



Sanserne bygger bro til fortiden

En casebaseret undersøgelse af danske kulturhistoriske museers brug af multisensorisk formidling

Speciale udarbejdet af Lea Louise Bay Jepsen (llbk11)

Aflevering: 21/12-2023

Vejleder: Line Vestergaard Knudsen

Casemuseer: Øhavsmuseet,
Vikingskibsmuseet i Roskilde og
Vikingskibsmuseet Lindholm Høje

All our knowledge begins with the senses...
- Immanuel Kant

Abstract

This master's thesis examines the motives that Danish museums of cultural history has when applying multisensory elements to their exhibitions. Further the thesis examines the importance of these motives in context with the museum's role in society. In the last three decades the scientific interest in the human senses has increased. This focus has had implications for many different parts of the academic world. In recent years even museums have started to show interest in the field of the human sensory system with interesting results. These changes are at the core of this thesis.

Empirically the thesis uses a qualitative case study approach. Through qualitative interviews and observations of the exhibitions "Mærk dig selv" at Øhavsmuseet, "Stig ombord"

Vikingskibsmuseet in Roskilde and "Oldtiden i Limfjordslandet" at Vikingemuseet Lindholm Høje the thesis seeks to understand the motives behind museums incorporating sensory stimulating elements into exhibitions. The thesis find that the museums wish to close the gap between the past and the present with the help of the sensory stimulations. The ambition being that visitors ideally should be able to see the past and its people as not that different from us.

Theoretically the thesis applies presence theory to the findings from the museums. Ulrich Gumbrechts theory of presence plays an important role. His theory states that only in brief moments of intensity will a person be able to experience the feeling off presence. The thesis finds that the museums are working towards creating these moments of intensity with the hope that - after being lost in the experience when visiting the exhibition - the visitors will reflect on the experienced and feel a closeness to the past.

Finally, the thesis seeks to understand how the use of sensory stimulating elements in exhibitions affects the museums role as an institution of education in society. Through this it becomes clear that the museums in today's society are faced with a number of challenges that makes it hard to get the attention of "the audience". Today a person's attention is of high value, and it takes a lot to get it. Almost everything can be done on the Internet and through the corona pandemic it became obvious just how much of our lives we could live on the Internet. The museums do however, by using multisensory stimulations in their exhibitions, have a chance to seize the attention of potential users. Especially if they can create a place where you must be in person to experience it properly. Paraphrasing Gumbrecht: You can only be lost in moments of intensity if you are there to get lost.

Indholdsfortegnelse

Indledning	5
<i>Problemstilling</i>	6
Dannelse	8
Hvad er sanserne?	10
Forskningsoversigt	12
David Howes	12
Sandra H. Dudley	14
Nina Levent og Alavaro Pascual-Leone	14
Graham Black	15
Teori og viden om sansernes påvirkning af hjernen	17
Presence	17
Lad genstandene tale	19
Museet som multisensorisk sanseum	20
Caseudvælgelse, empiri-indsamling og metode	24
Caseudvælgelse: På tværs af tid og sanser	24
Caseudvælgelse: Museernes beskrivelser af de tre udstillinger	26
Interviewguide: Når motiver skal afdækkes	27
Supplerende observationsstudier	30
Opsamling	31
Motiver for anvendelse af sansestimulerende formidling	32
Øhavsmuseet – "Mærk dig selv"	32
Vikingskibsmuseet i Roskilde – "stig ombord"	35
Vikingskibsmuseet Lindholm Høje "Oldtiden i Limfjordslandet"	36
Sanser skaber landskab	38
Sanser skaber rytme	41
Sanser forstærker historiefortælling	44
Sanser danner bro til historien, men brænder man andre broer?	47
Museet som dannelsesinstitution	50
Museernes udfordringer i nutid og fremtid	50
Mening vs. nærvær i dansk kulturarvsformidling	52
Sansestimulering hos danske museer – tivolisering eller	54
Opsummering	56
Konklusion	56
Litteraturliste	59
Bøger og tidsskriftsartikler	59
Artikler – online	60
Andet litteratur	61
Bilag til specialet:	61

Indledning

Rør, smag, lyt, se og lugt. At kulturelle oplevelser taler til menneskets sanser, er ikke noget nyt. Flere dele af sanseapparatet har været aktiveret fra det øjeblik, man trådte ind på museet. Lyden af knirkende gulve og hviskende stemmer, lugten af gamle ting, støv og varme, og ikke mindst den visuelle stimulering, der sker via tilstedeværelsen af genstande, plancher og montre. Sanserne er uundgåelige at aktivere, da de er menneskets måde at møde og opleve verden. De senere år er valget om at inddrage sanserne i kulturarvsformidling blevet mere og mere fremtrædende¹. Der er ikke mere tale om den passive oplevelse af museet, men en aktiv skabelse af udstillinger, hvor sanserne bliver stimuleret som en del af oplevelsen. Det kan både ses ved, at der laves konkrete sansebaserede stationer, som det fx ses i udstillingen "Urtehaven" på Vendsyssel Historiske Museum, hvor der er opstillet en kasse med forskellige dufte af planter fra museets urtehave eller ved at sanserne aktiveres uden brugernes vished, som når der fx tilføjes subtil duft til en udstilling². Museerne forsøger derved i højere grad at bryde med den udprægede stimulering af synssansen for (også) at tale til menneskets andre sanser. Dette fokus på sanserne i museumsverdenen har indenfor de seneste år affødt en ny gren indenfor museologien – sensorisk museologi³. På trods af det nye fokus på sensorisk museologi er det ikke første gang i historien, at museerne taler til andet end synssansen. Hvis man retter sig mod starten af museernes historie, var museumsoplevelsen mere end blot at se genstandene. Man skulle røre, dufte og undersøge – det var hele meningen med oplevelsen. Det var den eneste måde at få den fulde oplevelse af genstandene.⁴

I midten af det 19. årh skiftede museerne dog retning, og det blev nu forbudt at røre ved genstande. Det dannede menneske skulle kunne opleve og lære af historien ved kun at bruge synet, og dermed startede synets monopol på museerne.⁵

Man kan tænke, at museerne, med det fornyede fokus på sansestimulering, blot vender tilbage til dets rødder, men alle de aktive tiltag, der foregår indenfor museets vægge og som er vigtige for at definere de enkelte museer, er interessante for diskussionen om museets rolle i samfundet.

¹ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, i *The Senses and Society*, 9:3, 259-267, 2014, s. 259

² Opleves fx. hos Industrimuseet

³ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 259

⁴ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 260

⁵ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 260

I dette speciale er det det kulturhistoriske museums nuværende såvel som fremtidige placering i samfundet, jeg finder særligt interessant.

Diskussionen om museets rolle i samfundet kan have mange indgangsvinkler, der omfatter både formidling, genstandsbrug, besøgende, udstillingsopbygning, læringsmål og læringsvinkler. I dette speciale vil det dog være museernes aktive stimulering af sanserne som formidlingstiltag, der vil danne bund for diskussionen og overvejelserne om de kulturhistoriske museers berettigelse i et senmoderne samfund, hvor informationer og faglig tung viden kan skaffes mange andre steder end på museet. Det er i dag nemt at finde billeder af forskellige genstande på Internettet – man kan også finde både billeder og digitale rundvisninger fra forskellige museer. Hvis museet skal give de besøgende noget mere, end de kan finde på google, så er sansestimulering en enorm ressource, der kan udnyttes.

Problemstilling

Ud fra ovenstående udvikling indenfor museumsverdenen og de muligheder som sansestimulering kan skabe, blev jeg interesseret i, hvorfor museerne vælger at arbejde sansebaseret i deres udstillinger. Når museerne befinder sig i et samfund, hvor de skal balancere mellem vidensinstitution og oplevelsesrum, så vil det hele tiden være svært at vide, hvornår man tivoliserer en udstilling og hvornår man er for klassisk kedeligt et museum. I lys heraf, så finder jeg det særligt interessant at finde frem til, hvorfor et museum vælger at prøve kræfter med sansestimulerende elementer i deres udstilling og om disse elementer kan bidrage til noget i formidlingen. Er disse sansebaserede tiltag bare for underholdningens skyld eller ligger der overvejelser bag, der kan hjælpe museerne i deres dannelsesarbejde. Dannelse og uddannelse er stadig museernes rolle i dag – hvilket også kan ses i det forslag til en ny museumsreform, der for nylig så dagens lys⁶. I år 2023 er dannelse stadig et nøglebegreb i museernes verden, men den befolkning de skal danne, har ændret karakter – den er blevet mere nysgerrig, mere kritisk og mindre fokuseret. Disse overvejelser leder mig frem til følgende problemformulering som dette speciale vil søge svar på.

⁶ Arbejdsgruppen om museumsreformen, *Anbefalinger til en reform af statsanerkendte museers opgaver og tilskud*, 2023, sidst besøgt 20/12-23, s. 14-15

Hvilke motiver har de danske kulturhistoriske museer for at implementerer sansestimulering i deres udstillinger og hvad fortæller disse motiver om de kulturhistoriske museer som dannelsesinstitution i dag?

For at kunne tale om sansestimulering som argument for eller imod museernes berettigelse i samfundet, så vil det være specialets mål at afdække udvalgte danske museers hensigt og overvejelser omkring stimulering af sanser i deres udstillinger. En museumsoplevelse er dog altid og har altid været sanselig men jeg vil i dette speciale have fokus på non-verbale elementer der stimulere sanserne og det der stimulerer synssansen vil også begrænse sig lys, video og billeder der er stemningsskabende. I dette projekt vil vægten blive lagt på de overvejelser museets personale har gjort sig i det aktive valg om at bruge sansestimulering. Grundet ønsket om at diskutere hvor museerne placerer sig i samfundet, er det særlig interessant at vide, hvilke hensigter museet har haft med den konkrete formidling – mere end, hvordan de besøgende har oplevet det. Hensigten med en gerning og opfattelsen af den er som bekendt ikke altid det samme.

Dannelse

Jeg vil i nedenstående forklare, hvordan begrebet forstås og anvendes i dette speciale.

Når dannelse her er udvalgt som et centralt begreb, så er det fordi, det er et begreb, museerne altid har været koblet sammen med. Det er museernes job, som videns-institutioner, at danne befolkningen. Dannelse er dog et komplekst begreb, der kan have mange varierende betydninger. The European Bildung Network, der er en del af Nordic Bildung, der er en nonprofitorganisation med base i København, der beskæftiger sig med dannelse i samfundet, beskriver dannelse således:

*"Dannelse er kombinationen af den uddannelse og viden, der er nødvendig for at trives i samfundet, samt den moralske og følelsesmæssige modenhed til både at være en holdspiller og have personlig autonomi. Dannelse er også at kende og anerkende ens rødder, samt at være i stand til at forestille sig fremtiden."*⁷

Denne måde, at se dannelse på, falder meget fint i tråd med det, som er en del af museernes kerneopgaver – nemlig at hjælpe borgerne med at kende og anerkende ens rødder.

Lene Rachel Andersen, forkvinde for Nordic Bildung, forklarer yderligere begrebet dannelse ud fra 4 punkter:

1. overførbart viden
2. ikke overførbart viden
3. udvidelse af individets ansvarsfølelse
4. folkelig dannelse

En måde at se dannelse på er, at det er individets evne til at forstå den verden, som det lever i.

Denne viden om verden kan opnås igennem overførbart viden som eks. historie, sprog, matematik, religiøse dogmer, politiske ideologier etc. Men det kan også være praktisk viden, som hvordan man laver mad, hvordan man opfører sig online, trafikregler og andet, som bidrager til, hvordan man er i den verden, man lever i. Dermed sagt, er det viden, der kan overføres fra et individ til et andet igennem undervisning, youtube-videoer, bekendte, familie o.l.⁸ Det er her, den dannelse museerne varetager, ligger, da det er viden og læring, der videregives til individet.

Et andet aspekt af dannelse ses på et mere følelsesmæssigt og personligt plan. Her er det oplevelser fra det at være menneske, der former individet. Der er tale om savn, skuffelse, at få

⁷Andersen, Lene Rachel: *Hvad er dannelse? – og hvordan relaterer det sig til voksenuddannelse?*, European association for education of adults, 2021, s. 1

⁸Andersen, Lene Rachel: *Hvad er dannelse? – og hvordan relaterer det sig til voksenuddannelse?*, 2021, s. 2

venner, at lykkedes at tabe osv. Det er oplevelser som dette, der står for dannelsen af vores moralske kompas og følelsesmæssige tilgang til verden.⁹ Denne del af dannelses kan ikke videregives eller modtages direkte, men opnås kun igennem oplevelser med livet.

Det tredje område af dannelsen, som Andersen ser på, er den dannelse af individet, der handler om ansvarsfølelse for en gruppe, som man identificerer sig med.¹⁰ Museet arbejder også med at forme denne dannelse, der også kan omtales som medborgerskabsdannelse. Det er en del af det, som museet arbejder med, når de skaber en relation fra nutiden og individet tilbage til en fælles fortid. Det kan være en fortid, vi deler som land, som lokal egn, religiøse fællesskaber eller i andre grupper.¹¹

Det sidste område af dannelse drejer sig om den folkelige dannelse. Her er det individets indsigt i samfundet, der gør dem til engagerede borgere, der kan tage del i diskussioner og overvejelser om det samfund, de befinder sig som en del af.¹²

Dette speciale arbejder med dannelse som et begreb, der består af flere elementer. Der er dog dele af dannelsesprocessen, der er helt centrale for specialet, da det arbejder med den dannelse, som museet har del i. Der er derfor både tale om dannelse, som formes igennem overførbar viden, men også i høj grad den dannelse, der forekommer, når man bliver en del af en gruppe.

⁹ Andersen, Lene Rachel: *Hvad er dannelse? – og hvordan relaterer det sig til voksenuddannelse?*, 2021, s. 3

¹⁰ Andersen, Lene Rachel: *Hvad er dannelse? – og hvordan relaterer det sig til voksenuddannelse?*, 2021, s. 4-5

¹¹ Andersen, Lene Rachel: *Hvad er dannelse? – og hvordan relaterer det sig til voksenuddannelse?*, 2021, s. 4-5

¹² Andersen, Lene Rachel: *Hvad er dannelse? – og hvordan relaterer det sig til voksenuddannelse?*, 2021, s. 6

Hvad er sanserne?

Da specialets fokus er sansestimulerende elementer i udstillingssammenhæng, vil følgende kapitel forklare om de sanser, jeg har fokus på i mine undersøgelser.

Menneskets sanseapparat består af en række sanser, som hjælper os med at forstå verden omkring os. Mennesket har 7 sanser – som jeg beskriver nedenfor.

Synssansen (visuel): Denne sans aktiveres igennem synsfeltet. Det er igennem denne sans, at vi opfatter lys, billede, tekst, farver osv.¹³

Høresansen (auditiv): Høresansens job er at gøre os opmærksomme på de lyde, der er omkring os. Når lydbølger rammer det indre øre, sendes der besked til hjernens hørecenter. Høresansen gør os i stand til at nyde musik, opfange støj i trafikken og kan hjælpe os med at bestemme, hvor en lyd er i forhold til vores krop.¹⁴

Lugtesansen (olfaktorisk): Lugtesansen er aktiveret i næsen. Den hjælper os med at skelne dufte fra hinanden. Det interessante ved denne duft er, at den som den eneste sans sender direkte informationer ind i vores limbiske system i hjernen, som også kaldes "følelhjernen" – der er derfor mange følelser forbundet med dufte og lugte.¹⁵

Smagssansen (gustatorisk): smagssansen aktiveres i munden – nærmere bestemt igennem receptorer på tungen. Den er i tæt samarbejde med lugtesansen. Kombinationen af lugte- og smagssans gør os i stand til at smage vores mad.¹⁶

Følesansen (taktil): Følesansen giver hjernen besked ved berøring. Følesansen sidder i huden og giver beskeder, hvis noget rammer vores krop eller bare kommer i nærheden, som fx noget varmt.

Vestibulærsans (ligevægt): sansen gør os opmærksom på vores balance. Den påvirkes ved skub, sving, kørsel eller andet i den retning.¹⁷

Proprioceptivesans (muskul og led, (kinæstetisk)): Denne sans aktiveres igennem vores muskler og led. Den fortæller os, hvilken position kroppen er i og i hvilke stillinger vores arme og ben er.¹⁸

¹³ Viden om sanser, *Sanser*

¹⁴ Viden om sanser, *Sanser*

¹⁵ Viden om sanser, *Sanser*

¹⁶ Viden om sanser, *Sanser*

¹⁷ Viden om sanser, *Sanser*

¹⁸ Viden om sanser, *Sanser*

Alle 7 sanser er af stor vigtighed for kroppen. Jeg vil dog i dette speciale fokusere på synssansen, høresansen, lugtesansen, følesansen og den kinæstetiske sans. Denne udvælgelse sker på baggrund af, hvilke sanser, der tales mest til i de udvalgte udstillinger.

Forskningsoversigt

Når man har med sanser at gøre, så kan de anskues fra et biologisk og helt målbart standpunkt – et sted, hvor man taler om sanser ud fra, hvad de målbart kan og aktiverer i kroppen. Der er dog også mange andre måder at arbejde med sanser på, som i højere grad handler om, hvad de gør i mennesket – hvad de aktiverer af ikke målbare reaktioner. Der tales således om sanser indenfor flere områder, bl.a. psykologi, filosofi, læring osv.

Med fokus på specialets problemformulering har jeg i denne forskningsoversigt udvalgt den litteratur, der omtaler sanser i forbindelse med museale oplevelser. Det drejer sig derfor om litteratur, der er direkte relevant for specialets faglige område samt projektets problemformulering.

Brug af sansestimulering er et relativt nyt forskningsområde, men de seneste 10-15 år er der kommet en del mere faglitteratur på området.¹⁹ Sansestimulering er et bredt område, og en del litteratur på området er kendetegnet ved, at det fokuserer på enkelte sanser, disses betydning og de tilhørende muligheder indenfor den museale verden. Det ses fx i antologier fra Helen J.

Chatterjee: *Touch in Museums* fra 2008, Elisabeth Pye: *The Power of Touch* fra 2007, Constance Classen: *The Book of Touch* fra 2005, der alle beskæftiger sig med følesansen og som en del af antologierne har kapitler med fokus på følesansens effekt på museer. Andre sanser der ses som fokus er eks. lugtesansen (olfactory) som Caro Verbeek, Inger Leemans, Bernardo Fleming har fokus på i artiklen *How can scents enhance the impact of guided museum tours? Towards an impact approach for olfactory museology* fra 2022. Der findes dog også mere generelle værker og i det følgende afsnit vil jeg behandle centralt udvalgt passager herfra.

David Howes

David Howes er professor i antropologi og leder af Centre for Sensory Studies ved Concordia University i Montreal. Howes beskæftiger sig med sansers betydning i samfundet. Det er dog hans udgivelser om sanser på kulturinstitutioner, der har betydning for dette speciales afgrænsning. I artiklen *Introduction to Sensory Museology* fra 2014 gennemgår Howes museets udvikling inden for sanser igennem tiden. Han bygger en del af artiklen på C. Classens bidrag til antologien *Book of Touch* fra 2005. Artiklen er interessant, da Howes fokuserer på udviklingen af det relativt nye felt,

¹⁹ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 259

som han omtaler som sensory museology²⁰. Han argumenterer i artiklen for den store betydning, som følesansen havde på museerne i det 17. og 18. århundrede, hvor berøring mentes at øge den viden, man fik fra genstanden samt øge den æstetiske oplevelse²¹. Museerne, der er tale om, er de britiske Ashmolean Museum of Oxford og British Museum²², men på trods af, at der er tale om tidlige museer, var det dog kun muligt at besøge disse ved guidede ture rundt. De guidede ture mindede på mange måder om de ture, som en privatperson ville give i sin egen private kunst- eller raritetssamling, og det var derfor også mere oplagt, at de besøgende fik lov til at røre genstandene, som man ville se det i et privat hjem – andet ville have været opfattet som uhøfligt.²³ Man har derfor tidligere haft fokus på sansernes bidrag til oplevelsen af genstande og Howes beskriver, at man igennem forskning har fundet 4 primære grunde til, at man aktiverede følesansen som en del af "museumsoplevelsen".²⁴ Han beskriver de 4 grunde således; 1. ved at røre genstanden fik man adgang til mere viden om den, end synet kunne give alene, 2. grund til berøring af genstande var for at kunne værdsætte genstanden æstetisk. Den 3. grund var, at man gennem berøring skabte en forbindelse, nærhed til skaberen af genstanden. Og afslutningsvist var den 4. grund for at kunne blive helet af genstanden. Denne sidste grund skal ses i lyset af, at man ofte så de eksotiske genstande som havende helende og beroligende evner. De fungerede, som en slags relikvier, der kunne bedre ens liv.²⁵

Med udviklingen af offentlige museer forsvandt muligheden for at håndtere genstande. Denne udvikling skyldtes to ting; dels beskyttelse af genstande men i lige så høj grad den nye opfattelse af synet som den vigtigste sans.²⁶ Synet blev set som den fineste sans og den eneste sans, der var gældende, når det kom til at forstå genstande og deres historie på den rigtige måde²⁷. Denne opfattelse betød, at der fra flere sider blev talt og skrevet om "den rigtige måde at gå på museum", det indeholdt både den rigtige afstand, som besøgende burde holde til genstande, men også hvordan man burde lære og forstå gennem synet alene, da dette var nok for den dannede til at sætte pris på kunst og kultur – det var den intellektuelle sans.²⁸

²⁰ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 259

²¹ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 260

²² Classen, Constance: *The Book of Touch*, United Kingdom, Berg, 2005, s. 275+277

²³ Classen, Constance: *The Book of Touch*, 2005, s. 275-276

²⁴ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 260

²⁵ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 260

²⁶ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 261

²⁷ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 260-261

²⁸ Classen, Constance: *The Book of Touch*, 2005, s. 283

Howes giver løbende forskellige eksempler på, hvordan sanserne gør indtog på museerne igen. Først gennem berøring på museerne til børn, dernæst for synshæmmede besøgende for dernæst at blive mere og mere fremtrædende på museerne, særligt igennem hjælp fra den teknologiske udvikling.²⁹

Sandra H. Dudley

I antologien *Museum Materialities – Objects, Engagements, Interpretations* er genstanden i fokus. Det interessante ved denne antologi er netop fokuset på genstanden i sig selv, og hvordan museerne igennem mødet med denne kan skabe relation til historien³⁰.

Ifølge Dudley er det vigtigt for museerne at holde genstandes egen værdi for øje og ikke fortabe sig i nødvendigvis at skabe en oplevelse omkring den. Dette er også en af hovedpointerne i værket – Dudley forklarer det således;

*”The first, ontological point is that through our sensory experience of them objects have some potential for value and significance in their own right, whether or not we are privy to any information concerning their purpose or past.”*³¹

Genstanden kan altså i sig selv godt generere en interesse og derved en værdi med dens blotte væren. Det er ikke nødvendigt at få den sat ind i en kontekst for at få en betydning for den besøgende – det handler i store træk om, hvordan den taler til vores sanser. Dudley er ikke imod historiefortællingen, men ønsker et fokus på, hvad genstandene kan for sig selv uden at blive sat ind i et specifikt narrativ af museet. Ønsket om at lade genstande tale for dem selv igennem deres sensoriske påvirkning vægter højt og bør være et fokus hos museet.

Nina Levent og Alvaro Pascual-Leone

I antologien *The Multisensory Museum* har kunsthistoriker Nina Levent og HMS-professor i neurologi Dr. Alvaro Pascual-Leone samlet bidrag fra flere forskellige fagpersoner³² såsom, arkitekter, historikere, konservatorer, neuropsykologer, neurologer, kunstnere, biologer, antropologer, botanikere og kuratorer. Denne brede vifte af bidrag giver antologien mulighed for at

²⁹ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, 2014, s. 262

³⁰ Dudley, Sandra H.: *Museum Materialities – Objects, Engagements, Interpretations*, New York, Routledge, 2010, s. 4

³¹ Dudley, Sandra H.: *Museum Materialities – Objects, Engagements, Interpretations*, 2010, s. 4

³² Levent, Nina og Alvaro Pascual-Leone: *The Multisensory Museum – Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, Maryland, Rowman & Littlefield, 2014, s. XiV

komme nærmere, det potentiale sansestimulering har, og hvad det kan skabe for museerne både som attraktion og som læringsgreb.³³

Levent og Pascual-Leone lægger meget vægt på den rolle museerne, bør spille i dag, og hvordan den neurologiske forståelse af hjernen og indlæringen kan bidrage til, at museerne kan forme de besøgenes sind igennem sansestimulering således at det kan berige museumsoplevelsen³⁴.

Antologien behandler bl.a., hvordan mennesket i dag ønsker individualiserede oplevelser og hvordan museerne igennem forståelsen af hjernens individuelle bearbejdelse af sanseindtryk kan skabe disse individuelle oplevelser gennem én samlet sansebaseret udstilling. Fordi hjernen arbejder med sanserne ved at inddrage individets tidligere oplevelser i mødet med sansepåvirkningen, vil dét, de besøgende får ud af oplevelsen, være forskelligt. Dette skal forstås således at for eksempel en ældre kvinde som rører ved noget eller hører noget der kan associeres, til hendes minder fra barndommen vil få en anden oplevelse end et barn der rører eller hører den samme ting og som måske trækker på minder fra besøg hos oldeforældre eller associationer til andre oplevelser. Oplevelsen ved at røre eller høre det samme udmønter sig derved i to helt individuelle oplevelser for de to besøgende.

Antologien lægger kraftigt op til et bredere samarbejde mellem fagligheder, når det kommer til museumsudstillinger, og særligt viden fra det neurologiske felt vil være vigtigt for museerne at trække på i fremtiden, når det kommer til udvikling af udstillinger, som tilbyder sansestimulerende oplevelser igennem brugerinddragelse³⁵. Disse skal således både give brugerne en oplevelse, men stadig have et kraftigt fagligt fundament.

Graham Black

Graham Black, Professor Emeritus ved Nottingham Trent University, har med bogen *The Engaging Museum* givet museer en form for guide til opbygning og forståelse af det inddragende museum. Selvom bogen ikke omhandler sansestimulering i ren form, så vil sansestimulering også kunne bidrage til det inddragende museum, og der er derfor flere elementer i bogen, der er aktuelle, når man snakker om sensorisk museologi, herunder bl.a. læringsteorier.

³³ Levent, Nina og Alvaro Pascual-Leone: *The Multisensory Museum – Cross-Diciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, 2014, s. XiV

³⁴ Levent, Nina og Alvaro Pascual-Leone: *The Multisensory Museum – Cross-Diciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, 2014 s. Xiii- XiV

³⁵ Levent, Nina og Alvaro Pascual-Leone: *The Multisensory Museum – Cross-Diciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, 2014 s. 359

Black præsenterer løbende teorier indenfor en række emner – for dette speciale er det særligt afsnittet om læringsteori, der er interessant. Her i beskriver Black en række læringsteorier om, hvordan mennesket indlærer, som alle er relevante for museerne at overveje i udarbejdelsen af udstillinger. Han differentierer også imellem børn og voksnes indlæring og præsenterer teorier, der er målrettet voksnes indlæring.³⁶

Læringsteorier, der har fokus på voksnes læring, er interessante, da voksne mennesker, står for en stor del af de besøgende på museer. Black fremhæver forskning, der viser, at voksne indlæring er bedst under en række specifikke vilkår – fx følgende³⁷, der har en relevans for sensoriske tilgange;

- Their prior learning is appreciated
- The subject matter is relevant to their needs
- The learning environment encourages dialogue and interaction
- The subject matter is presented using a range of approaches

Black fortsætter med at understrege, at læring til voksne er en svær disciplin, som museerne er nødt til at se i øjnene. Black giver derefter nogle forslag til, hvordan museerne kan imødekomme de voksne i deres læring – her et udpluk af disse punkter³⁸;

- A good understanding and prior knowledge, experiences, and interests
- Self-direction and choice in interpretive styles and levels of information.
- Objects and other real material to actively use and manipulate.
- Layered content.
- To be based on real-life experiences

Black's forklaring og forslag til læring hos voksne har flere elementer, der kan tale for, at indlæring igennem sanserne kan være optimal for at nå denne målgruppe af voksne, fx når det kommer til at aktivere tidligere viden eller at lære indhold i flere lag, så er sanserne et godt redskab at aktivere.

³⁶ Black, Graham: *The Engaging Museum – Developing Museums for Visitor Involvement*, New York, Routledge, 2005, s. 144

³⁷ Black, Graham: *The Engaging Museum – Developing Museums for Visitor Involvement*, 2005, s. 144

³⁸ Black, Graham: *The Engaging Museum – Developing Museums for Visitor Involvement*, 2005, s. 144

Teori og viden om sansernes påvirkning af hjernen

I følgende afsnit vil jeg gennemgå de fremtrædende teorier, som specialet gør brug af for at besvare problemformuleringen. Der er to områder af teorier, som jeg vil berøre; det første er sanseteorier, der bidrager til arbejdet med at forstå, hvad formidlingsgreb består i. Det andet område er presenceteori, der giver forståelse af, hvad museerne forsøger at skabe med deres valg af sanseinddragelse i deres udstillinger. Teorierne inddrages løbende og sammenholdes med empirien således, at det vil blive mere klart, hvilke motiver, der driver museerne i arbejdet med sanserne i udstillingsøjemed.

Presence

Den tyske litteraturforsker Hans Ulrich Gumbrecht er fremtrædende indenfor disse teorier, særligt med sin bog *Production of Presence – What meaning cannot convey*, hvori han gennemgår betydningen af presence. Ifølge Gumbrecht er presence det, der sker, når mennesket fx fortaber sig i øjeblikke af intensitet³⁹. Det er altså en oplevelse af verden og i særdeleshed konkrete genstande eller situationer, der foregår, når man ikke selv er bevidst om det. Det centrale hos Gumbrecht er hans antagelse om, at man bliver ”tabt” i tilstedeværsoplevelsen – man har derfor ikke en bevidsthed om, at man er i den pågældende tilstedeværsoplevelse. Man kan kun fortabe sig i øjeblikke af intensitet, hvis man ikke forsøger at finde betydningen med det, man oplever. Det er derfor, ifølge Gumbrecht, ikke muligt at skabe presence samtidig med, at man beder folk om at analysere eller finde ind til den dybere mening af det, man fx udstiller.

*” Presence and meaning always appear together, however, and are always in tension. There is no way of making them compatible or of bringing them together in one “well-balanced” phenomenal structure.”*⁴⁰

Det betyder dog ikke, at tilstedeværsoplevelserne ikke kan fortolkes af brugerne, men denne fortolkning sker efter, at man har været i den presence, der er skabt.⁴¹ Brugere kan derfor bruge

³⁹ Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, California, Stanford University Press 2004, s. 100

⁴⁰ Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, 2004, s. 105

⁴¹ Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, 2004

tilstedeværsoplevelsen meningsskabende, når de senere tænker over den oplevelse, de har haft, og de følelser, det har frembragt, men i selve oplevelsen er der vigtigt, at de bare er til stede i det rum, der er skabt.

Ifølge Gumbrecht skal museet bruge tilstedeværsoplevelserne til at give brugerne en mulighed for at relatere sig til historien.⁴² Det er denne relation, der kan give mening efterfølgende. Følelsen af at være ét med historien, eller at sætte sig i en direkte forbindelse med fortiden, kan efterlade brugerne med en oplevelse, de senere kan relatere til andre dele af deres liv, og som kan skabe mening i sig selv.

Det handler derfor i højere grad om relationen mellem brugerne og historien, som skabes i tilstedeværsoplevelsen end brugernes direkte fortolkning af det, der udstilles eller opleves i øjeblikket.

Med afsæt i Gumbrechts teori om presence har Camilla Mordhorst beskrevet presence ud fra en oplevelse fra British Museum. Udstillingen Mordhorst refererer til er "Living and Dying", hvor der som en del af udstillingen, mellem montre og historiske genstande, er opsat kunstværket *Cradle to Grave*, der skildrer et gennemsnitligt menneskes forbrug af piller igennem et helt liv. Dette værk viser pilleforbruget ved at indvæve piller i 2 lange duge sammen med personlige billeder fra et langt levet liv. Mordhorst beskriver oplevelsen således:

*"Stående ved det mægtige pillebord overvældes jeg af noget, som jeg i mangel af bedre kunne kalde virkelighedens 'tilstedevær'. Jeg overrumples ganske enkelt af den verden, jeg lever i."*⁴³

Mordhorst beskriver tilstedeværet som en oplevelse, der ikke entydigt er løsrevet fra betydningen. De to måder, at anskue en udstilling på, skal i højere grad ses som parallelle forløb. Hun beskriver det således:

⁴² Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, 2004, s. 124

⁴³ Mordhorst, Camilla: *Museer, materialitet og tilstedevær*, i *Materialiseringer – Nye perspektiver på materialitet og kulturanalyse*, redigeret af Tine Damsholt, Dorthe Gert Simonsen og Camilla Mordhorst, s. 117-142, Danmark, Aarhus Universitetsforlag, 2009, s. 118

*"Det er dette spil imellem tilstedevær og betydning, mellem væren i verden og den mening, vi skaber ud af den, der skaber en del af den særlige intensitet, som findes i dette museale rum"*⁴⁴

Mordhorst ser tilstedeværsoplevelser som en mulighed for at give brugerne noget andet end blot en faktabaseret viden fra museet. Hun beskriver, at tilstedevær har mulighed for at give mennesket en erkendelse af sig selv og sit liv, som kun kan opstå, når ikke man prøver at fortolke det, som man oplever, men blot er til stede.⁴⁵

Som nævnt tidligere betragter Mordhorst tilstedeværsoplevelserne som noget, hvor museet har en særlig mulighed for at skabe. Denne mulighed skal ses således, at de som kulturarvsinstitution har genstande, og kan opstille fysiske udstillingsrum, hvor de intense øjeblikke kan skabes. Tilstedevær kræver, at man er til stede og således er det kun en oplevelse, der fås igennem kroppens oplevelse af fx en udstilling.

Lad genstandene tale

Museumsleder og Museolog Adam Bencard og professor i antropologisk museologi Sandra H. Dudley har begge et lidt andet syn på presence. De taler begge om den presence, der skabes af genstanden i sig selv – altså uden det narrativ de bliver sat ind i.⁴⁶

For Adam Bencard handler det i høj grad om at mening og genstandens materialitet ikke kan eller skal frigøres fra den presence, der skabes, når brugeren kommer "ansigt til ansigt" med genstanden⁴⁷. Genstandens materialitet og direkte forbindelse til fortiden skaber et tilstedevær, der i sig selv er meningsfyldt⁴⁸. Denne mulighed for at skabe forbindelser til fortiden gennem genstande er helt unik for museet, da det har mulighed for at arbejde med udstillingsmediet, som giver det mulighed for at opsætte omgivelserne, som det ønsker. Det er dog også i denne proces,

⁴⁴ Mordhorst, Camilla: *Museer, materialitet og tilstedevær*, i *Materialiseringer*, 2009, s. 129

⁴⁵ Mordhorst, Camilla: *Museer, materialitet og tilstedevær*, i *Materialiseringer*, 2009, s. 139

⁴⁶ Dudley, Sandra H., *Encountering a Chinese horse: engaging with the thingness of things*, red. Dudley, Sandra H., 'Museum Objects: Experiencing the Properties of Things', Routledge, 2012, s. 1-15, s. 10 og Bencard, Adam: *Presence in the Museum: On metonymies, discontinuity, and history without stories* i *Museum & Society*, Bind 12, Nr. 1, 2014, s. 29-43, s. 38

⁴⁷ Bencard, Adam: *Presence in the Museum: On metonymies, discontinuity, and history without stories*, 2014, s. 38

⁴⁸ Bencard, Adam: *Presence in the Museum: On metonymies, discontinuity, and history without stories*, 2014, s. 38

at museet skal være varsomt for ikke at glemme genstandens egenverdi, da det ellers risikerer at fokusere mere på det opsatte narrativ.⁴⁹

Sandra H. Dudley beskriver også denne risiko for at glemme genstanden og dermed, at man ikke ser den for dét, som den er, og det den har mulighed for at skabe. Hun beskriver en situation, hvor hun bliver meget overvældet og betaget af en figur af en kinesisk hest på kunstgalleriet Compton Verney⁵⁰. Hun bliver her så grebet af genstandens umiddelbare væren, at narrativet omkring den bliver sekundært.⁵¹

Da dette speciale tager udgangspunkt i sanser som fokus for at opleve presence, er det relevant at påpege, at både Bencard og Dudley ligger vægt på, at oplevelsen af genstanden er en sanselig oplevelse.⁵²

Museet som multisensorisk sanserum

For at kunne analysere den indsamlede empiri og derved forsøge at afdække de udvalgte museers motiver, vil specialet benytte udvalgte relevante teorier om sanser og deres effekt på menneskets læring. Jeg har valgt at medtage den neurologiske måde, hvorpå sanser påvirker hjernen og hvad der helt biologisk sker, når den menneskelige hjerne danner koblinger imellem de dele af hjernen der er relateret til sanser. Dette er medtaget, da det har en stor betydning for den måde, som læring og læringsteorier forstås.

Sanseindtryk og hjerne

Sanserne er en biologisk størrelse, hvis effekter kan måles og observeres i hjernen. For at kunne forstå sansernes betydning for læring vil jeg i det følgende afsnit komme omkring, hvilke koblinger sanserne er i stand til at skabe for at fremme indlæring.

Hjernen opfatter sanserne i forskellige områder. Når sanserne stimuleres, sker bearbejdelsen af disse sansninger i de områder, der hører til den pågældende sans; fx. bearbejdes høreindtryk i hørebanken, synsindtryk i synsbanken osv.⁵³ Sanseinput huskes ikke blot fordi, at de erkendes af

⁴⁹ Bencard, Adam: *Presence in the Museum: On metonymies, discontinuity and history without stories*, 2014, s. 38

⁵⁰ Dudley, Sandra H., *Encountering a Chinese horse: engaging with the thingness of things* 2012, s. 1-2

⁵¹ Dudley, Sandra H., *Encountering a Chinese horse: engaging with the thingness of things* 2012, s. 2-3

⁵² Dudley, Sandra H., *Encountering a Chinese horse: engaging with the thingness of things* 2012, s. 1

⁵³ Bjarkam, Carsten Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmodel*, i Tidsskriftet Specialpædagogik 28, nr. 5: 2-8, 2008, s. 5

hjerneområderne, men inputtene skal først bearbejdes med hjælp fra andre hjerneområder som fx hippocampus (præcis hukommelse), amygdala (emotionel kontekst) og den præfrontale hjernebark (individuel og social kontekst). Den særligt interessante del af sansernes evne til blive husket findes i det stadie, der ligger efter hjernens første erkendelse af sanserne. I hjernens associationsbark kan indtryk fra forskellige sansebarksområder, samt tilføjelsen af kontekst fra hjernens andre dele, blandes og relateres til menneskets egen personlighed, samt relateres til tidligere erfaringer og følelser.⁵⁴ Når en multimodal (flere sansninger) repræsentation af noget man har oplevet, først er skabt, så vil man have mulighed for kunne genkalde sig hele associationen ved blot at få påvirket enkelte sanser eller, man kan genkalde de sansestimuleringer, som genstanden eller informationen giver, igennem den kontekst den er placeret i af hippocampus, amygdala eller den præfrontale hjernebark.

Læge, lektor og Ph.D. ved Neurologisk afdeling, Århus Universitet, Carsten Reidies Bjarkam, udleder af ovenstående, at fordi hjernen sender informationer imellem associationsbarken og høre-, føle- og synsbarken, så vil læring igennem sanserne, der derved behandles i associationsbarken og gemmes forskellige steder i hjernen, lettere kunne huskes senere.⁵⁵ Han forklarer det igennem dette eksempel:

”Den samme genstand kan således kendetegnes ved dens ydre (fire ben, hale, lysegul pels), dens lyd (gøen) og taktilt (skarpe tænder, følelsen af at æ en hund). Hvis man hertil via hippocampus inddrager episodisk kontekst (mine forældres hund er en golden retriever benævnt Dalton) og via amygdala inddrager emotionel kontekst (jeg synes den er sød), så repræsenterer de nævnte informationskanaler hver for sig brikker i det puslespil, som tilsammen danner min bevidste repræsentation af mine forældres hund. Når denne multimodale repræsentation først er etableret i hjernebarken via de nævnte områders mellemkomst ..., kan man imidlertid selv ved stimulation af én eller nogle få sansekanaler i bevidstheden danne det fulde billede af genstanden.”⁵⁶

⁵⁴ Bjarkam, Carsten Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmodel*, 2008, s. 6

⁵⁵ Bjarkam, Carsten Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmodel*, 2008, s. 7

⁵⁶ Bjarkam, Carsten Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmodel*, 2008, s. 5

Det vil særligt hjælpe de personer, der ikke har flair for boglig indlæring, men selv de personer, der lærer bedst på denne måde, vil have hjælp af suppleringen fra sanserne. Han mener derfor, at et multimodalt læringsrum vil give alle elever, på trods af forskellige indlæringskompetencer, en mulighed for at lære og huske det, de bliver præsenteret for.⁵⁷

Man skaber igennem stimuleringen af sanser flere komplekse associationer, som senere kan fremkaldes.

Multisensorisk læring

Der findes mange teorier om læring og indlæring, men da fokus i dette speciale er brugen af sanser i museumssammenhæng, vil jeg fokusere på de teorier, der har multimodalitet (forstået her som integreringen af flere sanser) som udgangspunkt. Disse læringsteorier er væsentlige i såvel behandlingen af empirien som i diskussionen om museernes rolle som dannelsesinstitution. Museet er for så vidt multimodalt som udgangspunkt, idet det anvender flere medier, såsom tekst og billede, men som skrevet tidligere vil disse multimodale teorier anvendes til at sige noget om multimodal brug af sanserne dvs. at integrationen af flere sanser (høre, syn (lys og video), føle (både som berøring og kinæstesi) og lugtesansen) i læringsprocessen.

I relation til Carsten Reidies Bjarkams beskrivelse af hjernens behandling af sensoriske input er det interessant at se på, hvilke effekt, det har på læring.

Professor i psykologi ved UCLA, Ladan Shams, beskæftiger sig med sansemodalitet. Ifølge Shams har sansemodalitet en betydelig indvirkning på indlæringen. Hun refererer flere undersøgelser, der peger på, at imellem grupper, der lærer med én sans, fx visuelt, og grupper, der lærer det samme med to sanser, fx auditivt og visuelt, så er læringen hos den multisensoriske gruppe hurtigere og bedre⁵⁸. I eksemplet hun giver, bliver den ene gruppe bedt om at huske en række personer ud fra deres ansigter. I den anden gruppe kobles disse ansigter med personens stemme. Gruppen, der blev præsenteret for både stemme og ansigt, var ca. 60% mere effektive i at huske personerne end den gruppe, der skulle lære personerne visuelt at kende.⁵⁹

⁵⁷ Bjarkam, Carsten Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmodel*, 2008, s. 7

⁵⁸ Shams, Ladan og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, i Trends in Cognitive Sciences, vol. 12, issue 11, s. 411-417, 2008

⁵⁹ Shams, Ladan og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, , 2008

Shams har dog en vigtig pointe, der har en væsentlig betydning for den multisensoriske indlæring – undersøgelser viser, at det ikke er den vilkårlige sanselige påvirkning, der har en effekt, men af det er vigtigt, at de sensoriske indtryk passer sammen. Det er altså vigtigt, at hvis man ser en hund, så er det også lyden eller lugten af en hund, som man præsenteres for samtidig⁶⁰.

Ifølge Shams er multisensorisk læring en meget effektiv læringsform, men den er dog afhængig af personens forudgående kendskab til det, som de skal lære eller i hvert fald de sensorisk indtryk omkring det.⁶¹ Da det er vigtigt for den multisensoriske indlæring, at sanseindtrykkene passer sammen, er det altså vigtigt, at personen, der skal lære, har hørt et "vov" eller kender lugten af en hund, hvis det skal kobles til et billede af en specifik hund og huskes.

⁶⁰ Shams, Laden og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, , 2008

⁶¹ Shams, Laden og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, , 2008

Caseudvælgelse, empiri-indsamling og metode

Specialets fokus er på, hvilke motiver, som danske museer har i forhold til at inddrage sansestimulering i deres udstillinger. I forsøget på at afdække dette, arbejder dette speciale ud fra en kvalitativ casebaseret tilgang, hvor semistrukturerede interviews med udstillingsansvarlige kombineres med observationer af de tre udstillinger, som specialet empirisk hviler på. Herigennem er det specialets målsætning at afdække, hvilke motiver, der har været i udarbejdelsen af de pågældende udstillinger.

I dette kapitel præsenterer jeg overordnede metodiske betragtninger og giver herigennem svar på a) hvad der ligger til grund for udvælgelsen af de tre cases, der står centralt i dette speciale, b) hvordan problemformuleringen – herunder især begrebet motiver – er søgt operationaliseret ind i den semistrukturerede interviewguide, c) hvilken rolle, som de supplerende observationsstudier af udstillingerne spiller samt d) hvordan den indsamlede empiri systematisk er blevet behandlet i forbindelse med specialets mere analyserende betragtninger

Caseudvælgelse: På tværs af tid og sanser

Specialet arbejder med empiri, der er indsamlet fra tre udvalgte casemuseer. De udvalgte museer og tilhørende udstillinger er "Oldtiden i Limfjordslandet" på Vikingemuseet Lindholm Høje, "Stig ombord" på Vikingskibsmuseet i Roskilde og "Mærk dig selv" på Øhavsmuseet i Faaborg. Disse cases er dels udvalgt på baggrund af de sansebaserede tiltag, der er i udstillingerne, dels på baggrund af overvejelser om, hvornår de tre udstillinger er udarbejdet. Overvejelserne herom udfoldes nedenfor.

Forskellige tilgange til caseudvælgelse er forbundet med forskellige fordele og ulemper. I dette speciale har det været afgørende kun at udvælge cases, der har arbejdet sansebaseret i deres udstillinger. Samtidig har specialet en naturlig afgrænsning i forhold til de 97 statsanerkendte museer, der modtager statsligt driftstilskud. Disse museer er underlagt museumsloven og er under tilsyn af Slots- og Kulturstyrelsen, hvilket er en væsentlig kontekst at have in mente.⁶² Allerede her

⁶² Kulturministeriet – Slots- og kulturstyrelsen: *Statsanerkendte museer*

indsnævrer feltet af mulige cases sig betragteligt. Det er derfor også alene museer, der selv beskriver deres udstillinger som sanselige, der har været lagt fokus på i udvælgelsen af museerne.

Det gælder således for alle de tre cases, at det sansebaserede spiller en rolle i deres udstillinger. Mest udpræget hos Øhavsmuseet og mindst hos Vikingemuseet Lindholm Høje. Ser man således på, hvor meget at det sansebaserede udgør af udstillingerne, så er Øhavsmuseet at betragte som værende ret ekstrem, mens Vikingeskibsmuseet Lindholm Høje i mindst udstrækning gør brug af det sansebaserede. Imellem de to finder vi Vikingeskibsmuseet i Roskilde. Det har været hensigten at vælge forskellige cases, der i forskellig grad har implementeret sansestimulerende elementer i deres udstillinger – dette ud fra en betragtning om, at motiverne ikke nødvendigvis er de samme, hvis man opbygger en hel udstilling fra bunden, holdt op overfor, at man implementerer enkelte mindre sansestimulerende tiltag i en udstilling.

Udover at repræsenterer forskellige grader af sansestimulering, så repræsenterer de tre udvalgte cases også forskellige tidspunkter i forhold til, hvornår deres udstillinger er udviklet. Som beskrevet tidligere⁶³, så er brugen af sanser i museernes formidling noget relativt nyt. Selv om, at der kun er 13 år imellem de tre valgte udstillinger, så virker det alligevel plausibelt, at det kan have en betydning for, hvordan motiverne i udarbejdelsen af udstillingerne har været. Vikingemuseet Lindholm Høje repræsenterer således en case, der ret tidligt (2008) indarbejdede sansestimulerende tiltag i deres udstilling, udstillingen fra Vikingeskibsmuseet i Roskilde er senere i tid (2017) og absolut senest er udstillingen fra Øhavsmuseet i Faaborg (2021). Dels fordi konteksten for museerne hele tiden ændrer sig, dels fordi, at sanser indenfor museologi er et relativt nyt emne, så har det været vigtigt for specialet at opnå en vis tidsmæssig spredning i forhold til de udvalgte cases.

Der er selvfølgelig i specialet taget højde for, at de 3 cases blot er et meget lille udsnit af museer og ikke kan antages at være repræsentativ for museumsverdenen i Danmark, men de kan dog, specielt sammenholdt med hinanden, give en idé om de motiver, der ligger bag udformningen af udstillingerne.

⁶³ Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, s. 264-265

Caseudvælgelse: Museernes beskrivelser af de tre udstillinger

Jeg vil kort præsentere museerne og deres arbejdsområde og dernæst vil jeg kort præsentere de udstillinger, der er omdrejningspunkt for specialet igennem museernes egne ord om udstillingerne. Virkemidlerne i udstillingerne vil blive gennemgået i specialets analyseafsnit pba. de gennemførte observationsstudier.

Øhavsmuseet⁶⁴

Øhavsmuseet er placeret i Faaborg ud til det Sydfynske øhav. Museets fokus er Faaborg og omegn. Udstillingen "Mærk dig selv" er den nyeste udstilling på Øhavsmuseet. Det er også den eneste udstilling i det lille museums bygninger. Udstillingen åbnede i 2021 og har siden åbningen vundet eller været nomineret til flere priser som SEG D Global Design Award, Museum Heritage Award, Creative Circle og SBID International Design Award. Udstillingens fokus er menneskets forhold til naturen i historisk kontekst. Det er museets mål at bringe publikum "tilbage til dine rødder", som museet selv udtrykker det på deres hjemmeside. Udstillingsrummet er inddelt i 5 tidsaldre, der hver, med brugeren i centrum, bringer forståelse af menneskets tilknytning til naturen i de angivne tidsaldre. Der bruges mange stimuli, som har forbindelse til naturen, for at skabe en helhedsoplevelse for brugeren.

Vikingskibsmuseet i Roskilde⁶⁵

Vikingskibsmuseet er bygget op omkring de 5 originale vikingskibe fra Skuldelev. Museets fokus er sørejser, vikingskibe og håndværk. Der er faste udstillinger, der tager udgangspunkt i de 5 vikingskibe fra Skuldelev som kan ses i den store vikingskibshal. Udover de faste udstillinger er der løbende mindre særudstillinger på museet.

Udstillingen "Stig ombord" er en fast udstilling i et tilstødende lokale til vikingskibshallen.

Udstillingen rummer to store skibe, et handelsskib og et krigsskib. Udover de to skibe er der en væg med montre, skuffer, tekster osv. omhandlende genstandene fra skibene og livet ombord på skibene. Museet angiver i deres beskrivelse af udstillingen, at denne skal give en "*grundfortælling*

⁶⁴ Følgende afsnit er udarbejdet ud fra beskrivelsen på museets hjemmeside;
<https://www.ohavsmuseet.dk/oehavsmuseet-maerk-dig-selv/>

⁶⁵ Følgende afsnit er udarbejdet ud fra beskrivelsen på museets hjemmeside;
<https://www.vikingskibsmuseet.dk/besoeg/udstillinger/stig-ombord>

om rejsen på åbent hav". De ønsker at skabe en fornemmelse hos de besøgende for, hvordan livet ombord kunne gå fra rolig sø til dramatisk vind hen over et døgn.

Vikingemuseet Lindholm Høje⁶⁶

Vikingemuseet Lindholm høje er en del af Nordjyske museer, som har 13 udstillingssteder rundt i Nordjylland, herunder Vikingemuseet Fyrkat, Cirkusmuseet i Rold, Koldkrigsmuseet REGAN Vest, Aalborg Historiske Museum, Gråbrødrekloster Museet, Apotekersamlingen, Hals Museum, Boldrup Museum, Lystfartøjsmuseet, Hadsund Egnssamling, Møllehistorisk samling, Havnø Mølle og som nævnt Vikingemuseet Lindholm Høje.

Museet ligger i forbindelse med gravpladsen på Lindholm Høje, der var aktiv fra ca. år 400 til år 1000 efter Kr. Museet huser 2 udstillinger; "Vikingerne på Lindholm Høje" og "Oldtiden i Limfjordslandet".

Udstillingen "Oldtiden i Limfjordslandet" er én af to faste udstillinger. Udstillingen er temainddelt og temaerne har tilsammen den hensigt at give de besøgende et indblik i oldtidsmenneskets liv i den østlige del af Limfjordslandet. Der er flere af temaer der har udgangspunkt i forskellige arkæologiske fund fra områderne omkring limfjordslandet. Disse temaer har én arkæologisk udgravning som hovedtema med genstande fundet her fx Nr. Tranders, Bejsebakken og Sebbesund. Andre temaer i udstillingen har genstande fra forskellige udgravninger som tilsammen fortæller en historie som det fx ses i udstillingens mosetema. I museets udstillingsbeskrivelse understreges det, at de besøgende igennem sanserne kan komme historien nærmere. I udstillingen findes både montre, illustrationer, skærme med billeder af årstider og døgnets rytme. Der fortælles også, at man kan opleve lydspor rundt i udstillingen samt rekonstruktioner af flinteøkser og sværd.

Interviewguide: Når motiver skal afdækkes

Da dette speciale primært fokuserer på museernes vinkel og disses motiver for anvendelsen af sansestimulering, har det virket oplagt at kombinere casestudier med en kvalitativ tilgang til min empiriindsamling. Jeg har således valgt at gennemføre semistrukturerede interviews med det personale, der har haft den primære rolle i udarbejdelsen af de udvalgte udstillinger. Valget af semistrukturerede interviews er foretaget ud fra overvejelser om, at tilgangen sikrer et interview

⁶⁶ Følgende afsnit er udarbejdet ud fra beskrivelsen på museets hjemmeside; <https://nordjyskemuseer.dk/oldtiden-i-limfjordslandet/>

igennem en interviewguide styre samtalen men at der er plads til at følge de historier de ansatte selv ønsker at fortælle.⁶⁷ Igennem denne vekslen imellem interviewguidens spørgsmål og den ansattes besvarelser, og ekstra historier kan der muligvis fremkomme motiver i udstillingsudarbejdelsen som jeg ikke på forhånd havde overvejet. Litteraturen fremhæver, at denne metode er ideel, når den skal hjælpe med at besvare eller komme et spørgsmål nærmere, som ikke nødvendigvis har et så klart svar.⁶⁸ Dette må siges at være tilfældet i forhold til dette speciale – ikke mindst, når det handler om at afdække museernes motiver i forhold til at implementere sansestimulering i deres udstillinger. Metodelitteraturen understreger her, at der igennem interviewets samtale kan formes svar på spørgsmål, der ikke nødvendigvis er stillet samt komme tanker og overvejelser op til overfladen, der lettest skabes i den faglige samtale.⁶⁹ Da vi med denne opgave er lagt fra det hypotetisk deduktive og i praksis tættere på et eksplorativt studie, så har den kvalitative tilgang, der sikrer adgang til museumspersonalets overvejelser og dybere refleksioner, virket nærliggende at vælge. Det forventes således ikke, at museerne nødvendigvis er helt klare omkring de motiver, der ligger bag deres udstillingsvalg, men igennem interviewguiden og de inddragede teorier, så er det målet at komme tættere på en besvarelse af specialets problemformulering.

Interviews er gennemført med de ansatte, som på museerne har været ansvarlige for de udvalgte udstillinger. De semistrukturerede interviews har til formål at tilvejebringe empiri, der kan belyse motiverne for udstillingernes udformning og i særdeleshed således, at inddragelsen af sansestimulerende aktiviteter lettere kan komme til udtryk igennem analyse af respondenternes svar.

Interviewguidens struktur:

Interviewguiden⁷⁰ er udformet med spørgsmål, der giver anledning til videre samtale. Igennem interviewguiden bliver det muligt at få svar, der både danner basis for besvarelsen af "Hvad de danske kulturhistoriske museers motiver er for at implementere sansestimulering i deres

⁶⁷ Tanggaard, Lene og Svend Brinkmann: *Interview som forskningsmetode*, red. Svend Brinkmann og Lene Tanggaard, Kvalitative Metoder, 2. udgave, Hans Reitzels Forlag, 2015, s. 29-54, s.38

⁶⁸ Tanggaard, Lene og Svend Brinkmann: *Interview som forskningsmetode*, 2015, s. 40

⁶⁹ Tanggaard, Lene og Svend Brinkmann: *Interview som forskningsmetode*, 2015, s. 40-41

⁷⁰ Bilag 4

udstillinger”, men også bidrager til diskussionen af, hvad disse motiver betyder for museerne som dannelsesinstitutioner. Det vil således være muligt med inddragelse af de udvalgte teorier om læring igennem sansning, samt presenceteori, at komme nærmere museernes motiver.

Der er i empiriindsamlingen lagt vægt på museernes tilgang til sansestimulering og hvilke motiver, institutionerne selv har, da det i dette speciale er museernes eget syn på deres tilgange, der er det primære.

Interviewguiden er inddelt i 3 temaer med tilhørende spørgsmål; *Baggrund for udstillingen*, hvor spørgsmålene drejer sig om forarbejdet til udstillingen og de valg samt fravalg og overvejelser herom, der har været. *Udstillingen*, hvor spørgsmålene handler mere om, hvad de sansebaserede dele bidrager med til udstillingen, og om det er noget, som museet vil gøre brug af i fremtidige udstillinger. Afslutningsvist indgår temaet *Museet i samfundet*, hvor spørgsmålene handler om, hvilken rolle museet har som dannelsesinstitution i dag, samt om de sansebaserede elementer kan have en negativ effekt på dét, som museet ønsker at formidle.

Informanter og adgang:

Som skrevet tidligere er mine informanter de ansatte, der har stået i spidsen for udarbejdelse af udstillingen, eller som har været en stor del af denne. Det var vigtigt for mig, at det var ansatte, der var sat meget ind i udstillingen og udarbejdelsen heraf. Dette har været særligt vigtigt, når en stor del af spørgsmålene samt specialet omhandler processen og overvejelserne forud for udstillingsåbningen. Det var vigtigt at få så mange af de tanker og motiver, der var for valg og fravalg af sansebaserede metoder, med i interview-svarene.

Jeg tog kontakt pr. mail direkte til den udstillingsansvarlige på Øhavsmuseet og fik aftalt et møde i den efterfølgende uge. På Vikingeskibsmuseet i Roskilde kontaktede jeg teamlederen for publikumsformidling, som henviste mig videre til den museumsinspektør, der har været en del af udarbejdelsen af udstillingen – der blev hurtigt arrangeret et møde ugen efter.

På hhv. Øhavsmuseet og Vikingeskibsmuseet i Roskilde interviewede jeg museumsinspektører, der havde været en del af udstillingsudviklingen. På Vikingemuseet Lindholm Høje var dén medarbejder, der havde udarbejdet udstillingen, ikke ansat mere. Jeg valgte her at kontakte den pågældende medarbejder igennem hendes nuværende arbejdssted, og fik aftalt et interview⁷¹.

⁷¹ Jeg kontaktede Vikingemuseet Lindholm Høje særskilt for at informere og få tilladelse til at anvende museet ved navn som case.

Interviewene på Øhavsmuseet og Vikingeskibsmuseet i Roskilde blev gennemført face-to-face og i forbindelse med mine besøg i udstillingerne. Interviewet med den tidligere medarbejder fra Lindholm Høje blev gennemført telefonisk. Alle interviews er vedlagt specialet som lydfiler og kun passager, der bruges som citater, transskriberes. Udover lydfilerne vedlægges samtykkeerklæringerne, der er underskrevet i forbindelse med interviewene på Øhavsmuseet⁷² og Vikingeskibsmuseet⁷³. Det sidste samtykke er givet via telefon og ligger umiddelbart i starten af interviewet med daværende (2008) udstillingsansvarlige på Vikingemuseet Lindholm Høje.⁷⁴ Der er derudover givet samtykke pr. mail fra selve Vikingemuseet Lindholm Høje til at anvende udstillingen i specialet.

Supplerende observationsstudier

For at supplere de indsamlede interviews gennemfører jeg deltagerobservationer i udstillingerne med fokus på sanserne. Dette mere specifikt for at klarlægge: Hvilke elementer i udstillingen taler til sanserne og hvordan de opfattes af besøgende.

Der er en række fordele ved at inddrage observationer i forskningsmæssig sammenhæng.

Observationerne i dette speciale bidrager til forståelsen af udstillingerne. Da, det er de sansestimulerende elementer, jeg har som fokus for mit projekt, er det væsentligt for forståelse af informanternes svar i interviewet, at udstillingens elementer er observeret og afprøvet. Det er endvidere væsentligt for specialets analyse, at der er nogle detaljerede beskrivelser af udstillingernes udformning og de sansebaserede virkemidler.

Jeg har ved alle 3 udstillinger arbejdet ud fra en skabelon⁷⁵, hvor jeg har haft fokus på udstillingens udformning og forløb samt på de elementer, der "taler" til sanserne, såsom non-verbale elementer, lyde, berøring, kinæstesi, lys osv.. Herudover har jeg set på, hvordan udvalgte elementer i udstillingerne kunne virke på de besøgende. Jeg har gennemført observationerne selv efter at informanten har forladt interviewet og i den forbindelse nedskrevet mine observationer på en blok.

⁷² Bilag 1.a

⁷³ Bilag 2.a

⁷⁴ Bilag 3

⁷⁵ Bilag 5

Opsamling

Jeg vil anvende de udvalgte cases og den indsamlede empiri til igennem presenceteori og læringsteori at komme nærmere det, der motiverer museet til at anvende sansestimulering i deres udstillingsarbejde. Ved at udvælge flere cases giver det mig mulighed for at arbejde komparativt i min analyse, hvorved jeg kan finde frem til de ligheder og forskelle, der er på museerne baggrund for sansearbejdet. Denne komparative metode giver specialet en bredere forståelse for de motiver, der ligger bag udstillingsarbejdet med sanser og giver derfor også et bedre afsæt for at diskutere museernes rolle som dannelsesinstitution i dag. Jeg vil endvidere også inddrage de svar, som fagpersonerne har udtrykt omkring museet som dannelsesinstitution for at få deres holdning ind som et element i diskussionen. Dette selvfølgelig også med forståelsen af, at der er en personlig/faglig holdning, der ikke nødvendigvis til fulde afspejler hele museet som institution.

Motiver for anvendelse af sansestimulerende formidling

I følgende kapitel vil jeg analytisk gennemgå de tre udvalgte cases, "Mærk dig selv" på Øhavsmuseet, "Stig ombord" på Vikingeskibsmuseet i Roskilde og "Oldtiden i Limfjordslandet" på Vikingemuseet Lindholm Høje. Jeg vil i første afsnit lave en detaljeret gennemgang af udstillingerne ud fra et ønske om at klargøre de sansebaserede elementer i udstillingen, således at udformningen på udstillingerne kan inddrages i efterfølgende afsnit. Dernæst vil jeg i tre afsnit, igennem uddrag fra interviews, dele af mine observationer og med hjælp fra min teori, analysere hvilke overvejelser museerne har gjort i forbindelse med udarbejdning af udstillingerne, her med særligt fokus på de sansestimulerende elementer. Museerne har anvendt sensoriske virkemidler med forskellige udfald. Igennem afsnittet klargør jeg, hvad museerne bruger de sansebaserede elementer til i udstillingernes udformning og hvordan de bidrager til udstillingerne. Afslutningsvis vil jeg samle de motiver, jeg har fundet, at museerne har for implementeringen af sansebaserede elementer i deres udstillinger og diskutere, hvilke ulemper dette valg af formidling kan have overfor de motiver museerne traditionelt har og om det ene kan opveje det andet.

Øhavsmuseet – "Mærk dig selv"

Udstillingslokalet er bag lukkede døre. Før man går ind, så bliver man bedt om at tage sine sko af og stille dem i den opsatte skohylde. Der er lånestrømper til dem, der måtte have behov. Man skal også medbringe en lille lydboks, der udleveres i museumsbutikken, hvor man køber billet, man skal bruge igennem udstillingen. Når man kommer ind i lokalet, bliver man mødt af en informationsplanche med et kort over udstillingen samt en tekst om udstillingen. På informationsplanchen ser man den første lille brik, man skal bevæge sin "lydboks" over til. Der bliver nu talt i lydboksen, som man kan tage op til øret, for at få yderligere information - allerede her aktiveres høresansen.

Udstillingslokalet er stort og inddelt i 5 rum med opsatte vægge. Væggene skærmer ikke helt af, og det er muligt at bevæge sig på tværs af rummene, men væggene giver en klar retning, som man bør gå. Udstillingens 5 rum har til hensigt at bringe de besøgende igennem 5 tidsalder og har derfor hver, udover et naturområde, en tidsalder. Igennem udstillingen skabes scenografisk forskellige landskaber som ved hjælp af multisensoriske tilgange forstærkes hvilket hjælper til at man som besøgende guides naturligt ind i det nye landskab.

1. rum – Bakke (Stenalder)

Der er bygget en gravhøj med kunstigt græs. Ved første øjekast virker det ikke som det mest naturlige at gå op på højen; måske fordi, at det som besøgende er så indkodet, at et museumsbesøg foregår observerende - medmindre det står højt og tydeligt, hvor man må gå eller røre. Det bliver de små lydskilte, man skal scanne, der afslører, at man skal op og gå på højen og her er det da også tydeligt, at der er lavet et indhak, hvor man kan sidde. Der er meget lyst i rummet, og alle vægge er fotovægge af skov og bakke, så flere dele af rummet aktiverer straks synssansen. Flere steder er der små firkanter, som man kan scanne og få information igennem. Lyddelen er lavet som en historie. Det er skuespillere, der har indtalt lydsporet og det lyder mest som et lille teaterstykke, som finder sted i den "natur", man er i – altså her bakken. Hele oplevelsen komplimenteres af lyden af fugle og vind, som sammen med fortællingerne, aktiverer den auditive sans.

2. rum – Mose (Jernalder)

Rummet er meget mørkere i belysningen end det åbne lyse "bakkerum", man kommer fra. Kontrasten er ret stor. Lyden er dyreløde samt lyde af vand og mudder – altså lyde man kan forvente at finde i et moseområde. Lyden, træer og fotovæggen, man bliver mødt af, viser et moseområde. Hele skiftet fra det ene rum til det andet registreres således også i både høre- og synssansen, som straks reagerer på skift i lyd, lys og billeder. Her er der igen inviteret til, at man bevæger sig "off-road", da der er lavet et plateau på begge sider af den "sti", man går på. Dette rum viser et moseområde. Man mærker på plateauet, at underlaget er anderledes blødt, og der er lavet små "vandspejl" i gulvet. I forbindelse med plateauet og ændringerne i underlag bliver den kinæstetiske og følesansen bragt i spil. På plateauet er der også opsat træstammer, som bidrager til følelsen af at være i moseområdet. Der er igen små fortællinger, som gives igennem lydboksen, når den scannes.

3. rum – Mørk skov (Middelalder)

I det 3. rum befinder vi os i skoven. Det er nat, så der er mørkt, hvilket kombineres med tilhørende lyde af dyr og knirkende træer. Der er også her et plateau, som man dog ikke kan komme op på. Der er igen træer på fotovæggen og træstammer på plateauet. Udover skoven er der et hologram

af en ellepige. Man kan i dette rum aktiveres den kinæstetiske sans i høj grad, da man bliver inviteret til at kravle ind under plateauet og stikke hovet op i en kuppel, hvor man kan se stjerner.

4. rum – Hav (1800-tallet)

Nu bevæger vi os ind i et rum med en videobaggrund af bølger, der slår mod stranden, og tilhørende lyd af hav og måger. Underlaget er sandfarvet og ru. Der er tilføjet sten og drivtømmer for at gøre stranden mere livagtig, og en træjolle ligger med bunden op, og agerer montre i udstillingen. Som i de foregående rum styres oplevelsen af landskabet igennem sansestimulering. Lyde og lys ændrer sig og følelsen af gulvet skifter igen karakter. Foruden dette kan man røre ved stenene i rummet, som er ægte, og derfor har den kolde hårde følelse af rigtige sten, hvilket forstærker følelsen af landskabet.

5. rum – Menneskets natur (Nutid)

Dette rum skiller sig ud fra de andre. Der er her fokus på den måde, som mennesket bruger naturen. Der er en rund opsætning, som man kan gå ind i, som viser en hospitalsstue, hvor der er et tv, hvorpå der er billede af en skov. Igennem den lille lydfil, der præsenteres via lydboksen, får vi at vide, at denne skal fortælle, hvordan man på sygehuse er begyndt at bruge naturbilleder for at skabe ro hos patienterne. Der er også lavet en opsætning med planter, hvor man skal forbinde de forskellige planter med farver, som fortæller om menneskets brug af planter til farvning af tekstil. Der er desuden en test, som gennemgår 60 forskellige snefnug, som man skal sige, om man kan lide eller ej. Derefter analyseres, hvilke naturformer, der taler mest til dig. I dette rum er sanseaktiveringen ikke lige så udførlig som i de andre rum, men der er heller ikke på samme måde et landskab at formidle.

Når man følger udstillingen rundt fra rum til rum, så er der imellem rummene opsat stationer, som tester de besøgendes sanser. Der er fx en station, hvor man bliver præsenteret for et billede for derefter at skulle finde frem til den duft, der passer til billedet – afslutningsvist skal man føle sig frem til den samme ting i huller i væggen. Disse stationer har tilhørende tekster, der beskriver stationen, og gør opmærksom på, at der efter testen vil være mulighed for at høre mere om testens betydning fra en ekspert. Ved sansevæggen fortæller en ekspert om, hvordan sanserne arbejder sammen. Ved en anden station, hvor man skal kigge på nogle forskellige billeder, får man

vist, hvor på billederne ens egne øjne har kigget, og en ekspert vil derefter fortælle om, hvordan vi reagerer på vores omverden.

Da udstillingens forskellige rum har mange elementer, som man skal tage ind og opleve, så fungerer disse midterstationer som underholdning til de besøgende, der venter på at komme ind i det næste rum, men disse stationer udfylder også en anden funktion. I en udstilling, som er så anderledes og sansebaseret, som er tilfældet i "Mærk dig selv", så giver disse mere videnskabelige stationer de besøgende et indblik i, hvorfor denne udstillingsform giver noget særligt til mennesker – endda med støtte fra fageksperter på området.

Vikingskibsmuseet i Roskilde –" stig ombord"

Udstillingen er opsat i ét udstillingsrum. De to store skibe fylder det meste af rummet, og er det klare centrum for udstillingen. Disse komplimenteres af en knagerække med vikingetøj, som man kan klæde sig ud i, samt en væg med montre, skuffer og genstande man kan røre ved – alt sammen med tilhørende tekster. Da monterne er bygget ind i væggen som en sættekasse, fylder denne informationsvæg kun noget for den besøgende, hvis du aktivt opsøger den. Man kan således godt opleve og lege i udstillingen uden at blive konfronteret med faktuel information. I den anden ende af det store rum er der en film, der kører på 3 vægge rundt om skibene. Film, der spiller, er pixileret og sort/hvid, men viser dog ret tydeligt hav og horisont uden, at det portrætterer et bestemt sted. Loftlyset, der skifter efter det fiktive døgn og vejr, bidrager sammen med filmen til følelsen af at være på havet, og giver rummet og oplevelsen en rytme af sejladsen og ikke mindst døgnnet. Lydtapet, der spiller fast i rummet, består af lyde, der er meget virkelighedstro og udover de skiftende lydscenarier er der en konstant lyd af bølger, der slå mod skibene. Lyden giver også, sammen med de andre elementer, følelsen af hhv. uvejr og rolig sø.

Som tidligere nævnt er de to skibe meget centrale i udstillingen. Der er tale om et krigsskib og et handelsskib. Jeg vil herunder gå hvert skib igennem, da der er lavet til- og fravalg, som passer til det pågældende skibs identitet.

Krigsskibet

Man går op til det meget farverige skib fra en trappe. Skibet er meget sparsomt indrettet. Der er rotofte tværs over skibet, hvor man kan forestille sig, at mandskabet har siddet og roet. Det, at

man skal gå over de mange rotofte, giver et indtryk af, hvordan det har været at bevæge sig rundt på sådan et skib – det aktiverer den kinæstetiske sans i udpræget grad, hvilket hele følelsen af at gå rundt på skibet gør. Der er indskåret små spil i bunden af skibet ved bænkene for at vise, hvor meget tid man brugte her som besætning. Der er mange reb og årer på skibet, som igen bidrager til at forstå skibets indretning. Der er to kister ombord på skibet. Den ene kiste har en økse (sløv naturligvis) til at ligge fastspændt ovenpå plexiglaspladen, så det er muligt for de besøgende at mærke på øksen og derved aktiveres den taktile sans. Den anden kiste indeholder forskellige genstande, som en kriger kunne forventes at have såsom, tallerken og ske, hjelm, tøj, bælte osv.

Handelsskibet

Skibet er mere anonymt i udseende end krigsskibet. Også her går man ombord på skibet fra siden, men bliver mødt af et mere omfangsrigt og detaljeret design. Skibet er inddelt i områder – et hvor man har opbevaret varer og et område bagerst med tønder og pels lagt ned på gulvet. Dette område giver mulighed for, at man kan sætte sig "ind" i det bløde område, hvor man kan gå på opdagelse og røre ved de forskellige tønder og andet. Denne oplevelse taler til følesansen, som flere steder, både med skind og handelsvarer, bliver aktiveret.

Der er også på dette skib kister, der kan åbnes. Selvom kisternes indhold er dækket med plexiglas, giver de mange ting i kisterne, og den gode belysning, øjnene mulighed for at gå på opdagelse.

Det er en udstilling, der er afhængig af, at de besøgende giver noget forskelligt. Du kan vælge at forholde dig til "sættekasse"-væggen og blot observere skibene på afstand – evt. fra den opstillede bänk/kiste og på den måde få en ret klassisk museumsoplevelse, eller du kan helt modsat lade information være information og udelukkende forholde dig legende til det hele – med både udklædning, lyd, lys, film og scenografi.

Vikingsmuseet Lindholm Høje "Oldtiden i Limfjordslandet"

Udstillingen er tematisk opsat i ét udstillingslokale. Efter man kommer fordi introteksten, er der en "gang", hvor hvert tema støder op til. Der er ikke vægge imellem temaerne, men de føles alligevel afgrænsede. Udstillingen er på mange måder opsat som en klassisk udstilling med montre, plancher og forskellige scenografiske tiltag. Det sansemæssige aspekt af udstillingen er koncentreret ved enkelte temaer. Det er dog gennemgående i udstillingen fokus på at stimulere

synet og, til en vis grad, den kinæstetiske sans, da der flere steder i udstillingen er niveauændringer, men jeg vil her have fokus på de elementer, der taler til andet end det visuelle. Der er primært to områder i udstillingen, hvor sanseelementer er i fokus og det er "moseområdet" og "Det brændende hus".

Mosen

Udstillingen har et moseofringstema i starten af udstillingen. Området er scenografisk opsat, så det ligner en mose med blanke fliser, der skal give indtryk af vand med planter, der "stikker op af vandet", en skærm, hvor der kører billeder fra et moseområde samt lyde fra dyrelivet i og omkring mosen. I dette område er der således søgt at stimulere flere sanser samtidigt ved både at tale til høre- og synssansen. Lydende og filmen kører i et loop af et døgn, således at natlyde og billeder kører samtidigt. Der er dog også en form for årsrytme i udstillingens lyd, således at vi løbende bliver præsenteret for de forskellige dyr, der besøger mosen igennem året. Lyden i udstillingen er høj og kan høres i resten af udstillingen. Udstillingen er, som beskrevet, opsat scenografisk – det bevirker, at man træder ind i mosen, når man bevæger sig ind i temaet. Der er bygget en træbro, som man går på hen over mosen, som skal søge at påvirke den kinæstetiske sans. Der er montre med mosefund placeret rundt i udstillingen. At genstandene ikke er gemt, men placeret i montre som åbenlyst er i udstillingen, bevirker, at man hele tiden er klar over, hvor man er, og hvad man er i gang med, altså at besøge et museum.

Det brændende hus

I udstillingen er der scenografisk bygget et lille hus op. Som besøgende kan man gå ind i huset, og på en skærm kan man få viden fra hhv. en arkæolog og en retsmediciner om branden og døden af en hel familie, som prøvede at redde deres dyr. Den sidste video, som man kan sætte i gang på skærmen, starter dog med et lille lyttespil og mens der kører film af ild på skærmen, så skifter lyset i huset til orange-røde farver og baggrundslyden bliver lyden af brændende træ der knitrer. Imens stemningen skifter, hører man en, der kalder for at få folk ud, og bekymringen og desperationen i stemmen bidrager til stemningen.

Brug af sansestimulering anvendes forskelligt i de 3 cases. Selvom brugen af sanser er et fokus for alle 3 museer, har de en meget forskellig tilgang til, hvad sansestimuleringen bidrager til.

For at komme nærmere museernes motiver er det væsentligt at analysere, hvordan de anvender sansestimuleringen i udstillingerne. Jeg vil i følgende afsnit se nærmere på, hvad sansestimuleringen bidrager til i de forskellige udstillinger.

Sanser skaber landskab

På Øhavsmuseet er fokus for udstillingen natur og i særdeleshed menneskets forhold til natur nu og i historisk perspektiv. Ønsket om at formidle kulturhistorisk viden fra Faaborg, og det omkringliggende område, var det oprindelige mål for museet. Igennem samtaler med antropologiske konsulenter erfarede de, at historierne i sig selv ikke var interessante for de besøgende: *"Folk vil høre om dem selv og I (læs. museet) kommer faktisk og svarer på spørgsmål de slet ikke har."*⁷⁶ fik de at vide af konsulenterne. Det fortæller den udstillingsansvarlige ved Øhavsmuseet. Denne melding ændrede på deres tilgang til udstillingen og museet fandt ud af, at sansestimulering måske var det, de skulle arbejde med.

Den udstillingsansvarlig ved Øhavsmuseet fortæller:

*"Men hvis det bare er sådan en umiddelbar påvirkning (af sanserne), så reagerer vi faktisk langt hen ad vejen ens, som vores forfædre gjorde. Dvs. hvis vi lavede en udstilling, som i høj grad påvirkede gæsternes sanser med forskellige typer af natur, så ville vi måske have lidt kortere vej til en forståelse for, hvordan fortidens mennesker havde været i det landskab."*⁷⁷

Disse overvejelser om hvad folk helst ville høre om, når de går på museum, og forståelsen for hvordan vi stadig i dag reagerer ens ved påvirkning af vores sanser, som fortidsmennesket gjorde, resulterede i ønsket om at skabe en udstilling, der igennem en sanselig oplevelse var i stand til at kombinere menneskers ønske om at høre om sig selv med selv-refleksion og forståelse for fortidens mennesker.

Udstillingen fik nu tre ben at stå på – Naturen, sanserne og kulturhistorien. Museet kobler i deres udstilling de to første ben sammen for at formidle det tredje. De anvender elementer, der stimulerer forskellige sanser til at opbygge landskaber, som ud over den scenografiske opbygning bliver tilført lyd, lys, forskellige overflader og niveauer. De bruger altså sanserne til at skabe en

⁷⁶ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet, bilag 1, tidsangivelse: 3.00 min

⁷⁷ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet, bilag 1, tidsangivelse: 4.12 min

kropslig og sanselig forbindelse fra det, de besøgende oplever i udstillingen, til den natur og de landskaber som fortidsmennesket har bevæget sig rundt i.

*"Det er egentligt det, der er blevet grundstenen, at vi har bygget landskaber op og hvert landskab... er helt specifikke som en bakke, en mose, en mørk skov, et hav osv. Så har hver type landskab en kobling til en speciel historisk tid"*⁷⁸.

Denne kobling til fortiden sker ifølge Gumbrecht igennem det tilstedevær, som man føler, og meningsdannelsen bliver sat til side, imens man blot ér. Denne tilgang arbejder Øhavsmuseet med i den måde, de har valgt at opbygge udstillingen, idet de har forsøgt at fjerne alle de elementer, der kan hive dig ud af din oplevelse af at være tæt på din fortid. Den tekst, der angiver, hvilke landskaber, man befinder sig i, er også meget svage, og det er i praksis muligt (alene ved at lade sanserne hjælpe dig) at glide fra landskab til landskab. Skiftet fra det klare lys, den grønne bakke og lyden af fugle til den dunkle belysning, den ændrede overflade på gulvet og træerne i lokalet, gør, at du uden at være nødt til at læse det, eller på anden måde blive gjort klar over det, er helt med på, at du nu befinder dig et andet sted. De sansestimulerende elementer er nogle helt klare karakteristika ved de landskaber, som museet ønsker at formidle deres historier i. Museet anvender altså multisensoriske formidlingsgreb, hvor de gør brug af vores viden om de forskellige landskaber, så de uden større præsentationer kan lade sanser være det styrende for bevægelsen rundt i udstillingen. De landskaber, vi præsenteres for, er meget typiske for dansk natur og der ligger derfor hos langt de fleste besøgende en lagring i sanserne fra steder, som de tidligere har besøgt. Ifølge Bjarkam⁷⁹ kobles disse sanselige oplevelser sammen i hjernen, således at de nye oplevelser af landskaberne som museet skaber, vil aktivere tidligere møder med naturen som gæsterne har haft. Det vil sige at hvis en sans der er relateret til det skabte minde stimuleres, vil hele mindet dukke frem igen. Vi vil derfor hurtigt igennem fx oplevelsen af lyset og fototapetet blive mindet om følelsen af at stå på en bakke, hvis det er et minde, vi har fra tidligere. Historierne i udstillingen er koblet til naturen bredt forstået, og altså ikke specifikke steder, så det er vigtigere at kunne bringe folk ind i landskabets følelse, end at de skal vide præcis, hvor det foregår i Danmark. Ifølge Shams vil denne forudgående viden om nogle af landskabets karakteristika bidrage til en mere effektiv læring om landskabernes udtryk og de historier, der er koblet hertil.

⁷⁸ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet, bilag 1, tidsangivelse: 04.50 min

⁷⁹ Bjarkam, Carsten, Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmode*, 2008, s. 5

Øhavsmuseet er selv klar over, at den ekstremt integrerede sansestimulering kan resultere i, at de besøgende har fået viden, uden de selv er klar over det.

"Det, at du oplever med kroppen, det handler jo om, at hvis du har gået op ad noget, balanceret, kravlet, været på forskellige underlag... altså alle de ting betyder faktisk noget, men man kan sige jeg er jo godt klar over, at det er sådan set fair nok, hvis gæsten ikke kommer ud. og er totalt bevidst om det, fordi det er jo egentligt bare sådan en underliggende "det fik dig til at forstå på en anden måde" men det er da fair nok, hvis man ikke – det er bare mig der ved det jo."⁸⁰

At de besøgende ikke er klar over den viden, de måske har fået, er ikke så underligt for både hvis de har lært noget med hjælp fra deres sansecentre i hjernen, eller hvis de har oplevet et tilstedevær, er lagringen og forståelsen af de kulturhistoriske elementer, som museet ønskede at formilde, ikke nødvendigvis en del af de besøgendes langtidshukommelse endnu. Denne forståelse og refleksion over oplevelsen vil oftest komme efter oplevelsen selv. Øhavsmuseets formål, med at fortælle hvordan naturen altid har betydet meget for mennesket, lykkedes meget fint. De får igennem både landskaber og fortællinger skabt en historie, der bliver meget klar. Det kan dog være lidt svært at løsrive sig fra, at hvert landskab er sat i forbindelse med en historisk tid – det kan godt skabe det indtryk at dette landskab kun var vigtigt for dén tid der er koblet til hvilket jeg igennem interviewet ved ikke er tilfældet. De har valgt de bedste historier i den tid og koblet det til det landskab, der fungerede. Motiverne for at anvende sansebaseret formidling i så udpræget grad synes at være et ønske om at skabe en udstilling, der kobler nutidens mennesker til deres forfædres hverdagsliv igennem de besøgendes sanser. Det betyder at de kan få besøgende til at stoppe op og blot være til stede i det landskab, der nu engang havde så stor betydning for fortidens mennesker, og måske også reflektere over hvad det landskab de bliver påvirket med igennem sanserne, gør ved dem. Mærke nogle af de samme følelser, der også har rørt sig i mennesker igennem historien, når de er blevet konfronteret med naturen og den måde, som den påvirker vores sanseapparat.

⁸⁰ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet, bilag 1, tidsangivelse: 29.54 min

Sanser skaber rytme

Vikingskibsmuseet i Roskilde anvender sansestimulerende elementer lidt anderledes end Øhavsmuseet, men har dog nogle af de samme tilgange til det. Som vi så i forrige afsnit kan stimuleringen af sanser bidrage til at skabe en følelse af at være i et landskab. I stedet for et naturlandskab er der på Vikingskibsmuseet blevet arbejdet ud fra et ønske om at skabe en oplevelse – oplevelsen af at sejle. Indgangsvinklen til dette kommer fra et ønske om at lade gæsterne opleve – igennem sanserne – hvordan det er at sejle i vikingskibe på åbent hav. Museet tilbyder i forvejen, at man i sommerperioden (maj-september) kan komme ud og sejle på Roskilde Fjord i replica af vikingskibe, men de kan ikke give dem oplevelsen af åbnet hav eller uvejr, og da dette er en stor del af sejlads, så var det deres mål at skabe det i udstillingen ”Stig ombord”.

Museumsinspektør ved Vikingskibsmuseet i Roskilde fortæller det således;

”Vi har jo om sommeren... fra maj til september kan vores gæster komme ud og sejle i skibe her... det er sådan en signaturoplevelse for museet, men noget af det vi jo ikke kan, med museumsgæster, er at tage dem med ud på åbent hav og tage dem ud og sejle i alt slags vind og vejr og også om natten og det er jo der, hvor der jo er noget virkelig magi i sejladsoplevelsen. Så derfor ville vi skabe et rum, hvor vi sådan lidt via gæsternes fantasi – deres egen fantasi tog dem med ud til et sted, som de selv vælger at sejle hen. Så vi endte med at bygge den her scenografi op hvor – det er tydeligt du er til havs, du sejler fra at solen står op om morgenen og det er mildt vejr og til det begynder at blæse lidt op og der kommer noget regn og noget torden og så ind i natten med stjernehimmel og så starter loopet forfra.”⁸¹

Det er altså rytmen i dagen og i sejladsen, der er fokus i denne udstilling, og det er denne rytme, der er rammen for ”legen”. Der bruges både film, lys og lyd til at skabe døgnrytmen og mens man leger og interagerer med skibene, så bliver man derfor uden indflydelse sendt ud i forskellige scenarier på et skib. Her kan jeg igen henvise til Bjarkams forklaring omkring vores lagring af minder og oplevelser igennem sanserne. Hvis man tidligere har oplevet uvejr, så vil disse forskellige lagrede sanseindtryk blive samlet og fundet frem i hjernen, når høresansen opfanger torden – man vil huske, hvordan det føles, når det regner, hvordan lyn ser ud og alle andre detaljer, som man har lagret i den oplevelse. Det er meget virkningsfuldt i Vikingskibsmuseets udstilling, da gæsternes

⁸¹ Interview med museumsinspektør ved Vikingskibsmuseet i Roskilde, bilag 2, tidsangivelse 01.20 min

egne tidligere oplevelser giver et ekstra lag til udstillingen. Der kan være en masse følelser forbundet med oplevelsen af uvejr – måske angst, utryghed eller måske spænding og de følelser er gemt sammen med tidligere oplevelser af uvejr (som man ser i Bjarkams eksempel med hunden). Der vil derfor blive lagt et lag af folks egne følelser og oplevelser ovenpå den "baseline", som udstillingen har lagt ud.

Denne effekt er vigtig af specielt to grunde. For det første tilføjer det udstillingen mere dybde, og lægger sanseerindringer på som fx regn. Museet havde et ønske om at tilføje flere sanser, men var meget begrænsede af tilstødende lokale, som huser Skuldelevskibene, der ikke står i lukket montre. Museumsinspektør ved museet fortæller om ideer under udarbejdelse af udstillingen;

"Da vi drømte helt vildt, så skulle der også have været noget støvregn i luften herinde og noget fugt i luften og en duft af tjære, fordi du kan ikke være på et vikingskib uden duften af tjære, men der var bare nogle restriktioner, hvor det havde været noget andet, hvis det var i et lukket rum. Men altså... vi drømmer om en version 2.0 af det her rum, måske i et nyt museum som vi jo er i gang med eller snart skal til at bygge, hvor man måske kan gøre det til en næsten 4D oplevelse. Altså det var vilde drømme, men kunne man have fået skibene til at bevæge sig..."⁸²

Som det ses i citatet, er ønsket om at inddrage yderligere sansestimulering og skabe en fuld oplevelse med alle sanser (undtagen smagssansen) til stede. Det, at gæsternes tidligere oplevelser kommer frem i mødet med skibene, vejret og døgnrytmen, giver derved et lag til udstillingen, som man ellers må vente med at få på, indtil nye lokaler står klar.

Den anden grund til at gæsternes tidligere lagrede oplevelser er vigtige, er, at det giver en dybde til forståelsen og fortællingen om vikingernes rejser over havet. Ved at stå på skibene kan du lege, at du er på togt, du kan endda klæde dig ud, men uden den sansestimulerende døgnrytme (inkl. vejret), så ville oplevelsen ende der i en leg. Det er igennem de tidligere oplevelser, der er koblet til de sensoriske oplevelser, at leg bliver til tilstedevær og efterfølgende refleksion. De følelser af angst eller utryghed, der kommer frem ved de første tordenbrag og lyset, der er dunkelt, aktiverer tanker om, "hvordan har det været at være i de her åbne skibe – midt på havet – om natten – i tordenvejr?". Forståelsen af, hvad et togt egentligt var, og hvor langt det er fra vores forestilling om skibsrejser, sker i denne del af oplevelsen – i refleksionerne. Hvis man så kombinerer alle disse

⁸² Interview med museumsinspektør ved Vikingskibsmuseet i Roskilde, bilag 2, tidsangivelse: 09.18 min

aktiverede sanser med den information, der er gemt i kisterne på skibene, eller ved, at man ser hvordan skibene er udformede, så sker der, ved at få sansestimulering flere steder fra og som har en relation til hinanden, en bedre og hurtigere læring af information, da de kobles til sanserne.⁸³ Ovenstående er også museets motiv for at skabe en sansebaseret udstilling og det har været den overbevisning, som de er gået til udstillingen med. I museumsinspektørens ord;

*"Jeg tror på, at der er flere mennesker, der husker deres museumsoplevelse og måske også husker det, vi gerne vil fortælle dem, hvis de mærker det på flere måder og erkender og oplever det på flere måder. Et er, at vi når flere forskellige segmenter og besøgsgrupper i forhold til deres præferencer, men jeg tror også, at du går derfra med en stærkere oplevelse, end hvis du bare har været passiv beskuer. Så hvis du både har mærket det på kroppen og du måske har læst om det eller hørt det, så tror jeg, det sidder bedre fast og det er måske endda også en viden, man mere nærliggende refererer, så en ting er, at man refererer selve oplevelsen, men man reflekterer også over, hvad var det, den oplevelse lærte mig."*⁸⁴

Museet har valgt, at udstillingen er opdelt i en legende del og en mere klassisk udstillingsdel. Denne opdeling giver plads til, at man kan være i den oplevelse, man nu er i – om det er, at du gerne vil opleve udstillingen ved montre med tekst, eller om du gerne vil have den legende tilgang til udstillingen. Denne mulighed giver museet ved ikke at sætte den faktuelle tekst ind på skibene eller som en del af kisterne fx hvor det ellers ville være oplagt at have kort information om hvad man kan se i disse. Denne løsning giver gæsterne chancen for at være i en tilstedeværsoplevelse – at være tæt med fortiden og føle at afstanden mellem fortid og nutid bliver kortere. Det er ifølge Gumbrecht ikke muligt at instruere en oplevelse af presence - museet kan blot opsætte rammerne og håbe, at gæsterne får disse oplevelser af tilstedevær med historien⁸⁵. Samtidig forsøges mulighederne herfor ved at "gemme" den klassiske museumsoplevelse lidt væk på væggen og i kisterne, der kan lukkes til, således at du bare kan være på skibet og mærke døgnets og vejrets rytme – så at sige lade dine sanser føre din oplevelse.

"Så er der sådan en meget klar ramme her, hvor der stopper havet og så kommer der sådan lidt mere klassisk formidling og der valgte vi at lave den her væg heromme for at få mulighed for at

⁸³ Shams, Laden og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, , 2008

⁸⁴ Interview med museumsinspektør på Vikingeskibsmuseet i Roskilde, bilag 2, tidsangivelse: 11.10 min

⁸⁵ Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, 2004, s. 103

udfolde lidt af de ting, som man ser, når man går på opdagelse inde i skibene, hvad har de været brugt til, hvorfor har man haft det. På den måde kunne vi også måske møde nogen af de museumsgæster, som godt kunne tænke sig at dykke lidt mere ned i den faktuelle viden og vide okay, hvis der har været den her mønt, hvor kommer den mønt fra og hvordan brugte de den fx så for ligesom at give lidt mere information men lade det blive herovre (på den modsatte væg), som noget man selv skal søge.”⁸⁶

Igen gennem oplevelsen af udstillingen og interviewet med museumsinspektøren bliver Vikingeskibsmuseets motiver mere klare. De kan deles op i to, på den ene side var motivet, for at implementere sansebaserede elementer i udstillingen, et ønske om at trække folk ind i en oplevelse af sejlads igennem et døgn på havet. Sansepåvirkningen var en måde at komme så tæt på den rigtige oplevelse som muligt. Den anden del af motiverne ligger mere på det læringsmæssige. Museet havde et ønske om at skabe en god museumsoplevelse for en bredere målgruppe, således at gæsterne kan få lov til at lære, som de gør bedst, så det var muligt for gæsterne at gå fra museet med den museumsoplevelse, der passede bedst til det, som de forventede og ønskede.

Sanser forstærker historiefortælling

For at klargøre, hvilke motiver, der ligger bag Vikingemuseet Lindholm Højes ønske om at bringe sansestimulering ind i deres udstilling ”Oldtiden i Limfjordslandet”, skal vi se nærmere på, hvordan de anvender de sansestimulerende elementer i formidlingen. I de to foregående afsnit har jeg gennemgået, hvordan sensoriske elementer kan bidrage til at skabe en følelse af landskab og rytme igennem en udstilling. Vikingemuseet Lindholm Høje implementerer de sansebaserede tiltag anderledes i deres udstilling.

I denne udstilling bruges sansestimulering til at støtte op om en historiefortælling omkring genstande, der er i udstillingen. Udstillingen er, som de andre to cases, opsat scenografisk, men hvor de andre to udstillinger forsøger (og lykkedes med) at skjule den faktuelle viden for at lade den sensoriske oplevelse træde frem uforstyrret, så er montre og tekster en del af denne udstillings scenografiske udtryk. Udformningen af udstillingen bygger bl.a. på et ønske om at give genstandene betydning i den scenografi, som de sættes i;

⁸⁶ Interview med museumsinspektør på Vikingeskibsmuseet i Roskilde, bilag 2, tidsangivelse: 03.35 min

*"Det var stadig en måde at udstille på, som jeg holder rigtig rigtig meget af – at udstille i tableauer og forstå tingene i en kontekst - det er ligesom sådan, at jeg godt kan lide udstillinger – altså arkæologiske udstillinger... jeg er ikke så meget for det her med at lægge genstande frem og lade dem tale for sig selv. Jeg vil meget gerne have, at man ud fra den måde som genstanden bliver præsenteret på, kan få en fornemmelse af, hvad den har været brugt til, hvordan den er lavet, hvad den har haft af betydning og hvor den er fundet også."*⁸⁷

I denne udstilling spiller tekster, genstande og scenografi sammen for at skabe en oplevelse af, at afstanden mellem fortid og nutid lukkes, men ikke helt på samme vis som i de to andre udstillinger. Som beskrevet af Dudley⁸⁸ og Bencard⁸⁹ kan genstandene i sig selv, med deres sensoriske appel, skabe nærvær med historien og det er i langt højere grad denne tilgang, som udstillingen på Vikingemuseet Lindholm Høje anvender formidlingen med. I denne udstilling står genstanden centralt, men de sensoriske elementer hjælper med forståelsen af deres betydning. I mosen bliver man igennem de sensoriske tiltag forsøgt sat i den betydning, som mosen havde for datiden folk. Ved hjælp af lyd, lys og film appellerer man til gæsternes forståelse af det specielle sted, som mosen har været – det var altså ikke "bare" et stykke natur og man smed ikke "bare" nogle ting i vandet tilfældigt. Scenografien virker, med støtte fra de sansestimulerende elementer, til at skabe en stemning som gæsterne træder ind i, og herfra kan vigtigheden af genstandene nemmere træde frem. Disse overvejelser var tydelige i udarbejdelsen af udstillingen;

"Når de gik ud i mosen dengang, så gik de også ud i noget, hvor de troede, der var nogen ånder, nogen guder nogen oplevelser, nogen hændelser, nogen nisser, nogen trolde, alt sådan noget og det har vi så prøvet at lave med den her mose, hvor du ligesom går ud i et nyt rum, du går ind i et rum og skal så forholde dig til – hov du står midt i vandet, og der er da en masse ting, der er smidt ud, både mennesker og økser og alt muligt andet og det er jo det, at når udstillingen bliver sat i

⁸⁷ Interview med tidligere ansat og ansvarlig for udarbejdelsen af udstillingen ved Vikingemuseet Lindholm Høje, bilag 3, tidsangivelse: 06.40 min

⁸⁸ Dudley, Sandra H., *Encountering a Chinese horse: engaging with the thingness of things* 2012, s.10

⁸⁹ Bencard, Adam: *Presence in the Museum: On metonymies, discontinuity, and history without stories*, 2014, s. 38

*tableau, så bliver den sanselig, du går ligesom ind i et rum og så bliver du nødt til at forholde dig til det her rum.*⁹⁰

I det brændende hus bliver genstande og historie på tekst igen præsenteret meget direkte. Her giver de sensoriske elementer igen en følelse af at støtte op om den faglige viden. Du kan læse teksterne og se genstandene for den historie, som de har direkte relation til, det er knogler fra de mennesker, der døde under den brand, der fortælles om. Genstandene bliver altså ikke sat i en fiktiv fortælling, men bliver fortalt om ud fra det, som de er. Ved at tænde "branden" i huset støttes fortællingen yderligere.

Man bliver nu som gæst sat i en situation, hvor man er vidne til branden – det bevirker, at den fortælling, der egentligt hører oldtiden til, bliver nærværende og sætter gang i tanker, man forbinder med lyden af brand og råb om hjælp – hvad ville jeg gøre i sådan en situation? – en overvejelse som både findes i fortid, nutid og fremtid. Den tidligere udstillingsansvarlige fortæller; *"Ej, hvis mit hus brænder, hvad er det så, jeg skal tage med ud og det kan godt være, at det er lidt frækt at stille folk de der dilemmaer, men det er jo dilemmaer, der har været der igennem al menneskelig historie."*⁹¹

Motiverne for at implementere sansestimulerende elementer i udstillingen har således været at støtte eksisterende fortællinger. Det har ikke været hensigten at gøre sanseoplevelsen til den primære oplevelse men derimod at lade sanseindtrykkene bidrage til en større bevidsthed om oldtiden og dens folk. Forskningen viser også, at hvis flere sanser stimuleres samtidigt (indtryk, der er forbundet), så lærer mennesker hurtigere og bedre.⁹² De sensoriske tiltag i udstillingen bidrager herved også til, at gæsterne har nemmere ved at genkalde sig viden om det, de har læst, set, oplevet, når de kan koble stimuleringerne af flere sanser sammen.

⁹⁰ Interview med tidligere ansat og ansvarlig for udarbejdelsen af udstillingen ved Vikingemuseet Lindholm Høje, bilag 3, tidsangivelse: 32.08 min

⁹¹ Interview med tidligere ansat og ansvarlig for udarbejdelsen af udstillingen ved Vikingemuseet Lindholm Høje, bilag 3, tidsangivelse: 33.22 min

⁹² Shams, Laden og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, i Trends in Cognitive Sciences, vol. 12, issue 11, s. 411-417, 2008 og Bjarkam, Carsten, Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmodel*, 2008, s. 7

Sanser danner bro til historien, men brænder man andre broer?

I gennem kapitlet har vi set på, hvordan de tre cases, "Mærk dig selv" på Øhavsmuseet, "Stig ombord" på Vikingeskibsmuseet i Roskilde og "Oldtiden i Linfjordslandet" på Vikingemuseet Lindholm Høje gør brug af sansestimulering på forskellig vis og i forskelligt omfang. Motiverne for at implementere sansestimulering i udstillingerne varierer også, men det er dog bemærkelsesværdigt, at alle tre museer har ønsket at skabe en bro til fortidens mennesker. De udstillingsansvarlige medarbejdere udtrykker det i løbet af interviewet på følgende måder;

Øhavsmuseet;

*"Lige nu tænker jeg måske, hvordan kunne jeg have lavet flere lag i den oplevelse der sådan formidlingsmæssigt. Hvordan kunne jeg have sagt – jeg ved godt, at alle er ikke til det her og hvad gør jeg så for dem"*⁹³

Vikingeskibsmuseet i Roskilde;

*"Det, vi så har gjort, er, at vi har puttet en masse udstyr ind, vi har sat kister ind, der kan åbnes og hvor man kan se, hvad der har været af udstyr, personligt udstyr om bord og få skabt sådan lidt forbindelse til nogen af de mennesker, der har været ombord på skibene"*⁹⁴

Vikingemuseet Lindholm Høje;

*"Ved, at man laver sansning af oldtiden, så kommer man tæt på, og så får man noget, der virker relevant for ens hverdag også, synes jeg."*⁹⁵

Der er altså hos alle 3 museer, uanset hvordan de har grebet den sansebaserede formidling an, et ønske om at lukke afstanden mellem fortid og nutid. Det er dog ikke uden faldgruber, når man vælger den sansebaserede tilgang og særligt to at udstillingerne (Øhavsmuseet og Vikingeskibsmuseet) kommer lidt på kant med, hvad nogen gæster forventer af en museumsoplevelse. Hvis ikke man går med på præmissen og lader sig føre af sine sanser, så får man langt fra det udbytte, der er meningen og formidlingen kan måske ovenikøbet blive larmende

⁹³ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet bilag 1, tidsangivelse 39.52 min

⁹⁴ Interview med museumsinspektør ved Vikingeskibsmuseet i Roskilde bilag 2, tidsangivelse: 02.53 min

⁹⁵ Interview med tidligere ansat og ansvarlig for udarbejdelsen af udstillingen ved Vikingemuseet Lindholm Høje, bilag 3, tidsangivelse: 30.55 min

og generende i ens museumsoplevelse. På Øhavsmuseet har man valgt at implementere de sansestimulerende elementer i meget ekstrem grad, hvilket bevirker, at gæsterne skal gå med på legen for at få noget ud af besøget. Hvis man som gæst lukker af og ikke vil lade ændringerne i underlag, historierne eller de kinæstetiske elementer røre en, så bliver oplevelsen, og det man får ud af den, flad og ligegyldig. Vikingeskibsmuseet har forsøgt at imødekomme denne form for besøgende ved at have deres formidlingsvæg med et mere klassisk musealt udtryk, men her kan rummet dog stadig godt være forstyrrende og hele pointen med det legende sanselige univers bliver ikke andet end en kaotisk legeplads ved siden af fornuftig faktuel viden.

Vikingemuseet Lindholm Høje har større held med at bevare den klassiske udstilling, for selvom udstillingen er udformet i tableau format, så er der stadig genstande og tekster side om side med de sensorisk stimulerende tiltag da der, som jeg gennemgik i tidligere afsnit, er et samarbejde imellem de tre elementer. På den anden side er der muligvis også en del, der vil sige, at Vikingemuseet Lindholm ikke leger nok, at sansestimuleringerne er for gemte, og at udstillingen har for klassisk et udtryk.

Det er en svær opgave at finde balancen mellem det ene og det andet, men det er et dilemma museerne er klar over. Særligt Øhavsmuseet udtrykker et ønske om at prøve at finde en balance, hvor alle kan få noget ud af det, også selvom de ikke lige hopper ud i det nye med begge ben *"Nogen er helt op og flyve og synes bare, at det er det fedeste i verden. Og nogen bliver helt tomme i blikket og kommer ud efter 10 min og synes det var... de kan bare slet ikke være med på det for faktisk kræver vi ret meget af vores gæster."*⁹⁶

Det, at forene generationer og gæster med forskellig indlæring, er altid en kunst og nok i særlig høj grad, når man prøver at skubbe til grænserne for, hvordan museet, som vi kender det, skal arbejde med formidling. Et andet element som Øhavsmuseet har kæmpet med, er, at de ældre generationer, der kommer på museet, ikke tror, at det, der bliver fortalt i udstillingen, er faktisk korrekt⁹⁷ – dette skyldes fortælleformen og nok også til en hvis udstrækning udstillingens udformning.

Den store kunst i denne formidlingsform er, at man i forsøget på at skabe broer mellem fortid og nutid skal passe på med ikke at brænde broer ud til de museumsgæster, som er glade for dét udtryk og den mere klassiske formidlingsform, som de kender fra alle de gange, hvor de tidligere

⁹⁶ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet bilag 1, tidsangivelse: 07.35 min

⁹⁷ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet bilag 1, tidsangivelse: 11.09 min

har været på museum. Og samtidigt skal man forsøge at lokke nye og måske yngre gæster til, som har en helt anden tilgang til læring og kultur.

Museet som dannelsesinstitution

Museernes er en dannelsesinstitution, men hvordan kan de arbejde inden for den ramme i det samfund, de befinder sig i i dag. Der er mange meninger om, hvordan museerne skal bære sig af med at løse opgaven med at formidle faglig viden på spændende og relevant vis.

Sansestimulerende tiltag vil kunne vise sig at være et greb som museerne i højere grad kan gøre brug af, så de skaber en oplevelse, der er kropslig og aktiverende samtidig med, at den skaber læring, der gør den faglige viden mere relevant, og giver gæsterne mulighed for refleksion over dem selv og deres historie sat i forhold til fortidens mennesker.

Jeg vil i dette kapitel først beskrive de udfordringer, som museerne står overfor i det senmoderne samfund med den tilgang til viden, der er kendetegnet for tiden. Jeg vil dernæst diskutere museets mulighed for at skabe presence-oplevelser for deres gæster med ønsket om dannelse for øje.

Afslutningsvis vil jeg diskutere udfordringen med tivolisering og hvordan de sanselige oplevelser kan blive betragtet på denne måde samt hvorvidt man kan tale om tivolisering, hvis opgaven om formidling af faglig viden ud fra et dannelsesperspektiv bliver løst.

Museernes udfordringer i nutid og fremtid

Museets rolle har i mange år været at danne befolkningen. De har været en port til den nye faglige viden, som på disse institutioner blev formidlet, så den almindelige borger fik mulighed for at lære noget om den fortid, som de kommer af.

Den teknologiske udvikling har dog på mange måder gjort det sværere for museerne at holde deres status som kulturelle højborg. Det er ikke svært for den almindelige borger at finde viden i dag. Det tager ikke mere end nogle få klik på tastaturet at finde frem til alverdens viden om et givent emne og med de nye muligheder, som der kommer med ChatGPT, så behøver du ikke engang lede efter det. Med en sætning kan du få en helt færdig tekst om det, som du ønsker. Man skulle jo så mene, at museerne stadig kan tilbyde besøget på museet eller muligheden for at se genstandene og det er for så vidt også rigtigt, men den nyeste udvikling peger i retning af, at flere og flere museer tilbyder virtuelle ture på deres museum. Dette drejer sig også om store veletablerede og velbesøgte museer som The British Museum og Pergamon Museum, Berlin.⁹⁸ Selv når det kommer til at se genstandene, er det muligt at se flere af dem tættere på og fra alle vinkler,

⁹⁸ Romano, Andrea: *These 12 Famous Museums Offer Virtual Tours You Can Take On Our Couch*, [travelandleisure.com](https://www.travelandleisure.com)

hvis du er online og med generationer, som er vant til at se meget af deres liv igennem en skærm, er det muligt, at det ikke har en større betydning, om genstanden er foran dem eller på en skærm.

Hvis man lægger udviklingen indenfor *virtual reality*, som nu er helt normalt at have i hjemmet, sammen med den udvikling, der ses på museerne, så er risikoen, at museerne bliver overflødige. De generationer, der vokser op nu, og for så vidt også millennial generationen (1981-1996), er vant til en anden verden. De er vant til skulle forholde sig kritisk til alt, de får at vide, og er derfor også bedre til selv at navigere rundt i fagligt materiale, som nu nemt kan søges frem online. Der er bunker af videoer med TED-talks, hvor du kan få den viden, du ønsker, af dygtige forskere eller eksperter, og der er sågar flere om buddet, så hvis ikke formidlingsformen passer dig, kan du finde en anden. Set i lyset af denne udvikling kan man, som museumsfaglig person, være bekymret for, at museerne om nogle år kun er åbne for skoleklasser og de ældre generationer. Kan dannelse af mennesker finde sted igennem en skærm eller skal museerne holde på deres evne til at skabe dannelse igennem fagligt udfærdigede og udvalgte udstillinger, som museet skal læne sig op ad? Igennem analysen er det blevet klart, at museerne har mulighed for at skabe nogle oplevelser, som kun kan skabes i det fysiske rum og ved at være til stede.

Museernes arbejde er for nyligt igen kommet frem i lyset, da regeringen i starten af 2023 nedsatte en arbejdsgruppe, som havde til formål at udarbejde et forslag til en museumsreform. Her bliver museets opgaver og position i samfundet beskrevet fra politisk side. Der er stadig i dag et ønske om, at museet varetager dannelse af borgerne i samfundet, og det anbefales at opnå dette ved at sætte *"fortid, nutid og fremtid i perspektiv"*⁹⁹. Dette må også siges at være et fokuspunkt for de tre cases i specialet, da alle tre fremhæver ønsket om at formidle således, at forståelsen for fortiden bliver dybere, således at gæsterne kender den historie, de står på skuldrene af. Det forklarer udstillingsansvarlig på Øhavsmuseet:

"Vi går egentligt meget op i, synes jeg, på vores museum at sige, hvordan er vi relevante i nutid og det vil jeg da synes, handlede også om dannelse, altså at du forstår din plads i historien og ligesom vi hjælper med at forstå, "hvordan passer jeg ind i den der historie, har jeg selv en rolle og ikke fordi det skal ikke handle om kun det enkelte individ, men jo, netop også oplevelsen af... fedt jeg

⁹⁹ Arbejdsgruppen om museumsreformen, *Anbefalinger til en reform af statsanerkendte museers opgaver og tilskud*, 2023, s. 7

kan faktisk lade mine skuldre falde lidt, for jeg er sku en del af noget større, det er ikke kun mig mig mig.”¹⁰⁰

Her er det klart, at ønsket om at danne brugerne står højt på museets prioritetsliste, og det er et element, de tager med ind i udarbejdelsen af deres udstillinger.

Museet står overfor flere udfordringer, når de skal sikre deres plads i samfundet. På den ene side skal de ud og lære deres yngre og kommende brugere at kende, således at de er bedre rustet til at bryde opmærksomhedsmuren ind til denne brugergruppe¹⁰¹ – de skal kunne tilbyde noget andet end det, der er lettilgængeligt og det skal kunne være de yngre generationers opmærksomhed værdigt, hvilket i det hele taget er en udfordring for den virkelighed, der er uden for skærmene. Den anden udfordring, som museerne står overfor, er i høj grad at kunne leve op til de forventninger, der er omkring dannelse, for når man får en institutionsdefinerende opgave, som dannelse er for museerne, så kan det være svært, når det indeholder et begreb, der er så foranderligt uden en konkret definition.

Mening vs. nærvær i dansk kulturarvsformidling

Analysen af hhv. Øhavsmuseets udstilling ”Mærk dig selv”, Vikingemuseet Lindholm Højes udstilling ”Oldtiden i Limfjordslandet” og Vikingeskibsmuseet i Roskildes udstilling ”Stig ombord” viser, at alle tre museer er opmærksomme på og interesserede i det nærvær, de kan skabe igennem deres udstillinger. Det er ønsket fra alle 3 institutioner at skabe en relation mellem de besøgende og den historie, museerne formidler. Det er ikke deres ønske at være belærende og uddanne de besøgende med en løftet pegefinger, men derimod at skabe en kortere vej mellem fortid og nutid. Dette tilstedevær skabes, ifølge Gumbrecht, kun i det at være til stede¹⁰². Dette tilstedevær er derfor, som nævnt tidligere, en særlig mulighed for museerne, da de her har mulighed for at skabe noget, som en skærm og VR ikke kan kompensere for. Det kan derfor diskuteres, hvorvidt dette tilstedevær bør være museernes nye fokus for deres formidling, da de her har ”the upper hand” pga. den faglige tyngde og de autentiske genstande, som giver mulighed

¹⁰⁰ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet, bilag 1, tidsangivelse: 49.00 min

¹⁰¹ Møller, Søren Friis: *Publikumsudvikling er kulturinstitutionernes bedste modsvar i opmærksomhedsøkonomien*, Kulturmonitor.dk,

¹⁰² Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, 2004

for, ved at tilføje fx sansestimulering i samarbejde med genstandene, at skabe flere udstillinger og stemninger, som skaber tilstedeværsoplevelser for de besøgende.

På den anden side kan det være svært at balancere ønsket om formidling af faglig viden samt ønsket om oplevelsen. Det er dog vigtigt her at huske på, at presence ikke er i kontrast til mening og læring, selvom det ikke nødvendigvis finder sted samtidigt¹⁰³. Hvis udstillingerne udarbejdes med et ønske om at tale til sanserne, giver det både mulighed for lettere at give de besøgende en oplevelse af at relatere til en, for mange, fjern fortid, og de mennesker, der levede der. Dette samtidig med at de igennem den sanselige påvirkning har lettere ved at genkalde sig informationer om oplevelsen efter besøget. Dette kan bidrage til den fortolkning, at tilstedeværsoplevelsen, som Gumbrecht argumenterer for, ligger efter selve oplevelsen.

Vikingskibsmuseet udtrykker også selv, hvordan man kan bruge forbindelsen og nærværet med fortiden til at danne folk, så de får en forståelse af deres fortid, og som hun fortæller, så er det deres opgave, som kulturhistorisk institution, at gøre vores historie aktuel:

*"Hvis vi skal binde an til noget i fortiden, så er det nemmest at binde an til, at det er et andet menneske og hvis vi ligesom skal få skabt den der følelse af at have noget til fælles og følelsen af at vi kan bruge vores historie – vi er på en kulturhistorisk institution, så hvis vi skal have følelsen af at kunne bruge vores historie til noget, så skal vi lidt forstå, hvad det var for nogle reaktionsmønstre eller handlinger eller aktører, der var dengang og hvorfor de gjorde som de gjorde og hvad vi står på skuldrene af."*¹⁰⁴

Når museerne implementerer sansestimulerende elementer eller udformer en hel udstilling, så fortællingen aktiveres igennem sanserne, så skaber de rammerne for at gøre historien nærværende. Relationen til fortidsmennesker bliver stærkere, fordi de anvender et formidlings- og læringsgreb, som igennem de biologiske effekter, som sanser har, vækker nogle følelser og tanker, som er med til at skabe presence.

Der er ingen af de teoretikere, som dette speciale har beskæftiget sig med, der mener, at nærvær og meningsdannelse skal helt adskilles – der er blot et forskelligt syn på, hvornår de to oplevelser finder sted, men uagtet tidspunktet, så giver den gode indlæring, som vi ser med multisensorisk

¹⁰³ Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, 2004

¹⁰⁴ Interview med museumsinspektør ved Vikingskibsmuseet i Roskilde bilag 2, tidsangivelse: 25.54 min

indlæring, et godt fundament for at skabe en oplevelse og refleksion for museets gæster, som kan resultere i en dannelsesmæssig oplevelse.

Sansestimulering hos danske museer – tivolisering eller....

I jagten på både at være en dannelsesinstitution og samtidigt få besøgstallet til at stige finder museerne sig hurtigt i en krydsild af anklager om tivolisering eller for stort fokus på at få besøgende. Denne debat er ikke ny, men har været oppe løbende igennem de sidste 30 år¹⁰⁵. Det ser dog imidlertid ikke ud til, at museerne har fundet den gyldne middelvej, da det ofte bliver stillet klart op, at oplevelsesfokus udelukker fagligt fokus. I 2022 skrev Rane Willerslev, direktør for Nationalmuseet, et debatindlæg i kølvandet på den hårde kritik, som Nationalmuseet har fået ved både indførelsen af kedsomhedsknapper og ikke mindst samarbejdet med designer Jim Lyngvild. I debatindlægget stiller Willerslev en interessant idé op – nemlig at man godt kan have folkelig formidling af faglig forskning.¹⁰⁶ Han understreger, at de tiltag museet har gjort sig de seneste år med både at lave oplevelser, der taler mere til gæsterne, men samtidigt har udvidet den forskningsbaserede del af museet, viser sig at gå op i en højere enhed på begge parametre.¹⁰⁷ Så det kan altså lade sig gøre at ramme både faglighed og formidling på en måde, som giver højere besøgstal. Men der er som altid røster, der taler i den anden retning for selvom Nationalmuseets tal viser, at man har fundet den hellige gral indenfor forskning og formidling i et senmoderne samfund, så er værdien af det, der bliver formidlet, og særligt det dannende aspekt af museets opgaver, ikke som alle synes, at det bør være – for hvad er en god dannende oplevelse? Historiker Nikolaj Hedegaard Hyttel skriver i et debatindlæg på pov.international i 2019¹⁰⁸, at museerne befinder sig i spændingsfeltet imellem oplevelse og oplysning. Han beskriver debatten i museumsverdenen som omhandlende overvejelser om, hvorvidt museet skal have fokus på oplevelse, oplysning eller dannelse. Med den forståelse, som jeg har fået igennem undersøgelse af de tre casemuseer, er det imidlertid ikke mit indtryk, at de tre fokuspunkter er så adskilt. På Vikingskibsmuseet i Roskilde er de udmærket klar over, at der er en ændring i det udtryk museet har fået, men de betragter det også som værende ret naturligt – målet med formidlingen forbliver det samme, men metoderne hvorpå man kommer i mål, har måske ændret sig:

¹⁰⁵ Hyttel, Nikolaj Hedegaard: *Dannelse – det er noget man oplever*, pov.international, 23/02-19,

¹⁰⁶ Willerslev, Rane: *Folkelig formidling og faglig forskning udelukker ikke hinanden*, Kristeligt-Dagblad.dk, 29/09-22

¹⁰⁷ Willerslev, Rane: *Folkelig formidling og faglig forskning udelukker ikke hinanden*, Kristeligt-Dagblad.dk, 29/09-22

¹⁰⁸ Hyttel, Nikolaj Hedegaard: *Dannelse – det er noget man oplever*, pov.international, 23/02-19,

*"Museerne er måske mindre de der kulturelle højborge, som de engang har været, hvor jeg tror mange måske synes, at det var intimiderende at gå på museum, hvor i dag er vi jo, måske fordi man netop laver de her store scenograferede (universer), så virker man mere tilgængelig – det er mere demokratisk, men jeg tror ikke som sådan at tanken om, at man skal gå ind på et museum for at lære noget mere om sin historie eller sin kunst.... altså at vi stadig er en vidensinstitution, der gerne vil lære folk noget... det tror jeg ikke har ændret sig – det er mere måden, vi lærer det på."*¹⁰⁹

Hvis man ser museet på denne måde, står flere af de nye scenograferede, legende, udfordrende formidlingstiltag i et andet lys. Det handler i højere grad om at følge med udviklingen i læringsmekanismer og så søge efter at de besøgende rent faktisk lærer noget eller reflekterer over dem selv og deres historie. Det er unægtelig svært at gøre, hvis du har glemt informationerne lige efter, at du er gået fra montren. Hvis man sætter denne udvikling i relation til multisensorisk læring, så har udviklingen indenfor neuropsykologi peget i retning af, at læring igennem multisensoriske tilgange giver en bedre, hurtigere og derved en mere effektiv læringsforståelse¹¹⁰. Hvis det, som gæsterne tager med sig hjem fra museumsoplevelsen, hænger bedre ved eller er nemmere at bringe frem igen, så er museets formidlingsovervejelser måske meget godt i trit med forventningen. For kritikere af de store "vilde" museumsoplevelser, så er en tilgang, som man ser på Vikingemuseet Lindholm Høje, måske det, der forventes på et museum, som har tilført faglig viden, scenografi og sensoriske virkemidler.

Hvis man derimod skal se udstillingerne i den udfordring, hvor de skal vinde borgernes opmærksom, så skal der nogle oplevelser og udstillinger til, som kun rigtig kan mærkes på museet.

*"Vi er blevet mere kritiske i forhold til, hvad er en god oplevelse, vi er blevet mere sådan kritiske i forhold til, hvad bruger vi vores tid på, hvad er værd at bruge sin tid på... jeg tror... jeg har sådan en fornemmelse af, at når vi hiver familierne afsted til noget, så skal det satme være... så skal det helst være en succes. Og der er museer allerede lidt bagud på point, fordi museumsordet tit godt kan virke afskrækkende."*¹¹¹

¹⁰⁹ Interview med museumsinspektør ved Vikingeskibsmuseet i Roskilde bilag 2, tidsangivelse: 24.00 min

¹¹⁰ Shams, Laden og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, i Trends in Cognitive Sciences, vol. 12, issue 11, s. 411-417, 2008 og Bjarkam, Carsten, Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk*

¹¹¹ Interview med udstillingsansvarlig Øhavsmuseet, bilag 1, tidsangivelse: 46.45

Øhavsmuseet er altså helt bevidst om, at der skal ske noget spændende i udstillingerne, og det er denne forståelse af brugerne, der tit kan være svær at navigere i. Men hele overvejelsen skal gå på, om museerne ikke som udgangspunkt har deres faglige stolthed, når det kommer til formidling og at det langt hen ad vejen handler om, hvordan man ser denne formidling, og om den "taler" til dig. Hvis en formidlings – eller læringsform passer til den måde, du ser og opfatter verden på, så bliver den ikke hverken kedelig eller tivoliagtig – den er bare helt rigtig.

Opsummering

Museerne står, nok særlig efter coronapandemien, der for alvor viste os, hvor meget af vores liv vi kunne skubbe online, i en tid, hvor de skal finde en måde at tale til de besøgende og invitere dem ind. Som dannelsesinstitution forventes der mere end bare underholdning fra museernes side, men dette er måske også en forsimplet måde at se museernes tiltag på. Igennem de samtaler jeg har haft med museerne, så er ønsket om at skabe dannede formidling helt klar. De nye formidlingsmetoder, her multisensoriske tilgange, er fra museernes side i højere grad en mulighed for at skabe en tættere forbindelse til historien. Det er også klart, at museerne ønsker at aktivere det, som gæsterne selv har med fra deres eget liv, herunder deres minder og følelser. Det er meget nemt at afskrive en udstilling som tivoliseret, fordi den måske "larmer" lidt for den pågældende kritiker. Formidling handler dog samtidig om at favne bredt, men i det at man forsøger det, så vil der altid være nogen, som man rammer forbi, hvilket casemuseerne også alle har erfaret. Museet som dannelsesinstitution er måske ikke, som vi har kendt dem fra barnsben, men dannelsen ændrer sig også, og der er nogle andre aspekter af dannelsesbegrebet, som museerne fokuserer på i dag, end hvad de havde fokus på i 1980'erne. Det betyder ikke, at dannelsesbegrebet for museerne er udvasket eller ikke relevant, men de forsøger i høj grad at finde en måde at arbejde med det på i det samfund, som vi er en del af i dag.

Konklusion

Dette speciale har søgt at finde svar på, hvilke motiver de danske kulturhistoriske museer har for at implementere sansestimulering i deres udstillinger og hvad disse motiver fortæller om de kulturhistoriske museer som dannelsesinstitution i dag. Igennem overvejelser om forskellige forskningsmæssige metoder valgte jeg at anvende tre udvalgte cases til at belyse min problemformulering. Det drejer sig konkret om udstillingerne

"Mærk dig selv" på Øhavsmuseet, "Stig ombord" på Vikingeskibsmuseet i Roskilde og "Oldtiden i Limfjordslandet" på Vikingemuseet Lindholm Høje. Det er ikke muligt at generalisere mine fund på tværs af alle museer i Danmark, men mine resultater giver alligevel en forståelse for, hvilke motiver der kan være for, at et museum vælger at bruge sansebaserede formidlingselementer.

Igennem interviews og observationer af udvalgte udstillinger har det været muligt at afdække de motiver, der gør sig gældende på de udvalgte museer. Jeg har fundet, at sansebaserede elementer kan anvendes meget forskelligt af museerne. Øhavsmuseet og Vikingeskibsmuseet i Roskilde anvender multisensoriske elementer over hele udstillingen. Disse sansebaserede tiltag virker guidende i udstillingerne. I udstillingen "Mærk dig selv" på Øhavsmuseet skaber de sansebaserede elementer landskabet man bevæger sig i, hvor de i Vikingeskibsmuseets udstilling "Stig ombord" mere skaber en rytme af et døgn i udstillingen. Det forholdt sig anderledes på Vikingemuseet Lindholm Høje, hvor de sensoriske elementer var placeret specifikke steder i udstillingen. På trods af de forskellige anvendelser af sansestimulerende elementer, så havde alle 3 institutioner som motiv at ville skabe en relation til fortiden og forsøge at give gæsterne en oplevelse af, at vi i dag ikke er så forskellige fra dem, der levede i andre tidsaldre eller at der i hvert fald var noget, der var relaterbart. Der var et ønske om at lærer gæsterne om deres fortid, så de ved, hvor de kommer fra og hvilken historie, de selv står på skuldrene af.

Dette ønske om dannelse ved forståelsen af landets, samfundets og individets historie bragte mig videre til at diskutere, hvad motiverne fortæller om de kulturhistoriske museer som dannelsesinstitutioner i dag. Jeg kiggede her på 3 elementer: 1. museernes udfordringer som dannelsesinstitution i det senmoderne samfund, 2. mening vs nærvær i museumsoplevelsen og 3. afslutningsvist om tivolisering.

Igennem diskussion blev det klart, at museerne står overfor nogle store udfordringer med at formidle spændende og legene uden at blive beskyldt for tivolisering, mens de på den anden side har med et samfund at gøre, der efter Corona pandemien i 2020-2022 har lært, hvordan man næsten kan føre sit liv udelukkende online. Nogle af de tiltag museerne brugte igennem pandemien, for stadig at kunne nå deres bruger i et samfund, der var lukket ned, bliver nu en udfordring at komme væk fra. Sansebaseret formidling har et potentiale til at hjælpe museerne med at få gæsterne væk fra skærmen. Da man skal være fysisk til stede for at få påvirket en del af sanserne og igennem dette får muligheden for at skabe nærhed til fortiden så har museerne en

formidlingsform der kræver de besøgendes tilstedeværelse hvilket kan fange den opmærksomhed der er så dyrebar i dag.

Litteraturliste

Bøger og tidsskriftsartikler

- Bencard, Adam: *Presence in the Museum: On metonymies, discontinuity and history without stories*, i *Museum & Society*, Bind 12, Nr. 1, s. 29-43, 2014
- Bjarkam, Carsten Reidies: *Det multimodale læringsrum belyst ud fra en neurobiologisk forklaringsmodel*, i *Tidsskriftet Specialpædagogik*, Bind 28, Nr. 5, s. 2-8, 2008
- Black, Graham: *The Engaging Museum – Developing Museums for Visitor Involvement*, New York, Routledge, 2005
- Chatterjee, Helen J.: *Touch in Museums*, United Kingdom, Berg, 2008
- Classen, Constance: *The Book of Touch*, United Kingdom, Berg, 2005
- Czartoryjska Meier, Magdalena. *On Smell and Olfaction: Three Coordinated Exhibitions in Lausanne, Switzerland*, i *Medical History*, Bind 64, Nr. 2, s. 300–302, 2020 (<https://doi.org/10.1017/mdh.2020.12>)
- Dudley, Sandra H.: *Museum Materialities – Objects, Engagements, Interpretations*, New York, Routledge, 2010
- Dudley, Sandra H., *Encountering a Chinese horse: engaging with the thingness of things*, red. Sandra H. Dudley, *Museum Objects: Experiencing the Properties of Things*, Routledge, s. 1-15, 2012
- Gumbrecht, Hans Ulrich: *Production of Presence – What meaning cannot convey*, California, Stanford University Press, 2004
- Howes, David: *Introduction to Sensory Museology*, i *The Senses and Society*, Bind 9, Nr. 3, s. 259-267, 2014 (<https://doi.org/10.2752/174589314X14023847039917>)
- Levent, Nina og Alvaro Pascual-Leone: *The Multisensory Museum – Cross-Diciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, Maryland, Rowman & Littlefield, 2014
- Mordhorst, Camilla: *Museer, materialitet og tilstedevær*, i *Materialiseringer – Nye perspektiver på materialitet og kulturanalyse*, red. Tine Damsholt, Dorthe Gert Simonsen og Camilla Mordhorst, s. 117-142, Aarhus Universitetsforlag, 2009
- Pye, Elisabeth: *The power of touch*, Californien, Left Coast Press, 2007

- Shams, Laden og Aaron R. Seitz: *Benefits of multisensory learning*, i Trends in Cognitive Sciences, Bind 12, Nr. 11, s. 411-417, 2008
([https://www.sciencedirect-com.zorac.aub.aau.dk/science/article/pii/S1364661308002180#section0030](https://www.sciencedirect.com.zorac.aub.aau.dk/science/article/pii/S1364661308002180#section0030))
- Tanggaard, Lene og Svend Brinkmann: *Interview som forskningsmetode*, i Kvalitative Metoder, 2. udgave red. Svend Brinkmann og Lene Tanggaard, s. 29-54, Hans Reitzels Forlag, 2015
- Verbeek, Caro, Inger Leemans og Bernado Flemming: *How can scents enhance the impact of guided museum tours? towards an impact approach for olfactory museology*, i The Senses and Society, Bind 17, Nr. 3, s. 315-342, 2022
(<https://doi.org/10.1080/17458927.2022.2142012>)

Artikler – online

- Andersen, Lene Rachel: *Hvad er dannelse? – og hvordan relaterer det sig til voksenuddannelse?*, European association for education of adults, 2021, sidst besøgt 20/12-23, <https://eaea.org/wp-content/uploads/2021/02/Bildung-Danish.pdf>
- Hyttel, Nikolaj Hedegaard: *Dannelse – det er noget man oplever*, pov.international, 23/02-19, sidst besøgt 20/12-23, <https://pov.international/dannelse-det-er-noget-man-oplever/>
- Møller, Søren Friis: *Publikumsudvikling er kulturinstitutionernes bedste modsvar i opmærksomhedsøkonomien*, Kulturmonitor.dk, 30/08-21, sidst besøgt 20/12-23
<https://kulturmonitor.dk/debat/art8369608/Publikumsudvikling-er-kulturinstitutionernes-bedste-modsvar-i-opmaerksomhedsokonomien>
- Romano, Andrea: *These 12 Famous Museums Offer Virtual Tours You Can Take On Our Couch*, travelandleisure.com, 27/4-22, sidst besøgt 20/12-23
<https://www.travelandleisure.com/attractions/museums-galleries/museums-with-virtual-tours>
- Willerslev, Rane: *Folkelig formidling og faglig forskning udelukker ikke hinanden*, Kristeligt-Dagblad.dk, 29/09-22, sidst besøgt 20/12-23, <https://www.kristeligt->

dagblad.dk/debat/rane-willerslev-folkelig-formidling-og-faglig-forskning-udelukker-ikke-hinanden

Andet litteratur

- Arbejdsgruppen om museumsreformen, *Anbefalinger til en reform af statsanerkendte museers opgaver og tilskud*, 2023, sidst besøgt 20/12-23
https://kum.dk/fileadmin/kum/1_Nyheder_og_presse/2023/Museumsreform-rapport-2023.pdf
- Kulturministeriet – Slots- og kulturstyrelsen: *Statsanerkendte museer*, sidst besøgt 20/12-23 <https://slks.dk/omraader/kulturinstitutioner/museer/fakta-om-museerne/statsanerkendte-museer>
- Viden om sanser, *Sanser*, sidst besøgt 20/12-23,
https://videnomsanser.dk/viden_om_sanser/sanserne/
- Vikingemuseet Lindholm Høje, *Oldtiden i Limfjordslandet*, sidst besøgt 20/12-23
<https://nordjyskemuseer.dk/oldtiden-i-limfjordslandet/>
- Vikingeskibsmuseet i Roskilde, *Stig ombord*, sidst besøgt 20/12-23
<https://www.vikingskibsmuseet.dk/besoeg/udstillinger/stig-ombord>
- Øhavsmuseet, *Mærk dig selv*, sidst besøgt 20/12-23
<https://www.ohavsmuseet.dk/ohavsmuseet-maerk-dig-selv/>

Bilag til specialet:

- Bilag 1 – Interview med udstillingsansvarlig ved Øhavsmuseet (lydfil – Mp3)
- Bilag 1. a – Samtykkeerklæring fra udstillingsansvarlig ved Øhavsmuseet
- Bilag 2 – Interview med museumsinspektør ved Vikingeskibsmuseet i Roskilde (lydfil Mp3)
- Bilag 2.a - Samtykkeerklæring fra museumsinspektør ved Vikingeskibsmuseet i Roskilde

- Bilag 3 – Interview med tidligere ansat og ansvarlig for udarbejdelse af udstillingen
"Oldtiden i Limfjordslandet" i 2008 inkl. Mundtligt samtykke i starten af interviewet. (lydfil - Mp3)
- Bilag 4 – Interviewguide
- Bilag 5 – observationsguide