



## Historieformidling gennem levendegørelse – overvejelser om brugen af levendegørelse ved 1700-talsfestivalen på Gammel Estrup

*Af cand.mag. Mathilde Baade Høberg, Aarhus*

Levendegørelse anvendes af mange danske såvel som udenlandske museer. Men hvad dækker begrebet levendegørelse over? Og hvilke udfordringer og fordele er der forbundet med brugen af levendegørelse på museer? Denne artikel vil undersøge disse spørgsmål med udgangspunkt i den årlige 1700-talsfestival, som afholdes på Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum i juni måned.

### Levendegørelse som formidlingsform

Levendegørelse har længe været en omdiskuteret formidlingsform. I begyndelsen mente mange, at kunst og levendegørelse ikke havde noget som helst med historieformidling at gøre; at fortælle historien ud fra kendte fakta var det eneste rigtige. I nyere tid handler diskussionerne i langt højere grad om levendegørel-

sens autenticitet, hvor tæt levendegørelsen kommer på den historiske virkelighed og publikums udbytte af formidlingen.<sup>1</sup>

Levendegørelse er i vores tid blevet en meget anvendt formidlingsform på danske såvel som udenlandske museer, hvilket måske ikke er så underligt, når man tager museernes moderne rolle og opgaver i betragtning. I 2006 skrev Kulturstyrelsen, nu Slots- og Kulturstyrelsen, for eksempel:

Det handler ikke om at give brugerne, hvad de gerne vil have, men om at formidle det indhold og den viden, som museerne ønsker at videregive, på en måde, som giver vedkommende oplevelser for de besøgende.<sup>2</sup>

Det er oplevelsen, der er i centrum, og mere specifikt "vedkommende oplevelser". Museumsoplevelser skal i dag være relevante for de besøgende. Museernes gæster skal kunne føle en forbindelse til det, de oplever, og på den måde skal de komme tættere på historien, og netop her kan levendegørelse noget særligt. Men hvad er det så egentlig, levendegørelse kan, og hvad kan den på den anden side ikke?

*1700-talsfestival på Gammel Estrup. Når historien skal bringes til live via levendegørelse, er det helt essentielt, at aktørerne ved, hvordan de skal formidle historien, og at de ser korrekte ud. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.*

Den amerikanske folklorist og professor ved Utah State University Jay Anderson ser levendegørelse, eller *living history*, som fænomenet først blev kaldt i USA, som et redskab til både formidling og forskning, men også som en fritidsaktivitet. Levendegørelse er altså både et fagligt redskab og en kilde til underholdning. Anderson mener, at levendegørelse er et oplagt redskab til at afprøve den historiske virkelighed og forstå fortiden ved hjælp af sanserne. De besøgende får mulighed for at danne deres egen opfattelse af historien og bliver derfor i stand til at sammenligne historiske perioder. Omvendt lægger han heller ikke skjul på, at levendegørelse har visse begrænsninger. Eller at der i hvert fald er ting, man må overveje, når man formidler historie gennem levendegørelse. Anderson påpeger, at levendegørelse ofte kommer til at "forfine" historiske perioder og fokusere på en flot fremstilling frem for en "ægte" fremstilling. Det næste problem handler derfor netop om den "ægte fremstilling" eller autenticiteten af levendegørelsen. Når man forsøger at bringe en historisk periode til live, må man spørge sig selv, om det overhovedet er muligt at levendegøre historien autentisk og altså vise, hvordan det virkelig var.<sup>3</sup>

#### Levendegørelse på danske museer

Levendegørelse kan også bruges på forskellige måder og med forskellige mål for formidlingen. Begrebet levendegørelse blev første gang brugt i Danmark i 1955 i forbindelse med Frilandsmuseet Hjerl Hedes jubilæum. Her bestemte man, at aktører i historiske dragter skulle vise husflid og gamle håndværk i autentiske omgivelser. Det lyder som den levendegørelse, vi kender i dag, men nutidens

levendegørelse kan være ret forskellig fra museum til museum.

Den Gamle By bruger betegnelsen *Levende Museum*. Denne tilgang læner sig meget op ad den amerikanske formidlingsform *living history*, hvor aktører i historiske dragter spiller en rolle eller re-enacter, som det også hedder, og lader som om, de er mennesker fra en anden tid. Ved for eksempel Ringkøbing-Skjern Museum og Odense Bys Museer har man valgt betegnelsen *Levende Historie*. Her er der fokus på samtalen mellem formidlere og gæster, og aktørerne er i højere grad udklædte formidlere frem for skuespillere.<sup>4</sup> En nyere udvikling af levendegørelsen har Nationalmuseet kaldt *faktionsleg*. Her blandes virkelighed og historiske fakta med opdigtede personer, hændelsesforløb og steder for at engagere mennesker i historien gennem gode fortællinger og anderledes koncepter. Et eksempel på det er Nationalmuseets projekt fra 2010, hvor museet opfandt den unge 1700-talsadelsfrøken Ida Chalotte gennem en facebookprofil. Her interagerede den fiktive karakter med Facebooks brugere og formidlede på den måde viden om 1700-tallet gennem en blanding af historisk viden, fiktion og moderne teknologi.<sup>5</sup>

*Det er meget vigtigt for levendegørelsen, at aktørerne ser så historisk korrekte ud som muligt. Særligt adelsaktørerne må bruge lang tid med forberedelserne for at få det helt rigtige 1700-talslook. Foto: Jørgen Vest Rasmussen.*



### Levendegørelse af 1700-tallet på Gammel Estrup

Levendegørelsen af adelslivet ved 1700-talsfestivalen på *Gammel Estrup* er en kombination af de to tilgange Levende Museum og Levende Historie. På den ene side får de adelige aktører tildelt roller, som er baseret på adelspersoner med forbindelse til *Gammel Estrup* og familien Scheel i 1775, fordi museet har til huse på Scheelernes gamle slægtsgård, og man har valgt, at festivalen er sat i året 1775. På den anden side er der ikke tale om, at aktørerne spiller deres roller uafbrudt. Faktisk lægger man op til, at aktørerne gerne må spille små scener med hinanden, hvis de har lyst, men det vigtigste er, at de formidler historien og taler med de besøgende. På den måde formidler man gennem historiske personer og en grundig viden om, hvordan livet kunne se ud for 1700-tallets fine folk, men det er op til den enkelte aktør, hvor meget vedkommende vælger at "gå i rolle", og derfor er aktørerne også med til at bestemme, hvordan det historiske baggrundsmateriale formidles. Adelsaktørerne får udleveret en rolleliste, hvor de kan læse om den historiske person, de selv skal spille, og de andre historiske personer, som de besøgende kan møde. Her kan aktørerne sætte sig ind i, hvem deres karakter var, og hvilke relationer vedkommende havde til de andre adelige.<sup>6</sup> Derudover får alle arrangementets aktører udleveret informationsmateriale om 1700-tallet som tidsperiode. Her kan de læse om tiltaleformer, forholdet mellem forskellige sociale klasser og om en række andre forhold vedrørende livet i 1700-tallets Danmark.<sup>7</sup> Det vigtigste for formidlingen ved 1700-talsfestivalen er altså dialogen mellem aktørerne og de besøgende. Levendegørelsen

ved 1700-talsfestivalen læner sig altså mest op ad Levende Historie, selvom reenactment også er en del af formidlingen.

En ting er dog, hvordan levendegørelsen bruges, noget andet er, om levendegørelse, og mere specifikt levendegørelsen ved 1700-talsfestivalen, kan skabe en autentisk oplevelse for de besøgende. Den norske arkitekt og museumsmand Lars Roede opstiller tre måder at se autenticitet på. Han taler om materiel, processuel og visuel autenticitet. Materiel autenticitet handler om genstandes autenticitet, altså de ægte historiske genstande. Processuel autenticitet er den tavse kundskab, som for eksempel måden at udføre et historisk håndværk på. Visuel autenticitet er det samlede indtryk af formidlingen, og her ser man på, hvor "ægte" eller historisk korrekt det formidlede er.<sup>8</sup>

1700-talsfestivalen på *Gammel Estrup* har først og fremmest en høj materiel autenticitet, fordi museets førstesal er indrettet efter forskellige perioder i 1700-tallet med mange originale historiske genstande. Genstandene er placeret i rum, der er indrettet, som de kunne have set ud på en herregård i 1700-tallet, og omgivelserne får på den måde også en høj visuel autenticitet, fordi helhedsindtrykket giver en fornemmelse af, at herregårdens forhenværende beboere kan træde ind i rummet det næste øjeblik.

I forbindelse med festivalen kombineres de autentiske omgivelser med levendegørelse. Aktørerne tager historiske dragter på, som er kopier, og viser, hvordan fornemme folk kunne have set ud i perioden. Det forringer deres materielle autenticitet, fordi der ikke er tale om originale dragter fra 1700-tallet, men da dragterne er historisk korrekte kopier, og hererne får historisk korrekte parykker på, damerne

får sat hår inspireret af 1700-tallets portrætter, og alle adelsaktørerne får lagt makeup efter periodens mode, får aktørerne en høj visuel autenticitet, fordi de ligner 1700-tallets mennesker. I hvert fald ud fra den viden, vi har om tidens mode i dag. Der er trods alt stadig tale om moderne mennesker i historiske dragter, og derfor vil det aldrig blive 100 procent autentisk.

I forhold til den processuelle autenticitet bliver det straks mere vanskeligt at bedømme. Her kunne der for de adeliges vedkommende være tale om tidens regler for kropsholdning, bevægelse og god opførsel. Men 1700-tallets adelige blev trænet i, hvordan de skulle stå, gå og tale, fra de var helt små, og der har været uendeligt mange regler at holde styr på. Derfor er det ikke realistisk, at moderne mennesker kan lære at opføre sig fuldstændig som 1700-tallets fornemme mennesker. Derfor må man konstatere, at levendegørelsen ved 1700-talsfestivalen får en høj autenticitet, i forhold til hvad der er realistisk muligt. Dog giver det her mening at tale om et sidste aspekt af arrangementets autenticitet, nemlig sproget. Aktørerne får udlevet informationsmateriale, der blandt andet indeholder regler for tiltaleformer og forslag til tidstypiske formuleringer. Men her støder vi på det problem, at eliten i 1700-tallet talte fransk, og måske tysk, blandt deres ligemænd – og meget sjældent dansk. Ved arrangementet taler de adelige aktører nutidsdansk, hvilket både er af hensyn til aktørerne og i den grad også de besøgende. Aktørerne prøver selvfølgelig at holde sig fra alt for moderne udtryk, men det gør alligevel, at sproget ikke er autentisk. Omvendt må man også konstatere, at det ville være u hensigtsmæssigt at forsøge at formidle livet blandt



Interiorudstillingen på Gammel Estrup viser, hvordan de forskellige rum på en herregård kunne have taget sig ud gennem tiden, og 1700-talsafdelingen fungerer som den perfekte kulisse for 1700-talsfestivalen. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.



eliten i 1700-tallets Danmark til et nutidigt dansk publikum, hvis publikum ikke forstår, hvad der bliver sagt. Derfor giver det her god mening at gå på kompromis med autenticiteten for formidlingens skyld.

### Publikums betydning for levendegørelsen

Museumsinspektør ved Museum Vestfyn Ingrid Vatne undersøgte i sin ph.d.-afhandling betydningen af de besøgendes deltagelse i levendegørelsen, og her konkluderer hun, at de besøgende er helt centrale for levendegørelse som formidlingsform, fordi det er deres tilstedeværelse, der gør, at levendegørelsen bliver til formidling. Gennem det, de besøgende ser, og de samtaler, de besøgende har med aktørerne, formidles historien til de besøgende gennem deres egen aktive medvirken i det, de oplever. Vatne mener også, at der gennem levendegørelse skabes en nærværende og vedkommende oplevelse, fordi de besøgende bruger deres sanser og tanker aktivt.

Ud fra observationer på en række forskellige museer og historiske centre både i Danmark og i udlandet udlægger Vatne effekten af de to levendegørelsestilgange Levende Museum og Levende Historie. Hvis et museum anvender formen Levende Museum, bliver de besøgende hovedsageligt observatører, og det formidlede er "det levede liv", som ud fra museets faglige viden om fortiden formidles til publikum gennem skuespil. Her er facittet allerede givet, og tanken er, at de besøgende får vist, hvordan fortiden kunne have set ud. Anvender man formen Levende Historie, taler Vatne om, at der her er fokus på dialog mellem de besøgende og aktørerne. Her viser man de besøgende forskellige situationer, som kunne have foregået i den tidsperiode, man ønsker at formidle, mens

de besøgende har mulighed for at gå i dialog med aktørerne om det formidlede. Vatne mener, at man her kan se formidlingen som et puslespil, hvor de besøgende selv skal samle brikkerne og danne sig en forståelse af fortiden, og derfor aktiveres de besøgende i langt højere grad her. Men Vatne kommenterer dog også på, at det er svært at styre, hvad de besøgende lærer gennem levendegørelse, fordi det er svært at sige, hvad de enkelte besøgende lægger vægt på, og hvad de derfor tager med sig. Der er altså noget, der tyder på, at formen Levende Historie skaber en bredere og mere åben formidlingssituation end formen Levende Museum, fordi de besøgende gennem dialog med aktørerne har bedre mulighed for at bearbejde deres tanker om fortiden og herigennem tage del i diskussionen af fortiden.<sup>9</sup>

Men én ting er at have et mål for, hvad publikum skal opleve, noget andet er, som Vatne også overvejer, hvad de faktisk oplever. Hvis den besøgende vælger at gå rundt på *Gammel Estrups* 1700-talsfestival og observere aktørerne uden at gå i dialog med dem, og fravælger den besøgende samtidig at deltage i arrangementets forskellige formidlingsaktiviteter, vil den besøgende uden tvivl få en Levende Museum-oplevelse, selvom der har været mulighed for at opleve Levende Historie. Som museum kan man ikke bestemme, hvordan den enkelte museumsgæst skal forholde sig til levendegørelse. Særligt ikke, når der er tale om to formidlingsformer, hvor den ene skaber et passivt forhold til publikum, og den anden et aktivt forhold. Hvis den besøgende foretrækker at være passiv og observerende, er det derfor ikke altid sikkert, at den besøgende får den oplevelse, som museet havde til hensigt. Levendegørelse vil dog altid skabe



Ved Gammel Estrups 1700-talsfestival færdes publikum blandt arrangementets aktører, og i Borggården er der særligt stor tæthed mellem bønder og mad- og håndværksboder. Foto: Jørgen Vest Rasmussen.

en oplevelse for publikum og sætte tanker i gang hos den enkelte.

### Levendegørelse: hvordan og hvorfor?

Man kan altså gøre brug af levendegørelse på flere måder og ud fra, hvad man vælger, skabe forskellige oplevelser for publikum. Levende Historie tilføjer et

ekstra lag til formidlingen gennem stimulering af de besøgendes sanser, tanker og følelser – særligt gennem dialog mellem aktører og publikum – og på den måde skabes en vedkommende oplevelse for de besøgende. Levende Museum søger at vise publikum, hvordan fortiden var, ved at komme så tæt på at åbne et direkte vindue til historien som muligt, og gennem



denne tidsrejsesimulator kan publikum skabe relationer til det, de får præsenteret. Man kan ikke konkludere, at den ene tilgang er bedre end den anden, da de begge kan skabe vedkommende og spændende oplevelser, men Levende Historie må siges at have det stærkeste udgangspunkt. Både fordi dialogen mellem aktører og publikum giver mulighed for at stille spørgsmål og diskutere historien, så de besøgende i højere grad får mulighed for selv at tolke fortiden og dermed forholde sig personligt til den, og fordi Levende Museum i så høj grad baserer sig på at genskabe historien, hvilket ikke kan lade sig gøre en til en. Selvom den historiske fremstilling i det Levende Museum er et meget kvalificeret bud på, hvordan det egentlig var, vil der altid være mange kompromiser og men'er, og det er særligt her, den dialogbaserede formidling kan nuancere fremstillingen af historien og belyse spørgsmålene om fortiden.

En ting er sikker. Som formidlingsform er levedegørelse i enhver form meget relevant. Det giver mulighed for at skabe ny og anderledes formidling og give de besøgende oplevelser, der bringer dem tættere på historien og på fortidens mennesker, og gøre fjerne skikke og forfædrenes tilværelse mere håndgribelig for moderne museumsgæster.

Der holdes oplæg om 1700-tallets hygiejne og hår- og dragtmode i grevindens soveværelse for de besøgende ved 1700-talsfestivalen 2019. Foto: Jørgen Vest Rasmussen.

#### Noter:

- 1 Vatne 2013, s. 14-16.
- 2 Kulturministeriet 2006, s. 82, l. 27-31.
- 3 Ibid, s. 15-16.
- 4 Ibid, s. 17-18.
- 5 Nationalmuseet 2010.
- 6 Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum, *Oversigt over adelige aktører 2019*.
- 7 Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum, *Baggrundsmateriale til aktører 2019*.
- 8 Vatne 2013, s. 18.
- 9 Vatne 2013, s. 183-188.

#### Litteratur:

- Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum: *Oversigt over adelige aktører 2019*, udleveret materiale.
- Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum: *Baggrundsmateriale til aktører 2019*, udleveret materiale.
- Høberg, Mathilde Baade: *Pragt, position og pudrede parykker: Selviscenesættelse i 1700-tallets Danmark og kunsten at bringe periodens overdådighed og elitens forfinede livsstil til live gennem levedegørelse og dramatiseret historieformidling*, speciale ved Institut for Kultur og Samfund, Aarhus Universitet, 2019.
- Kulturministeriet (2006): *Udredning om museernes formidling*, [https://kum.dk/uploads/tx\\_templavoila/Udredning%20om%20museernes%20formidling.pdf](https://kum.dk/uploads/tx_templavoila/Udredning%20om%20museernes%20formidling.pdf). Nationalmuseet (2010): *Beretning om hvordan tilskudsmidlerne er brugt i forbindelse med projektet Flirt, filosofi og facebook*, [https://slks.dk/fileadmin/user\\_upload/kulturarv/museer/dokumenter/flirt\\_filosofi\\_og\\_facebook\\_2009\\_rapport.pdf](https://slks.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/museer/dokumenter/flirt_filosofi_og_facebook_2009_rapport.pdf).
- Vatne, Ingrid: *Dramatiseret museumsformidling: En undersøgelse af deltageraspektet i formidling på frilandsmuseer og historiske centre*, Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet, 2013.