

Kejserens nye klæder?



Mette Boritz, *Nationalmuseet*

Kommentar til artiklen "Hvordan designer man historier?" i MONA, 2011(2), s. 23-35

På Nationalmuseet har vi i mange år og i mange sammenhænge anvendt det narrative som formidlingsgreb, både i udstillinger, i teaterstykker og på Facebook, men nok i særlig grad i relation til undervisningen. Resultaterne af disse forskellige tiltag peger på at "den gode fortælling" eller det at bruge fortællingen kan være et meget virkningsfuldt middel til at få børn og unge engageret i forhold til museets udstillinger og øvrige virksomhed, hvilket der i det følgende vil blive sat fokus på.

Et hjælpende lag i udstillingerne



I 2006 havde Nationalmuseet en særudstilling med titlen "Tycho Brahes verden". For netop at gøre denne udstilling mere tilgængelig for børn blev der indføjet et særligt børnespor i udstillingen beregnet på de 6-12-årige. Idéen var at lade Tycho Brahes dværg, Jeppe, være børnenes guide. I 1590'erne havde der nemlig boet en dværg ved navn Jeppe på Hven, som man bl.a. kan læse nogle små, anekdoteprægede beskrivelser om i Ole Worms breve fra 1648-53. Bl.a. hedder det sig at når Tycho Brahe spiste middag, sad Jeppe ved hans fødder og pludrede uafbrudt. Det lå derfor lige for at lade Jeppe fortælle stort og småt, trist og sjovt om den store videnskabsmand Tycho Brahe og hans bedrifter,

da narrens rolle netop er at svinge mellem det sjove eller underholdende og det fornuftige og skarpsindige. Ved hjælp af en række afskærmede højtalere kunne man høre ham fortælle om alt fra spændende laboratorieforsøg, alkymisme og stjernekyggers til kattejammermusik og drabelige dueller. For at høre disse fortællinger måtte man dog først finde Jeppe i udstillingen. Syv steder var han blevet genskabt i helfigur (1:1), iklædt tidens mode, og skuespilleren Lars Knutzon havde været så venlig at lægge stemme til den lille Jeppe. Børnene kunne selv vælge i hvilken retning de ville gå, og hvor meget de ville høre. To poster kunne måske være nok til at give dem en lille oplevelse og evt. skærpe deres nysgerrighed og lyst til at se på udstillingen og dens genstande.

En evaluering af dette narrative tiltag rettet mod børn viste at alle de børn som havde fulgt børnesporet, syntes det var skægt. De yngste syntes det var sjovt at finde Jeppe. De lidt ældre mente historierne var spændende, og gav udtryk for at det gjorde udstillingen meget bedre, ligesom de fandt Jeppe's historier sjove og meget lærerige. En af kommentarerne var: "... det er rart at høre noget når man har gået rundt og kigget. Jeppe, han er sjov". Voksne som fulgtes med børn, var gennemgående på museum på børnenes præmisser og lod sig derfor velvilligt trække rundt i udstillingen i jagten på Jeppe og historierne. Størstedelen gav udtryk for at Jeppe gjorde udstillingen mere levende for børnene, og at historierne var et godt supplement til resten af udstillingen. Men selvom Jeppe var rettet mod børn, var der også voksne uden børn som lod sig fange af historierne. De fremhævede bl.a. at det var et godt afbræk i udstillingen, et pusterum hvor de kunne blive ladet op og lade sig underholde. Nogle hørte historierne for at få det hele med i udstillingen og brugte dem som et supplement til kataloget. Det var derfor heller ikke alle som bemærkede at Jeppe var et specielt børnespor. Med hjælp fra Jeppe's opdigtede fortællinger kunne man konkludere at både børn og voksne er åbne for en god fortælling når de går på museum – en fortælling som bidrager til at gøre en udstilling tilgængelig på en anderledes, men også underholdende måde.

At gøre fortiden tilgængelig

Et spørgsmål der ofte stilles på de kulturhistoriske museer, er: Hvordan gør vi historien mere tilgængelig, og hvordan får vi børn og unge til for alvor at interessere sig for museernes udstillinger og samlinger? Mulighederne er mange, men et af de centrale omdrejningspunkter i arbejdet på Nationalmuseet har været at arbejde enten med greb eller emner som eleverne umiddelbart kan identificere sig med, eller at relatere det de ser til noget de kender i forvejen. Som den amerikanske pædagogiske tænker John Dewey i flere af sine bøger har gjort opmærksom på, er det ikke nok i sig selv at stille viden til rådighed for børn. Hvis man vil have børnene eller eleverne til for alvor at interessere sig for eller tilegne sig denne viden, så kræver det at stoffet der arbejdes med, på en eller anden måde spiller sammen med elevernes erfaring (Dewey, 2005;

2008). Ud fra Deweys betragtning er det vigtigt at børn i et eller andet omfang kan relatere sig til det de skal beskæftige sig med. Det er netop her at man til tider med fordel kan træde til med en god fortælling.

Det virkningsfulde eventyr

I undervisningen på Frilandsmuseet såvel som på Nationalmuseet inddrages sagn og eventyr ofte i undervisningsøjemed. Ikke konstruerede og nydigtede historier, som det var tilfældet med Jappes, men originale gamle folkeeventyr og sagn eller eventyr af bl.a. H.C. Andersen der har skrevet adskillige eventyr som er gode at inddrage når der fx arbejdes med guldalderen. Når museernes undervisere tyr til eventyrene under elevernes besøg på museerne, tjener det gerne flere formål. Dels er eventyr og sagn en del af en folkelig tradition som der også kan være en pointe i at lære noget om. Dels tjener de som en god måde at underbygge en faglig pointe på. I brødrene Grimms eventyr "De tre spindersker" bliver der fx spundet hør så læben hang, og tommelfingeren blev stor. Præcis dette eventyr bliver ofte fortalt når eleverne undervises om brugen og forarbejdningen af uld og hør – noget som kan synes meget abstrakt og for nogle elever også lidt uvedkommende. Men er deres tanker fløjet andre steder hen, og koncentrationen ved at være sluppet op, så sker der noget næsten magisk når underviseren begynder på eventyret. Observerer man eleverne, kan man se at de med ét atter retter blikket mod underviseren, men også at de synes at slappe af. Den sagte hvisken i krogene forstummer, og eleverne lytter gladelig med. For i eventyr er der ikke bare noget genkendeligt, en formidlingsform som eleverne let og umiddelbart kan relatere sig til. Det er også helt tydeligt at eleverne forbinder dét at høre et eventyr med noget behageligt, noget de har lyst til at høre. Opgaven for underviserne kommer til gengæld til at bestå i at få integreret og brugt eventyret målrettet og fremadrettet i undervisningen så det netop ikke forbliver underholdning i en undervisningssituation.

En hjælp til både elever og museum

Det er de færreste udstillinger der på de kulturhistoriske museer bliver skabt med børn som den primære målgruppe. Derfor ligger der ofte en stor opgave i at gøre udstillingerne relevante og nærværende i en undervisningssituation. Det er ikke nødvendigvis elevernes skyld hvis de ender med at rende forvildede fra udstillingsrum til udstillingsrum og trykke på knapper. Hvis eleverne ikke ved noget om det de skal se, og ikke har nogen knager at hænge det sete op på, er det måske dér hvor der skal sættes ind. Her kan et godt undervisningsmateriale netop vise sig at være en hjælp, ligesom materialet om "Kejseren der troede sine egne øjne" der netop benytter sig af træk fra eventyrets verden. Et egentligt folkeeventyr er det ikke da det ikke benytter

sig af de karakteristika som netop kendetegner “de rigtige” folkeeventyr. Alligevel er der dog ingen tvivl om at eleverne vil tage fortællingen til sig som et eventyr.

En af de allersværeste ting ved museumsbesøgene er at sikre at besøgene ikke kommer til at stå som en foreteelse som ikke inddrages yderligere i undervisningen – en problematik som flere forskere har arbejdet med. Men erfaringerne fra Nationalmuseet giver dog også et fingerpeg om at et sjovt og spændende undervisningsmateriale ikke altid er nok i sig selv. Mange skoler benytter sig ikke nødvendigvis af undervisningsmateriale selvom de er gratis. Her må man som institution trøste sig med at man i det mindste har forsøgt at stille optimale muligheder til rådighed for at eleverne kan få et godt besøg. Men museerne må også når det kommer til undervisningsmateriale, af og til gribe i egen barm og erkende at man indimellem er for seriøs på elevernes og klassernes vegne. Antallet af timer i historie, natur/teknik og andre lignende fag er yderst begrænset. Samtidig magter børn i de mindste klasser ofte kun at læse én side fra undervisningsgang til undervisningsgang. Med andre ord kan der i nogle af de flotte materialer som museerne tilbyder, være undervisningsstof til et helt skoleår blot om ét emne.

Den personlige historie



På Nationalmuseet arbejder vi en del med den personlige narrative fortælling. Nogle gange er der, ligesom i Experimentariums tilfælde, tale om rent opdigtede, fiktive personer. I 2010 slog museet bl.a. sine folder på Facebook i et halvt år, med udgangspunkt i den fiktive unge borgerskabspige Ida Charlotte som vi “legede” kom til København i 1772 (Boritz et al., 2011). Dag for

dag skrev hun til sine venner på Facebook om livet som det formede sig i 1772, og som hun oplevede det. Gennem disse skrivelser blev 1700-tallet langsomt vakt til live – dels gennem fiktion (Ida Charlotte, hendes familie, venner og personlige oplevelser var fiktive), dels gennem fakta (hentet fra historiske kilder, genstande m.m.), idet hun oplevede mange af de ting som reelt skete i København i 1772, bl.a. Struensees henrettelse. Projektet om Ida Charlotte på Facebook var det vi kaldte en faktionsleg. Faktion er et begreb som er kendt fra bl.a. tv og betegner et produkt som bygger på både fakta og fiktion. Virkelighed og historisk realitet blandes her med opdigtede figurer, hændelsesforløb og steder. Både fakta og fiktion kan noget, men også noget forskelligt når det handler om at engagere folk i forhold til kulturhistorien. En fiktiv person kan frit

tillægges følelser, tanker, værdier og handlinger. Med den fiktive Ida Charlotte kunne der digtes og dramatiseres mere frit – en digtning som dog foregik på så plausibelt et grundlag som muligt. Ved at forbinde faktionsbegrebet med “leg” indikeres en uformel aktivitet, men samtidig også et fokus på aktivitet. En invitation til leg er en opfordring til et samvær der bygger på gensidighed og udfordrer til kreativitet. Hele intentionen med projektet var at de der fulgte Ida Charlottes liv og færden, ikke skulle være passive beskuere, men have mulighed for også aktivt at deltage. Ønsket var at de, som brugere, skulle være med til at skabe historien – med deres spørgsmål, kommentarer, interesser og valg. Projektet har med andre ord haft aktiv brugerinddragelse og deltagelse som målsætning. Målgruppen var unge kvinder, dem vi ikke så ofte ser på museerne. Da projektet om Ida Charlotte blev evalueret, pegede de over 200 besvarelser af PollDaddy-undersøgelsen på at netop det at kunne leve sig ind i 1700-tallet via den fiktive Ida Charlotte havde været noget af det bedste. “Det at blande fakta og fiktion fungerede rigtig godt,” skrev en. “Fortsæt med at lege 1700-tal,” skrev en anden.

At turde lege

Måske er det dét det hele handler om. At vi på museerne indimellem tør lege, og at vi tør fortælle en god historie uden at være bange for at elever, lærere eller andet godtfolk skal betragte det som sukkerglasur, som useriøst eller unødvendigt: en frygt som folkene bag Experimentariets undervisningsmateriale “Kejseren der troede sin egne øjne” imellem linjerne synes at give udtryk for. For tænk om det skulle gå ligesom det gik kejseren i H.C. Andersens kendte eventyr om kejserens nye klæder. Tænk hvis nogen kom til at tro at man som kulturinstitution ikke “havde noget tøj på”, forstået som ikke havde den faglige viden i orden og ikke var den seriøse vidensinstitution man ellers giver udtryk af at være. En frygt der i reglen bliver manet i jorden når brugerne selv får lov at give deres besyv med. Flere år efter udstillingen om Tycho Brahe kom en klasse en dag ind i et af Nationalmuseets undervisningslokaler hvor en af Jeppefigurene levede en lidt hengemt tilværelse i et hjørne. Men idet klassen kom ind, fik flere af børnene staks øje på ham, og en af pigerne råbte spontant og begejstret “Jamen det er jo Jeppe!” hvorefter han straks blev foreviget på hendes mobiltelefon. Den lille historiefortæller havde åbenbart sat sig dybe spor.

Referencer

- Boritz, M., Ramsing Jensen, M., Jensen, C.S.H & Lund-Andersen, I. (2011). Digital levendegørelse – 1700-tals faktionsleg på Facebook. *Nordisk Museologi*, 2011(1), s. 60-80.
- Dewey, J. (2005/1915). *Demokrati og Uddannelse*. Aarhus: Klim.
- Dewey, J. (2008/1938). *Erfaring og opdragelse*. København: Hans Reitzels Forlag.