

# Brugerinput til nye udstillinger

Suzan Tugcu, Museet som mødested , april 2013  
Museum Østjylland

## Indhold

1. Brugernes 'kiler'
2. Brugernes bud på formidlingsgreb



# Brugerne's 'kiler'

- **Mit liv og min hverdag**  
"Giv mig mulighed for at reflektere over mit liv i dag, mine egne vilkår"  
Fortæl historier, der er tæt på mig, giver genkendelse og vækker  
Aktiver publikums 'memory lane' - ikke som noget navlebeskuende, men for at indholdet virker vedkommende og giver perspektiv på livet.
- **Mit sted**  
Det lokale spiller en kæmpe rolle  
– "hvor kommer jeg fra", hvor jeg bor, hvor jeg lever.  
Et koblingspunkt for rigtig mange af brugerne – unge som ældre. Ikke signifikant for børnene, med mindre formidlingen sker lige der, hvor de bor.
- **Landskabet, hvor jeg bor**  
Landskabet og oldtiden, der træder frem/afslører sig i landskabet fx flodlejer, gravhøje, runesten, diger, gamle stier, gravpladser. Fundfortællingerne knytter sig til landskab og den konkrete erfaring/oplevelse med at finde ting og spørgsmålene det giver anledning til (særligt 50+ gruppen, men også yngre folk med tilknytning til jorden fx landmænd, folk opvokset på et landbrug eller nær det åbne land)
- **Tiden – perspektiv og skala**  
I forhold til fund fra oldtiden. Hvor gammel er den? Er den virkelig så gammel?  
At fornemme og begribe tidsperspektivet relationer mellem datid og nutid, hvad var vigtigt og relevant i oldtidens liv i perspektiv til nutidens?  
Og fx i forhold til industrialisering eller livet i mosebruget, arbejdslivet før, børns vilkår, i forhold til nu.  
  
Perspektiverende og sammenlignende. Så det er muligt at reflektere over egne vilkår i dag.  
  
Mange skelner ikke mellem bronzealder, stenalder og jernalder – og slet ikke med en lineær kronologi. Mange taler slet og ret om "meget gamle ting". Undtagelse er amatørarkæologer, de vidende brugertyper og brugere med megen forhåndsviden. Den museale adskillelse mellem nyere tid og oldtid giver langt fra mening for brugergrupperne. Mange er fx på fuldstændig bar bund, når adskillelser og vendepunkter omkring vikingetid, og kristningen af Danmark samt reformationen omtales.

- **Mennesket bag, mennesket i centrum**  
Relationer til det menneskelige og den værdi genstandene indtager i relationer mellem mennesker . Historier, der vedrører mennesker og livet og hverdagslivet  
Den menneskelige fortælling: hvordan har almindelige mennesker haft det? Hvordan er forholdet til naturen? Hvordan har de overlevet? Hvem bestemmer?  
Forskellen på høj og lav? Hvad driver mennesket? (fx i forhold til at ofre det dyrebareste, starte det, der bliver landets største fabrik, spille spil og hvad er på spil)  
”Mennesket bag genstanden gør mig nysgerrig, historien bag”
- **Tingen i sig selv**  
Hvad er det? Hvor gammel er den? Kan den bruges i dag? Hvordan har den været brugt? funktion), Hvem har brugt den? Hvordan er den lavet? Hvem har lavet den? Hvad er den lavet af?



- **Museets arbejdsproces**  
”Tag mig med bagom”  
”Hvordan ved du det?”, har spørgsmålet ofte været , særligt til arkæologerne.  
”Hvordan kan du vide at den er gammel? Hvordan har du fundet ud af det? Hvem har fundet den?”
- **Det personlige møde**  
At møde museets folk, arkæologen , den engagerede kustode m.fl.  
Det personlige møde tillægges stor værdi blandt alle deltagergrupperne. Møde andre omkring samme interesse, sted, emne.



# Specifikke

## Grenaa

- Købmandsgården og det udendørs gårdrum. Følelsen af de skæve trapper og gulve, det liv, der har været. Både bygningen indenfor + interiør (klunkestue og skolestue) og udenfor på den smukke gårdsplads, et intimt rum, der giver associationer. Brug bygningen og museumsgården formidlingsmæssigt, der er stemning
- Grenaa må ikke blive væk. De byspecifikke temaer: industri, havnen, fiskeriet, havet, GD
- Efterlyser gamle udstillingselementer: fisk, fiskeri og legetøj
- Særlige genstande: skeletter, bjørnekranium, GD ur, GD model og tekstiler.
- Temaerne 'havet' og 'den lette jord' giver genklang. De fleste har svært ved at se relevansen af kalken for det levede liv og formidling af stedet. "det er jo helt mod syd", "drop det", er der en anden der siger.

## Randes

- Tematikker som ofring, religion, kønsroller, livet og døden, udseende, spil.
- Gode steder i udstillingen: gravhøjen (bronzealder), skeletterne og moselig,
- Film er gode.
- Landsbyen som omdrejningspunkt
- Pynt og pral montren nævnes specifikt.
- Teksterne, der åbner for et "poetisk mellemrum" fx den engelske tekst vil mosen

# Brugernes bud på formidlingsgreb

**Førstehåndsindtryk**

**Viden og indhold (jf. brugernes 'kiler')**

**Rum og stemning**

**Forløb**

**Medier**

**Mødested og arrangementer**

## Førstehåndsindtryk

- Hurtigt overblik, let aflæselighed  
”Det skal være meget let hurtigt at orientere sig”
- Tag mig med ind i en verden

## Viden og indhold

- Jf. brugernes ’kiler’ fx historierne om mennesket bag, og genstandenes funktion
- Start med fortællingen dér, hvor brugeren er med
- Tal ikke ned til mig, men tal med mig. Brug alt muligt andet end ord.
- Lav gode tekster, der ”drager mig ind”. Tekster der er billedrige, rige på visualiseringer, sanselige, poetiske – fulde af mellemrum. Tekster, der giver tankevækkende perspektiveringer til i dag. Et eksempel, der nævnes er, hvor antallet af trafikdræbte i dag omtales i en tekst ved auningkvinden, et moselig.
- Vedr. fakta: vær forsigtig med at forudsætte at besøgende kender genstande, fx ”hvad er en tenvægt?” Kendskab til perioder kan heller ikke forudsættes, jf. ” jeg aner ikke, hvad jernalderen vil sige”
- ”Giv mig viden, der gør det muligt at dele mit eget liv med andre” Fx omkring et indhold, der aktiverer minder, noget jeg kan genkende (børn, børnebørn, venner)
- Især de unge brugere har eksplicit understreget, at museet bør overveje at blande de ægte museumsgenstande med ’kunstige’ modeller/replika, så det giver en forståelig og vedkommende formidling.

## Rum og stemning

- Stærk scenografi og brug af parametre  
"Tag mig med ind i en verden"  
"Lad mig mærke hvordan det var dengang"  
Fx stemningen i industrien med larm, landskabet ,hvor der var boplads og bjørne.  
"Giv en samlet følelse", "vær ikke bange for at fortælle historien ud i rummet".
- Lys og opmærksomhed  
"Brug lyset til at fokusere, og hjælpe mig med at finde vej"  
"Rummene er meget mørke, hjælp mig med at se".
- Sanselighed og at mærke historien med egen krop  
Mærke/røre, dufte, høre, se – læringsstilene!  
" ... at jeg i rummet ,kan mærke genstandens materiale ...", "få sanser og krop i sving"  
"at kunne mærke kampen for overlevelse"

"At mærke tyngden eller blødheden af tingen."

Kroppens bevægelse i rummet: op-ned, rundt, ind i - ud af. Eksempler: en lille pige vil gerne kunne kravle ned i høvdingegraven, op over bronzealderhøjen. På bopladsen vil børnefamilierne gerne kunne gå ind i teltet.





## Forløb

- Overskueligt og logisk  
Vide hvor går jeg hen, og hvad sker der, hvis jeg går derhen.  
Hjælp mit blik med at fokusere hele vejen igennem forløbet.
- Tryghed  
"Jeg skal vide at børnene ikke kan ødelægge noget, og hvornår vi må røre ved noget og hvornår vi ikke må"
- Aktivitet  
"Lad mig gøre noget", gerne sammen med dem jeg kommer med.



*De tre drenge, tre brødre på 9, 11 og 12 år byggede dette bud på en formidling, hvor man selv er aktiv og flere om en fælles oplevelse.*

*De har lavet en Minibio i museet med surround sound og en storskærm. Ved skærmen er der en lille plade med sensorer, hvor besøgende efter eget valg kan tage en genstand og lægge den på pladen for at skærmen så der aktiveres en film. Filmen viser en dramatisk og medrivende historie om genstanden.*



- Eksplicit efterlyses interaktivitet og der er utroligt mange bud på konkrete aktiviteter. Blandt andet i form af temadage i "Fabrikken", det vil sige Grenaa Dampvæveri, kan smørre madpakke i arbejdernes frokoststue. Bagerst til højre i udstillingsmodellen herunder.
- Et andet forslag er at kunne lege arkæolog, finde fund ved selv at grave: Holger, her nedenfor, arbejder som medhjælper på den lokale friskole, og har bygget en Formidling af Dystrupsværdene.



- Sammenhængende narrativ  
Et sammenhængende narrativ, fra start til slut med ivalgmulighed
- Opholdssteder i udstillingen  
Mulighed for at sætte sig, siddepladser, overalt mulighed for at fordybe sig, se noget, lave noget, fordybe sig i noget.



- Noget for alle aldre i hvert udstillingsafsnit  
hvert rum formidle til flere målgrupper, fx at der er noget til børn, hvor man kan kravle, røre osv. Noget, hvor man kan fordybe sig, se en lille film om arbejdslivet i vævehallen eller byens vigtige købmand

## Medier

- Børnene nævner og bemærker ikke digitale medier eksplicit. Digitale medier indgår som en naturlig del på linje med alle andre medier i udstillingerne.
- De voksne og unge, derimod, nævner fx eksplicit brug af ifx pads, tekst og film.
- Filmmediet står stærkt, nævnes både af børn, voksne og ældre.
- Genstandene bliver et medium i formidlingen/historiefortællingen



## Mødested og arrangementer

- Cafe og rammer  
Få noget at spise og drikke  
Droppe forbi museet på vej til noget andet  
Fx et godt sted at gøre ophold for dagplejemødre med børnene, spise madpakker
- De personlige møder med andre om fælles interesser, et emne, et sted.  
Møde historikeren, møde arkæologen, møde kustoden  
Debataftner, cafeaftner  
Opleve noget uventet  
Lav flere fortælleværksteder  
Møde folk, der kan fortælle (museets medarbejdere, folk der har oplevet det på egen krop)
- Læg rammer til og involver ressourcer i lokalsamfundet  
Samarbejde med aftenskolerne, biblioteket – løfte hinanden. Bringe dem ind i vores rum  
Arbejd med de ressourcer, der er lige udenfor huset og i huset.

