelse af, at udstillingen er en kulisser, og at gæsterne lever i nutiden. Vatne observerede ligeledes i hendes arbejde, at selvom gæsterne er villige til at indgå i fantasi om fortiden, opererer de stadig i deres egen virkelighed. Gæsten når derfor aldrig til et punkt hvor de internaliserer fantasien som deres egen virkelighed, her og nu.²⁶²

Den guidede tur er noget af det, som de på Moesgaard selv beskriver som levendegørelse, men de eneste værktøjer de benytter sig af, er trænede og prøvede fortællere – der er ingen kostumer, ingen genskabte virkeligheder. Der hvor levendegørelsen ligger her, er i stedet i det menneskelige connect, et af de elementer Maderbacher understreger som

²⁶² (Vatne, Dramatiseret museumsformidling 2013, 178-179)

absolut væsentlig for "den levende oplevelse". Udstillingen og guidens retoriske spørgsmål er en kulisse, der hjælper museumsgæstens fantasi på vej, mens det, at gæstens egne forestillinger kommer på banen, er absolut fundamental for den levende oplevelse.²⁶³

I forhold til hvordan vi kan se, at museerne bruger begrebet levendegørelse, mener jeg, det er forkert at opfatte det som om, man forsøger egentligt at "genoplive" fortiden. Selv hos Den Gamle By, der af de tre adspurgte institutioner kommer tættest på dét billede som Hansen kritiserer, har man en nøje tilrettelagt fiktion omkring opbygningen af museet. Museet er yderst bevidste om, at alle de miljøer de skaber, er tilnærmelser af en svunden tid – men det er gennemarbejdede tilnærmelser med solidt forskningsarbejde bag sig, som de forsøger at bruge til at kommunikere en mere sanselig og rumlig læring med, frem for en mere strengt kognitiv indlæring, som den kendes andre steder – f.eks. de traditionelle montreudstillinger med tætskrevne plancher som primært medie. Dette blev både udtrykt af Lindberg ved mit besøg, ligesom det kan ses i museets litteratur om opbygningen af deres udstillingsmiljø.²⁶⁴

Både hos Moesgaard Museum og Nationalmuseet findes der eksempler på, at museet udforsker en overnaturlig fortid. Hos Moesgaard er der de før omtalte julemonstre, mens der også i museets faste udstilling om oldtidens samfund er udstillinger om folkløse og proto-religion.²⁶⁵ Målet her er øjensynligt ikke, at få gæsten til at tro på jernalderens solreligion, men i stedet at formidle religionen i første person. Udstillingen spiller her på forudsætningen om, at museumsgæsten er villig til at sætte sig i jernalderpersonens sted, og lytte til fortællingen på dens egne præmisser, frem for at den bliver moderniseret eller gjort relativt til gæsterne selv. Her dukker det levende op gennem et *suspension of disbelief* i øjeblikket, fremfor at forsøge at distancere emnet fra gæsten. På samme måde kan det ses på Nationalmuseet, hvor de bl.a. har en digital formidling omkring grønlandsk religion.

²⁶³ (Bilag 1 Maderbacher s. 4-6)

²⁶⁴ (Besøg ved Den Gamle By 21/07/20); (Schanz og Ravn 2010, s.38-39)

²⁶⁵ (Besøg ved Moesgaard 20/07/20)

Her skal gæsten selv fysisk tromme Havets Moder i tale, for igennem interaktionen at blive klogere på hvad troen indeholder.²⁶⁶

Når man ser disse former for erindringsformidling af overnaturlige emner, mener jeg det er forfejlet at betragte levendegørelse som en form for genskabelse af fortiden. I stedet mener jeg, at det er mere præcist at tage fat i den oplevelse, som museerne forsøger at skabe, og derfor beskrive levendegørelse *som begrebsliggørelsen af et fænomen, man som formidler kan arbejde på at fremprovokere med vidt forskellige midler.*

Ud fra museets måde at håndtere flygtige følelser og oplevelser på, synes det i stedet at være målet for levendegørelse *at kunne kommunikere emotionelt og sanseligt komplekse dele af historien, som muligvis forstås bedre af gæsten gennem det personlige indtryk, frem for en kognitiv og objektiviseret behandling.*

I forlængelse af dette, mener jeg derfor også, at der i fremtiden bør udføres flere studier i hvordan den sindstilstand som museerne forsøger at ramme når de kalder formidlingen for levendegørelse, kan beskrives i sammenhæng med forskellige formidlingsværktøjer/hjælpemidler, på samme måde som de allerede nu er blevet studeret i forbindelse med reenactment-værktøjer.

For at opsummere mener jeg derfor, at vi nu kan fastslå begrebet levendegørelse på danske museer som noget, der faktisk indeholder en bagvedliggende begrebsliggørelse til trods for, at den ikke bliver gjort tydeligt eksplicit af museerne selv. *Begrebet forstås som en subjektiv oplevelse knyttet til museumsgæstens forestillinger om fortiden, som kan hjælpes på vej af diverse virkemidler, fysiske og ikke-fysiske.*

²⁶⁶ (Besøg ved Nationalmuseet 10/07/20 | Havets Moder er en del af inuitisk religion; det er væsenet der giver havet liv, og derfor var af fuldstændig afgørende betydning for de grønlandske fanger-samfund. Af samme grund har Havets Moder en meget prominent plads i grønlandsk tro.

Begrebet er derfor også svært at gøre mere eksakt i forhold til konkrete virkemidler, da det ikke virker entydigt centralt for, hvordan begrebet kan beskrives på tværs af institutioner og situationer med brug. Med andre ord: ***Levendegørelse er ikke alene noget du gør, det er noget du forsøger at skabe i gæsternes egen forestilling.*** Således er de forskellige udformninger af levendegørelse i formidlingspraksis at betragte som forskellige midler til at nå det samme mål, navnlig en særlig sindstilstand hos museumsgæsten.

Vi kan på baggrund af museernes udlægninger forstå, at det ikke handler om *hvad* du gør, men rettere om *hvordan* du gør det. På den måde kan de samme virkemidler både ses som levendegørelse, og som ikke-levendegørelse. Tidligere blev dette eksemplificeret i en guidet omvisning, der kan ses i begge tilstande, alt efter hvordan den individuelle formidler performer i sammenhæng med det aktuelle publikum på tidspunktet.

Overordnet mener jeg, at levendegørelse er en tilgang til formidling med endnu uudnyttede potentialer. De undersøgte museer har hver især vist, hvordan levendegørelse i forskellige former også har betydet bedre forbindelse til deres målgrupper.

Nationalmuseet har med deres initiativ *Børnenes Museum* vist, at de mindste kan være med, og at levendegørelse kan bruges i kombination med fleksibilitet i eksisterende udstillinger, ved både at inkludere digitale hjælpemidler og levende aktører.

Moesgaard har vist, hvordan levendegørelse, der er kombineret med både kunst og arkæologisk/historisk faglighed, kan skabe helstøbte eventyrverdener, hvor fjern oldtid kommer helt tæt på.

Den Gamle By har vist, hvordan man kan bygge en hel levende kulisse, der både kan engagere de mindste besøgende med kunstige hjem og gader, mens de med de samme principper kan være terapeutisk overfor ældre medborgere. De forskellige institutioner ender på den måde med at gøre levendegørelse til hver deres, mens de alligevel deler fælles visioner.

Det primære man som museumsprofessionel kan tage med sig fra dette projekt, er at levendegørelse kan ses som en indsats der ligger udover materielle forhold, men kan anses som en måde at tænke sin formidling på. Det behøver derfor ikke at være hverken dyrt eller stort, men kræver at man i særlig grad er i dialog med sit publikum.

Der findes ikke én metode eller form der er levendegørende, men levendegørelse er i stedet afhængigt af den enkelte der observerer det. Dette projekt lægger derfor også i høj grad op til at der forskes mere i publikums oplevelser, og at der arbejdes imod at undersøge hvordan og hvornår museumsgæsten (af alle typer og aldre) oplever indlevelse.

"man skal se mulighederne, ikke begrænsningerne. Så, grænser for levendegørelse, ja der er nogle grænser, men der er endnu flere muligheder for at lukke nogle grænser op."²⁶⁷

²⁶⁷ (Bilag 2 Lindberg, s.10)

7. Bibliografi

- Anderson, Jay. »Living History: Simulating Everyday Life in Museums.« *American Quarterly* Vol.34 #3, 1982: 290-306.
- Anduin, Freya Pernille. *Dette er ikke 1800-tallet*. Specialeopgave, Roskilde Universitetscenter, 2009.
- Boritz, Mette., Mia Ramsing Jensen, Charlotte S.H. Jensen, og Ida Lund-Andersen. »Digital levendegørelse: 1700-tals faktionsleg på Facebook.« *Nordisk Museologi* 1, 2011: 60-80.
- Brinkmann, Svend. *Det kvalitative interview*. Hans Reitzels Forlag, 2014.
- Brædder, Anne. »Fortidsbrug og følelser.« *TEMP*, 2018: 145-163.
- Curry, Patrick. »Magic vs. Enchantment.« *Journal of Contemporary Religion*, 1999: 401-412.
- Damm, Anette, og Allan Berg Nielsen. *Fremtidens Formidling af Fortiden: Moesgårdseminaret 1998*. Forlaget Hikuin & Moesgård Museum, 1998.
- Daugbjerg, Mads. »De gode gamle dage genoplivet: Frilandsmuseerne og spillet om fortiden.« *Nordisk Museologi* 1, 2005: 3-14.
- Desvallées, André, et al. *Key Concepts of Museology*. Armand Colin, 2010.
- Djupdræt, Martin Brandt, og Henrik Hatt. »Følelser på Museum.« *Nordisk Museologi* 1, 2009: 53-62.
- Epstein, B.J., Kay Andrews, Gray Michael, og Alex Maws. »Inflicting Trauma: The Ethics of Writing and Teaching the Holocaust for Children.« *Holocaust Studies*, 17. februar 2015: 19:1, 101-120.
- Falk, John H. »Understanding Museum Visitors' Motivations and Learning.« *Slots og Kulturstyrelsen*. u.d.
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/KS/institutioner/museer/Indsatsomraader/Brugerundersogelse/Artikler/John_Falk_Understanding_museum_visitors__motivations_and_learning.pdf (senest hentet eller vist den 2. 5 2020).

-
- Floris, Lene, og Anette Vasström. *På Museum*. Roskilde Universitetsforlag, 1999.
- Frederiksen, Mette Kristine Nordahn. *Levendegørelse: identitetsdannelser og historiske forståelser*. Specialeafhandling, Århus Universitet, 2012.
- Funch, Bjarne Sode. »Den fænomenologiske metode i museologisk forskning.« *Nordisk Museologi* 1, 2003.
- Gadoua, Marie-Pierre. »Making Sense through Touch: Handling Collections with Inuit Elders at the McCord Museum.« *The Senses & Society Vol. 9*, 2014: 323-341.
- Hall, Stuart, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, og Paul Willis. *Culture, Media, Language*. Academic Division of Unwin Hyman Ltd., 1980.
- Jensen, Kristoffer Rosner. *Levendegørelse som formidlingsmetode*. Specialeafhandling, Roskilde Universitet, 2019.
- Jessen, Tilde Strandbygaard. »Fortid i nutid - Om oplysning(er) og oplevelse(r) i levendegørende formidling.« *Upubliceret*, 2020.
- Jessen, Tilde Strandbygaard, og Anette Elisabeth Warring. »Questing authenticity.« *Nordisk Museologi*, 2019.
- Kirkeby, Ole Fogh. »At genskabe begivenheden.« *Dansk tidskrift for museumsformidling* nr. 27, 2007: 77-85.
- Kulturministeriet. *Den nationale brugerundersøgelse for museer 2019*. Årsrapport, Slots- og Kulturministeriet, 2020.
- Littrup, Signe Lykke, og Mikkel Thelle. »Erindringer fra maskinen: en fortælling om digital museumsformidling.« I *Det interaktive museum*, af Kirsten Drotner, Berit Anne Larsen og Anne Sophie Warberg Løssing, 61-77. Samfundslitteratur, 2011.
- Mencarelli, Rémi, og Mathilde Pulh. »Museoparks and re-enchantment of the museum visits: an approach.« *Qualitative Market Research: An International Journal*, Vol. 15, marts 2012: 148-164.
- Museumsformidlere i Danmark. »Levendegørelse.« *MiD* nr. 8. 2003. 4-5.
- Perry, Sara. »The Enchantment of the Archaeological Record.« *European Journal of*

-
- Archaeology* 22(3), 2019: 354-371.
- Rambaud, Margarita Goded. *Basic Semantics*. Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid, 2012.
- Randerz, Wigård Ellen. »Att objektifiera, levandegöra och värdigt begrava.« 2006.
- Rasmussen, Casper Hvenegaard. *Formidlingsstrategier*. Samfundslitteratur, 2016.
- Ravn, Thomas Bloch. *100 danmarkshistorier: Museer for folk*. Århus universitetsforlag, 2020.
- . »Levendegørelse.« *Den Gamle By 2000*, 2000: 31-53.
- Ravn, Thomas Block. »Den Gamle Bys historie.« *Den Gamle By*. u.d.
<https://www.dengamleby.dk/om/fakta-og-historie/den-gamle-bys-historie/> (senest hentet eller vist den 08. 03 2020).
- Schanz, Elsebeth Aasted, og Thomas Bloch Ravn. *Den Gamle By 2010*. Årbog, 2010.
- Simon, Nina. *The Participatory Museum*. Sanata Cruz: Museum 2.0, 2010.
- Skot-Hansen, Dorte. *Museerne i den danske oplevelsesøkonomi*. Samfundslitteratur, 2013.
- Slots- og Kulturstyrelsen. *Den nationale brugerundersøgelse: Årsrapport 2018*. Brugerundersøgelse, Kulturministeriet, 2019.
- Thorhauge, Sally, og Ane Hejlskov Larsen. *Museumsgrundbogen*. Århus: Sally Thorhauge, Ane Hejlskov Larsen & Systime A/S, 2008.
- Tolkien, J.R.R. *On Fiary Stories*. 4. december 1947.
- Vatne, Ingrid. *Dramatiseret museumsformidling*. Ph.d.-afhandling, Århus Universitet, 2013.
- . »Levendegørelse og publikumsdeltagelse.« u.d.: 31-38.
- Wæhle, Espen. »Nationalmuseets visioner bag formidlingen af de etnografiske samlinger.« *Dansk tidsskrift for Museumsformidling* nr. 18, 1998: 31-46.
- Aakjær, Marie Drost. »Levendegørelse - en anden måde at lave god formidling på?« *Nordnytt* 105, 2008.

