

*Af rapportering af projekt:*

## **Eksperimenterende og nytænkende introduktionsafsnit til udstillingen**

### ***Dansk mad og måltid***

Projektperiode 2010-2014

Dansk Landbrugsmuseum har med støtte fra Kulturstyrelsen, Frode og Norma Hansens Fond og Region Midtjylland udviklet en installation, der introducerer historien om dansk mad og måltid for museets gæster. Installationen, der kombinerer det fysiske og det virtuelle rum, har børnefamilier (dvs. personer 6-40 år) og udenlandske gæster som målgruppe, da disse er underrepræsenteret på Dansk Landbrugsmuseum. Brugergrupper har været involveret i udviklingsprocessen og evalueringen af den færdige installation med henblik på at sikre et brugbart slutprodukt og indsamle idéer til fremtidige installationer af tilsvarende karakter.

I projektet har der været fokus på at udvikle en "nøgle" til efterfølgende at opleve museets udstillinger om maden og måltidets kulturhistorie. Nøglen skulle være både relevant, forståelig og gennemskuelig for såvel børn som voksne, danskere som udlændinge. Det er hensigten, at erfaringerne fra dette projekt skal bruges fremadrettet, når der skal skabes introduktionsafsnit til museets udstillinger, ligesom erfaringerne deles med kolleger fra andre museer og videncentre gennem forskellige netværksaktiviteter.

Slutproduktet er blevet en installation med scenografi, animation, lys og lyd sat sammen til en sekvens. Den er fordelt i et "forrum" for enden af trappen ned til museets aktuelle udstillinger om mad og måltid samt et egentligt udstillingsrum. Det er animationens forløb på væggene i rummene, der leder gæsterne på vej.

Animationen er tilrettelagt som et narrativt forløb med H.C. Andersens velkendte eventyr om Svinedrengen som ramme, da denne historie blandt andet beretter om en magisk gryde, hvis røg kan afsløre, hvad de forskellige borgere i byen skal have at spise til aften, når man stikker fingeren ind i den. Museets gæster mødes i forrummet af H.C. Andersen, der byder velkommen og starter eventyrfortællingen, som så leder over i en sekvens, hvor gryder fra forskellige perioder ledsages af korte, animerede historier om periodens madnyheder. Som afslutning på forløbet gennem installationen dukker H.C. Andersen op igen og fortæller slutningen på eventyret om Svinedrengen, hvorefter han opfordrer gæsterne til at bevæge sig ind i udstillingerne.

H.C. Andersens eventyr er valgt, fordi det er kendt af børn og voksne over hele verden og dermed ved genkendelighed etablerer et link til den enkelte museumsgæsts erindring.

Valget af animation ledsaget af speak er valgt på baggrund af en afholdt workshop med børn og unge i alderen 12-16 år. De unge blev i forbindelse med workshoppen bedt om at give deres bud på et design af et rum, der skulle introducere børnefamilier til emnet mad og måltid i Danmark. Et gennemgående træk i disse designs var brugen af animation eller film og speak og en vægt på, at gæsterne skulle introduceres til emnet via en tidslinje. Herunder et par citater fra de noter, som de unge blev bedt om at lave i forhold til deres designforslag:

”De forskellige retter gennem tiden. 3D effekt i animationer. Speak, plancher, modeller og film. Pile på gulvet.”

Valdemar, 12 år

”Jeg ville starte med at fortælle om, hvordan maden var engang og hvordan vores madkultur har ændret sig siden. Virkemidler: Jeg ville nok lave en tidslinje over vores mad og måltids historie. Enten skulle det vises med en film eller nogen billeder. Samtidig skulle der være en speaker, som fortalte det hele.”

Marie, 16 år

Den færdige installation blev evalueret af børn og unge i samme aldersgruppe. Disse fik i første omgang mulighed for at opleve introduktionen, hvorefter de udfyldte et spørgeskema og til sidst blev interviewet som gruppe.

Alle blev bedt om med tre ord at beskrive deres umiddelbare oplevelse af installationen og her gik to ord igen hos de fleste: spændende og lærerig. I det hele taget blev der brugt mange positivt ladede ord: godt, hyggelig, interessant, moderne, opfindsom, underholdende, rigtig flot. Desuden blev der brugt ord som: mørkt, anderledes, fortællende og forklarende.

Spørgeskemaundersøgelsen og det efterfølgende gruppeinterview påviste i øvrigt følgende:

- Kombinationen af animationsfilm og scenografi samt valget af fortælling og det forhold, at man som museumsgæst bevæger sig gennem introduktionsrummet, virker engagerende og fængende. Brugergruppen fremhævede i det hele taget valg af form (fortælling, speak) og virkemidler (animation, scenografi) som det bedste ved oplevelsen.
- Adspurgt om hvad der overraskede mest ved oplevelsen spænder svarene vidt – fra overraskelse over selve indholdet i fortællingen til det forhold at installationen virker moderne.
- Deltagerne i brugertesten mener generelt, at deres venner vil synes godt om installationen.
- Animationernes, speakens (selve indholdet) og speakerens kvalitet vurderes som høj.
- Introduktionen øger ikke umiddelbart børnenes og de unges interesse i emnet maden og måltidets historie nævneværdigt, dog med enkelte undtagelser.

Brugerinddragelse og brugertest kombineret med inspiration fra samarbejdspartnerne fra Shakespeares Birthplace i Stratford-upon-Avon i England har vist nye veje for formidlingsindsatsen på Dansk Landbrugsmuseum samt skabt erfaringer, der kan bruges i forbindelse med fremtidige formidlingsprojekter. Vi har desuden fundet og skabt erfaring med metoder til at inddrage brugerne i udviklings- og evalueringsprocessen.

Alt i alt har udviklingen af den nye installation bidraget til at udvikle Dansk Landbrugsmuseums formidlingspraksis, inspireret os til at arbejde med introduktionsafsnit i udstillinger på en ny måde og i særdeleshed bidraget til at give vores gæster en endnu bedre oplevelse af maden og måltidets historie.