

Skal museets udstillinger være læringsoptimerede?



Line Stald, *Science Museerne,*
Aarhus Universitet

Kommentar til to artikler om museumsdidaktik i MONA, 2010(4) og 2011(1)

I Madsens (2010) kommentar til Mortensens (2010) artikel "Museumsmekanismer: optimering af forholdet mellem udstillingsdesign og udbytte" berører han et interessant emne som alle museumsmedarbejdere nok med jævne mellemrum reflekterer over, nemlig skal museumsudstillinger være lærings- eller oplevelsesoptimerede?

Jeg mener ikke at det skal være et enten-eller, men snarere et både-og. Undersøgelser har da også vist at gæster besøger museer for både at få læring og oplevelser (Falk & Dierking, 2000). For mig at se udelukker oplevelser heller ikke et læringsaspekt. Det er snarere et spørgsmål om hvilken form for læringsmål museerne ønsker at opsætte.

Hvad er museernes opgave i det moderne samfund?

En af museernes primære opgaver er at formidle, men der er behov for fornyelse så formen bliver tilpasset det moderne videnssamfund. Tidligere var naturvidenskabelige museers formidlingsrolle at vise genstande frem som videnskabsmænd havde indsamlet i fjerne dele af verden, og som gæsterne ikke havde mulighed for at se andre steder end på museet. Det handlede altså i høj grad om at belære og fylde viden på gæsterne/eleverne – et læringssyn som både skole og måske også specielt de naturvidenskabelige museer har svært ved at komme væk fra. Men i dag mener jeg at der bør arbejdes hårdt på at lægge afstand til denne strategi. Skiftet fra industri-samfundet til videnssamfundet sætter nye krav til formidlingen på museer. Jeg kan derfor godt forstå at Statens Naturhistoriske Museum (jf. Madsen, 2010) ikke ønsker en plancheudstilling, men i stedet ønsker at give gæsterne oplevelser. Men hvis vi ønsker kun at give gæsterne oplevelser, kan de så ikke lige så godt tage i forlystelsesparker, shoppingcentre og cirkus? Jeg tror at museerne skal finde en ny niche. En niche hvor

læringen stadigvæk spiller en vigtig rolle, men hvor udstillingerne også er præget af oplevelser og tager fat i aktuelle emner som bliver debatteret i samfundet. De skal adskille sig fra forlystelsesparker og skolen, og sidst, men ikke mindst skal man kunne noget andet end det man kan derhjemme ved computeren eller foran fjernsynet. For os på Science Museerne (Steno Museet, Væksthusene og Ole Rømer Observatoriet) er det vigtigt at den viden vi formidler, skal være med til at ruste vores gæster til at forstå verden omkring dem og at tage del i de debatter der foregår i videnssamfundet. For at opnå dette kræver det læringsmål, men oplevelserne er på ingen måde udelukket og kan endda være en meget vigtig bestanddel.

Mennesket i videnssamfundet

For at finde museets niche er det efter min vurdering vigtigt at se på de moderne museumsgæster og hvilke behov de har, så vi i fremtiden også får de unge til at besøge museerne. For mig at se er der i hvert tilfælde to vigtige elementer.

For det første ligger det til menneskets natur at lære (Paludan, 2004). Denne stræben efter ny viden og søgen efter at skabe sammenhænge ses måske endnu tydeligere i et samfund hvor forandring er blevet en del af dagligdagen, og hvor livslang læring er et "must" for at følge med tiden. Men det er vigtigt at holde sig for øje at det er en anden form for viden/læring der er brug for i det moderne videnssamfund end i industrisamfundet.

For det andet må man også konkludere at vi i dag har flere muligheder end tidligere. Verden er et stort tagselvbord med frit valg fra alle hylder. Vi kan gøre som vi vil, men det betyder også at vores identitet ikke er givet ud fra vores forældre, som det i langt højere grad har været tilfældet tidligere. Vi skal som individer derfor hele tiden være med til at skabe og opretholde vores identitet. Som Hildebrandt & Laurson (2009) skriver: "I en idé- eller vidensøkonomi er du, hvad du deler med andre. Du er hvem du er forbundet med, hvem du netværker med, og hvilke idéer, billeder, videoer eller kommentarer du deler med andre." Hvorvidt vi vælger at bruge søndag eftermiddag på at dyrke motion, tage i forlystelsespark eller gå på museum, afhænger altså også af hvad vi søndag aften ønsker at skrive på Facebook, eller hvad vi vil snakke med kollegerne om over frokost om mandagen. Sagt med andre ord, hvilken identitet vi ønsker at skabe. Det betyder også at den læring/viden museerne formidler til gæsterne, skal være identitetsskabende for den enkelte gæst og igen adskille sig fra hvad man kan andre steder. Væksthusene (en del af Science Museerne) står over for en stor renovation hvor også den formidlingsmæssige strategi skal genovervejes. I Væksthusene ønsker vi at udstille landskaber fra fire af jordens klimazoner, hvor både den naturlige vegetation og menneskers præg på de enkelte områder kan ses. Vores ønske er blandt andet at gæsterne skal reflektere over hvad naturen betyder

for dem. Ved at opstille læringsmål der giver gæsten mulighed for at reflektere over sin egen person i forhold til samfundet, kan Væksthusene være med til at udvikle gæstens identitet.

Læringsoptimering af udstillinger

Som uddybet ovenfor er der for mig at se flere grunde til at opstille læringsmål for en udstilling. For det første skal museerne finde deres egen niche der adskiller dem fra de øvrige oplevelsestilbud. For det andet er menneskets natur at lære, hvor museerne med alle deres genstande og viden er et ideelt sted for refleksion og læring. Sidst, men ikke mindst kan museerne være identitetsskabende og refleksionsstimulerende, hvilket vil få det moderne menneske til at se relevansen af at besøge museer.

Når vi på Science Museerne har besluttet at vi ønsker at opsætte læringsmål, er det interessante ikke så meget at det er det vi vil, men snarere hvordan vi vil gøre det. For jeg er meget enig med Madsen (2010) i at udstillingen ikke må minde om en lærebog. Jeg er godt klar over at det er en udfordring. I første omgang tror jeg ikke at det er læringsmålene i sig selv der er problemet, men ofte snarere formen og indholdet af dem. Som jeg har nævnt tidligere, er der stor forskel på den viden industrisamfundets borger havde brug for, og den viden det moderne menneske har brug for.

Som et output af den danske folkeskole har vi nok en tendens til at se læring som meget faktuel, hvor specielt de matematiske/logiske og sproglige færdigheder bliver vurderet. I mit museumsarbejde har jeg valgt at benytte mig af Hermansen (2005) i en mere bred forståelse af læring. Han definerer læring på følgende måde: "Det er læring, hvis man kan identificere en forskel ved tilegnelse af færdigheder og kundskaber, erhvervelse af motoriske færdigheder, adfærdændringer, holdningsændringer og følelsesreaktioner i tilknytning til visse foreteelser." Det betyder også at udstillinger kan rumme mere end faktuelle læringsmål.

Steno Museets (en del af Science Museerne) nye udstilling, der åbner i efteråret og går under titlen "Kend din kropspolitik", tager udgangspunkt i det faktum at tre ud af ti unge er utilfreds med sin krop. Vores formål med udstillingen er at gæsterne skal reflektere over kropsidealer og over hvorvidt de selv bestemmer over deres krop, eller hvorvidt de bliver påvirket af deres omgivelser. Et af læringsmålene er at gæsterne skal reflektere over hvorvidt/hvordan de bliver påvirket af reklamer. Læringsmålene i udstillingen skal lægge op til diskussion og refleksion og tager udgangspunkt i gæsten selv.

I artiklen af Mortensen (2010) skriver hun at det er anerkendt at naturvidenskabelige museer er bidragsydere til befolkningens generelle naturvidenskabelige vidensniveau. Som museumsmedarbejder synes jeg til tider, at det kan være svært at sikre, at gæsterne også lærer noget når de interagerer med en udstilling. Mortensen (2010)

opstiller en model, der systematisk skaber en sammenhæng mellem læringsmålene for en opstilling og de handlinger og refleksioner, der foregår hos gæsten. Modellen kan både bruges til at evaluere allerede eksisterende og til udviklingen af nye opstillinger. Modellen består af fire niveauer: 1) en opgave, 2) en teknik hvormed opgaven skal løses, 3) en fortolkning af hvad får gæsten ud af opstillingen og 4) den overordnede teori som gæsten derudfra danner sig. Jeg mener, at modellen er et godt input til de værktøjer vi som museumsmedarbejdere har brug for for at kvalificere vores formidling.

Hvis vi som museum ønsker at leve op til det moderne samfunds krav til læring, mener jeg at vi skal udvide vores læringssyn og se læring som mere end kun de matematiske/logiske færdigheder som ofte præger læringssystemet, men det betyder ikke at læringsmålene skal forkastes. Sagt med andre ord skal der ske et skift fra den læring industrisamfundets borger skulle have for at kunne begå sig, til den læring som det moderne menneske i dagens Danmark har brug for.

Referencer

- Paludan, K. (2004). *Skole, natur og fantasi*. Aarhus Universitetsforlag.
- Falk, J.H. & Dierking, L.H. (2000). *Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning*. AltaMira Press.
- Hermansen, M. (2005). *Læringens Univers*. Århus, Klim.
- Hildebrandt, S. & Laursen, P.F. (2009). *Når klokken ringer ud. Opgør med industrisamfundets skole*. København, Gyldendalske Boghandel, Nordisk Forlag A/S
- Mortensen, M.F. (2010). Museumsmekanismer: optimering af forholdet mellem udstillingsdesign og -udbytte. *MONA*, 2010(4), s. 44-55.
- Madsen, J. (2011). Er en god udstilling læringsoptimeret eller oplevelsesoptimeret?. *MONA*, 2011(1), s. 91-94.