Undersøgende, hyggere, scannere og kultiverede

En undersøgelse af gæsters oplevelser og oplevelsesstrategier på Trapholt

KAREN GRØN*

Title: Investigative, enjoying, scanning and “cultivated”.

A survey of how visitors experienced a Trapholt exhibition and the strategies they used to manage those experiences.

Abstract: *This article is based on a survey conducted in conjunction with the Plastic Fantastic exhibition held at the Trapholt Museum of Modern Art, Applied Art, Design and Furniture Design near Kolding in Denmark during the winter of 2005/2006. The purpose of this survey was to study the links between the values expressed by visitors to the exhibition, the visitors' patterns of behaviour, and statements made about how they experienced their visit.*

The survey combines quantitative and qualitative data to posit that there are four typical kinds of approaches – investigative, enjoying, scanning and “cultivated” – that museum visitors employ in order to make their visit a positive experience. When these behavioural strategies are compared with the learning strategy theory put forward by David Kolb (Wilk & Humphrey 2004, Illeris 2006), it is possible to perceive them as different component aspects in a complex flow of learning. The article concludes with a discussion of the relationship between “experience” and “learning”.

Key words: Museums experience, visitor studies, learning theory, art, design, exhibition design, leisure studies, experience strategies, museology.

METODER OG PRÆMISSER FOR UNDERSØGELSEN

Trapholt har gennem de sidste 6 år integreret oplevelses- og læringsteoretiske overvejelser i dele af museet udstillings- og formidlingspraksis. Den centrale interesse i arbejdet er

mulighedsfeltet for gæsters oplevelser i relation til kunst og design, hvilket tidligere er beskrevet i artikler i Nordisk Museologi (Grøn 2006) og Danske museer (2007a, 2007b). Denne artikel er en nærmere analyse af undersøgelsesresultater fra udstillingen Plastic Fantastic (vinteren 2005/06). Denne udstilling

om plasticmøbler fra 1950 til i dag blev til i et samarbejde mellem møbelansvarlig museums-inspektør Mette S. Dalby og overtegnede. Ideen var at integrere en interaktiv og undersøgende formidling i selve udstillingskonceptet og udstillingsdesignet, fordi vi havde bemærket, at også voksne gæster forholdte sig til museets børneformidling og interaktive PilsfingerZoner (Grøn 2007a). Udstillingen havde til formål at revurdere plastik som materiale i forhold til design, og præsentationen af plastikkens historiske udvikling og kemiske substans blev formidlet gennem interaktive zoner, i stedet for historiske oversigtsplancher med billeder og forklarende tekster. De interaktive zoner var henholdsvis en følevæg, et interaktivt bord og en skydevæg. Ved følevæggen kunne gæsterne på den ene side stikke hænderne ind igennem huller og undersøge genstande med hænderne. Ved hullerne var der spørgsmål til genstandene. På bagsiden af følevæggen kunne man se genstandene, som lå i plasticboller. Her var der forklarende tekster. Det interaktive bord indeholdte tre opgaver, hvor man kunne undersøge plastikkens kemiske struktur, statisk elektricitet samt sortere genstande, som var lavet af henholdsvis syntetisk og naturligt plastisk materiale. Skydevægen var et stort billede af en Verden uden plastik, som blev "beklædt" med plastic, når en plexiplast plade blev skudt ind over. Denne interaktive og undersøgende formidlingsform ville ellers normalt blive "klistret på" udstillingen i form af PilsfingerZoner¹ og skoletjeneste efter den er åbnet – og derfor ofte kun være til glæde for børn og skoler. Hovedformålet med publikumsundersøgelsen var at finde ud af, hvordan museets gæster oplevede udstillingen som helhed og den interaktive formidling specifikt. I fokus var at undersøge

sammenhængen mellem deres fritidsværdier, valg og fravalg i udstillingen og deres generelle museumsoplevelse.

Undersøgelsen bestod af fire dele: spørgeskemaundersøgelse, videooptagelse, observationer ud fra observationsark og interviews.

Alle undersøgelserne blev foretaget søndag den 29. januar 2006. På selve dagen var der i alt 222 gæster. Heraf var 34 børn og 188 voksne. I perioden kl. 11-16 blev der uddelt 121 spørgeskemaer hvoraf 118 kom retur besvaret. I spørgeskemaundersøgelsen var der spørgsmål om køn, alder, tidsforbrug, hvor ofte gæsten går på museum, gæstens værdier, vurdering af de interaktive zoner og vurdering af dagen som helhed. Der var således en svarprocent på 98% fordelt på 59 mænd og 56 kvinder og 3 uden markeret køn. Gennemsnitsalderen var 42. Gennemsnitligt tilbragte gæsterne 25 minutter i udstillingen med en median på 22 minutter, hvilket vil sige, at over halvdelen af gæsterne tilbragte mere end 22 minutter i udstillingen. Gæsterne vurderede både udstillingen og dagens besøg som helhed til 4,0 på en skala fra 1-5, hvor 1 er meget dårlig og 5 er meget god. Resultaterne fra de øvrige svar vil blive berørt i den følgende analyse i artiklen.

Videooptagelserne blev gennemført kl. 12:00-13:30. Kameraet kørte uden afbrydelse og filmede, hvorledes gæsterne reelt bevægede sig ved følevæggen og det interaktive bord. Gæsterne var ved indgangen til museet blevet informeret om, at der blev filmet i udstillingen. Kameraet var opstillet diskret i et hjørne, med henblik på ikke at påvirke gæsternes adfærd. Gæsterne lod ikke til at bemærke det, og flere gik næsten ind i det.

Ved indgangen til udstillingen var en museumsobservatør placeret. Med en plan over udstillingen og et stopur i hånden, var det

48 hensigten, at hun efter aftale med gæsterne, skulle følge med rundt som en flue på væggen og notere hvilken rute de tog i udstillingen, og hvor lang tid de tilbragte ved henholdsvis genstande og interaktive zoner. Museumsobservationen udvalgte gæster efter et princip om, at tage "den næste person", som kom ind i salen efter hvert afsluttet observationsskema. Der blev udfyldt 13 observationsskemaer i løbet af dagen.

Der blev foretaget 12 interviews med 16 gæster i salen. Disse gæster blev valgt ud efter princippet "den næste person", der afleverer sit interviewskema i kassen ved udgangen. Der var til tider flere deltagere i et interview, hvis gæsterne ønskede at blive interviewet sammen. Der forelå en interviewmanual, der fungerede som en overordnet struktur for samtalerne og sikrede, at væsentlige emner for undersøgelsen blev berørt: Hvad gæsterne oplevede, hvem de var sammen med, hvilke fritidsværdier de havde etc. Interviewene havde imidlertid også den funktion at finde ud af, hvad gæsterne selv havde på hjertet og brændte for. Derfor blev der givet plads til at gæsterne også kunne fortælle om selvvalgte emner med henblik på at finde ud af, hvilke værdier og forestillinger gæsterne har, når de selv får lejlighed til at definere hvad der skal tales om.

Inspirationen til undersøgelserne kom fra flere kilder. Selve værdiundersøgelsen var inspireret af en stor undersøgelse i Toledo, Ohio i USA af Marilyn Hood (Hood 1983), som tidligere er beskrevet i Nordisk Museologi (Grøn 2006).² Desuden var den etnometodologiske metode og brug af videooptagelser ved publikumsstudier ved Kings College, London (Lehn, Heath & Hindmarsh 2001) en væsentlig inspirationskilde til den metodiske tilgang til undersøgelsen.

HVILKE FRITIDSVÆRDIER PRIORITERER TRAPHOLTS GÆSTER?

Det fremgik af spørgeskemaundersøgelsen, at cirka 3/4 af Trapholts gæster opfatter sig selv som vante museumsgæster, idet de i spørgeskemaerne markerede at de besøger museer mindst 1-2 gange om året. 1/4 markerede at de var uvante, som kom mindre end 1 gang om året.

Gæsterne blev i spørgeskemaet bedt om at prioritere tre ud af de af Marilyn Hood definerede seks mest gængse fritidsværdier: 1. At være sammen med andre og socialt aktiv; 2. At lave noget meningsfuldt; 3. At føles sig godt tilpas og i overensstemmelse med sine omgivelser; 4. At blive udfordret med nye oplevelser; 5. At have mulighed for at lære noget nyt; 6. At være aktiv selv.

Spørgeskemaundersøgelsen viste, at de af Trapholts uvante gæster i deres fritid prioriterer 1. At være sammen med andre og socialt aktiv, 3. At føle sig godt tilpas og i overensstemmelse med sine omgivelser og 6. At være aktiv selv, og at over 50 % af de vante gæster har næsten samme værdisæt som de uvante gæster: 1. At være sammen med andre og socialt aktiv, 3. At føle sig godt tilpas og i overensstemmelse med sine omgivelser. Dette er et overraskende resultat, da vante museumsgæster i Hoods undersøgelse havde de tre modsatte værdier til de værdier som uvante gæster havde: 2. At lave noget meningsfuldt, 4. At blive udfordret med nye oplevelser og 5. At have mulighed for at lære noget nyt. Disse tre værdier var i øvrigt identiske med museumspersonalets værdier. Den eneste forskel mellem de to grupper i Trapholts undersøgelse er, at Trapholts vante museumsgæster prioriterer 4. At blive udfordret med nye oplevelser over de uvantes værdi 6. At være aktiv selv. Dette

maner til eftertanke, idet det ofte diskuteres internt på Trapholt om hvorvidt nye formidlings tiltag, hvor der tages højde for gæstens sociale og fysiske velbefindende ved brug af mere eksperimenterende formidlingsformer, ”skræmmer” det vante kernepublikum væk eller ej.

Undersøgelsen viste desuden, at kvinder og mænd prioriterer forskelligt. Således prioriterer kvinderne klart 1. At være sammen med andre og socialt aktiv (68%) og 3. At føle sig godt tilpas og i overensstemmelse med sine omgivelser (68 %) højst, hvor mænd klart prioriterer 4. At blive udfordret med nye oplevelser (59%) højst.

Sammenfattende kan det af spørgeskemaundersøgelsen udledes, at det er væsentligt for den samlede gruppe af gæster at være sammen med andre mennesker (57 %), og at være et sted hvor man føler sig godt tilpas (56 %) og udfordret (53 %) på samme tid. At lære noget nyt får laveste prioritering af kun 37 % af gæsterne. Procentandelen, som prioriterer læring, stiger med, hvor vante museums gæsterne er. Det kunne være interessant at lave en større undersøgelse af, hvorfor oplevelsen af læring ikke er så højt prioriteret hos de besøgende. Er det udtryk for, at der skelnes skarpt mellem det at opleve og det at lære? I den afsluttende diskussion i artiklen vil jeg kort komme ind på denne problematik i relation til resultaterne fra undersøgelse af Plastic Fantastic.

HVORDAN REAGEREDE GÆSTERNE PÅ DEN INTERAKTIVE FORMIDLING?

Ifølge spørgeskemaerne prøvede 63 % af gæsterne en eller flere af de interaktive zoner i udstillingen. Disse zoner har ifølge flertallet af gæsterne været en positiv oplevelse. 61 %

markerede for eksempel at følevæggen var sjov. En nærmere analyse af selve oplevelsen ved de interaktive zoner er beskrevet tidligere (Grøn 2007a). Det kan desuden konkluderes, at vante besøgende gæster er mindst lige så positive overfor den interaktive undersøgende formidlingsform som de uvante. Det overrasker ikke at de uvante er glade for den interaktive formidling, da de prioriterer ”at være aktiv selv” som en væsentlig værdi i deres fritid – hvilket var det punkt hvorpå de adskilte sig fra de vante gæster. Men da de vante gæster i stedet har tilkendegivet, at de gerne vil ”udfordres med nye oplevelser” som en væsentlig værdi, skal deres positive oplevelse muligvis forstås ud fra en anden argumentation. Som vante museums gæster har de højst sandsynligt ikke noget problem med at føle sig godt tilpas med de koder der er på Trapholt. De ved hvorfor, med hvem og hvordan de skal agere på museet. Dette kan betyde, at de føler overskud, og at nye tiltag i højere grad ses som en udfordring med nye oplevelser og mulighed for at være sammen med andre end intimiderende overformidling. Som tidligere nævnt var dette en forhåndsbekymring vi havde diskuteret på museet. Men det ser således ud til, at vante museums gæster godt kan lide andre formidlingsformer og ikke udelukkende ønsker klassisk museumsformidling i form af tekst og tale. Denne konklusion understøttes af andre undersøgelser foretaget på Trapholt (Grøn 2006, 2007b).

HVILKEN FORM FOR AKTIVITET BLEV OBSERVERET I SALEN?

Ved gennemsyn af videoen kan man se, at gæsterne har flere forskellige måder at forholde sig til de interaktive zoner på. I planlægningen af udstillingen forventede vi for ek-

50 sempel, at gæsterne først ville stikke hænderne ind i en følevæggen og derefter gå om på bagsiden af den, for at se og læse om genstandene. Det viste sig imidlertid, at langt de fleste gæster først gik bagom væggen og derefter gik i gang med føle- og spørgsmålssiden. Det var helt fint, at gæsterne gik rundt på denne måde, idet der ikke var nogen "rigtig" eller "forkert" rækkefølge at gå til følevæggen på.

På bagsiden af væggen kan man på videoen primært se tre typer adfærd. Der er gæster, som læser mange tekster grundigt og ser på mange genstande, gæster som skimmer tekster og kigger på enkelte genstande og gæster som vandrer hurtigt igennem uden at læse tekster eller kigge på genstande.

På "følesiden" af følevæggen er det tydeligt, at det er inspirerende for gæster, hvis de kan se, at andre er i gang med at undersøge de forskellige spørgsmål ved at stikke hænderne i hullerne, røre og gætte. Hvis der ikke er nogen i gang tager det lidt mere mod for gæsterne at stikke deres hænder ind. Nogle nøjes med at læse – evt. kigge ind i hullerne. Museumsinstitutionens regler om ikke at røre lader til at være meget stærkt funderede i gæsternes adfærd.

Ved det interaktive bord med sorteringsopgaver og naturvidenskabelige forsøg lader det til at være mere tydeligt for gæsterne, at dette er en interaktiv aktivitet. Mange går straks i gang, mens andre vælger at kigge på. Flere steder på videoen kan man se at gæsterne lærer af hinanden. De observerer, hvad andre gør og går derefter i gang med opgaven, når den bliver ledig. Hele dynamikken omkring den interaktive zone lader til at være afhængig af, hvordan de mennesker, der er i gang med den, opfører sig. Hvis der er meget engagerede gæster, lader det til at tiltrække andre engagerede gæster. Hvis der er meget læsende gæster lader det til at tiltrække andre læsende gæster.

En interessant observation fra videoen er også den stemning der er i udstillingen. De mere engagerede gæster griner og snakker sammen, går frem og tilbage, slår hinanden på ryggen, kysser og krammer bag væggen og hjælper hinanden med opgaveløsning ved det interaktive bord. Gæster der ikke forekommer interesserede går relativt hurtigt igennem. Ud fra videooptagelsen lader det ikke til at være nogen specifik alders- eller kønsmæssig grund til henholdsvis at deltage eller fravælge den interaktive zone.

Resultatet fra museumsobservatøren understøtter observationerne fra videooptagelserne og viser, at gæsterne primært tiltrækkes af udstillingszoner der tilbyder aktivitet og udviklingshistorier³. De har det højeste tidsforbrug der hvor de selv er aktive (følevæg og interaktivt bord), og der hvor der præsenteres udviklingshistorier i form af en video med en stols proces fra idé til virkelighed, udviklingen af en termokande fra idé til produkt og Pantons "Panton Chair" i forskellige udformninger gennem tiderne. Disse tydelige tendenser i observationerne understøttes af de interviews der blev foretaget i udstillingen, hvilket fremgår af analysen af de værdier gæsterne udtrykte i de 12 interviews.

HVILKE VÆRDIER UDTRYKTE TRAPHOLTS GÆSTER Gennem interviews?

Der blev foretaget 12 interviews, som efterfølgende er blevet analyseret i forhold til, hvilke værdier gæsterne udtrykte i løbet af samtalerne. I stedet for at skruer gæsternes udsagn ind i allerede kendte oplevelsesmodeller, blev materialet grundigt gennemarbejdet med henblik på at finde ud af, om der var et karakteristisk mønster af oplevelsesstrategier ud fra gæsternes udsagn, i forhold til de værdier de udtryk-

te, som kunne blive til en model til forståelse af deres oplevelser. Modellen skal således udelukkende ses som værdimæssige præferencer, som læses ud af udsagn, som gæsterne kom med under interviewene, selvom gæsterne kunne have sammenfaldende værdier på tværs af modellen i andre spørgsmål.

Af sammenfaldende tværgående tendenser er det relevant at nævne, at mange af interviewpersonerne kom med refleksioner om, at deres adfærd og præferencer netop denne dag var afgjort af hvem de var sammen med (social kontekst), hvorfor værdipræferencerne sagtens kunne falde ud til en anden side, hvis de var sammen med andre. Også kunstinstitutionens autoritet var tydelig som en del af flere af gæsternes forventning til, hvordan de skulle bevæge sig og opføre sig i udstillingen. Således gav flere gæster udtryk for, at de havde gjort noget ukorrekt ("jeg snød") i forhold til, hvad de burde have gjort, og de gjorde sig overvejelser om, hvor grænseoverskridende det var, at få lov til at røre. Næsten alle gæster beklagede, at de ikke kunne få lov til at prøve at sidde i stolene. Holdningerne gik fra forstående overfor institutionen, som bevarer af kulturarv, til irritation over, at det er latterligt ikke at få lov til at sidde i industrielt forarbejdede stole. Information er væsentlig at tage med i overvejelserne om, hvilke taktile oplevelser der er relevante i en udstilling, og om det at få lov til at røre noget andet, kan erstatte ønsket om at røre det originale. Endnu en væsentlig tværgående tendens var gæsternes interesse for udviklingshistorier, hvilket også afspejles i følgeobservationerne. Mange fremhævede en række kander fra en udviklingsproces af en kande af Ole Jensen og en video, hvor stolen Orchid, blev modelleret og mange efterlyste flere videoer med støbeprocesser, udviklingsprocesser etc. En gennemgående kritik af udstillingen

var, at den var for lille og overfladisk i forhold til potentialet i emnet. Denne kritik tager vi naturligvis til os på Trapholt. Positivt set kan den også forstås således, at gæsterne rent faktisk fik vækket deres opmærksomhed overfor plast som materiale, og at de blev opmærksomme på deres egen viden, og derfor fandt nogle historier og en viden som de følte manglede i udstillingen.

Når man derefter fokuserer ind på hvad der adskiller de interviewede gæster denne dag, udkrystalliserer der sig to væsentlige parametre, som alle gæster berørte i samtalerne. Disse to parametre kan stilles op som en x og en y akse, der krydser hinanden i midten. Akse y

Situationsorienteret Sanser	
Hyggere 3. Folkeskolelærer (K:1973) 8. Folkeskoleelev (K:1994) 12. Pedel (M:1962) 2. Arkitekt (K:1972)	Scannere 5. Folkeskoleelev (K:1990)& Mediegrafiker (K:1981) 10. Økonom (M:1968) 7. CNC-operatør (K:1957)
Gør interaktiv	Ser interaktiv
Undersøgende 1. Arkitekt (M:1973) 4. Naturvejleder (K:1969) 5. Studerende (M:1981) 9. Festudlejer (M:1953) & Bibliotekar (K:1956)	Kultiverede 11. Antikvitetshandler (M:1939) 6. EDB-operatør (M:1963) og Social og sundhedsmedarbejder (M:1963)
	Y
Udstillingsorienteret Tænker	

Model 1

52 repræsenterer hvad der var i gæsternes fokus for dagens museumsbesøg, og akse x repræsenterer, hvordan gæsterne konkret gik til oplevelsen. Akse y viser i hvor høj grad nogle gæster var optagede af selve museet, udstillingen, og tænkningen bag emnet og genstandene, der var udstillede. Dette står gradvis i modsætning til andre gæster, der var mere optagede af oplevelsens sansemæssige dimensioner, og hvordan de havde det med at være i udstillingen alene eller sammen med andre. På akse x markeres hvordan gæsterne metodisk gik til besøget. Her skelnes der mellem om hvorvidt gæsterne gæster "udførte" den interaktive formidling eller om de fravalgte den og nøjedes med at "se". Ved at krydse akserne x og y, fordeler gæsterne sig i fire forskellige afsnit, som kan ses som fire forskellige oplevelsesstrategier på museumsbesøget, netop denne dag 29. januar 2006 for lige disse interviewede personer. I det følgende vil jeg gøre rede for, hvorledes gæsterne selv formulerer sig i interviewene omkring deres besøg, hvilket ligger til grund for beskrivelserne af dem som: undersøgende, hyggere, scannere og kultiverede.

Af model 1 fremgår de interviewede gæsters fordeling i oplevelsesstrategimodellen med beskæftigelse, køn og alder markeret. Nummereringen svarer den til rækkefølge gæsterne blev interviewet i. Modellen er en systematisering af udsagnene fra de 12 interviews. Det er i sagens natur ikke muligt at generalisere den i forhold til den samlede publikumsgruppe, som deltog i spørgeskemaundersøgelsen, ud fra de data vi indsamlede, da vi jo ikke kendte modellen på forhånd, og derfor ikke har spurgt specifikt ind til disse parametre i spørgeskemaerne. Det kunne være relevant at undersøge modellens generelle valør i en fremtidig undersøgelse. Imidlertid er det muligt at

sammenholde værdiundersøgelsen fra spørgeskemaundersøgelsen fra hver enkelt interviewede person, med de andre i den oplevelseskategori, de har placeret sig selv i gennem udsagn i interviewene.

UNDERSØGENDE

Fem af de interviewede kan man kalde "undersøgende". De er karakteristiske ved primært at forholde sig til selve udstillingen og de genstande der er udstillede i den. Alle har både læst tekster og afprøvet de interaktive zoner. Samtlige undersøgende giver udtryk for, at de er interesserede i at få ny viden. De har typisk en personlig viden i forvejen, som de bruger til at gøre udstillingen relevant for sig selv. *"Der er så mange spændende ting. Nu så jeg jo de der 40 stole, der kunne stables på en gang, og det er jo guf for os som udlejer. At de er så tunge, det er noget andet. Men det er vældig smart"* (Undersøgende 9). Selve det at få ny viden og indsigt er væsentligt for at de undersøgende oplever, at de har det sjovt: *"Også de forskellige former for plastic. Og naturgummi og bakelit. Jo, jeg synes godt nok, at det var spændende. Og at det faktisk er naturprodukter, det synes jeg er lidt sjovt"* (Undersøgende 9). De undersøgende benytter alle den interaktive formidling, som de finder stimulerende i deres undersøgelser: *"Jeg synes, det er fantastisk at gå og fornemme nogle ting så - man får vækket flere sanser, så får man lyst til at gå om og kigge"* (Undersøgende 4). Og også bedre for den voksne persons læringsproces: *"Det med at røre ved tingene. Det husker man selvfølgelig bedre ... jeg kan godt finde på at lave det selv uden barnet"* (Undersøgende 1). De undersøgende er fokuserede og selvsikre gæster, som ikke havde noget problem med at give sig i kast med de inter-

aktive zoner ”... jeg synes, det er et fedt rum for alle mennesker, uanset alder. Jeg er ikke i tvivl om, at jeg altid vil kaste mig over sådan noget” (Undersøgende 4).

Undersøgerne er ifølge spørgeskemaerne alle vant museumsgæster. Deres fritidsværdier er anderledes end flertallets, idet ingen af de fem interviewede, som havde denne profil, havde markeret 1. At være sammen med andre mennesker og socialt aktiv. Til gengæld havde fire af de fem markeret 3. At være et sted hvor jeg føler mig afslappet og godt tilpas og 4. At blive udfordret med nye oplevelser. De fem er tilfredse med dagen og vurderer udstillingen tre 4-taller og to 5-taller.

HYGGERNE

Fire af de interviewede har jeg valgt at kalde hyggere, da alle de interviewede gav udtryk for, at det sociale ved museumsbesøget var det væsentligste. Når de vurderede udstillingen, var det muligheden for at være social i den, som var i fokus – hvorfor det i højere grad blev betonet, hvor sjovt og hyggeligt det var at udføre de interaktive zoner, end hvad man konkret lærte af dem. Hyggerne er karakteristiske ved primært at være følsomme overfor, hvordan de selv og den gruppe, de er sammen med, har det i forhold til udstillingen. I samtalerne cirkulerer deres oplevelser primært omkring museumssituationen, dvs. det at være på museum sammen i et sanseligt stimulerende rum. De interaktive zoner beskrives som ”*sjove at gøre sammen med børnene, og da får man en hel anden oplevelse*” (Hygger 12).

En yngre kvindelig arkitekt med et lille barn er en rigtig ”hygger” (Hygger 2). Hun fortæller indledningsvis, at hun stort set altid er på

museum med familie eller venner. Hun holder af Trapholt blandt andet på grund af ”*størrelsen, fordi det ikke er større end det er. Man kan overskue det. Man når ikke at blive træt*”. Overskuelighed er således vigtig for at hun har det godt på museet. Hun har lært en masse nyt, men det væsentligste for dagens succes er, at der har været mulighed for fælles oplevelser. ”*Sammen er det sjovt, at man gør tingene sammen, at man ikke bare skal stå og være den, der formidler videre til børnene, altså at man kan gå ind på deres niveau*”. Hun føler, at de interaktive zoner har givet hende ny viden. ”*Jeg synes det at man får det ind på en anden måde, - jeg tror at det hænger bedre fast. Man husker det mere når man har oplevet noget fysisk også*”, og at det er tilfredsstillende at få lov til at røre. ”*Det er altid rart at få tingene i hånden og mærke det. Når man endelig må røre noget på et museum. Hvor man har lyst til at røre ved tingene*”. Det er imidlertid primært den konkrete oplevelse, at hun har haft det sjovt med at røre, og at være interaktiv, der er vigtigt for hende: ”*Jeg synes det var sjovt med tapen, og lyset og glasset ... og så sorterede vi alle de materialer der. Sutter og ting og sager. KG: Så du hvad pointen var? Arkitekt (K): Nej det nåede vi ikke lige til. Hvad var det egentlig?*”. Hun var således glad for de interaktive zoner – selve den sanselige oplevelse af det at gøre og tumle med opgaverne og undre sig – og mindre optaget af at tilegne sig en specifik viden i forbindelse med opgaven.

De fire hyggere går ifølge spørgeskemaerne alle ofte på museum. Alle markerer 1. At være sammen med andre mennesker som vigtigste fritidsværdier. Tre markerer 4. At blive udfordret med nye oplevelser, og tre markerer 6. At være aktiv og deltagende i det jeg gør. Udstillingen bliver vurderet til tre 4-taller og et 5-tal af hyggerne.

De fire som jeg har valgt at kalde scannerne er karakteristiske ved helst at ville se på udstillingen, som de konkret scanner rundt i, uden at fordybe sig i længere tid i formidlingen. De læser muligvis et par tekster, men kan bedst lide at gå rundt i udstillingen og danne sig deres egen mening: *"Jeg kan egentlig godt lide bare at gå og kigge, og gå og blive inspireret selv"* (Scanner 5) og reflektere over observationer fra hverdagen: *"Nu f.eks. Margrethe skålen, den har man jo i alle køkkener, og Stelton også, det tænkte jeg da ikke lige over, at det er plastik. Hvis man sådan tænker over det, så er det jo en ting i det daglige, ikke også, men man tænker måske ikke så meget over, at det er plastic"* (Scanner 7) og reklamer *"... den runde stole der, den har man set i reklamer....man har ikke rigtig tænkt så meget over det (plastik) før, synes jeg. Det er lidt skægt at se i sammenhæng med sådan nogen skægge møbler og sådan noget – de der almindelige dagligdagsting ..."* (Scanner 5). De orienterer sig primært visuelt, og det er væsentligt for dem, at det handler om deres personlige meningsdannelse i udstillingen, at den var visuelt stimulerende at gå rundt i. Den må ikke virke intimiderede med en masse specifik viden, som de skal tilegne sig for at få noget ud af udstillingen. Ingen giver udtryk for en særlig interesse i plasticudstillingen som sådan. Dagens tur på museum handlede i højere grad om at være på udflugt *"... vi skulle lige ud at køre en tur, så havde jeg nogle billetter fra mit firma, og så tænkte jeg, så kunne vi jo godt lige tage ud at kigge det"* (Scanner 7). Scannerne prøvede ikke de interaktive zoner. Ikke fordi de havde noget i mod dem men *"... jeg mødte nogen jeg stod og snakkede med i stedet for"* (Scanner 10) eller *"Jeg har faktisk ikke lagt mærke til, at det var sådan nogle føle nogen"*

Fig. 1. Det interaktive bord indeholdt tre opgaver, hvor man kunne undersøge plastikkens kemiske struktur, statisk elektricitet samt sortere genstande som var lavet af henholdsvis syntetisk og naturligt plastisk materiale. Foto: Karen Grøn, Kunstmuseet Trapholt, Kolding.

(Scanner 5). De som havde set dem og fravalgt at bruge dem, havde alligevel en positiv holdning overfor hvorfor både Tape og sorteringsopgaven blev vurderet højt (4 og 5 tal). Det lader således til, at disse gæster ikke selv ønsker at benytte sig af tilbuddene, men at de syntes, det er godt, at tilbuddene er der til andre. *"Jeg satte ikke selv tape på, men jeg så de (andre) gjorde det, og kiggede på, og synes også det var fint"* (Scanner 10). Scannerne er ikke autoritetstro overfor museumsinstitutionen. De ser udstillingen på den måde, de har lyst, uden at følge det, som de opfatter som den

”institutionskorrekte” måde at se udstillingen på: *”Jeg snød nok, jeg gik bag om (følevæggen)”* (Scanner 7).

De fire scannerne er ifølge spørgeskemaerne alle vant museumsgæster. Alle fire markerer at 1. At være sammen med andre mennesker er deres foretrukne fritidsværdi. Tre markerer, at det var vigtigt 3. At være et sted jeg føler mig afslappet og godt tilpas. De vurderer udstillingen med to 4-taller, et 3-tal og et 5-tal.

DE KULTIVEREDE

De tre interviewpersoner, som jeg har valgt at kalde ”Kultiverede”, er karakteristiske ved at

være fokuserede på selve udstillingen, dens indhold og viden, som de er kommet specifikt for at se og placere i forhold til den viden, som de har på forhånd. Med kultiveret menes således, at personerne ser sig selv som bærere af en vis mængde viden indenfor feltet, som de forholder sig kritisk vurderende til.

En ældre mandlige antikvitetshandler (Kultiveret 11) er en typisk kultiveret gæst. Han opfatter sig selv som meget kultiveret og markerer gennem talrige eksempler, at han er bærer af en vis kulturel kapital (Bourdieu 1993): *”Altså hvis man, hvis man bevæger sig i de cirkler, f.eks. design inden for designområdet, så vil man pr. definition møde mange af de ting her”,*

Fig. 2. Ved følevæggen kunne gæsterne på den ene side stikke hænderne ind igennem huller og undersøge genstande. Ved hullerne var der spørgsmål til genstandene, som alle var velkendte, men måske ikke i forhold til de spørgsmål, som blev stillet. Foto: Karen Grøn, Kunstmuseet Trapholt, Kolding.

56 og at han har en forventning om museumsinstitutionen som et transformerende rum (Duncan 1995): *"Vi render på kunstudstillinger ... vi skal have fingrene ind i kontakten en gang imellem, vi skal have 380 V ... jeg kan godt lide at blive sparket bagi... få pillet ved mine fastlåste holdninger og meninger og synspunkter"*. Han er interesseret i at se og læse om genstandene og forholder sig autoritært vurderende om genstandsfeltet: *"Den (sofa af Phillip Starck) er forfærdelig, fordi den skal forestille at være noget andet, end det den er ... den har en facon, som ikke klæder den. Hvis du skal lave en genstand af noget andet materiale end det traditionelle ... så skal du vælge at gøre noget andet. Du må ikke få plastik til at være noget, det aldrig kan blive"*. På den ene side vil han gerne overraskes (380 V), på den anden side afviser han Starcks sofa, som han anser for at være „forkert“. Han er meget selvkørende i udstillingen og tilfreds med skreven formidling. *"... men så så jeg en hånd, en lille dreng, der stak sin hånd igennem (følevæggen), så tænkte jeg, nåh – der forgår et eller andet bagved, men så besluttede jeg, at det ville jeg ikke, fordi jeg ville tage alle de der skægge beskrivelser, der var bagpå, med belgieren og hans bakelit, og hvordan Goodyear fandt ud af det der med viskelæderet og svovlet"*. Han koncentrerer sig således om læsestoffet på jagt efter historier han ikke kender i forvejen. I løbet af samtalen viser det sig imidlertid, at han rent faktisk har benyttet den interaktive skydevæg i udstillingen, hvor man ved at flytte en plexiglas plade fra en underliggende tegning, kan se hvor meget i verden, som i dag er lavet af plastic, men tidligere var lavet af naturprodukter. Han efterlyser straks mere information: *"På den planche, der hænger på venstre hånd, som man kan rulle hen foran den anden planche, der er der en hel masse plastikting, og der ville det måske være fint*

at sige, jamen hvad er det man laver bilens kofanger af". Skydevæggen har sat nogle tanker i gang hos ham, som han gerne vil have besvaret – det er ikke nok for ham at se, hvor meget der er lavet af plastic – han er straks kritisk vurderende overfor formidlingen og vil vide detaljer om hvorfor og hvordan – i modsætning til en undersøgende, som synes det er spændende overhovedet at komme i tanker om, hvor meget der er lavet af plastic: *"KG: Prøvede I skydevæggen? Ja, det er ufatteligt så meget plastic, der er i ens hjem"* (Undersøgende 9).

De kultiverede gæster er vant til museumsgæster. Deres fritidsværdier spreder sig ligeligt over alle seks, og de vurderer udstillingen til 4.

LÆRINGSTEORETISK PERSPEKTIVERING

En væsentlig inspiration til Plastic Fantastic var de nyåbnede "The British Galleries" (2001) på Victoria & Albert Museum (V&A). Med disse gallerier har V&A med stor succes for første gang inddraget formidlingen allerede fra koncept- og designudviklingen med udgangspunkt i David Kolbs læringsstilsteori (Wilk & Humphrey 2004).

Kolb definerer læring som *"Learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience"* (Kolb 1984: 38). Kolbs arbejde refererer tilbage til pædagogen Dewey og psykologerne Piaget og Lewin og taler for, at læring ikke er et produkt men snarere en proces mellem vekslende læringsoplevelser, som kan indtegnes i en cirkel, der bevæger sig fra konkrete oplevelser (man sanser) over reflekterede observationer (man ser) til abstrakt konceptualisering (man tænker) og aktivt eksperiment (man gør), og herfra tilbage igen til ny konkret oplevelse. En læringsproces kan starte på et hvilket som helst ni-

veau i læringscirklen. Mange udvikler en forkærlighed for en særlig læringsstil. Af model 2 fremgår det, hvorledes Kolb spænder de fire læringsstadier på to akser, hvor den ene akse repræsenterer, hvordan vi begriber viden: konkret oplevelse versus abstrakt begrebsliggørelse, og den anden akse repræsenterer, hvordan vi omdanner viden: aktiv eksperimenteren versus reflekteret observation. Modellen tegner fire typer læringsstile: Akkomodativ (sanse og gøre), Divergent (sanse og se), Konvergent (tænke og gøre) og Assimilativ (tænke og se). Kolbs læringscirkel er en kraftig forenkling af virkelighedens mangfoldighed, men dens systematisering af læringsprocesserne kan bruges som en analytisk skabelon for de observerede data på Trapholt 29. januar 2006.

Resultatet af at integrere Kolbs læringscirkel i udviklingen af "The British Galleries" blev, at man integrerede video, interaktive computere,

konkret taktile formidling tæt ved relevante genstande samt "lift the flap" skiltning med undersøgende spørgsmål. Der blev etableret tre undersøgelsesområder med genstande og udklædning (både børne- og voksenstørrelser), to studierum, to filmrum og et "undersøg genstandene" område – alle i direkte forbindelse med udstillingen. En evalueringsrapport (V&A 2002) viste, at gæsterne var begejstrede. 70 % af gæsterne havde benyttet sig af en eller flere af dem. 93 % af de, som havde benyttet de interaktive elementer følte, at det havde givet noget positivt i forhold til deres oplevelse af genstandene, og 89 % følte, at det havde givet dem mere viden. Kun 1 % havde fundet, at tilstedeværelsen af de interaktive elementer havde forstyrret deres oplevelser i udstillingen på en negativ måde. Med etableringen af "The British Galleries" var der således tale om en succeshistorie, som har haft betydning for udstillingsarbejdet på V&A siden, hvor forskning og formidling tænkes sammen fra starten af.

På V&A tages der udgangspunkt i læringsteoretiske strategier, når udstillinger planlægges. Med Plastic Fantastic gik vi en anden vej og lavede en udstilling på baggrund af erfaringer med og observationer af gæsters adfærd i udstillingerne, hvor vi havde bemærket, at gæster generelt havde vist interesse for museets børneformidling og PiffingerZoner. Undersøgelsen og modeludviklingen blev lavet efterfølgende, ud fra et ønske om at forstå gæsterne adfærdsmønstre og værdier.

Sammenligner man imidlertid Kolbs model med Trapholts fire oplevelsesstrategier (Model 3) kan det afslutningsvis være interessant at overveje muligheden for at sige noget om, hvilken slags læringsstil, de fire strategier kan ses som udtryk for. Begge modeller skelner mellem aktiv eksperimenteren og observation

Model 2 (baseret på Kolb 1984:42)

Model 3

på den ene akse og mellem en tænkingsorienteret, abstrakt begrebslig forståelsesmåde/udstillingsorienteret og en konkret oplevelsesorienteret forståelsesmåde/sanseorienteret på den anden akse.

Ved at kombinere de to modeller i Model 3, ville man kunne sammenligne de fire oplevelsesstrategier med Kolbs læringsstile (Kolb & Boyatzis & Mainemelis 2001) på følgende vis: Den konvergente læringsstil er aktivt eksperimenterende og abstrakt begrebslig. Personer med præference for denne læringsstil er gode til at finde løsninger til spørgsmål og ideer samt at omsætte ideer og teorier i praksis. Denne karakteristik stemmer fint overens med den undersøgende oplevelsesstrategi. De var parate til at gå ind i både opgaver og tekster, hvor de nød den mangfoldighed af faglig stimulering, de oplevede i udstillingen, og den nye viden og de erkendelser, de kom frem til.

Som den eneste gruppe i interviewundersøgelsen vægtede de ikke fritidsværdien "at være sammen med andre mennesker og socialt aktiv". De var således muligvis mere fokuserede på udstillingens konkret faglige indhold end dem de var sammen med.

Den akkomodative læringsstil er konkret oplevelsesorienteret og aktivt eksperimenterende. Den er typisk ved "hands-on" oplevelser og nye metoder, hvor der gennem eksperimenter, "leg" eller undersøgelser erkendes og læres på en måde, hvor tidligere forestillinger overskrides. Processen kan være kort og pludselig, hvor den lærende med ét forstår, eller længerevarende,

Fig. 3. På bagsiden af følevæggen kunne man se genstandene, som lå i plasticbøbler. Her var tekster og fortællinger om plastikkens historie og kemi knyttet til genstandene, som gæster kunne røre gennem hullerne på forsiden af væggen. Foto: Karen Grøn, Kunstmuseet Trapholt, Kolding.

hvor den lærende "tumler med" en problemstilling og gradvis opnår en forståelse. Der vil være en tendens til i højere grad at stole på "den gode fornemmelse" frem for en logisk analyse. Hyggerne på Trapholt var alle meget bevidste om den sociale mulighed, der lå i den interaktive formidling. De tumlede og legede med aktiviteterne i udstillingen. De gav udtryk for, at de benyttede samværet omkring aktiviteterne til at opleve på en anden måde end ellers, og de var mere optagede af aktiviteterne konkrete udfordring end det specifikke vidensresultat. Muligvis vil de senere få en "aha-oplevelse" i en anden sammenhæng, hvor dagens oplevelser bliver til nye erkendelser.

Den divergente læringsstil er konkret oplevelsesorienteret og reflekteret observerende. Den divergente læringsstil er anvendelig til at orientere sig bredt, samle forskellige informationer (gerne gennem andre mennesker), og til selv at skabe mening. Denne karakteristik kan sammenlignes med scannernes præference for at danne sig deres egne meninger, den måde de ubekymrede ser sammenhænge mellem udstillingen, reklamer og hverdagsobjekter. De prioriterer at tale med andre og se frem for at benytte de interaktive tilbud i udstillingen.

Den assimilative læringsstil er abstrakt begrebslig og reflekteret observerende. Denne læringsstil er velegnet til at samle informationer på en præcis og logisk måde, hvor læringsproduktet opbygges, integreres og stabiliseres i det mentale skema, som personen på forhånd benytter sig af til at forstå Verden. Denne læringsstil kan sammenlignes med den kultiverede oplevelsesstrategi, hvor gæsterne er mere optagede af ideer og normsættende kategorisering end sanselige aspekter af oplevelsen. Dette passer fint med særligt den ene kultiverede

Fig. 4. Skydevæggen var et stort billede af en "Verden uden plastik", som blev "beklædt" med plastik, når en plexiplast plade blev skudt ind over. Foto: Karen Grøn, Kunstmuseet Trapholt, Kolding.

gæsts fokus på viden om plastik og design, og på den normsættende faglige kritik og opdeling af, hvad der er korrekt og forkert i udstillingen.

En kritik af Kolbs model kunne være, at han ser læring som en cirkulær udvikling, hvor man hopper fra stadie til stadie i en defineret udviklingsretning. Hos Trapholts gæster fremgår det, at de selv reflekterer over, at de højst sandsynligt ville have en anden form for adfærd på museet, hvis de havde været i en anden social kontekst. Muligvis har gæsterne også inden for besøgets ramme skiftet mellem oplevelsesstrategier. Også konklusionen på videoobservationerne peger på, at andre gæsters adfærd i en udstilling er en væsentlig inspirationskilde i forhold til den enkeltes strategi. Kolbs teori forholder sig isoleret til den personlige læringsudvikling og tager således ikke højde for den fysiske og sociale kontekst – hvilket tilsyneladende er væsentlige og erkendte parametre – også i gæsternes beskri-

- 60 velser af sig selv. Dette aspekt kunne det være spændende at rette opmærksomheden mod i en kommende undersøgelse.

AFSLUTTENDE BEMÆRKNINGER

Det blev på side 5 påpeget, at kun få gæster forbinder museumsbesøg med læring. Sammenligningen af Trapholts 16 interviewede gæsters fire oplevelsesstrategier med Kolbs fire læringsstile kan imidlertid bruges til at perspektivere denne tidligere beskrevne problematik, som efterlader spørgsmålet om hvorvidt der rent faktisk er en tæt sammenhæng mellem oplevelse og læring. Selvom materialet i undersøgelsen er af begrænset mængde, er det interessant at kunne illustrere, at alle fire af Kolbs læringsstile lader til at være fint repræsenteret blandt de 16 gæster. Dette maner til eftertanke for den fremtidige museumsformidling. Kunne gæsternes afvisning af værdien "at lære" hænge sammen med et meget snævert defineret læringsbegreb hos gæsterne – og hvis ja – hvorfor opfattes læring på et museum så snævert? Skyldes det tidligere museumsoplevelser? Eller er det måske et levn fra industrisamfundets skelnen mellem arbejds- og fritidsliv, hvor læring opfattes som surt arbejde – fordi det i skoletiden blevet praktiseret på en måde som ikke passede til personens læringsstil? Opfatter museumsansatte ligeledes formidling som en snævert defineret "tankpasser-pædagogisk" transmission af viden? Er det forklaringen på, at den mest udbredte form for formidling på museerne er skiltning og omvisninger – eller totale afvisninger af formidling med rene "white cube" ophængninger, fordi man ikke vil virke "pædagogiserende"?

Hvordan forholder det sig så med værkerens status, kunne man afslutningsvis spørge. Bli-

ver de blot til midler for læringsteoretiske eksperimenter frem for at have udbredelsen af kunst og design som formål? Til dette kunne man svare med et modspørgsmål om, hvad det det overhovedet vil sige at udbrede kunst og design? Er der en sandhed om kunst og design som genstande i sig selv, som museerne burde formidle? I museumsrummet må det vel i sidste ende handle om at etablere muligheder for kontakt og resonans mellem beskuer og genstand. Således kunne man i stedet for at skelne mellem værksandhed og læring diskutere, om det ikke er på tide kunst- og designmuseerne i højere grad integrerer lærings- og oplevelsesteori mere bevidst i arbejdet, hvis man vil nå og understøtte andre målgrupper, end de som er godt kendte med kunst og design i forvejen.

NOTER

1. En PilfingerZone er en lille mini "white cube" kasse med meget lette og enkle undersøgelseslege, som kan udføres om man læser formidlingsteksten eller ej. Formålet er at stimulere gæsters egen undersøgelse af genstandsfeltet. Der hører oftest også en formidlingstekst til, som man kan vælge at læse, hvis man har lyst til at vide mere.
2. Konklusionen af undersøgelsen var, at 14 % af indbyggerne i Toledo ofte kom på museerne. Denne gruppe delte fritidsværdier med det faglige personale på museerne: At lave noget meningsfuldt, at blive udfordret med nye oplevelser og at have mulighed for at lære noget nyt. Over for dette kom 46 % af befolkningen mindre end 1 gang om året på museerne og 40 % jævnligt. Det særligt interessante ved undersøgelsen er, at sjældent og jævnligt besøgende havde fælles værdier, som i øvrigt var helt forskellige fra de "ofte-besøgendes" nemlig: at være sammen med andre

og socialt aktiv, at føle sig godt tilpas og i overensstemmelse med sine omgivelser og at være aktiv selv.

3. En udviklingshistorie er en opstilling med flere forskellige genstande, hvor formidlingsteksten påpeger udviklingen mellem genstandene og hjælper gæsterne til at se forskellene. Det kan også være en video, som viser en proces fra ide til produkt

LITTERATUR

- Bourdieu, Pierre: *The Field of Cultural Production*. Columbia University Press, 1993.
- Duncan, Carol: *Civilizing Rituals*. Routledge, London 1995, 8th edition.
- Wilk, C. & Humphrey, N.: *Creating the British Galleries at the V&A: a Study in Museology*. V&A Publications/Laboratorioo museotechico Goppion, London, 2004.
- Falk, J.H. and Dierking, L.D: *The Museum experience*. Whalesback Books, Washington 1992.
- Falk, J.H. and Dierking, L.D: *Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Alta Mira Press, Maryland USA, 2000.
- Gardner, Howard: *Multiple Intelligences*. Basic Books, New York, 1993.
- Grøn, Karen: "Kurator for en dag – en leg i museets rituelle rum". *Nordisk Museologi*. Nr. 1, 2006: 43-59.
- Grøn, Karen: "Livslang Børneformidling. Hvorfor forbindes interaktiv og engagerende formidling oftest med børn?". *Danske Museer*. Viborg, årg. 20, nr. 4, juli 2007a, pp. 41-44.
- Grøn, Karen: "Smagsdommer". *Danske Museer*. Viborg, årg. 20, nr. 5, oktober 2007b, pp.8-12.
- Hein, George: *Learning in the Museum*. Routledge, London, 1991.
- Hein, George: "Evaluating teaching and learning in museums". In *Museum, media, Message*. Edited by Hooper-Greenhill, E., Routledge, London 1995, 189-203.
- Hood, M.G.: "Staying Away: Why People Choose not to visit Museums". *Museum News*. London, April 1983, pp.50-57.
- Illeris, Knud: *Læring*. Roskilde Universitetsforlag, Roskilde, 2006.
- Kolb, David: *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall, New Jersey, USA 1984.
- Kolb & Boyatzis & Mainemelis: "Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions" in Sternberg & Zhang (Eds.): *Perspectives on cognitive, learning, and thinking styles*. Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, USA 2001, 227-249.
- Lehn, Heath & Hindmarsh: "Exhibiting Interaction: Conduct and Collaboration in Museums and Galleries" in *Symbolic Interaction*. University of California Press, 2001, no. 2, volume 24, pp.189-216.
- V&A. *Summative Evaluation of The British Galleries*. Report of Research Finding, Creative Research, London, 2002.
- * Karen Grøn has a master's degree in inter-disciplinary studies of aesthetics and culture in the twentieth century from the University of Aarhus, Denmark. She works as curator of education at the Trapholt Museum of Modern Art, Applied Art, Design and Furniture Design in Kolding, Denmark. In 2006–2007 she was Research Associate at the Institute of Education, University of London, Department of Art, Design and Museology.

Address: Trapholt, Æblehaven 23, DK-6000 Kolding. *Phone:* 0045 76300530.
E-mail: kg@trapholt.dk