

Eventyrruten på Gammel Estrup – fra idé til virkelighed

Af stud. mag. i etnografi og antropologi Mette Børgesen

Hvad vi skal bruge museerne til er et stort spørgsmål, som er svært at svare entydigt på. Som ansat på et museum, er det et spørgsmål, som er værd at gøre sig nogle tanker om for at få det daglige arbejde til at give mening.

Svaret på spørgsmålet afhænger nok meget af, hvem „vi“ er. For de museumsansatte er museet måske først og fremmest en arbejdsplads med en lang række arbejdsopgaver såsom indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling. Listen med opgaver er lang. For de besøgende er museet et kulturelt tilbud. Et tilbud, som på lige fod med andre former for tilbud, biografier, shoppingcentre og sportsbegivenheder, konkurrerer om folks tid og penge.

Historisk set har museerne en lang tradition for at indsamle viden og genstande samt en forpligtelse til at formidle det indsamlede. Det gælder også i dag, hvor museerne ifølge museumsloven skal udstille og formidle kulturarven. Med den skarpe konkurrence udefra er det måske vigtigere end nogensinde før, at museerne kan formidle dét, de har på hjertet, på en interessant måde overfor de besøgende, for at tiltrække sig opmærksomhed.

I planlægning af en udstilling er det derfor vigtigt at overveje, hvordan udstillingen skal formidles til de besøgende. Det har stor betydning, fordi det er igennem udstillingen, at offentligheden møder museet og får et indtryk af, hvad museet har at byde på.

At gå i H.C. Andersens fodspor på sin egen måde

Eventyrruten var et formidlingsprojekt om digteren og forfatteren H. C. Andersen og hans livslange tilknytning til en række af de danske herregårde. I alt tilbragte H. C. Andersen mere end 5 år af sit samlede liv på danske slotte og herregårde. I forbindelse med digterens 200 års fødselsdag i 2005 ønskede museet derfor at markere H. C. Andersens tilknytning til den danske herregårdskultur med en udstilling. Museets hensigt var at skabe en nærværende og spændende udstilling, og det blev derfor besluttet – noget atypisk – at lave en del af udstillingen udenfor, i kulturlandskabet omkring Herregårdsmuseet. Eventyrruten på Gammel Estrup blev designet som en udendørs udstilling, der kunne opleves af de besøgende, ved at de bevægede sig rundt til fods i kulturmiljøet omkring herregården.

Ruten var tilrettelagt som en rejse i landskabet. Undervejs på rejsen var der opstillet sorte silhuetfigurer i menneskestørrelse. Figureerne var inspireret af figurer fra H. C. Andersens eventyrunivers. Hver figur var ledsaget af en fortælling om en oplevelse eller en idé, som H. C. Andersen havde fået på et af sine herregårdsophold. En figur viste eksempelvis gartneren fra eventyret „Gartneren og Herskabet“.

Et andet eksempel på en figur, der var placeret i landskabet i forbindelse med den fortælling, som ledsagede figuren, var sneglen fra eventyret „Den lykkelige Familie“. Sneglen befandt sig på den lille ø i den ydre voldgrav, omgivet af skræpper, i lighed med dem, der er med i samme eventyr.

Udvikling af en idé. Fra teori til praksis

Med udstillingen var det udfordringen at omsætte en grundlæggende teoretisk viden og en række idéer til et konkret produkt – en udstilling, som andre kunne få glæde af.

Eventyrruten var inspireret af flere ting, men særligt én teori kom til at danne baggrund for det videre arbejde med projektet. Det var en læringsteori udviklet af George E. Hein. Heins teori handler om læring, og hvordan læring finder sted. Teorien er relevant at bruge i museumsformidling, fordi der på museer sker en overlevering af viden, når de besøgende oplever en udstilling. Denne overlevering af viden eller formidling af viden er en læreproces for de besøgende, og derfor var det en fordel at have Heins erfaringer med læring in mente i formidlingen af udstillingen.

Tid til refleksion og behov for deltagelse

Heins teori er interessant, fordi den på flere måder udbygger den gængse opfattelse, at læring er en intellektuel proces. Det er en opfattelse, som en stor del af vores uddannelsessystem bygger på i folkeskolen og på universitetet. Denne formidlingsform, hvor intellektet er i fokus, anvendes også typisk på mange museer, hvor man som besøgende ofte bliver klogere på en udstilling ved at læse sig frem til den nye viden, som man kan hente i udstillingen. Altså lærer man „med hovedet“. At denne formidlingsform typisk anvendes på mange museer, kan hænge sammen med, at det ofte er universitetsuddannede, som arbejder med formidling på museer, og at de derfor vælger en formidlingsform, som de selv er fortrolige med. Dette betyder, at andre former for læring, eksempelvis en læringsform, hvor hele kroppen er mere aktivt deltagende, viger til fordel for en intellektuel læring, og dette, mener Hein, er problematisk.

Hein påpeger, at en række andre forhold end intellektet har indflydelse på, i hvor høj grad vi er modtagelige for læring. Et par af de forhold som Hein nævner, er tid til refleksion og muligheden for fysisk aktivitet. Hein mener, at tid er en faktor, fordi vi altid tænker over det, vi lærer ud fra, hvad vi ved i forvejen. Hertil kommer, at vi overvejer, hvordan det nye giver mening ud fra vores liv i det hele taget. Og dette kræver tid til refleksion. Men også muligheden for at bruge sin krop og deltage i fysiske aktiviteter er vigtigt for Hein. Kroppen hænger sammen med intellektet, og Hein mener, at det har stor betydning, at hele kroppen er fysisk

aktiv, og at det ikke bare er intellektet, der aktiveres. Hein skriver, at dette især, men ikke udelukkende er vigtigt, når det er børn, som lærer.

Hvis vi skal overføre Heins tankegang til formidling af en museumsudstilling, betyder det, at forhold som tid til refleksion og muligheden for fysisk aktivitet har stor betydning for, hvor vellykket formidlingen af en udstilling er. Det betyder derfor, at hvis disse elementer – tid til refleksion og muligheden for fysisk aktivitet – integreres i en udstilling, så er udstillingen som helhed også et væsentligt skridt tættere på succes. Både for de museumsansatte og for de besøgende.

Fra teori til praksis

Det var tankerne fra Hein om tid til refleksion og vigtigheden af at kunne deltage, som var med til at inspirere og forme Eventyrruten.

Tid til refleksion fremkom i udstillingen ved at placere figurerne i landskabet med et vist mellemrum, så det helt naturligt ville tage lidt tid at bevæge sig fra en figur til en anden. Det gjorde fortællingerne ved hver figur mere overskuelige og gav tid til at 'fordøje' den nye viden, inden man nåede frem til næste figur. Kroppen blev derved en medspiller i udstillingen, for det første i den fysiske bevægelse fra figur til figur, for det andet fordi sanserne fungerede som et redskab til at opleve og forstå udstillingen. På Eventyrruten kunne øjnene gå på opdagelse og finde nogle af de ting, som H. C. Andersen selv blev så fascineret af og skrev om i sine eventyr. Et eksempel på dette er de store skræpper, der voksede frem og kunne ses ved rutens

silhuetfigur Sneglen. Men også høresansen var vigtig. Lyde som H. C. Andersen skrev om i sine eventyr, f.eks. nattergalens sang i eventyret om „Nattergalen“, ville man have mulighed for at opleve i udstillingen. Og hvem synes ikke, det er sjovere at lytte sig frem til nattergalens sang i engen, frem for at læse sig til, hvordan sangen lyder?

Idéen med at lave Eventyrruten som en udendørs udstilling hang sammen med, at det var målet at skabe en så autentisk og nærværende udstilling som muligt. Derfor måtte naturen gerne tale i udstillingen. For selv om intet tyder på, at H. C. Andersen nogensinde har været på Gammel Estrup, ved vi, at han var fascineret af naturen og dagligt spadserede i landskaberne omkring de herregårde, han besøgte. Det vidner dagbøgerne om. Og det var på de daglige spadsereture, han observerede dyr, planter og mennesker og fik oplevelser, som han senere nedskrev i detaljer og brugte som inspiration til figurer i sine eventyr. Det var eksempelvis på herregården Glorup på Fyn, at han fik idéen til „Eventyret om en And“. Det eventyr vi kender så godt i dag under navnet „Den grimme Ælling“.

Herregården Gammel Estrup har en masse kvaliteter i forhold til de indtryk, som H. C. Andersen skrev om, og i forhold til de oplevelser han havde under sine herregårdsophold. Gammel Estrup er i sig selv en eventyrlig oplevelse med storslået arkitektur, voldgrave og haveanlæg. I det hele taget var idéen med en udendørs udstilling at bruge den troværdige ramme, som herregården er, til at give de besøgende mulighed



Åbningsdagen foregik som en aktivitetsdag for hele familien. Museets personale havde til lejligheden erstattet de daglige klæder med fine kostumer for at gøre dagen til en ekstra levende og fantasifuld oplevelse for de besøgende. Fotos: Mette Børgesen



for at udforske naturen på tilsvarende måde, som H. C. Andersen selv yndede det. Dette var en måde at komme H. C. Andersen og hans forhold til de danske herregårde lidt nærmere og få en fornemmelse af nogle af de ting, som livet igennem inspirerede ham.

Åbningen af Eventyrruten

Eventyrruten på Gammel Estrup åbnede sammen med miniudstillingen 'Herregårdenes Herligheder' på dagen for H. C. Andersens 200 års fødselsdag lørdag den 2. april. Det var en flot solskinsdag, flaget var hejst og Gammel Estrup tog sig ud fra den absolut mest præsentable side overfor de mange fremmødte besøgende.

Eventyrruten blev også benyttet i forbindelse med skoletjenesten, hvor en 1. klasse arbejdede med eventyr og i den forbindelse havde en sjov og god dag på Gammel Estrup. Eventyrruten var oprindeligt lavet som en særudstilling, der skulle løbe til udgangen af september 2005. Da kalenderen viste oktober måned besluttede museet imidlertid at lade Eventyrruten stå i længere tid, fordi det viste sig, at være et godt tilbud til besøgende børn og voksne. Ruten var også i anvendelse på Historiens Dag i april 2006.

Litteratur:

- Andersen, H. C., *H. C. Andersens dagbøger 1825-1875*, 8 bind, Det danske Sprog- og Litteraturselskab, Gad, 1995-96.
- Andersen, Jens, *H. C. Andersens glemte eventyr*, *H. C. Andersen genfortalt af Jens Andersen*, 2000.
- Hein, George E., „Constructivist Learning Theory“, i: Durbin, G. (ed.), *Developing Museum Exhibitions for Lifelong Learning*, London, (GEM) Group for Education in Museums, 1996.
- *Museumsloven*, 2002.
- Møllehave, Johannes, *Eventyr. H. C. Andersen i udvalg ved Johannes Møllehave*, 1991.