youtet dog bedre mening, da det netop er alle disse artefakter og billeder indlæst i en etnografisk ramme, der skal diskuteres.

Alt i alt synes jeg Utimut er et relevant og velskrevet værk. Skulle jeg alligevel sætte en finger på noget, synes jeg, at den godt måtte have været mere farlig. De fleste forfattere har en forholdsvis diplomatisk tilgangsvinkel, hvilket nok også er nødvendigt, når hele den proces kan være meget delikat for de involverede. Ulempen kan være berøringsangst, da ingen har lyst til at puste til den post-koloniale flamme.

Lill Rastad Bjørst, ph.d.-studerende.

*Adresse: Københavns Universitet, Institut for
Tverkkulturelle og Regionale Studier, Afdeling
for Eskimologi og Arktiske Studier.
Strandgade 102 H, 1404 København K.
E-mail: lillbj@hum.ku.dk*

Researching Experiences: Exploring Processual and Experimental Methods in Cultural Analysis. Lisa Gjedde and Bruno Ingemann. Cambridge Scholars Publishing 2008. ISBN 1-84718-600-9. 212 sider

Med bogen *Researching Experiences – Exploring Processual and Experimental Methods in Cultural Analysis* er ti års eksperimenteren med nye metoder til at opfange og forstå erfaringer hos mediebrugere samlet i et værk. Lisa Gjedde og Bruno Ingemann har via de seks projekter, der bliver beskrevet i bogen, fokuseret på hele den kompleksitet som erfaringsdannelse består i. Denne anmeldelse vil relatere sig til en læsning af bogen som et undersøgelsesredskab, et værktøj for videre forskning af erfaringsdannelse hos publikum, hvor erfaring genereres af interaktion.

I bogen knyttes begrebet erfaring til brugere af et medieret budskab. I den erfaringsdannelse som behandles, indgår interaktion som centralt element. Erfaringsbegrebet forstås her som noget, der sker hos brugeren af mediet i den aktuelle situation og refererer altså til noget andet end det, der blot kan gengives med ord. Begreberne ”informant” og ”bruger” benyttes om de testpersoner som er med i projekterne. Dette synliggør en aktiv dimension, hvor handling og valg af handlemåder i givne situationer er omdrejningspunktet for den information der samles ind.

Via bogen følger læseren udviklingen af en ny metodik, der er knyttet til et område i hastig udvikling inden for museumsverdenen, nemlig det at benytte forskellige medier i formidling til publikum – medier, som kræver en eller anden form for interaktion med publikum. En række metodologiske værktøjer, både

teoretiske og praktiske, bliver samlet i det forfatterne kalder ReflexivityLab. ReflexivityLab indebærer en model, som giver informanterne valgfrihed og muligheden for at udvikle deres meninger på baggrund af deres valg af handlinger. Der konstrueres et undersøgelsesrum, som kan betegnes som et laboratorium, hvor handling, dialog, interviews med mere bliver motiveret og optaget på video. Undersøgelsesrummet kan også inkludere en aktuel udstilling på et museum. Materialet dokumenteres og kan herefter hentes frem til nærmere analyse. Videooptagelsernes form afhænger af de forskellige projekter og er udviklet med henblik på, hvorvidt projekterne skal undersøge kommunikation af et ønsket budskab fra afsender til modtager, hvorledes kroppen involveres og sansepåvirkes, eller hvordan interaktion mellem bruger og digitale medier foregår. Derudover lægges der vægt på at få adgang til brugerens måde at foretage valg på. Med andre ord undersøges det hvordan brugeren resonnerer, hvad han lærer, og hvordan han lærer.

Som begreberne *processual* og *experimental* i bogens titel indikerer, lægges der, foruden undersøgelsen af hvordan man på forskellige måder kan få adgang til publikums erfaringsdannelse i den medierede situation, vægt på at undersøge forskerens egne erfaringer under forløbet. Forfatterne inddrager således forskerpositionen som en informant i projektet. Det sker for at afdække, hvad det er der har indflydelse på det, som bliver undersøgt. Denne inddragelse af forskerpositionen giver anledning til en række hensigtsmæssige overvejelser af forskerens vinkel. Disse overvejelser er især brugbare, når man ved hjælp af kvalitativ metode skal arbejde med publikumsinddragelse i et erfaringsperspektiv, idet de er med til at afdække, hvordan forskeren har indvirkning på det som undersøges.

Bogen er ment som et værktøj til at udvikle nye modeller inden for forskning. Den er tiltænkt de specifikke projekter som studerende, forskere og praktikere arbejder med, når de undersøger medier i et brugerperspektiv. Med fokus på den aktive bruger af medier, bliver læseren introduceret for seks forskellige eksperimentelle projekter. Fælles for disse projekter er, at de tager udgangspunkt i et fokus på brugeren i forskellige aktiviteter (*person-in-situation*), og at forskellige former for interaktion, videooptagelser og interviews udgør essensen i metoden.

SEKS EKSPERIMENTELLE PROJEKTER

Bogen er bygget op omkring seks eksperimentelle projekter, som må siges at tilhøre forskellige undersøgelsesområder, men som alle forholder sig til det at udforske brugerens erfaringsdannelse som en proces. Via projekterne bliver læseren introduceret til forskellig terminologi med en argumentation, som i høj grad støtter sig til forskning inden for kognitiv psykologi og læringsteorier inden for et mere overordnet fænomenologisk perspektiv.

De to første projekter som bogen kommer ind på, *The Mirage Project* og *The Illustrated Science Project*, forholder sig til det første undersøgelsesområde, som ser på hvordan informative medier formidler deres budskab til deres publikum. *The Mirage Project* fokuserer på brugerens valg af billeder i forhold til tekst, og på hvordan informanten forholder sig til sammenhæng mellem tekst og billede ud fra aktive og begrundede valg. Gennem analyse af projekterne udvikles teorien om de fire synsmåder (*gaze*): *Det låste blik*, *det åbnende blik*, *det pragmatisk blik* og *det reflekterende blik*. De forskellige blikke beskriver de mulige synsmåder, hvorpå brugeren kan møde situatio-

nen, og danner således udgangspunkt for erfaringsdannelse. De fire synsmåder udgør desuden et værktøj som forskeren kan gøre brug af i sin fortolkning af informanternes ord og handlinger.

The Illustrated Science Project kan måske, frem for at være en undersøgelse i sig selv, snarere karakteriseres som et kortlægningsprojekt, der skal identificere områder som kræver yderligere undersøgelse. Der fokuseres på, hvordan forskellige niveauer af narrativer og billedsprog har indflydelse på brugernes forståelse af populærvidenskabelige artikler. Her kortlægges blandt andet vigtigheden af brugerens eksisterende kundskaber, holdninger og værdier som medspillende faktorer.

De næste to projekter er samlet under betegnelsen *Museum Inside Project* og fokuserer på erfaring med medier på et kulturhistorisk museum og et kunstmuseum, kontekster hvor informanterne skal inddrage kroppen og sanserne i interaktionen. Konceptet *walk video* blev udviklet for at kunne fange brugernes bevægelsesmønstre og samtaler, og disse optagelser danner udgangspunktet for efterfølgende analyser af informanternes rundtur og samtaler. Projekterne undersøger læsestrategier og reception af de to museumsudstillinger i forhold til overordnede spørgsmål om, hvilke narrativer der skabes af den besøgende i mødet med en udstilling, og hvordan de skabes. Her fremhæves forskellige *relationer* som centrale for den teori, der udvikles i forhold til læserstrategier. Forskerne tager udgangspunkt i at hele kroppen, ikke kun øjnene, bliver benyttet til at interagere med udstillingen. Flere metoder bliver benyttet for at få adgang til informanternes erfaringsdannelse: dialog under selve erfaringsprocessen, en refleksiv dialog som finder sted efter forløbet, samt videooptagelse af selve forløbet. Her undersøges mødet

mellem et udtryk og en læser, og der fokuseres på hvordan informanterne skaber erfaring for sig selv gennem deres relationer til det, de præsenteres for.

Det sidste undersøgelsesområde handler om interaktion mellem bruger og digitale medier. Projekterne *The WebArt project* og *The VALA-project* fokuserer på betydningsskabende processer i et komplekst landskab af ikke-lineære medier, dvs. et medieret landskab hvor der ikke er et kronologisk narrativt forløb, men hvor det narrative skabes af brugeren i den aktuelle situation. WebArt-værket undersøger muligheder for betydning og brugerens muligheder for at skabe betydning via interaktion som kontakt mellem værk og informant. Ved hjælp af blandt andet den kognitive psykologis begreber om erfaringsdannelse, forsøges det her afdækket hvordan informanten konstruerer narrativer og refleksionsstrategier. Teorien om de fire felter for erfaring: *kundskab, emotioner, værdier og handling* bliver præsenteret i forlængelse af den kognitive psykologiske tilgang, og erfaringsbegrebet knyttes til et komplekst felt, hvor flere faktorer er på spil. WebArt-projektet forsøger med de fire felter for erfaring som teoretisk værktøj at undersøge, hvordan informanten skaber erfaring baseret på interaktion.

The Vala project undersøger, hvorvidt det er muligt at forstå relationen mellem fysiske objekter i museet og informantens kognitive processer ved hjælp af fysisk og verbal respons. Det foregår ved, at der konstrueres et undersøgelsesrum, hvor den institutionelt bestemte kontekst er fjernet, og hvor essensen bliver at finde i den kontekst som brugeren selv konstruerer i mødet med genstand, beretninger osv. Dog lægges der alligevel vægt på brugerens forståelse af det fysiske rum, oplevelsen af at erfare i det offentlige rum, samt at det er en

148 undersøgelse af, hvordan brugerne bevæger kroppen i offentlige rum. I dette rum er den indbyrdes dialog mellem to informanter, når de bruger værket, centralt.

METODIKKENS AKTUALITET

I Danmark er der i øjeblikket en stærk kulturpolitisk tendens til at se museerne som del af oplevelsesøkonomien, hvor oplysning og kundskab skal kobles til en erfaringsbaseret oplevelse hos kulturpublikummet. Begrebet om brugerinddragelse som formidlingsform er på fremmarch inden for kulturinstitutionerne, og måske også uundgåelig, hvis man skal overleve som kulturinstitution i fremtidens Danmark. Der er blandt andet en tendens til en opfattelse af, at brugerne af de kulturelle tilbud i højere grad kræver at være medskabende snarere end blot forbrugere af det der udbydes. Denne opfattelse ser vi også eksponeret i den nuværende kulturpolitik.¹ Derfor bliver der på flere og flere museer taget højde for, at publikum skal have muligheden for at være medskabere af deres oplevelser og dermed gøre det formidlede budskab aktuelt i den enkeltes livsverden. Dog er det ikke alle former for event og oplevelse, der kan siges at udgøre erfaring. Den amerikanske filosof og pædagog, John Deweys argumentation for, at erfaringsdannelse er knyttet til opmærksomhed, bliver taget op i bogen som en vigtig pointe i udviklingen af terminologi. Begrebet om erfaring og den hensigt en afsender har med et budskab, hvordan brugeren faktisk skaber mening i processen og spørgsmålet om, hvordan man kan flytte brugeren mentalt, er også udpeget som centrale elementer i udviklingen af metodikkens terminologi. Derudover må erfaringsdannelse også ses som et komplekst begreb, der ikke nødvendigvis kan undersøges blot

ved hjælp af verbal kommunikation. Gjedde og Ingemann udforsker netop de forskellige aspekter inden for erfaringsdannelse ud fra forskellige vinkler og ved hjælp af forskellige metoder, og de tager højde for, at al erfaring ikke kommer til udtryk gennem vores vokabular, men at handling derimod også har en central placering i erfaringsdannelsen. Bogen imødekommer derfor i høj grad et behov for nye værktøjer til at undersøge aktuelle problemstillinger, som rejses inden for blandt andet museumsverdenen, når det gælder de erfaringsdannelser som publikum kan forventes at opnå i mødet med det formidlede objekt.

Metoderne, som Gjedde og Ingemann præsenterer, må karakteriseres som laboratorieundersøgelse snarere end feltarbejde. Informanternes opmærksomhed i forhold til det, der undersøges, er skærpet, fordi det uundgåeligt er et fokus på dem selv som generator for viden. Dette resulterer i, at de data som kommer ud af undersøgelserne, bygger på undersøgelsesforløb, som så vidt muligt er rensset for eksterne faktorer.

Museerne har sine intentioner i forhold til det, de ønsker at formidle til publikum, og publikum har sine intentioner med museumsbesøget. I denne sammenhæng kan man sige, at Gjedde og Ingemann via deres processuelle og eksperimenterende research-erfaringer har udviklet et nyttigt begrebsapparat. De har fremmet vigtige overvejelser og skabt et godt analytisk værktøj, som museerne kan anvende i en undersøgelse af, hvilke muligheder der ligger i de forskellige interaktive formidlingsformer. Fælles for de eksperimenter, som er udført i projektet er, at informanterne forholder sig til en institutions formidling via en eller anden form for medie, hvor der ikke skabes direkte kontakt til afsender, men snarere direkte kontakt til selve det formidlede objekt,

og at dialog foregår indbyrdes mellem informanterne og mellem informant og forsker.

Et vigtigt aspekt med hensyn til brugerinddragelse, som jeg ikke synes at bogen behandler, kommer frem, hvis man skal undersøge formidlingsformer der også inddrager en direkte kommunikation mellem museet og brugeren i en aktuel formidlingssituation. Aspektet jeg her tænker på, er de forskellige publikumsroller der er på spil, når man begynder at inddrage publikum som betydningsskabende i en formidlingssituation. Dette er især på spil i situationer, hvor nogle brugere optræder som både afsendere/formidlere og som brugere med interesse for egen erfaringsdannelse, og hvor disse forskellige roller kommer i konflikt med hinanden. Eksempler på dette kan vi finde på museer og andre kulturelle institutioner, der benytter sig af eksterne interessegrupper, som er med til at visualisere bestemte perioder eller temaer, hvor reglerne for interaktion er svære at gennemskue, blandt andet fordi den interagerende rolle ikke er klart defineret.

Fokus på de interaktive roller bliver aktuelt, når man eksempelvis i bogens tredje kapitel beskæftiger sig med, hvordan de besøgende skaber narrativer, og hvilke narrativer de skaber via læsestrategier og reception af udstilling. Her trækkes forskellige relationer frem som centrale elementer, man skaber betydning ud fra, men hvor der ikke rigtig tages højde for relationer mellem de forskellige brugere. Problemet med ikke at inddrage aspektet omkring forskellige roller, vil måske fremstå tydeligere, hvis man forestiller sig konflikter mellem de forskellige relationer inden for det rum interaktionen foregår i. En konflikt vil i første omgang sandsynligvis påvirke brugerens orienteringsfase og indvirke på, hvilket blik brugeren vil benytte i erfaringsprocessen.

I *The Museum Inside Project*, som især omhandler de relationelle betydninger, ses museet som en organiseret og struktureret virkelighed, hvor afsenderen er tydeligt defineret, og hvor brugerens rolle i store træk er defineret på forhånd. Problemet med de forskellige roller er et aspekt som ikke kommer til syne i den præsenterede ReflexivityLab, fordi erfaringsrummet bliver anset som en forenklet konstruktion af en erfaringsdannende situation.

De ovenfor nævnte problematikker kan der dog alligevel tages højde for via bogens forskellige vinkler på erfaringsdannelse og det begrebsapparat der bliver introduceret. Efter denne anmelders opfattelse udgør den beskrevne metodik et både nødvendigt og bredt anvendeligt værktøj for ny forskning, der beskæftiger sig med interaktion og erfaringsdannelse.

NOTER

1. Rapporten "Reach out! – Inspiration til brugerinddragelse og innovation i kulturens verden", der blev udgivet af Kulturministeriet oktober 2008 er et af eksemplerne på hvorledes det fra politisk hold opmuntres og gives bud på brugerinddragelse inden for kulturens virkeområde.

Ph.d. stipendiat Ingrid Vatne

*Adresse: Institut for Æstetiske Fag,
Afdeling for Kunsthistorie,
Langelandsgade 139,
8000 Århus C. Danmark.*

E-mail: kuniv@hum.au.dk

Webadresse: <http://au.dk/kuniv@hum>