



KAN MUSEUMSBESØGET VENDES OM?

Tanker bag Herregårdslegepladsen på Gammel Estrup

Af museumsdirektør Kasper Steinfeldt Tipsmark, Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum

I forbindelse med den årlige legepladsinspektion fik Gammel Estrups efterhånden gamle raftelegeplads en række anmærkninger med efterfølgende krav om udbedring i forsommeren 2022. Det gav anledning til at stoppe op og overveje, om museet skulle lappe videre eller i stedet tænke fuldstændig nyt – vi valgte det sidste! Og vi valgte at gøre det ud fra en ambition om at gen-tænke forbindelsen mellem legeplads og museumsbesøg.

Når børnefamilier går på museum, vil de fleste kunne skrive under på, at legepladsen ofte anvendes som gule-roden i enden af et veloverstået museumsbesøg. Men hvad sker der, hvis man vender det om? Kan man skabe en legeplads, hvor det giver mening at begynde muse-umsbesøget med en børnevenlig indledning gennem leg? De spørgsmål tjente som helt centralt afsæt for Herre-gårdslegepladsen på Gammel Estrup.

I samarbejde med legepladsfirmaet Elverdal, som producerer unikke og specialdesignede legepladser, sprang Gammel Estrup ud i at bringe herregårdshisto-

rien ned i børnehøjde på en legende og æstetisk ind-bydende måde i respekt for det historiske kulturmiljø i herregårdsparken. Gennem en blanding af arkitektoniske bygningselementer og forskellige interiørelementer fra Gammel Estrup, kombineret med audioinstallationer, blev Herregårdslegepladsen udtænkt som en sjov indled-ning til museumsoplevelsen for børn og barnlige sjæle.

Helt konkret består Herregårdslegepladsens kerne af et stort tårn på et opbygget voldsted med omkran-sende kampesten og egetræspæle. I sin grundform er tårnet bygget som Gammel Estrups ottekantede hjør-netårne med fladt tag og er hertil forsynet med hvidkal-kede vinduesblændinger fra fløjene og gavldetaljer fra portfremspringet. Indvendigt er tårnet opbygget som en klatrelabyrinth med gardiner og tapetdetaljer fra Gammel Estrup i et skønt sammensurium, som vækker fantasien og indbyder til at gå på opdagelse.

Ud fra tårnet løber tre klatreveje, der gennem for-bindelse til den omkransende vold giver mulighed for et uendeligt antal veje til, fra og omkring legetårnet. Hver klatrevej er bygget op om et individuelt tema og begynder ved en lydøjle med en historisk fortællefigur. Tjeneste-pigen fortæller således om tjenestefolkernes verden ud for den vej, som fører over kasser med vin, musselmalede tallerkner og det karakteristiske støbejernskomfur fra

Under åbningen af Herregårdslegepladsen i sommeren 2023 var der liv og glade dage. Alle elementer blev taget i brug og afprøvet grundigt af de mange børn og deres forældre. Foto: Marie Kirstine Elkjær.



Forlægget for legepladsens ottekantede tårn er ikke til at tage fejl af og skaber en stærk forbindelse til herregården. I forgrunden ses den lydsøjle, hvorfra greven beretter om sine forskellige bøger og sender børnene afsted på jagt. Foto: Marie Kirstine Elkjær.

Herregårdskøkkenet. Enkegrevinden udfolder sig om kunst og iscenesættelse ud for en klatrebane, der går gennem guldmalede trærammer. Og greven beretter om sine mange bøger, før turen går over et klatrenet og en Gammel Estrup-bog af enorme dimensioner.

De formidlingsgreb, som er brugt på Herregårdslegepladsen, er udtænkt til at danne grobund for genkendelse og refleksion under et efterfølgende museumsbesøg. Tanken bag de mange detaljer fra Gammel Estrups ydre og indre er at vække genkendelse, når børn og børnefamilier efterfølgende går på opdagelse på herregården. Hertil er

de mange detaljer vævet ind i lydfortællingernes kontekstskabende narrativer, så de ikke blot svæver løst, men er hægtet op på en herregårdshistorisk sammenhæng. I et af lydsporene reflekterer enkegrevinden eksempelvis over sit ansvar for at indrette herregården med flotte gardiner og slutter af med at invitere børnene til at finde deres eget favoritgardin inde i legetårnet.

Gennem de små fortællinger med efterfølgende kald til jagt efter detaljer skabes en legende og børnevenlig forståelsesramme med det endelige slutmål, at børnene herigennem klæder sig selv på til en bedre museumsop-

levelse og måske endda sættes i situationer, hvor de kan udvide og berige deres forældres museumsbesøg.

Legeplads med stor værdi

Der var mange tanker bag etableringen af Herregårdslegepladsen, men hvordan forholder de besøgende sig til legepladsen, nu hvor den er en realitet?

Helt overordnet tyder besøgsstatistikken for åbningsåret 2023 på, at Herregårdslegepladsen var en stor succes, for her oplevede Gammel Estrup i sommermånederne en besøgstilvækst på hele 26 procent blandt børn og unge under 18 år sammenlignet med året før. Hertil skal selvfølgelig også regnes de mange tusinde besøgende, som har besøgt legepladsen uden for museets åbningstid eller gjort brug af den frie tilgængelighed til området, når man kommer ad det offentlige stisystem, der snor sig bag herregården. Legepladsen blev i det hele taget brugt så flittigt, at museets gartner havde svært ved at finde et godt tidspunkt på dagen til at slå græs.

De indledende evalueringer af selve legepladsprojektet viser, at området tillægges stor rekreativ værdi, og at sammenhængen med de herregårdshistoriske detaljer står tydeligt. Men det må også erkendes, at legepladsen ikke anvendes helt på den måde, som formidlingskonceptet indledningsvist var tænkt.

I praksis viste det sig nemlig, at tårnets tiltrækningskraft var så stor, og klatrebanernes intuitive veje

så dragende, at børnene strøg direkte forbi lydsøjlerne for med det samme at bruge kroppen og gå på opdagelse på legepladsen. Først bagefter cirkulerede de rundt og fandt frem til lydsøjlerne, hvis fortællinger de aktiverede gennem håndsving. Det gav en uventet positiv effekt, for pludselig kom der en ny lyddimension til den allerede opdagede legeplads, som gav anledning til genopdagelse og ny leg med indsigt i de gemte detaljer.

Praksis har indtil videre også vist, at mange børnefamilier fortsat bruger legepladsen som slutningen på museumsbesøget. Her har Herregårdslegepladsen imidlertid også vist sig at fungere – blot med omvendt fortegn – når det kommer til genkendelse af de mange detaljer oplevet inde på herregården.

Alt i alt står Herregårdslegepladsen således som et overordentligt vellykket projekt, og for Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum udgør den et stort aktiv, der taler ind i museets målrettede strategi om at skabe gode museumsoplevelser for alle og kontant udvikle på formidlingskoncepterne til børn såvel som voksne.

Herregårdslegepladsen på Gammel Estrup blev muliggjort af støtte fra Nordea-fondens Her gror vi-pulje, Salling Fondene, Købmand Herman Sallings Fond, ELRO Fonden, Hoffmann og Husmans Fond, Løvenholm Fonden, Sportgoodsfonden, Sparekassen Midtdjurs, Norddjurs Kommunes kunst- og kulturpulje, Auning-afdelingen af Djurslands Bank og G9 Landskab, Park & Byrum.