



Museum uden hæmninger

Museumsoplevelser til unge og unge voksne med udviklingshandicap

Af museumsinspektør, cand.theol. Anders Sinding, Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum

På Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum har der igennem tiden været mange forskellige indsatser, der på hver sin måde har fokuseret på gæster, som har forskellige udgangspunkter for oplevelsen af museets udstillinger og formidling. Senest, i 2022 og 2023, har museet igennem projektet *Museum uden hæmninger* støttet af Slots- og Kulturstyrelsens pulje til underrepræsenterede brugergrupper, fokuseret på en særligt underrepræsenteret brugergruppe, nemlig unge og unge voksne med udviklingshandicap.

Glade elever fra Djurslands Folkehøjskole på vej til at indtage Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum. Djurslands Folkehøjskole er en højskole for mennesker med udviklingshandicap i alderen 18 år og opefter. Underviserne på skolen og de cirka 50 elever er igennem deres linjefagsundervisning i musik, kunst og friluftsliv løbende blevet inddraget i aktiviteter og evalueringen heraf som led i projektet Museum uden hæmninger. Foto: Djurslands Folkehøjskole.

Gammel Estrup har, i samarbejde med Djurslands Folkehøjskole, kortlagt en lang række udfordringer i forbindelse med museets tilgængelighed for eleverne på skolen – en elevgruppe bestående af 50 unge og voksne – der på hver sin måde er påvirket af kognitive funktionsnedsættelser. Eleverne og skolens undervisere har igennem et halvt år været omdrejningspunkt for en bred vifte af museumsbesøg på Gammel Estrup og museumsformidling på skolen med særligt tilrettelagte aktiviteter. Igennem evalueringen af deres oplevelser med museumsbesøgene har museet forsøgt at imødekomme forskellige udfordringer forbundet med tilgængelighed for eleverne.

En af projektets kæphester har også været, at de mange erfaringer, der blev gjort på Gammel Estrup, skulle munde ud i nogle konkrete løsninger på udfordringer forbundet med psykisk tilgængelighed, der kunne anvendes i en bredere national sammenhæng. Erfaringer og løsninger er derfor gennemgået detaljeret flere steder, blandt andet som et webinar, der ligger tilgængeligt på Gammel Estrups hjemmeside, og en digital værktøjskasse, som museer over hele landet kan benytte. De væsentligste pointer fra projektet skal desuden fremdrages i denne artikel.

Ny målgruppe

En af de centrale visioner for Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum er at udvikle museumsoplevelser af høj kvalitet for nye brugergrupper, og lige præcis unge og unge voksne med udviklingshandicap var en gruppe, museet ikke tidligere havde beskæftiget sig indgående med.

Eleverne fra Djurslands Folkehøjskole er igennem deres højskoleophold som udgangspunkt trænede kulturbrugere, og de ønsker i høj grad at kunne deltage i kulturoplevelser på lige fod med alle andre. Det er i mange henseender også muligt for eleverne at besøge museer, men på mange måder – blandt andet som følge af udfordringer med psykisk tilgængelighed – har eleverne ikke adgang til en ligeværdig oplevelse. Det er selvfølgelig et problem, hvis vi ønsker museer, der er til for alle mennesker.

Psykisk tilgængelighed er mange forskellige ting og kan omfatte alt lige fra påvirkningen af museets fysiske rum og udtryk til måden, museets indhold og samling formidles på. Igennem projektet har vi fået øjnene op for både udfordringer og muligheder, når mennesker med udviklingshandicap tager på museum.

Brugere med særlige behov?

Elevgruppen på Djurslands Folkehøjskole består af 50 vidt forskellige individer. Hver især har de deres eget udgangspunkt for deltagelse i forbindelse med museumsoplevelser og deres egne forventninger til, hvad de gerne vil have ud af et museumsbesøg. Dette spiller selvfølgelig en vigtig rolle i forhold til projektets endelige konklusioner, der er baseret på både evalueringer med elever og undervisere og observationer foretaget i relation til elevernes besøg på Gammel Estrup samt museumsinspektørens besøg på skolen. Der er dog visse fællesnævner og fæl-

lestræk, når det handler om gæsters oplevelser, når de går på museum. Det er nogle af disse fælles omstændigheder, vi har valgt at fokusere på i arbejdet med unge og unge voksne med udviklingshandicap.

Igennem tiden har mennesker med udviklingshandicap været tillagt en lang række mere eller mindre flatterende betegnelser og attributter. Og nogle steder smed man dem i såkaldte dårekister eller havde dem bundet til pæle eller lænket på loftet. Vi er heldigvis i dag langt fra de tidlige historiske betegnelser som “dåre” og “idiot” og idéen om, at folk med kognitive funktionsned sættelser er abnorme og åndssvage. Indtil 1980 hed den offentlige psykiatri Statens Åndssvageforsorg, det gør den heldigvis ikke mere, og begreberne er i stadig udvikling. For nylig anvendte man i mange sammenhænge – også på Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum – udtrykket “personer med særlige behov” om mennesker med udviklingshandicap eller udviklingsforstyrrelser, men denne betegnelse er man også ved at bevæge sig væk fra, i en erkendelse af at det ikke er gruppens behov, der er særlige, men deres forudsætninger.

Når et menneske med udviklingshandicap er sultent, skal det have mad som alle andre, og når det er træt, skal det have hvile. Når eleverne fra Djurslands Folkehøjskole går på museum, får de ligesom de fleste andre gæster bedre oplevelser, hvis de bliver imødekommet af nærværende personale, bliver grebet af vedkommende og får relevante fortællinger igennem aktiviteter, der appellerer til sanserne.

Erfaringerne fra *Museum uden hæmminger* understreger samme pointe; eleverne fra Djurslands Folkehøjskole og andre mennesker med udviklingshandicap, såsom synshandicap, hørehandicap, funktionsned sættelser eller andre handicap, har de samme behov for gode



Eleverne fra Djurslands Folkehøjskole har et brændende ønske om at deltage i kultur- og museumsoplevelser på lige fod med alle andre. Her lever en af skolens elever sig ind i rollen som enevældig greve. Foto: Djurslands Folkehøjskole.



Museumsoplevelser baseret på sanselighed, bevægelse og indlevelse vakte begejstring blandt eleverne på Djurslands Folkehøjskole. Foto: Djurslands Folkehøjskole.

og tilgængelige kulturoplevelser, det er bare grupper, der hver især har nogle udfordringer i forbindelse med tilgængelighed.

Udfordringer med tilgængelighed

Mange museers udfordringer i forbindelse med tilgængelighed knytter sig til det fysiske rum. Det kan være alt lige fra lys og lyd til rummenes udformning. På samme måde er de fleste museer også forskellige og byder på forskellige udfordringer i forbindelse med psykisk tilgængelighed. For eksempel er Gammel Estrup oprindeligt bygget som et middelalderligt borganlæg med det formål at skræmme folk væk, i modsætning til nyere museer, der er lavet for at byde folk velkommen! Visse ting, som for eksempel de fysiske omgivelser, kan på museer være svære eller meget kostelige at forandre, og løsninger på udfordringerne er ikke de samme på alle museer. Det var en grundlæggende pointe, vi også gjorde os klart i forbindelse med projektet.

Det er dog stadig vigtigt at være bevidst om det fysiske rums påvirkning, når man inviterer mennesker med udviklingshandicap indenfor. På Gammel Estrup valgte vi for eksempel, efter den indledende evaluering af elevernes oplevelser, for så vidt muligt at undgå de rum, som vi havde fundet ud af, at eleverne fandt ubehagelige, og vi prioriterede for eksempel at afsætte ekstra lang tid til bevægelse op igennem Gammel Estrups stejle trappetræne.

Vi forsøgte også igennem forudgående besøg på skolen og ved hjælp af vores digitale museum Historiefortælleren.com at forberede eleverne på museets fysiske rum. For nogle elever var det spændende, for nogle få andre var det lidt angstprovokerende og skabte her en negativ forventning til besøget på museet. Det var derfor nødvendigt at arbejde videre med udvikling af særligt forberedelsesmateriale i samarbejde med underviserne på

skolen. Underviserne og ledsagerne havde også selv yttret ønske om i højere grad at blive klædt på, ikke bare til de praktiske omstændigheder, men også som formidlere. Og eventuelle ledsagere er en vigtig ressource i forbindelse med den psykiske tilgængelighed, da de på mange måder kan hjælpe med at oversætte museets fortælling og formidling til målgruppen.

Med sanserne på museum

Generelt var formidlingen ansigt til ansigt med eleverne noget af det, der fungerede allerbedst, og som både elever og undervisere meldte tilbage på som noget fuldstændig afgørende for projektets succes. Mange af eleverne havde nemlig af forskellige årsager udfordringer med at favne museets gennemgående formidling på tekst, men også hele museumskonceptet, der er baseret på historiske interiører.

Selvom det er en tung ressource, er det altså meget svært at erstatte en nærværende ekspert, der kommer med en vedkommende og veltilrettelagt fortælling, men man kan komme et stykke af vejen ved at inddrage genstande og brugen af sanser under besøgene.

For at markere afslutningen på første del af projektforløbet afholdt museet for eksempel en juleafslutning for hele skolen, hvor en række af projekterfaringerne var indtænkt som en del af den årlige juleudstillings formidlingsdesign. Udstillingsteksterne var her suppleret med oplæste udgaver tilgængelige via mobiltelefonen og vigtigst af alt en række sanselige oplevelser i stil med dem, som eleverne i løbet af projektet havde reageret positivt på.

Der var udklædning, salmesang i kapellet, kukkasser, følekasser, små lege og spil i udstillingen, en skattejagt i kælderen, bageværksted og kreative værksteder tilpasset målgruppen. I modsætning til nogle af forløbsaktivite-



Mange af de nye museumsoplevelser for unge med udviklingshandicap vil blive brugt i formidling til andre målgrupper fremover. Foto: Djurslands Folkehøjskole.

terne, der bar præg af at være foregået i en undervisningssammenhæng, var disse aktiviteter en integreret del af udstillingen og fik ikke kun af højskolen overvældende positiv respons. I løbet af december måned oplevede museet nemlig også en lang række positive tilbagemeldinger fra museets almindelige gæster.

Noget tyder altså på, at de oplevelser, elevgruppen efterspørger, for eksempel en højere grad af gennemskuelighed, sanselighed og interaktion på museet, også er noget, der højner oplevelsen for museets andre gæster.

Universelt design

Når man ser på evalueringerne og observationerne fra projektet *Museum uden hæmninger* kan man konstatere,

at museumsoplevelser i den faste udstilling på Gammel Estrup, som er tilrettelagt for en bestemt underrepræsenteret brugergruppe, ikke nødvendigvis gør museumsoplevelsen dårligere for andre gæster. Tværtimod ser det ud til, at museumsoplevelsen bliver forbedret for langt de fleste besøgende, fordi der er en større diversitet i formidlingsindsatser og -aktiviteter.

Det ser ud til, at der er en idé i, at museerne i højere grad i fremtiden arbejder med koncepter vedrørende universelt design. Både for at inkludere flere forskellige slags mennesker i museernes udstillinger og for at øge tilgængeligheden for flere målgrupper, samtidig med at man måske endda forbedrer oplevelsen for andre, allerede repræsenterede brugergrupper.