

# Levendegørelse og publikumsdeltagelse

En undersøgelse af deltagelsens effekt på betydningsdannelsen

Af Ingrid Vatne

Øget anvendelse af brugerdeltagelse på frilandsmuseerne har skabt et behov for at betragte den konkrete formidlingssituation mellem museet og dets brugere som en cirkulær betydningsproces. Den traditionelle måde at se den betydningskabende proces, som værk-recipient forhold, rummer ikke umiddelbart tilstrækkelige muligheder, når det gælder om at se selve publikumsdeltagelsen som væsentlig for den betydning, som skabes i mødet. Med udgangspunkt i en dramatiseret rundvisning ved frilandsmuseet Den Gamle By i Aarhus set i forhold til en dramatiseret rundvisning ved Warwick Castle i England, vil artiklen fokusere på at afdække, hvordan brugerens deltagelse bidrager til den betydningsproces, som frilandsmuseernes formidlingsstrategi sætter i gang.

*På torvet står vægterkone Maren Jensen og kigger op på Møntmestergården, medens hun fortæller om møntmesteren, der bor der. Han har en flot lysekroner, som skinner og oplyser næsten hele torvet. "Og han har lys i vinduerne, således at vi fattigfolk også kan få glæde af det. Møntmesteren er så rig, og det kan ske, at han tænder lys selv i måneskin og somme tider også ved højlys dag." Maren fortæller om festerne ved Møntmestergården. Medens hun kigger op på den store bygning, fortæller hun om gæsternes kjoler af silke, ikke sådan noget uldent noget som hun selv har, men den fineste silke. "De rige kvinder ved at vise sig frem i vinduet, sådan at vi fattigfolk kan nyde synet," fortæller hun.*

Maren Jensen repræsenterer vægterens kone anno 1864, som ved nattetid har til opgave bl.a. at hjælpe sin mand vægteren med at passe på købstadens belysning, sørge for at der ikke opstår brande eller alarmere, hvis ilden alligevel skulle være løs. Den ovenfor beskrevne seance er et uddrag fra den dramatiserede rundvisning *Lys i Mørket*, som er del af den dramatiserede museumsformidling, der finder sted i købstadsmuseet Den Gamle By i Aarhus. Den aktuelle rundtur, som her beskrives, oplevede jeg en kold eftermiddag i november måned 2008.

I *Lys i Mørket* foregår største del af rundvisningen udendørs. Her er publikum generelt en gruppe tilhørere, som har fået rollen som *herskabet*, der lige er ankommet til byen, og som får en tur i købstaden med *Maren*, der alligevel skal gå sin runde og udføre en vægters pligter i aftentimerne. Enkelte af gruppens mænd har fået lygter, som de skal bære og lyse vej for hele gruppen. I den del, som foregår ude i gaderummet, er publikums deltagelse knyttet til det forhold, som de får til *Maren* og hendes virkelighed. Der bliver også etableret en form for bånd publikum imellem. Det, at nogle skal lyse vej for resten og at publikum som gruppe er sammen om at blive *Marens* "medsammen-svorne", skaber et samlende fællesskab i gruppen, som får et højdepunkt ved rundvisningens sidste stop. Her træder publikum sammen med *Maren* indenfor i præsteenkens hus, og fra at være baseret på monolog indtil dette punkt, skiftes der til dialog mellem karakterer fra to forskellige sociale lag. Her skifter også publikums deltagelsesperspektiv, og publikum får en mere afgørende rolle i det, der formidles. I præsteenkens lille stue, hvor gruppen på ca. tyve voksne mennesker presser sig sammen for at få plads, er der et eneste lys. Publikums blik er styret hen imod dette ene lys og det, der sker mellem de to formidlere. Her bruges de aktuelle effekter, som interiøret kan byde på, for at få mest mulig ud af det ene lys. Lysedugen trækkes frem fra skuffen og placeres på det lille bord

foran spejlet mellem de to vinduer, genskinnet øger effekten af dette enkelte lys. Der etableres en ro i gruppen. Den intime sfære, som her skabes, rummer nogle sanselige kvaliteter, som kun kan kommunikeres i form af handling og i samspil mellem publikum og formidlere i den aktuelle formidlingssituation. Eksempelvis formidles stilheden som en sanselig kvalitet, ved at de to karakterer står på hver sin side af det brændende lys, uden at sige noget. Den stilhed, som her etableres, er i høj grad afhængig af, at publikum er med på at løfte den frem, ikke blot som fravær af lyd, men som stilhed udtrykt som en samværsform, der tilhørte denne tid på døgnet, den såkaldte *skumrings-timen*, for de mennesker, som levede i en købstad anno 1864. Det, der her foregår, er en form for deltagelse, hvor publikum ikke blot er fortolkere af et stykke dramatiseret formidling, men er med på at etablere grundlaget for den mening, som kan tilskrives det formidlede indhold. På den måde opleves her det, som den danske teaterforsker Janek Szatkowski (2006) formulerer som *at gøre noget, der i princippet ikke er kommunikerbart, nemlig sansningen, tilgængelig for den samfundsmæssige kommunikation* (p. 151). Publikums deltagelse knyttes her til den handling, som bærer en sanselig substans frem som del af det kommunikative indhold, der bliver formidlet.

### Dramatiseret rundvisning – mellem teater og rollespil

Det er almindeligt at skelne mellem første- og tredjepersons fortolkning, når der differentieres mellem forskellige former for ansigt-til-ansigt-formidling i en museumssammenhæng. I en formidlingssituation som benytter førstepersons fortolkning, agerer formidleren i rolle fx som en karakter fra fortiden. Formidleren fortolker derved historien og formidler den i nutid via gennemlevelse. Formidleren benytter sig altså af en fiktiv karakter, som gestaltes med henblik på at knytte de faktuelle historier sammen til en subjektivt oplevet virkelighed. Når formidleren agerer i tredjeperson, fortolkes og formidles historien derimod i datid. Både første- og tredjepersons fortolkning åbner mulighed for at publikum kan inddrages men på forskellig måde. Tredjepersons fortolkning formidler typisk *for* et publikum, hvor publikums primære rolle bliver som tilhørere og tilskuere til det formidlede objekt, mens førstepersons fortolkning åbner for formidling *med* publikum, hvor publikums deltagelse i højere grad indskrives som betydningshandling i selve det formidlede objekt.<sup>1</sup> Dette skal ikke forstås som en inddeling, der placerer førstepersons og tredjepersons fortolkning i hver sin lejr, for der kan i samme rundvisning veksles mellem første- og tredjepersons fortolkning, så det er snarere en pointe at publikums primære rolle i formidlingssituationen kan veksle mellem disse to positioner.

I min undersøgelse af, hvordan publikums deltagelse i den dramatiserede rundvisning bidrager til betydningshandlingen, forholder jeg mig her til publikum netop ud fra deres deltagende position som del af den dramaturgiske opsætning i en form for *formidling med publikum*. Det er her relevant at se den dramatiserede rundvisning i lys af begreber, som tilhører rollespillet, fordi der her er udviklet måder at forstå den deltagendes rolle i forhold til den fortælling, som fortælles/skabes. Mit spørgsmål vil være *hvad* det så er, publikums deltagelse genererer i forhold til at forstå formidlingssituationen som en cirkulær betydningsproces. Går vi tilbage til artiklens indledende seance på torvet i Den Gamle By, bliver *Maren* en form for øjenvidne til historien og historiske hændelser. Publikum, som følger med hende på vandringen rundt i byens gader, får etableret en position,

1) Szatkowski (2006) arbejder med en lignende inddeling af teatret, idet han skelner mellem teater *for* publikum og teater *med* publikum. Forskellen beskriver, hvorvidt publikum forholder sig beskuende til en dramatisk opførelse eller om rampen mellem den dramatiske handling og publikum er brudt ned. I en formidlingssituation er det ikke altid tydeligt, hvilken rolle publikum har i forhold til den formidling som foregår, hvilket skaber en spænding, der netop peger på publikums fortolkning af situationen.

hvorfra denne virkelighed erfares. Publikum bliver delagtige som hendes ”medsammensvorner”, som står og kigger ind til møntmesteren og hører sladder om hans frås af lys. Den virkelighed, som publikum møder som *Marens* virkelighed, former en position, hvorfra dele af historien ses. Derudover tilbyder den subjektive vinkel, som Maren konstituerer, atter en position, hvorfra et bredere socialt perspektiv på en købstad anno 1864 udfoldes. Maren fortæller om og gestalter den virkelighed, hun bebod, samtidig med at hun placerer sig selv i forhold til denne virkelighed via det performative greb. Publikum forholder sig på samme tid til Marens oplevelse af egen virkelighed og af publikums oplevelse af Maren i denne virkelighed. Således er det ikke blot en bestemt måde at se dette uddrag af historien på, der kommer til syne, men også hvorfra denne historie ses og fortælles. Der, hvor jeg tillægger rollespillet særlige kvaliteter i forhold til en dramatiseret rundvisning som formidling, er bl.a. i form af etablering af positioner, hvorfra historien ses og reflekteres. Det er dens evne til at inddrage mennesker i et narrativt forløb på en måde, hvor der foregår en form for gennemlevelse i det narrative forløb.

Det særlige ved denne type realitetsfordobling i en museums kontekst er forventningen og antagelsen om, at den imaginære realitet, som bliver skabt, har en forankring i en faktisk fortid. Dette forhold har været genstand for kritik fra flere hold. Blandt andet rettes en kritik imod denne dobbelte realitet, som er, at den bliver et forfalsket, fordrejet eller idylliseret udsnit af en fortid, vi ikke vil kunne få tilgang til på fortidens egne præmisser, og som derfor falsificerer det produkt, som en formidling genererer<sup>2</sup>. Inden for erindringsforskning ses dette emne diskuteret i forhold til gyldigheden af denne form for erindring.<sup>3</sup> Dette er bl.a. et af den tyske professor i komparativ litteratur, Andreas Huyssens pointer i *Twilight Memories. Making Time in a Culture of Amnesia*, 1995. Her angriber Huyssen en forståelse af museerne som en vogter over skatter og artefakter fra fortiden, og han problematiserer forståelsen af, at erindring knyttet til genstandene er mere sand end en produceret erindring som skabes via anden form for formidling. Dette fordi han tager udgangspunkt i publikums måde at skabe betydning af sin omverden på, som ikke forholder sig til verden som en homogen størrelse, men hvor omverdenen forstås i kraft af sin diversitet. Han taler for at museerne må forholde sig til de postmoderne måder at være i verden på, hvor menneskers forhold til tid, både kognitivt og sanseligt, ændrer deres strukturer i forhold til, hvordan de forstår sine omgivelser. (p. 26)

Hvis vi skal forstå formidlingsbegrebet ud fra de præmisser, som er gældende i en ansigt-til-ansigt-formidlingssituation som eksempelvis den dramatiserede rundvisning, er det nødvendigt, som også Huyssen gør det, at udfordre den tankegang, som forstår formidling som et forsøg på en gengivelse af virkeligheden. At forstå en formidlingssituation som at museet formidler et udsagn til publikum via den dramatiserede rundvisning som medie, vil være en forenkling af formidlingssituationen i en grad, der ikke tager højde for de mange betydningslag, som en formidlingssituation indebærer. Min pointe er, at det i denne kritik netop er publikums deltagelse som medskabere i

2) Helt siden frilandsmuseernes start i sidste del af 1800-tallet har intentionen om at skabe et holistisk billede af mennesker og deres livsvilkår været knyttet til kritik. Den tidligere direktør af det svenske frilandsmuseum Jamtli, Sten Rentzhog, beskriver udviklingen af frilandsmuseerne og deres særlige måde at formidle på i sin bog, *Friluftsmuseerna: en skandinavisk ide erövrar världen* (2007). Den Danske Etnolog Mette Skougaard behandler i sin artikel ”Folkekulturen på museum” (2005) de tidligere frilandsmuseers inspiration fra de store internationale verdensudstillinger samt de kritikker, som denne nye måde at formidle på genererede i sin samtid. Den danske antropolog Mads Daugbjergs kritik af den måde, som frilandsmuseerne fastfryser bestemte billeder af fortiden og dermed kommer til at fremkalde et utilsigtet billede af historien som *de gode gamle dage*, redegør han for i artiklen ”De gode gamle dage genoplivet! Frilandsmuseerne og spillet om fortiden” (2005).

3) Huyssen, Andreas: *Twilight Memories. Making Time in a Culture of Amnesia*, 1995. P. 26. Huyssen koncentrerer sin artikel omkring kunstobjekter og kunstformidling.

denne fordobling af virkeligheder, som bliver udeladt. Kritikken tager ikke højde for den betydning for refleksionen, som perspektivskiftet og realitetsfordoblingen genererer. Jeg vil derfor foreslå at se den dramatiserede rundvisning i lys af en henholdsvis dramaturgisk og en rollespilsteoretisk vinkel, som åbner nogle muligheder, når det gælder om at forstå publikums deltagelse som betydningsgenererende i en formidlingssituation.

### Fiktionskontrakt og interaktivitet

Nødvendigheden af at etablere en fælles ramme for formidlingssituationen og en fiktionskontrakt, som tydeliggør de gældende adfærdsmuligheder, øges i takt med graden af interaktion som formidlingssituationen lægger op til. Der vil være forskellige måder at forholde sig til interaktion ved henholdsvis teater og rollespil, netop fordi interaktionen tjener forskellige formål. I rollespillet ligger der bl.a. en motivation i at konstruere og afprøve regler for spil i et kollektivt rum. Som lektor i dramaturgi Ida Krøgholt (2006) påpeger, vil det være vægtningen af denne *gøren* frem for at *repræsentere* handlingen, som vil være den tydeligste sondring mellem teatret og rollespillets intention.<sup>4</sup>

Selv om formålet med interaktionen er forskellig i hhv. rollespil og teater *med* publikum, pointeres inden for begge lejligheder en nødvendighed af, at skabe en fiktionskontrakt, som etablerer en relation mellem det dramatiske værk/spillet, publikum/rollespilleren og skuespilleren/game-masteren.

Den danske spiludvikler Nina Riis (2006) beskæftiger sig med spørgsmålet om, hvorfor rammesætningen skal være i orden og underskrevet af alle parter. En af hendes pointer i forhold til fiktionskontrakten i liverollespillet er at knytte rollespillets struktur og rammesætning an til graden af interaktivitet. Hun opstiller en model<sup>5</sup>, som gradbøjer interaktivitetsniveauer i forhold til fortællingens struktur. Tre grundlæggende parametre benyttes for at indkredse deltagerens muligheder for at interagere i spillet. *Frekvens* er parameter for, hvor tit man kan interagere med det givne medie. *Omfang* er parameter for, hvor mange muligheder, der opstilles og kan vælges i mellem. *Konsekvens* er parameter for, hvor stor indflydelse ens handling har på den videre kommunikation og den videre proces. Ud fra disse tre parametre inddeler hun interaktivitetskontinuumet i tre planer: mikro-, mellem- og makroplanet ud fra graden af konsekvens, som deltagerens interaktion har for fortællingen/det narrative. I forhold til dramatiseret rundvisning som en formidlingsform på frilandsmuseer vil det være mest aktuelt at forstå dette ud fra mikroplanet, fordi interaktionen på frilandsmuseer, set i forhold til ramme og struktur, må anses at være begrænset. Beskrivelsen af mikroplanet som at: ”Spillerne har ingen reel indflydelse på rammerne eller den overordnede historie, som er skabt af spillederen/spildesigneren” (ibid., p. 190) kan som generelt udgangspunkt overføres på en dramatiseret formidlingssituation på et frilandsmuseum. Riis pointerer endvidere som karakteristisk for mikroplanet, at det, der driver spillet fremad, er plottet, og at karaktererne og spillerne til enhver tid er underlagt dette. I forhold til den dramatiserede rundvisning, *Lys i Mørket*, svarer det til, at Marens historie sådan set er udviklet og fastsat på forhånd, og at publikum bliver brikker i den store fortælling. I en rollespilssammenhæng fremstår dette plan som mindre interessant for deltagerne, begrundet ud fra faren for pacificering af spillerne, hvor spildesignet ikke efterlader nogen plads til deltagerens ideer og historier. Jeg vil vove at påstå, at det forholder sig anderledes i en dramatiseret formidlingssituation ved et frilandsmuseum, netop fordi det ikke er rollespillet i sig selv, som er attraktionen, men de kvaliteter rollespillet har, når det gælder at formidle en historie og etablere forskellige positioner, hvorfra publikum kan betragte og interagere med denne historie. Rollespillet som en kollektiv handling i formidlingssituationen evner at gøre fortiden nærværende, så man nærmest formår at træde ind i den.

4) Krøgholt, Ida: ”Spillets Attraktion”, i: *Rollespil- i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. 2006 p. 172.

5) Modellen bygger på model for computerspil, udarbejdet af Brenda Laurel.

### Lys i Mørket – kontrakten som grundlag

*Lys i Mørket* indebærer, i lighed med teaterfiktion, en kontrakt mellem publikum og formidler. Kontrakten i denne dramatiserede rundvisning fungerer på den måde, at der etableres en konsensus omkring formen. Der skabes en form for optegning af den historie, rundvisningen handler om og en fælles idé om, hvordan man hhv. deltager og forholder sig fortolkende gennem rundvisningens enkelte faser. Formidleren begynder rundvisningen i rollen som karakteren *vægterkonen Maren Jensen* anno 1864. Efter kort tid skifter formidleren position og fortæller om Maren Jensen ved hjælp af tredje persons fortolkning. I dette greb skabes et rum, hvor mere faktuelle oplysninger, der er knyttet til rundvisningens fokus, bliver meddelt publikum, og der lægges derved endnu et lag til det fælles udgangspunkt for rundvisningen. Herved skabes en form for kontrakt mellem publikumsgruppen og formidleren, der kan potensere en fælles forståelse af museets intention med rundvisningen og dermed også fungerer som en invitation til indlevelse. Ved rundvisningens slutning skifter formidleren atter fortolkningsposition og forbinder den oplevelse, som publikum har fået gennem sin deltagelse i rundvisningen, med en refleksion over, hvor mørkt det må have været at bevæge sig rundt i en købstad ved nattetid i 1864. Denne refleksion rettes hen mod publikums indlevelse i det historiske univers ved at trække på den erfaring, publikum selv lige har fået. Herfra går formidleren over i en perspektivering, hvor det pointeres, at rundvisningen ikke gengiver det virkelige lys, som det har været, fordi museet ligger midt i Aarhus by med refleksioner fra byens lyskilder. Kontrakten handler således om den imaginære realitet og veksler mellem nærhed og distance i forhold til både den reale og den imaginære realitet. For at skabe det fælles udgangspunkt, der skal til for at rundvisningens udsnit af historien skal forstås, får publikum redskaber i form af de historiske fakta, som rundvisningen bygger på.

### The Dungeon – kontraktens fravær

At denne form for konsensus anses som et nødvendigt udgangspunkt for den dramatiserede rundvisning som form tydeliggøres eksempelvis ved den dramatiserede rundvisning *the Dungeon* ved Warwick Castle i England.<sup>6</sup> Her kan der argumenteres for, at den kontrakt som etableres netop konstituerer *fraværet* af en kontrakt. Eller rettere sagt fremhæver forståelsen af kontrakten som en oplevet nødvendig del af formen, for derefter at punktere den; et greb som retter opmærksomheden hen på selve de forventninger, som knyttes til det kollektive rum.<sup>7</sup> Her er hensigten blandt andet at fokusere på selve oplevelsen af utryghed, på det ikke at vide, hvad der skal ske, samt på usikkerheden i forhold til, hvor langt arrangørerne er villige til at gå i formidlingen af denne følelse. Rundvisningen introduceres ved, at en formidler i rolle som sortklædt munk opholder en afgrænset publikumsgruppe uden for indgangen til slottets fangekælder. Det er først her, at gruppen bliver etableret som gruppe, adskilt fra køen af mennesker, der venter på at komme ned i slottets fangekælder. Ved dette første stoppested bliver der etableret en form for uvished i forhold til, hvad rundvisningen vil byde på. Den narrative strategi er bygget op på en måde, hvor munken i det ene øjeblik fortæller en historie, som han i næste øjeblik trækker tilbage med en mine, som kan tolkes som undersøgende i forhold til, hvorvidt publikum accepterer fiktionen eller ej. I denne

6) Warwick Castle er ikke et frilandsmuseum, men en oplevelsesattraktion med afsæt i et historisk sted. Formidlingen ved museet tager udgangspunkt i stedets historiske højdepunkter. Stedet ejes af forlystelsesgiganten Merlin Entertainment, der bl.a. også er ejere af Legoland i Danmark, samt Legoland i England, Tyskland og USA, flere Sealife centre, Madame Tussauds London, mfl. Den aktuelle rundtur som jeg fulgte, foregik 20. juli. 2011, kl. 1415.

7) Den dramatiserede rundvisning i Warwick Castle er en version af konceptet *the Dungeons*, som også findes i London, York, Edinburgh og Amsterdam, og som har til formål at kombinere historie, frygt og humor for at levendegøre grusomme historiske hændelser. Pointen med at tydeliggøre den handling, der indebærer at *undgå* enighed og konsensus, påpeger også Ida Krøgholt (2006, p. 172), i forhold til at sammenholde performance-teatergruppen Forced Entertainments (Sheffield, England) og visse liverollespil.

rundvisning spilles der op til en form for bevidst brud med de pædagogiske principper, som vi finder i *Lys i Mørket*, og hvor netop dette brud bliver det centrale greb. Bruddet bliver tydeligt i det videre forløb i *the Dungeon*. I modsætning til *Lys i Mørket*, hvor publikum følger en bestemt karakter, bliver publikum i *the Dungeon* sendt ud på egen hånd og møder en ny karakter og et nyt torturinstrument ved hvert stoppested. Rytmetisk er de to dramatiserede rundvisninger bygget op efter samme mønster, hvor der skiftes mellem stop ved forskellige fysiske lokaliteter, hvis rum knyttes til bestemte funktioner. I fangekælderens bevæger gruppens deltagere sig i smalle, trange og mørke gange og trapper for at komme fra det ene torturkammer til det næste. Man kommer forbi lukkede døre, fængselsceller, og den enkelte må koncentrere sig om at undgå, at komme bort fra resten af gruppen.

### Kontrakten og dens effekt på det formidlede indhold

Hvor der i *Lys i Mørket* arbejdes med gruppen som et samlende kollektiv, noget der skal skabe et "vi", en følelse af et fællesskab som skal opleve tiden 1864 sammen, synes der netop at ske en opløsning af disse rammer i rundvisningen *the Dungeon*. Ved begge rundvisninger bliver en enkeltperson udpeget til at gå sidst. Ved *the Dungeon* har dette greb den effekt, at der skabes en opfattelse af gruppen som enkeltstående personer i udsatte positioner. Grebet forsøger at ophæve fællesskabet, som i en eller anden grad forventes etableret ved denne form for aktivitet. Ved *the Dungeon* forstærkes denne splittelse af gruppen til enkeltindivider i udsatte positioner, idet tilfældige fra publikum bliver udpeget til at være dem, de fremviste torturredskaber demonstreres på. I et af fangekælderens rum møder vi en kvindelig skikkelse, som foregiver at arbejde med mennesker, der er døde af pesten. Luften i rummet er tung og trykkende. På et bord ligger et "lig", som kvinden inspicerer. Dette rum får særlig betydning i forhold til det at skabe udsatte positioner og etablere en usikkerhed om, hvordan rammerne er sat sammen, og om der overhovedet er nogen rammer. Rundvisningen skaber undren over, i hvilket omfang og hvordan formidlingen er rammesat, og på den måde lægger denne formidling ikke op til et enigt fortolkningsfællesskab, men bygger snarere på idéer om magt og afmagt, idet publikums muligheder for interaktion tydeligvis ikke er valgfrie, men påtvungne. Denne påtvungne interaktion er det, der udgør det stærkeste kommunikative greb. I dette pågældende rum møder publikum en kvindelig karakter, lille af vækst og med en skarp, gennemtrængende stemme. Hun bevæger sig frem og tilbage foran gruppen og adskiller sådan set gruppen fysisk fra scenen, hvor liget ligger. Hun kigger ikke ud over den samlede flok men stirrer enkeltpersoner ind i øjnene, således at der ikke er tvivl om, at jeg er mig og ikke en af mængden. Der er helt stille, indtil hendes eksplosive stemme skyder hen imod vedkommende, der ved rundvisningens start, var udpeget til at gå som den sidste. Han bliver hevet frem, placeret på en stol og et blåt forhæng bliver trukket for. Der foregår noget bagved forhænget, men uden at publikum får visuel adgang til det. Efter et kort stykke tid høres et skrig bag forhænget, før det trækkes fra igen og vedkommende viser sig at holde sig om armen. Det er dette forhold, som får mit fokus som observerende deltager i det efterfølgende, hvor jeg forsøger at finde ud af, hvad der skete med vedkommende. I det næste rum, hvor gruppen bevæger sig hen, er vedkommende, der blev hevet frem af kvinden med den eksplosive stemme, ikke til stede. Når gruppen træder ud herfra, står han ude i gangen og venter. Han følger med videre herfra og holder sig fortsat om armen. Og man må igen undre sig: er han én af os eller tilhører han "dem"?

I *the Dungeon* ses en form for konstruktion af det rum, hvor konsensus forventes etableret, hvilket sker med negativt fortegn. Taktikken er således at undgå konsensus, hvilket stiller publikum søgende og reflekterende til det, der sker, snarere end til det, handling og følelserne repræsenterer. Ifølge Ida Krøgholt (2006, p. 173) foregår der inden for liverollespillet en form for kommunikation, der ikke stiller individet i spillets centrum, men påpeger, at kommunikationen foregår mellem



deltagerne og spillet. I *the Dungeon*, hvor netop konsensus udebliver, ser det ud som om, det er det, der sker med de enkelte publikummer, som trækkes frem fra gruppen, som er det stærkeste kommunikative element. Det er ikke sådan, at interaktionen opleves valgfri, men spillerne/publikum er bundet af spillets rammer, som i dette greb opleves tydeligere og stærkere, fordi der gøres opmærksom på fraværet af konsensus. Netop dette fravær af konsensus er et greb, som tydeliggør et magt-afmagt forhold som en situationsbestemmende ramme for rundvisningen. Dette forhold udlevs i handlingen, ved at enkeltpersoner bliver trukket frem og bliver den, der får ”gennemlevet” historien. Jeg vil mene at denne rundvisning spiller på en spænding mellem *gøren* og *repræsentation* af historien. Dette bliver i høj grad gennem den betydning, som skabes ved at *se*, at publikum bliver inddraget i handlingsforløbet, og som er med til at etablere handlingen og fungerer som formidlingsituationens fremadskridende element.

### Deltagelse – mellem fysisk og kognitiv handling

Til forskel fra *Lys i Mørket* er der ikke bygget et refleksionsrum ind i *the Dungeon*. Det sidste rum, som gruppen kommer til i sin vandring gennem slottets fangekælder, er en spejlsal, som, ifølge stedets katalog, skal demonstrere den forvirring og uro, som fanger i 1300-tallet havde følt, inden de skulle afrettes. Spejlsalen ligger for enden af en vandring i mørket, og hvor publikum, efter formæssig gentagelse, har en forventning om, at de vil komme til at møde en karakter. Men det, publikum her møder, er deres eget spejlbillede. Idet man ser sig selv i øjnene, kikker man sig til siderne og opdager, at også her er der et spejl. Energien bliver lagt i at finde ud af, hvor gruppen bevæger sig hen, og forsøge at følge trop. I det man ser sig selv til alle fire sider, bliver et af spejlene åbnet som en dør, og en bøddellignende karakter med læderhætte og økse står og griner. Efter at have grinet lidt viser han vej frem til en dør, som fører ud igen til slottets cirkelformede borggård. Det vil sige, at publikum står tilbage med denne oplevelse, uden at den afsluttes som led i det dramatiske forløb. Det at skabe mening ud fra den erfaring, som har foregået i slottets fangekælder, bliver overladt til den enkelte.

Det er tydeligt, at rollespillet i de to rundvisninger har to forskellige hensigter. I *Lys i Mørket* er formålet at etablere det fællesskab, der skal til, for at der skal være bedst mulig chance for at kunne træde ind i den fiktive virkelighed. *The Dungeon* benytter sig på den anden side netop af en forventning omkring dette fællesskabs selvfølgelig tilstedeværelse ved denne aktivitet og bryder eksplicit med denne. Publikum bliver brikker i to forskellige spil, hvor begge sådan set må kunne placeres på mikroplanet i Riis’ model, dvs. som spil, der ikke levner deltagerne indflydelse på spilrammen. Men hvor selve handlingsakten forholder sig meget forskellig til den dobbelte realitet. Ved *Lys i Mørket* omhandler den anden realitet *Marens* købstad anno 1864, og publikum inviteres med her. Der etableres positioner, hvorfra man kan betragte både den reale og den imaginære realitet. Der spilles i høj grad på publikums evne til at indtage flere perspektiver og kunne reflektere over disse på baggrund af den sanselige kommunikation som foregår. I *the Dungeon* omhandler den anden realitet ikke i samme grad et holistisk billede, men mere en bestemt oplevelse knyttet til et fælles emne om forbrydelser og straf i 1300-tallets England. Det, som formidles her, er frygten, usikkerheden, forvirringen, samt forholdet mellem magt og afmagt som sanselige størrelser.

Formidling på museerne har tradition for at blive forstået ud fra litterære termer, som eksempelvis hos den amerikanske skuespiller og adjunkt, Cathrine Hughes (2010), som opstiller en skalamodel for at forstå, hvordan publikum skaber betydning i mødet med et performativt værk eller objekt. Skalamodelen skal synliggøre, hvordan publikum i deres læsning af værket skifter positioner mellem et æstetisk eller sanseligt og et kognitivt forhold til det formidlede objekt<sup>8</sup>. Mo-

---

8) I skalamodelen bruger hun begreberne *aesthetic* og *effeferent reading*.

dellen har til hensigt at synliggøre publikums mange forskellige betragtningspositioner i forhold til et værk. Dog er der i modellens struktur indbygget en form for *reader-response* forhold mellem publikum og værket, uden at tage højde for den udsigelse, som sker i det kollektiv, som er med til at gestalte fortællingen i det konkrete tid og rum.<sup>9</sup>

I de to rundvisninger synliggøres udsigelsen som betydningsskabende i sig selv. Hvor det i *Lys i Mørket* arbejdes med en forståelse af fællesskabet som grundlaget for det, der kan kommunikere det sanselige ukommunikerbare, ser vi en modsat bevægelse i *the Dungeon*. Her er det netop det, at bryde med forventningerne og et fællesskab, at det sansbare kommunikerer.

### Formidlingsbegrebet i et pædagogisk perspektiv

Tendensen til at se publikums rolle udelukkende som læsere fanger efter mit skøn ikke den produktion af mening, som sker i selve den kollektive handling. Min pointe med at sammenstille de to rundvisninger er at tydeliggøre det, der ligger i selve publikums deltagelse i det dramatiske forløb, som betydningsproducerende i sig selv. Det er ikke nok at se selve handlingsforløbet som en form for gengivelse af en historie. Derimod er det nødvendigt at udvide forståelsen af begrebet, således at det også indbefatter den produktion af mening, som foregår i den kommunikative proces. I dette ligger der også en implicit hentydning til pædagogiske problemstillinger knyttet til museet som et sted for læring.

Den måde *Lys i Mørket* er bygget op på, med den tydelige kontraktindgåelse og den afsluttende perspektivering af erfaringen, er stærkt inspireret af den engelske dramapædagogik repræsenteret via dramapædagog Dorothy Heathcotes metode *lærer i rolle*.<sup>10</sup> Her knytter fiktionskontrakten an til lærerens mulighed for at arbejde i fiktion og at organisere læreprocesser, som skifter perspektiv mellem den reale og den imaginære virkelighed. Denne metode kan sammenlignes med bevægelsen mellem indlevelse og distance i rundvisningens dramaturgi. Sociolog Erving Goffman har i sin forskning pointeret det forhold, at mennesker læser sociale situationer ind i meningsgivende rammer (frames), som hjælper med at forstå den rammesatte virkelighed (Kristiansen 2005). Rammerne bliver således både organiseringsprincipper og perceptionsprincipper, som afgør, hvilken mening vi tilskriver sociale begivenheder. I *Lys i Mørket* bliver disse rammer ekspliciteret, medens de påpeges negativt i *the Dungeon*. Dog må man konkludere, at begge rundvisninger forholder sig til forståelsen af rammernes betydningskabende funktion. Et interessant perspektiv her er, at trods det, at der ikke etableres konsensus i *the Dungeon*, forstærkes rammerne ved hjælp af magt/afmagt-strukturen, som præger den oplevelse, man kommer ud med på den anden side af rundvisningen.

Kritikken af frilandsmuseernes måde at formidle på har i vid udstrækning forholdt sig til den måde, hvorpå det formidlede objekt forholder sig til den historiske virkelighed. Selve begrebets oprindelse i det tyske *vormiddelen*, eller ordet *mellemed*, forklares ud fra at ”tjene som forbindende mellemed og derved opnå et vist resultat” (ODS), og jeg har derfor fokuseret på det *forbindende mellemed* ud fra et kommunikativt og processuelt perspektiv, hvor publikums deltagelse i formidlingssituationen har indflydelse på, hvilken mening som til enhver tid produceres i det konkrete dramatiske objekt. Jeg vil konkludere, at der er behov for at forstå en formidlingssituation ud fra

9) Udsigelse forstås her i lys af Benvenistes fokus på betydningsproduktion som et resultat af den kommunikative handling. Præmisserne for udsigelse forstået på denne måde er at det sker i en relation mellem en afsender og en modtager, og at det er betinget af et *her og nu*. Benveniste, Émile. *Människan i språket. Texter i urval av John Svedenmark*, 1995.

10) Dorothy Heathcote er kendt for sin dramapædagogiske metode som har skabt tradition knyttet til Newcastle i England. Metoden, den såkaldte *lærer i rolle-metode*, vægter især lærerens mulighed til at stoppe spillet og etablere refleksionsrum, hvor forskellige gennemlevede positioner diskuteres og perspektiveres. Branaas, Nils: *Dramapædagogisk historie og teori. Det 20. århundre*. Trondheim, Tapir Forlag 1999, p. 210.



andet end den bagvedliggende historie, som museerne ønsker at fortælle. Selve udsigelsen er mere end at fortælle et budskab. Med den dramatiserede rundvisning som form set i lyset af rollespil og teater som vinkler på den interaktivitet, som foregår, har jeg forsøgt at synliggøre, hvordan selve formidlings*handlingen* kan være betydningsproducerende i sig selv, når det gælder om at formidle historie. På denne baggrund foreslår jeg en forståelse af formidlingsbegrebet, som inddrager denne handlingsdimension.

### Litteratur

Benveniste, Émile, 1995. *Människan i språket. Texter i urval av John Swedenmark*. Stockholm: B. Östlings Bokförlag. Symposion.

Braanaas, Nils, 1999. *Dramapædagogisk historie og teori. Det 20. århundre*. Trondheim: Tapir Forlag.

Daugbjerg, Mads, 2005. De gode gamle dage genoplivet! Frilandsmuseerne og spillet om fortiden. *Nordisk Museologi*. Museumshøjskolen. DK. 1.

Hughes, Cathrine, 2010. Theatre Performance in Museums: Art and Pedagogy. I: *Youth Theatre Journal*. 24. Routledge, UK.

Huysen, Andreas, 1995. *Twilight Memories. Making Time in a Culture of Amnesia*. Routledge, New York.

Kristiansen, Søren, 2005. Erving Goffman – Hverdagslivets rollespil. I: *Hverdagslivet. Sociologier om det upåagtede*. Hans Reitzels Forlag, København.

Krøgholt, Ida, 2006. Spillet attraktion. I: A. M. Waade & K. Sandvik. *Rollespil: i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag.

Magelssen, Scott, 2004. Performance Practices of Living Open-Air Museums (And a New Look at "Skansen" in American Living Museum Discourse). I: *Theatre History Studies*. vol. 24. University of Alabama Press.

Ordbog over det Danske Sprog (ODS), 1928. Bind 5. Det Danske Sprog- og Litteraturselskab.

Rentzhog, Sten, 2007. *Friluftsmuseerne. En skandinavisk ide erövrar världen*. Carlsson Bokförlag, Stockholm.

Riis, Nina, 2006. Rollespillets fiktionskontrakt. I: A. M. Waade & K. Sandvik. *Rollespil: i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag.

Skougaard, Mette, 2005. Folkekulturen på museum. I: B. Ingemann & A. H. Larsen. *Ny dansk museologi*. Aarhus Universitetsforlag.

Szatkowski, Janek, 2006. Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet. I: A. M. Waade & K. Sandvik. *Rollespil: i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag.

[www.merlinentertainments.biz/en/brands/dungeons.aspx](http://www.merlinentertainments.biz/en/brands/dungeons.aspx) (17.01.11)

---

### Ingrid Vatne

Ph.d. stipendiat i samfinansieret projekt mellem Kulturarvsstyrelsen, Den Gamle By og Aarhus Universitet. Cand.mag. i Æstetik & Kultur fra Aarhus Universitet. Cand.mag. i Kulturbevaring og Kulturformidling, Universitetet i Bergen. Tidligere publikationer: Vatne, Ingrid: "Et utvidet autentisitetsbegreb", i: *Dansk Tidsskrift for Museumsformidling* nr. 22, Forlaget Hikuin, Moesgaard, 2002. Vatne, I & Linde, K: "Det lyser *nye* i stille grender", i: *Tidsskrift for kulturforskning*, nr. 3. Novus Forlag, 2007.

---