

RUBRIK: Hotel Aurelia – en sanselig kunstudstilling for børn og voksne

UNDERRUBRIK: Når kunst og teater mødes og en udstilling bliver til en totaloplevelse

FORFATTER: Anne-Mette Villumsen

OM FORFATTEREN: Anne-Mette Villumsen har kurateret udstillingen *Hotel Aurelia*. Hun er mag. art. i kunsthistorie fra Københavns Universitet og l'Université de Paris X, Nanterre og har derudover en diplomuddannelse i Kunst- og kulturformidling til børn og unge. Hun har været museumsinspektør på Skovgaard Museet siden 2005 og museumsleder siden 2010.

MANCHET: Skovgaard Museet inviterede videokunstneren Lærke Lauta og scenekunstnerne Gabriel Hernandez og Marga Socias til at skabe en innovativ sanseudstilling for børn og unge. Udstillingen skulle i bogstavelig og overført forstand dykke ned under overfladen i forhold til temaet vand, i forhold til museets gængse udstillingspraksis, og sidst men ikke mindst i forhold til gæsternes oplevelse af udstillingen og museet. Videoværkernes flydende og antydede historier, kombineret med det sensoriske teaters evne til at skabe kropslige og sansemættede rum, skulle skabe en individuel totaloplevelse i udstillingen.

BRØDTEKST:

Kunstmuseet mellem læring og oplevelse

Et kunstmuseum er til for at bevare en del af den kunstneriske kulturarv. Det er også til for at vise kunsten for et publikum og formidle, hvorfor den er interessant. Der er mange forskellige måder at gøre et kunstværk interessant. Traditionelt set har museer vægtet at formidle formel og faktuel læring om kunsten, da museer blev anset for at være læringsinstitutioner. Men et paradigmeskift har fundet sted på museumsområdet, en transition som allerede har været i gang i flere år og som fortsat er under udvikling, om hvad læring er, hvordan den bedst formidles, og om oplevelsens rolle i et museumsbesøg.¹ Hvor oplevelse har været anset som en slags form uden indhold, uden den kerne af viden, som et museum gerne vil give sine besøgende, så anses oplevelse nu snarere som et middel til at få overbragt læring; som to forbundne størrelser frem for hinandens modsætninger. Mennesker, og ikke mindst børn, har forskellige måder at lære på, og der kan en oplevelse, der påvirker kroppen og dens forskellige sanser, være en måde at overbringe læring på en anden måde end i en undervisningssituation.

¹ Der er skrevet meget om museer, læring og oplevelser, både i Danmark og udlandet. Se litteraturlisten til sidst for eksempler.

I denne udstillings tilfælde var selve den sanselige og individuelle oplevelse af udstilling nærmest en form for læring om hvordan vi overhovedet oplever.

(Billede 1 & 2)

Den invitation, som Kulturprinsen kom med til de fire kunstmuseer i projekt Vandet, kan ses som et indspark i dette paradigmeskifte mellem læring og oplevelse. Invitationen til museerne gik ud på at sammenkoble kunst og teater i en kunstudstilling. Kunstmuseernes udstillingspraksis skulle orienteres mod noget oplevelsesbaseret gennem teatrets mere kropslige og sanselige virkemidler – specielt når det drejer sig om sensorisk teater – og mindre mod en traditionel kunstudstillingspraksis med for eksempel en retrospektiv udstilling om en udvalgt kunstner. Hvordan kunne teatret påvirke museernes praksis, så man fik inkorporeret nogle af teatrets virkemidler i forhold til publikums oplevelse på museet, så udstillingen blev mere kropslig, mere sanselig. Kunne man på denne måde gøre museumsoplevelsen mere levende, mere vedkommende, mere relevant for den enkelte gæst – og specielt gæster i en yngre målgruppe?

En udstilling bliver til

Skovgaard Museet tog invitationen op og inviterede den danske videokunstner Lærke Lauta og de Barcelona-baserede scenekunstnere Gabriel Hernandez og Marga Socias til projektet². Sammen skulle de skabe en sanselig udstilling på museet. Lauta arbejder med videoinstallationer uden en klar narrativ struktur, hvor loops og manipulationer af bevægelse og gentagelser undergraver videoens umiddelbare repræsentation af virkeligheden. Hendes mystiske og melankolske videoer koblede sig til en sanselig drømmeverden, som lå i tråd med intentionerne med denne udstilling. Hernandez og Socias havde tidligere skabt teaterproduktioner i Danmark med deres sensoriske virkemidler, og stemningerne i deres sanselige, intime og kropslige forestillinger var ligeledes et ønsket resultat at opnå med udstillingen.

(Billede 3 & 4 – gerne ved siden af hinanden, ikke nødvendigvis så store)

Sammen skabte de konceptet til *Hotel Aurelia*, et gammelt badehotel, hvor der stadig boede enkelte gæster (eller spøgelserne af dem?), og hvor man kunne gå på opdagelse i hotellets mærkelige gange og værelser. Hernandez og Socias bidrog med ”scenografien”, den ramme, som udgjorde hotellet, mens Lauta bidrog med videoerne, der repræsenterede hotellets gæster. I sammenkoblingen af disse to

² Lærke Lauta (www.lauta.dk) er en anerkendt videokunstner på den danske samtidskunstscene med soloudstillinger i Århus Kunstbygning og USA bag sig. Hun har været tilknyttet Børnenes Kunstmuseum på Statens Museum for Kunst gennem en årrække. Gabriel Hernandez og Marga Socias er tilknyttet det internationalt anerkendte Teatro de los Sentidos (www.teatrodelossentidos.com), ledet af Enrique Vargas, som turnerer verden rundt med deres sensoriske teater og driver nu også deres eget selskab Planeta 15.

kunstneriske sprog opstod udstillingen *Hotel Aurelia*, som blev vist på Skovgaard Museet i efteråret 2010 og vises i Kunsthallen Nikolaj i København i efteråret 2012.

Resultatet (Billede 5 & 6)

Hvordan fungerede Hotel Aurelia så i forhold til gæsterne og deres museumsoplevelse? Besøget i udstillingen startede med, at man modtog en introduktion til hotellet fra receptionisten eller piccoloen, som uddelte en lille tekst med en historie om hotellet:

En dag stod Hotel Aurelia her pludselig. Det har altid eksisteret, selvom det ikke altid var let at finde. Hotellet stod for så tæt på havet, at tidevandet rørte ved det. Hotel Aurelia. Med et navn som fra en svunden tid. Med hemmeligheder efterladt af de gæster, der har boet på hotellet gennem årene. Måske kan du høre bølgenes sang, dufte havluften, mærke minderne, der har lejet sig, og få en fornemmelse for Hotel Aurelias historier. Det siges, at hotellet har ligget tæt på havet i så lang tid, at en passage har åbnet sig til et sted under havoverfladen. En hemmelig indgang fra hotellet til havet.

Teksten skulle skabe en forventning og en nysgerrighed hos gæsten – og et mål for besøget: at finde den hemmelige passage til havet. Gæsterne blev også bedt om at udfylde et spørgeskema – her var spørgsmålene blot noget anderledes end dem, man plejer at skulle besvare, når man indlogerer sig på et museum:

SPØRGESKEMA

Ser du glasset halvt tomt eller halvt fyldt?

Halvt tomt Halvt fyldt

Er en snegl på vejen tegn på regn?

Ja Nej

Går du længere ud i vandet end til navlen?

Det gør jeg Det gør jeg aldrig

Kan du svømme over en understrøm?

Ja jeg kan Nej jeg kan ikke

Bruger du paraply, når det regner?

Ja Nej

Har du nogensinde hoppet i en vandpyt med bare tæer?

Ja Nej

Ved du, hvordan man flyder ovenpå vandet?

Ja Nej

Har du nogensinde redet på en bølge?

Ja Nej

Alt efter hvad man svarede på spørgsmålene, udvalgte receptionisten en bestemt nøgle til én. I virkeligheden var udvælgelsen dog tilfældig – nøglerne havde andre numre, end værelserne havde, så man kunne ikke åbne noget med nøglen; den skulle kun fungere som et incitament til opdagelseslysten og fornemmelsen af, at man med sin nøgle kunne opdage noget, som andre uden den nøgle ikke havde adgang til, og at man dermed kunne få en helt individuel oplevelse.

Med den nøgle i hånden blev man sendt ind i hotellets første rum efter at have fået at vide, at man skulle tage sine sko af og være stille for ikke at forstyrre de sovende hotelgæster. Derudover blev man opfordret til at være så nysgerrig som mulig, og gerne røre, dufte, kigge, og lytte undervejs. Og aldrig gå tilbage ad den samme dør, som man gik ind ad. Hvad man ellers gjorde undervejs på sit besøg var op til den enkelte – nogle gik hurtigt i gennem, nogle blev i rummene i meget lang tid, nogle ønskede at gå i gennem flere gange.

(Billede 7 – de øvrige billeder kan fordels som det nu passer med layout og plads)

Den oplevelse, som udstillingen gerne skulle skabe, var en oplevelse af, at her var der plads til, at man måtte være og agere. At det ikke var et museumsbesøg med løftede pegefingre om at være stille, ikke pille, ikke løbe, eller følge efter en omviser i et dikteret tempo. Det skulle være en personlig oplevelse – hvor man selv bestemte, hvor meget man ville eller ikke ville lege med. Om man ville iføre sig noget af tøjet i værelserne, skrive flaskeposter eller breve, rode i kufferter, skabe og skuffer, eller om man ville gå i gennem uden at forstyrre noget.

Lad os reflektere over museumsoplevelsen for gæsterne. Hvad betyder det, at man på museet arbejder bevidst og målrettet med hvordan man ønsker, at ens udstilling skal besøges og opleves?

Museumsbesøg, museumsoplevelser og museumsgæster kan kategoriseres og defineres på forskellige måder. Museumsteoretikeren John Falk har skrevet om museumsgæsters forskellige tilgange til besøget³ og delt dem op i forskellige kategorier:

- Explorer (man besøger et museum for det interesserer en selv)
- Facilitator (man besøger et museum for andres skyld, fordi man tror, at det vil interessere dem)
- Experience seeker (man besøger museet for at få en oplevelse)

³ Falk, John, *Identity and the Museum Visitor Experience*, Walnut Creek, CA: Left Coast Press. 2009.

- Professional/Hobbyist (man besøger et museum fordi det er relateret til en specifik professionel eller privat interesse)
- Recharger (man besøger et museum for at lade op, fordi det er et sted der giver og ikke kræver noget af én)

Hotel Aurelia skulle være en udstilling, hvor man kunne være en experience seeker, hvor man ikke var der for at lære noget bestemt om en kunstner, en kunstart, en isme eller andet, men hvor man kunne gå til besøget uden andre forudsætninger end dem, som man modtog af receptionisten. Det var derfor en udstilling, der stillede alle gæster lige – både børn og voksne. Det var også så anderledes en udstilling, at almindelige museumsregler, som vante museumsbrugere kender, ikke gjaldt her. Der var således heller ikke en hierarkisk forskel på brugere og ikke-brugere af museer, så snart de var trådt indenfor døren til hotellet.

Det var en udstilling, hvor man selv kunne bidrage, enten ved at skrive i gæstebogen, hvilket overvældende mange gjorde, eller lave et vandvæsen til vandvæggen eller skrive en kommentar til udstillingen på www.vandvejen.dk, hvilket flere tusinde brugere også gjorde. Der var ingen rigtig eller forkert oplevelse af udstillingen – man skulle ikke komme ud af hotellet med et bestemt svar – og reaktionerne spredte sig fra skræk til jubel.

Mange af udstillingens gæster på hverdagene kom i selskab med en facilitator – for eksempel deres lærer eller pædagog. Dette var specielt børn og unge, der kom med deres institutioner. Men i weekenderne oplevede vi, at de børn vendte tilbage som explorers eller endda som facilitators for andre. Børnene kom igen fordi de gerne ville vise deres forældre, søskende, venner eller bedsteforældre udstillingen. Og her var den sædvanlige rollefordeling – hvor den voksne er eksperten og skal guide barnet gennem besøget – omvendt; i stedet for var det barnet, der var eksperten, der kunne guide den voksne til at tage sine sko af eller føre dem gennem skabet i havmandens rum. For børnene var dette klart en succesoplevelse, og vi oplevede børn der vendte tilbage igen og igen med nye venner eller familiemedlemmer. For de voksne var det dog også en positiv oplevelse at se deres børn så optaget af noget og børnenes ønske om at dele det med andre.

For at bruge en anden af John Falks kategorier kan man også sige, at man kunne besøge udstillingen som recharger. Man kunne slappe af i det dæmpede lys, skrue ned for tempoet på sin vej gennem

hotellet, nyde de forskellige dufte, lægge sig på gulvet i havrummet og lytte til de forskellige lyde. Med mindre man altså blev skræmt af de spøgelsesagtige gæster på hotellet!

Som John Falk pointerer, er der ingen museumsgæster, der kun er én af disse typer eller altid er den samme type. Alt efter hvorfor man kommer, eller hvem man kommer med, er man flere eller forskellige gæstetyper. Den mest givende museumsoplevelse er den, der kan imødekomme de forskellige typers ønsker, i stedet for kun at appellere til en enkelt type og kun besvare den types ønsker og behov.

En anden måde at arbejde bevidst med gæsternes oplevelse af museet er gennem outreach. Alle fire museer arbejder med hver deres outreach program i forbindelse med udstillingen. Skovgaard Museet inviterede en række unge brugere såvel som elever fra Viborg Sprogskole til at deltage i workshops med kunstnerne i forberedelsesfasen, til at brainstorme med os om ideer og koncepter i udstillingen (f. eks. om ”vand” og ”hotel”) og til at give feedback på vores undervisningsmateriale. Dette gav museet en mulighed for at få respons på vores udstillings- og formidlingsplaner fra mulige brugere fra grupper, som vi ønsker at se flere af på museet. Dermed gav vi en følelse af ejerskab til udstillingen og museet til disse grupper og sikrede os, at konceptet for oplevelsen appellerede til dem. Derudover blev museets frivillige, som ofte møder vores museumsgæster som kustoder, inviteret til disse kunstnerworkshops, så de ligeledes følte et ejerskab til udstillingen og en forståelse for det specielle koncept og kunne tage i mod museets gæster på den bedste måde. Alle grupper blev inviteret til en et besøg i udstillingen ”bag kulisserne”, hvor kunstnerne viste rundt og fortalte mere detaljeret om hotellet. Sidst, men ikke mindst, arrangerede vi en række specielle aktiviteter på museet under udstillingen for at åbne museet op for andre oplevelser. Der blev holdt en række overnatninger på ”hotellet”, hvor man kunne tilbringe en sensorisk nat på museet, og Viborg Dramaskole opførte en forestilling om spøgelse på museet i efterårsferien. Alle disse elementer var en del af det spektrum, der skulle udgøre forskellige museumsoplevelser for forskellige gæster på Skovgaard Museet. Kombineret skabte de en totaloplevelse, som appellerede til et bredere og andet spektrum af gæster.

Status

Med hvilke erfaringer står vi så nu ved deadline for denne artikel, to måneder inde i udstillingsforløbet og med måned tilbage? Hvis man ser statistisk på udstillingen, så har den foreløbigt tiltrukket ca. 2000 gæster om måneden, hvilket er dobbelt så mange som det sædvanlige besøgstal på museet. Børn og unge under 18, om de kom med deres familie eller sammen med en institution, udgjorde næsten 50 % af besøgstallet – en meget højere andel end de plejer at udgøre på museet, som normalt ligger mellem 15-20 % af det årlige besøgstal. På to måneder er der kommet lige så mange under 18 år på museet,

som der plejer at komme på et helt år. Hvis man ser på den respons, som vi fik på udstillingen, så er www.vandvejen.dk og gæstebogen en helt enkel og empirisk dokumentation af gæsternes oplevelser. Fra mine egen møder med gæsterne på museet, var der flere voksne, der fortalte, at deres børn havde snakket og snakket om udstillingen siden de havde været der og havde plaget (!) om at komme tilbage på museet. Det er ikke tit at man oplever børn, der græder, fordi de skal forlade museet og helst vil blive der eller liiiiige prøve turen en gang til. Eller at flere børn skriver i gæstenbogen at man er verdens bedste museum! Jeg har heller aldrig før oplevet at blive stoppet på gaden i Viborg af flere mennesker der bare ville fortælle mig, hvor fantastisk en udstilling det var! Det er en mere subjektiv måde at modtage gæsternes respons på, men ikke mindre én, der taler sit eget klare sprog.

Dette var altså hvad der skete, da et kunstmuseum slap scenekunstnere i selskab med en videokunstner løs i sine udstillingsrum. De fandt på en oplevelse – en totaloplevelse! Hvor alle sanser og hele kroppen blev påvirket. Hvor man ikke længere kunne se, hvor billedkunsten stoppede og scenekunsten startede. Fordi det skete, så vil jeg mene, at samarbejdet i Viborg mellem museum, kunst og teater lykkedes til fulde; de to kunstneriske genrer befrugtede hinanden og skabte en ny, tværgående genre i samarbejde med museet. En genre, som jeg her vælger at kalde en totaloplevelse. Den er faktisk svær at beskrive med ord eller billeder – den skal opleves med kroppen og alle dens sanser. Tak til kunstnerne for at have givet os på museet og vores gæster denne totaloplevelse!

Litteraturliste

Anderson, David, *A Common Wealth. Museums in the Learning Age*, A Report to the Department for Culture, Media and Sport, 1995.

Austring, Bennyé D. & Sørensen, Merete, *Æstetik og læring. Grundbog om æstetiske læreprocesser*, Hans Reitzels Forlag 2006. (1 udgave, 2. oplag).

Bruner, J., *The Culture of Education*, Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1996.

Dewey, John, *Art As Experience*, New York: Perigree Books, 1934/2005.

Falk, J. and Dierking, L., *The Museum Experience*, Washington, DC: Whalesback Books, 1992.

Falk, J. and Dierking, L., *Public Institutions for Personal Learning: Establishing a researchagenda*, Washington: American Association of Museums, 1995.

Falk, John, *Identity and the Museum Visitor Experience*, Walnut Creek, CA: Left Coast Press, 2009.

- Hein, George E., *Learning in the Museum*, New York & London: Routledge, 1998.
- Holt, David Kenneth, *The Search for Aesthetic Meaning in the Visual Arts. The Need for the Aesthetic Tradition in Contemporary Art Theory and Education*, London: Bergin & Garvey, 2001.
- Hooper-Greenhill, E., *Museum and Gallery Education*, Leicester: Leicester University Press, 1991.
- Hooper-Greenhill, E., *Museums and the Shaping of Knowledge*, London: Routledge, 1992.
- Hooper-Greenhill, E., *The Educational Role of the Museum*, London: Routledge, 1994.
- Hooper-Greenhill, E., *Museums and their Visitors*, London: Routledge, 1994.
- Selwood, S., Clive, S. and Irving, D., *An Enquiry into Young People and Art Galleries*, London: Art and Society, 1995.