

Hvad skal det til for?

Ja, det kan man jo fristes til at spørge sig selv om, imens vi afmonterer 10 forskellige farver garn på fem væghængte væve. Hvad er lige den dybers mening her?

Der er flere greb, man kan tage i brug, når man som museum ønsker at understøtte den besøgendes engagement og læringsoplevelse. Udover, naturligvis, at have et klart mål med formidlingen og det, vi ønsker, den besøgende skal have ud af at opleve en specifik udstilling.

Det overordnede formål, vi havde opsat for Science Museernes "add on" til den fælles rumrejseudstilling, var bl.a. at skabe interaktivitet og understøtte brugerinddragelse samt at danne en kobling mellem noget umiddelbart vildt og fascinerende – Rumrejsen – og den unges egen livsverden.

En af rammerne var desuden at etablere et brugerinddragende element, hvor den besøgende efterlader et spor. Et benspænd skulle være at anvende et alternativt medie, f.eks. en billedlig fortolkning, som det desuden ville være muligt at inddrage i formidlingen til skoleklasser m.v.

Søvn som tema

Med afsæt i den fælles udstilling valgte vi nogle temaer, som dels ville være umiddelbart relaterbare for en målgruppe af store børn og unge, men som også talte ind i "Fremtidens rumstation", det undervisningsmateriale, der er udviklet til både grundskole og ungdomsuddannelser.

Et af de temaer, vi valgte at sætte fokus på, er søvn. Målet med dette var at skabe refleksion over betydningen af søvn, og bevidsthed om, hvor meget vi sover hver især.

I den fælles udstilling fortælles der om, at astronauternes søvn er udfordret ombord på rumstationen, hvilket netop er en af grundene til, at Andreas Mogensen udfører forsøg med et lyspanel. I vores udstillingsafsnit supplerer vi med en udstillet menneskehjerne, et sanserum, hvor man kan afprøve lyspanelets døgn på 5 minutter samt en interaktivitet.

Et fælles søvnmønster

Forskning viser, at læring er meget individuel og har at gøre med de referencer, oplevelser og tidligere læring, den enkelte stiller med i mødet med noget nyt. Men bl.a. også sproglig bearbejdning i samtale med andre er med til at generere refleksion og udbygge en læringsoplevelse. Vi ville gerne skabe en interaktivitet, der tager afsæt i den besøgendes egne erfaringer. Men også en interaktivitet, som er enkel, og hvor den enkelte stemme bliver del af et større udtryk.

Søvn mønster består af fem væve, fordelt på nogle aldersintervaller. Den besøgende væver en meter garn ind på den aldersvarende væv. Farven afhænger af antal timer, man har sovet den foregående nat.

Søvn mønster har vist sig at vække nysgerrighed og at være let afkodeligt. Det formår at generere dialog hos de besøgende. Vi oplever, at de sammenligner og drøfter farveudtrykket hos de forskellige aldersklasser, det vævedes forskelle og ligheder, men også betydningen af søvn og årsager til,



at nogle sover mere end andre.

*Søvn*mønster har desuden vist sig at have en meget høj grad af brugerdeltagelse, noget der ellers kan være en udfordring. Selvom besøgende er meget interesserede i at læse andres udsagn og meninger om specifikke emner i en udstilling, er det ofte kun en lille andel, der selv bidrager. Med hensyn til interaktiviteten *Søvn*mønster er det ret omkostningsfrit at byde ind med en meter farvet garn i forhold til, hvis man skulle bidrage med et personligt udsagn eller give sin mening til kende. Formidlingsindgangen til at sætte sig selv i spil og blive en del af noget større er umiddelbart tilgængelig.

De fem væve er et kulørt blikfang, og indtil nu har det været spændende at opleve kreativiteten udfolde sig. En væv er ikke bare en væv, og der er ikke bare *en* måde at væve på. De besøgende inspirerer hinanden, og det er herligt at opleve og følge med i.

Dét skal det til for

Interaktiviteten *Søvn*mønster giver den besøgende mulighed for at relatere et tema i den fælles udstilling



*Vævene skal jævnligt tømmes for at være klar til nye søvnmonstre.
Foto: Kamma Lauridsen.*

til sin egen livsverden. Det har betydning for måden den besøgende forholder sig til Andreas Mogensens udfordringer med søvn på rumstationen. Men ikke mindst er interaktiviteten med til at generere samtale og refleksion om søvn og dens betydning. Et tema,

der kan fylde meget i dagligdagen, ikke mindst for familier med børn.

Derfor giver det mening, når vi fotograferer de fyldte væve og gør dem klar til nye besøgende, nye meter garn og nye samtaler.

Kamma Lauridsen