

# Er en god udstilling lærings- optimeret eller oplevelses- optimeret?



Jørn Madsen,  
Statens Naturhistoriske Museum

*Kommentar til Marianne F. Mortensen: "Museumsmekanismer: optimering af forholdet mellem udstillingsdesign og -udbytte", MONA, 2010(4)*

Selv de mest pædagogisk tilrettelagte udstillinger kan misforstås. Måske er det netop de allermest detaljeret designede der er lettest at komme skævt ind på. Jo snævrere vejen er til et læringsmål, jo lettere vil det nok være at træde ved siden af/miste fokus/blive distraheret af noget andet. Og både den litteratur Marianne F. Mortensen refererer, og de eksempler hun fremhæver, viser jo netop hvor svært det er at styre folks brug og udbytte af museumsudstillinger.

Spørgsmålet er så om det er i museets interesse at have så klare mål med de enkelte exhibits. Måske maler man sig ind i et hjørne hvis en udstillings succes afhænger af om publikum virkelig fangede intentionerne med den. Skal man i stedet vende bøtten og gå andre veje? Det har vi planer om at gøre i den gruppe der sidder og filer på udstillingerne til det nye Statens Naturhistoriske Museum som efter planen gerne skulle ligge i Botanisk Have om nogle år.

Jeg sad for nylig i en mindre gruppe af museumsinteresserede, didaktikere og pædagoger. Direkte adspurgt måtte jeg indrømme at vi sådan set ikke havde nogen overordnede læringsmål med de enkelte udstillinger, men satsede på folks fascination og ønskede at give dem muligheden for egne oplevelser i eget tempo i en selvvalgt rækkefølge, men naturligvis også var åbne for at udstillingerne kunne bruges til undervisning og læring, måske især via guider og undervisere. Udstillingerne måtte for alt i verden ikke fremstå som taget ud af en eller anden lærebog eller kræve en særlig modus for at give nogen mening for den besøgende.

Resten af min gruppe var overbevist om at man ikke besøgte et museum uden et eller andet læringsmål i tankerne, og at dette naturligvis var altafgørende for desig-

net af udstillingerne. Jeg er helt uenig, og jeg kan ikke i min vildeste fantasi forestille mig at man sidder hjemme og oparbejder et ønske om ny viden og læring som man så løser billet til et museum for at opfylde. Nogle vil måske anføre at selv en mere vag trang til at se på plastinerede menneskekroppe eller akvareller i fuld størrelse af kæmpende dyr er et mere eller mindre bevidst ønske om læring, men i så fald er udsagnet så omfattende at det i praksis er indholdsløst.

Man skal ikke have bladret meget i internationale fagtidsskrifter før man må indse at læringsmål fylder godt i museumsverdenen, hvilket netop fremhæves i Mortensens artikel. Men en del af litteraturen fortæller os at det til en vis grad er disse mål der holder en stor del af befolkningen væk fra museerne. Marilyn G. Hood (1983), som er rådgiver omkring publikumsudvikling og evaluering, skriver fx at mange holder sig væk fordi de ser museer som utilgængelige steder hvor man skal kunne et særligt "museumssprog". Hun foreslår at man i stedet gør museer til steder hvor man kan gøre sine egne opdagelser.

23 år senere når Yung-Neng Lin frem til en lignende konklusion i sit studie af besøgende og ikke mindst ikke-besøgende på museer i Taipei City. Det der gjorde museerne uattraktive for mulige besøgende, var deres status som læringsinstitutioner, hvilket ironisk nok var den retning museerne var ved at tage.

Andre taler imod at lægge for mange hensigter ned i designet af udstillinger. I *Curator* er der i 2010 trykt to artikler der gør op med snærende læringsmål i udstillinger. Linda Duke, der er leder af uddannelsesafdelingen ved Indianapolis Museum of Art, skriver fx at æstetik har sit eget liv uden for rækkevidde af "dette er det rette svar"-tanken. Hun foreslår at man i stedet for at designe udstillingerne med målene for øje opfordrer de besøgende til selv at reflektere over de udstillede genstande (Duke, 2010).

I januarnummeret gik Andrew J. Pekarik (2010) fra Smithsonian Institution skridtet videre og sagde ligeud at det decideret ville være ubetænksomt (*ill-advised*) at bruge "*outcome-based evaluation*" i forhold til fx læringsmål som skala for udstillingsdesign, selvom han godt ved at det er en meget udbredt og stadig mere populær måde at evaluere udstillingers succes på (hvilket bl.a. skyldes at læringsmål stadig oftere skrives ind i museers målsætninger af strategiske årsager).

Problemet er at foruddefinerede succeskriterier ud fra specifikke læringsmål kun er med til at styrke den allerede vedtagne måde man tænker udstillinger på. Og metoden er i sig selv med til yderligere at indsnævre de visioner som udviklerne kan have med hvad udstillingerne kan frembyde, da evalueringsmetoden i sagens natur ikke er åben for de utallige andre tolkninger eller oplevelser de besøgende kan møde i udstillingen. Hver besøgende har sin egen oplevelse, og langt de fleste kan vi nok ikke engang gætte os til. Pekarik spørger retorisk om man fx ville ønske sig at man kunne omstrukturere Yosemite Nationalpark så vi kunne evaluere folks oplevelser

og indtryk af den vilde natur, eller om man bare skal lade så mange som muligt få så meget glæde af den som muligt – og på hver sin måde.

Og her tror jeg at prakseologien som omtales i Mortensens artikel, måske kan udvikle sig til en hæmsko. Ingen er i stand til at forudse med hvilke teknikker eller gennem hvilke tolkninger en besøgende når frem til sin teori. Og hvem siger overhovedet at man bruger energi på teorier (eller bare lyse indfald) – måske får man slet og ret en på opleveren. I virkelighedens verden leder mange veje til mange forskellige oplevelser. Modellen har ifølge Mortensen især været anvendt til analyser inden for fysik og matematik, og det er nok ikke så overraskende. Her er netop tale om fagområder hvor metoden er altafgørende for at komme videre i sin forståelse af en opgave (som det jo hedder i modellen).

I fx biologien er det en helt anden sag. Hvordan skal man fx tolke en biodiversitetsudstilling med et hav af forskellige organismer? Skal man tænke sig til en systematik, skal man beundre farverne, hvorfor er der så mange dyr på størrelse med gråspurve, hvad har de alle tilfælles? Kravet til den rette teknik kan endda være en decideret hæmsko for den rette fortolkning. Immersionsudstillingen som omtales i artiklen, stiller næsten urimelige krav til den besøgende. Bille er simpelthen anderledes end mennesker, og selv den mest solelskende bille er fra naturens hånd indstillet på at danne sit billede af omgivelserne med følesansen og lugtesansen. Det er vi ikke, og det er derfor ikke så underligt at man i stedet føler fx spænding eller synes det bare er sjovt.

Hverken Pekarik eller for den sags skyld os på SNM siger at vi skal lade stå til – vi skal tværtimod tænke nyt og udforske nye territorier. Pekarik taler fx for at man skal benytte "*participant-based evaluation*" som er helt rensset for foruddefinerede mål, og hvor den besøgende fremlægger sin egen oplevelse. Her kan man få svar på hvad de besøgende faktisk oplevede, men også hvorfor – data der er uvurderlige for designet af udstillingen. Dette kunne så ske som en iterativ proces hvor man accentuerede de dele som havde vist sig at give god mening, eller som fascinerede den besøgende.

I museumsgruppen på Statens Naturhistoriske Museum har vi nedfældet en slags udstillingsfilosofi som vi forsøger at leve op til under udviklingen af de kommende udstillinger. Her kan man bl.a. læse:

At gå på museum skal være noget man gør for sin fornøjelses skyld. Det skal ikke være noget, man skal tage sig sammen til, noget man gør for andres skyld, eller noget man oplever som anstrengende. Mange oplever det at gå på museum som at være tilbage på skolebænken, hvor man får dårlig samvittighed over ikke at læse det hele, og hvor man hele tiden bliver afkrævet en forståelse. Vi skal gavmildt dele ud af den viden og skønhed museet rummer uden at virke belærende. Vi er overbeviste om, at museer er velegnede til at skabe fascination og engagement, og at dette er forudsætningen for en lyst til at vide mere.

og

Museet handler i høj grad om viden, og det er et mål for museet at gøre så meget som muligt af denne viden tilgængelig. Men i udstillingerne og formidlingen i øvrigt vil vi også sætte fokus på tvivlen og det uopdagede. Livets og universets uløste gåder er det, der driver videnskaben, og er et område, som kan gøre publikum til deltagere – i stedet for beskuere.

Det nye museum bliver nok ikke et sted med forklarende placher plastret op på væggene eller snore man skal trække i for at se hvor lang myreslugerens tunge er. De ægte genstande får den plads de har krav på, og de er genstande i egen ophøjet skønhed. Derfor kan de da godt fortælle om fx klodens mangfoldighed eller livet gennem klodens epoker – man skal bare ikke føle at man hvert øjeblik kan blive standset af en kustode og overhørt i pensum. Og for at besvare det retoriske spørgsmål fra overskriften til min kommentar: Jeg tror ikke man skal læringsoptimere en udstilling, og jeg tror ikke at der eksisterer en metode til oplevelsesoptimering. Men vi kan prøve så godt vi kan, at give vores gæster en rig oplevelse.

## Referencer

- Duke, L. (2010). The Museum Visit: It's an Experience, Not a Lesson. *Curator*, 53(3), s. 271-279.
- Hood, M.G. (1983). *Staying Away: Why People Choose Not to Visit Museum*. Museum News, april 1983.
- Lin, Y.-N. (2006). Leisure – A Function of Museums? The Taiwan Perspective. *Museum Management and Curatorship*, 21, s. 302-316.
- Pekarik, A.J. (2010). From Knowing to Not Knowing: Moving Beyond "Outcomes". *Curator*, 53(1), s. 105-115.