"Nok se – men også røre".

"HANDS ON" som formidlingsstrategi på arkæologiske museer.

GITTE LØNSTRUP

British Museum fejrede sit 250 års jubilæum i 2003 med den spektakulære udstilling "The Enlightenment Gallery". I Nordisk Museologi (2004: Nr. 2) analyserede David Anderson det intellektuelle felt omkring denne udstilling. Denne artikel vil dreje sig om det fysiske handlerum mellem udstillingens fire vægge. Med udgangspunkt i konceptet "Hands On" skildres de formidlingsmæssige muligheder og begrænsninger, der opstår, idet man forener sanselighed med refleksion – Hands On med Minds On.¹

HANDS ON – HANDS OFF?

I *Webster's Concise Electronic Dictionary* lyder definitionen på Hands On således: "Relating to or giving direct practical experience". At denne praktiske erfaring ikke behøver at være en museumsoplevelse, viser Lena Liepes analyse af den empiriske dimension, der er indlejret i de håndgribelige spor, som læserne af et 1300-tals håndskrift har mærket siderne med i de forgangne 700 år (Lipe 2005). Når det er sagt, så er Hands On-konceptet imidlertid særdeles relevant i museal sammenhæng. Som museologisk formidlingsstrategi adskiller det sig fra almindelig formidling i tekst og tale, fordi det vægter den fysiske kontakt med genstandene. Denne nærhedsoplevelse vækker dog ikke nødvendigvis til eftertanke hos beskueren. På The Science Museum i Oxford lægger man netop vægt på den stoflige oplevelse i materialet, idet synlige og utvetydige "Touch-Me-skilte" opfordrer den besøgende

til at berøre stenene, eller rettere de "touchable rocks and minerals", som der står på et af skiltene. Hermed ikke sagt, at alle naturhistoriske museer, som i øvrigt var de første til at bruge Hands On som formidlingsstrategi, er tilhængere af "Touch-Me-skilte".² På Naturhistorisk Museum i Aarhus foretrækker man dioder, knapper og styrbare kameraer, som automatisk signalerer interaktivitet. I de mere traditionelle opstillinger afskærmes skrøbelige zoologiske præparater og levende dyr af glasmontrer. Opsætningen indikerer, at de genstande, der er inden for rækkevidde, må berøres. Denne adfærdskode gør sig som hovedregel ikke gældende på arkæologiske museer, hvis genstandsmateriale er uerstatteligt. De fleste besøgende respekterer, at værkerne – på trods af deres umiddelbare tilgængelighed – slet ikke må berøres. Som følge heraf befinder de arkæologiske museer sig i den kategori, som museumspædagogerne John Falk og Lynn Dierking kalder "Hands Off-museer"

Fig.2. "The Kings Library 1880" fra British Museum, Central Archives. Trykt i Kim Sloan (Editor) *Enlightenment - Discovering the World in the 18th Century*. The British Museum Press 2003.

(Falk and Dierking 1998: 65). På British Museum har Hands On-konceptet imidlertid fundet vej til de arkæologiske udstillinger, blandt dem "The Enlightenment Gallery"; en udstilling om Oplysningstidens verdensbillede, som i årene 1680 til 1820 ændrede synet på alt fra videnskab til verdens skabelse.³ Selvfølgelig den monumentale udstillingssal, Kong George III's bibliotek bygget i 1827, er et produkt af Oplysningstidens stil og ånd, og medvirker således til at italesætte de 4000 genstande, der er udstillet her [fig.1, forsideill.]. Størstedelen af dette genstandsmateriale er placeret i originale bogskabe og montrer, som har stået i biblioteket siden 1800-tallet [Fig.2].

EN UTRADITIONEL ARKÆOLOGISK UDS STILLING

The Enlightenment Gallery er en arkæologisk udstilling, for så vidt som at størstedelen af genstandsmaterialet er arkæologiske fund fra den assyriske, ægyptiske, etruskiske, græske, romerske og orientalske oldtid samt fossiler fra præhistorisk tid. Det er en utraditionel arkæologisk udstilling, dels fordi den skildrer kunsthistoriens og arkæologiens historiografi, dels fordi den er tematisk organiseret [fig. 3, s. 92], og dermed ikke følger den typiske inddeling i græsk-romersk og ægyptisk kultur.⁴ Her ses antikken med Oplysningstidens blik: som én stor udtømmelig vidensbank og inspirationskilde.

At udstillingen ikke følger den traditionelle kronologiske opdeling i perioder fra de ældste til de yngste kulturer, resulterer i at rundgangen kan begynde hvor som helst. Det er i sig selv et utraditionelt træk antiksamlinger taget i betragtning. Selvom monterne har numre, angiver disse numre ingen rækkefølge, som man skal se udstillingen efter. Det bedste sted at begynde er i midtersektionen, "Classifying the World". De nye klassifikationsprincipper var et mantra for tidens nye videnskaber, der skildres i udstillingens øvrige sektioner. Men da denne sektion har nummer 11-14, virker det umiddelbart ulogisk at starte her. Som besøgende må man selv orientere sig og vælge sin rute. Det er et temmelig atypisk træk ved en arkæologisk udstilling. Men det mest utraditionelle er dog Hands On-aktiviteten. På plantegningen [fig. 3, s.92] over galleriet er denne aktivitet markeret med et informations-tegn på trods af, at der ikke er tale om en regulær informationsstand, som dette konventionelle tegn ellers normalt konnoterer. Her kan folk få information af en helt anden kaliber: man kan røre ved autentiske genstande magen til nogle af dem, der er udstillet i monterne – ægyptiske sminkekrukker, flinteøkser, persiske teglsten, polynesiske smykker, indiske votivfigurer, romersk keramik osv.

HANDS ON: DIALOG OG BERØRING SOM FORMIDLINGSSTRATEGIER

På British Museum begyndte Hands On i 2001 som et pilotprojekt i møntsamlingen. To år senere udvidede man programmet til fem andre gallerier. I 2006 vil der være Hands On-stationer i hver af de syv nye afdelinger, museet skal opdeles i.⁵

Ved Hands On-stationerne står en frivillig

medarbejder til rådighed 5 timer dagligt, for at invitere de besøgende til at røre ved et udvalg af ca. 8 genstande.⁶ Berøringen er ledsaget af en dialog mellem deltagerne som stiller spørgsmål, og den frivillige som besvarer dem. Hvis deltagerne ikke har nogle spørgsmål, tager den frivillige initiativ til en dialog, fortæller om genstandenes funktion og betydning og kommer med anekdoter, der får hvert objekt til at skille sig ud. Konceptet er ment som en aktivitet *per se*, men i særdeleshed som en øjenåbnende introduktion til galleriet. Oprindeligt var ideen, at deltagerne skulle begive sig ud i galleriet efter sessionen, når de på tæt hold var blevet fortrolige med de genstande, der før var ukendte. Mange besøgende når imidlertid ikke at koble Hands On sammen med de udstillede genstande, fordi de forlader rummet umiddelbart efter sessionen (Monti 2004: 14).⁷ Noget tyder på, at den frivillige i højere grad skal motivere de besøgende til at gå på opdagelse i udstillingen, for at finde lignende genstande. I monterne indgår genstandene i en tematisk og historisk kontekst, og kan således hjælpe beskueren med at afkode ensemblet. Når man f.eks. genser de persiske teglsten *en masse*, fornemmer man den effekt en vægflade beklædt med disse skinnende tegl må have haft; en formel kvalitet, der sandsynligvis fascinerede Oplysningstidens samlere.

Hands On er møntet på alle aldre, køn, nationaliteter og sociale baggrunde, men det er fortrinsvis unge, der henvender sig (Monti 2004: 25). Selvom programmet er tænkt på tværs af kulturer, vil sprogbarrierer uundgåeligt forhindre nogle besøgende i at få et fuldt udbytte af oplevelsen. Med andre ord – fortællingen og dialogen er betydningsfulde supplementter til berøringen og den visuelle oplevelse. Samtalesituationen i Hands On adskiller sig væsentligt fra de daglige "Eye-Opener-

Fig. 3. Plan over udstillingens syv temaer, hvoraf "Classifying the World" synes at være det mest centrale og gennemgående tema, eftersom denne nye orden påvirkede utallige aspekter af Oplysningstidens videnskaber og verdensbillede. Trykt i *Gallery Guide*, 2003-4. The British Museum.

tours", hvor omviseren leverer en monolog baseret på et standardmanuskript, som vedkommende kan improvisere lidt ud fra. Selvom der er plads til spørgsmål, er formen ikke baseret på samtale. Det er Hands On-sessionen til gengæld. Samtalen kan være formel, didaktisk eller afslappende afhængig af deltagerne og den, der leder sessionen. Dialogen kan være skolastisk og konfronterende, interaktiv og stimulerende. Den kan være objektbaseret eller konceptbaseret. Den kan være intim, hvis der kun er få besøgende, eller kollektiv, hvis der er flere. Formen er fleksibel og det er meget forskelligt, hvordan dialogen udvikler sig. En kvindelig deltager tog et stykke vævet klæde i hånden, efter at have for sikret sig om, at det nu også var i orden. Da hun fik svar på sit spørgsmål om, hvad stoffet var blevet brugt til, slap hun det øjeblikkeligt. Det var en rest af et mumieklæde. Den frivillige, som afholdt

sessionen, begyndte på foranledning af kvindens initiativ, at fortælle om den sorte sværte i kanten af stoffet. Den hed "mumia" og var en klistret substans, som skulle lime bandagerne sammen omkring liget. Mumierne er i forvejen meget populære blandt de besøgende, men det er unægteligt en speciel oplevelse at have et mumieklæde mellem hænderne; en oplevelse som utvivlsomt gør indlevelsen i genstanden større. Og det er nøjagtig den reaktion, man gerne vil opnå med Hands On-sessionerne. Hensigten er at fremkalde "emotional responses" i stil med den reaktion The Great Court, bygget til årtusindskiftet, er i stand til at fremprovokere.⁸ Med sin moderne kuppel indskrives byggeriet sig i en årtusinder gammel tradition for kuppelbyggeri, og fremkalder en følelse, som kan måle sig med H.B. Stendhals (1783-1842) beskrivelse af Panteon: "Ingen går uberørt ud af dette rum. Man er

enten religiøst, spirituelt eller følelsesmæssigt påvirket og visuelt forundret" (Macdonald 1965: 121). På en mindre skala bestræber man sig på at opnå en sådan følelsesmæssig, visuel, intellektuel og spirituel forundring med Hands On; en forundring, som kvinden med mumieklædet muligvis oplevede.

Samtaleformen og de små grupper gør Hands On-konceptet til et interessant supplement til et arkæologisk museums omvisningsservice, fordi det giver de besøgende mulighed for at komme tættere på de ukendte genstande, der

uden øvrige oplysninger kan virke utilgængelige. Dialogen giver anledning til en anderledes læringssituation end rundvisningens, undervisningsfilmens og audio-guidens udpræget monologiske form. Hvor omvisningen forpligter den besøgende til at deltage i en længere seance, kan man selv vælge, hvor lang tid man har lyst til at deltage i Hands On, hvilket i gennemsnit er mellem 5 og 8 minutter pr. besøgende (Monti 2004: 14). Deltageren kan desuden selv bestemme, hvilke objekter han/hun har lyst til at vide mere om. Folk til-

Fig. 4. Hands On-station I i The Enlightenment Gallery. Det er den eneste station, der foregår ved et massivt egetræskrivebord. I de andre sale har bordene en mere mobil og dermed fleksibel natur, men for at bevare rummets integritet, har man valgt en model, der passede ind i resten af interioret. Foto: Gitte Lønstrup.

94 trækkes af æstetiske, autentiske og antikke objekter (Monti 2004: 1). Det er, som man kunne forvente, at jo ældre, jo mere enestående, unikt og kostbart et objekt er, jo bedre. Francesca Monti kalder de besøgende "mystery shoppers", fordi de søger et glimt af historiens mystik. I denne søgen medvirker de besøgende til at gøre genstandene levende for deres eget blik, hvorved museumsbesøget bliver en mindeværdig oplevelse. Den oplevelse forsøger man også at skabe på det etnografiske Horniman Museum uden for London, hvis Hands On-program foregår i en separat samling med 3700 genstande, der er indsamlet for at give publikum mulighed for at "touch, play and closely observe the objects which engages many of our senses and is shown to remain in our minds much longer than other methods of learning." ⁹ I arkæologisk regi er en sådan samling naturligvis utænkelig, antikke genstandes pris og udbud taget i betragtning.

GENTAGELSEN SOM FORMIDLINGSSTRATEGI

Erindringen er en kompleks størrelse. Når man husker en oplevelse, skyldes det bl.a. en indkodningsproces. Det gør repetition til en betydningsfuld udstillingsstrategi, fordi den fremmer lagringen af informationer i beskuerens hukommelse. Kuratorerne synes at have været bevidste om dette faktum i The Enlightenment Gallery, hvor de har udstillet genstande i monterne, som ligner dem, man kan røre ved. Man repeterer desuden udstillingens pointe på forskellige måder, bl.a. ved at lade prominente personer fra Oplysningstiden fortælle om deres syn på historien gennem deres opdagelser. Blandt disse personer er J.J. Winckelmann, som både i samtiden og i eftertiden

fik stor indflydelse på kunsthistorien og arkæologien.

Ser man på skilteteksterne, audio-guiden og omvisningerne, der er stillet til rådighed for de besøgende, ligger de indholdsmæssigt meget tæt op ad hinanden. Fra museets side har man altså satset på at formidle den samme informationsmængde på forskellige måder, så de besøgende selv kan vælge den kommunikationsmodel, de bedst kan lide – læse, tale, lytte eller berøre. Selvom man ikke læser skilteteksterne, der ofte er vigtige for at tilegne sig viden om genstande på en udstilling, kan man på anden måde få det samme læringsmæssige udbytte (Durbin 1999: 189). Museets udbud af omvisninger, audio-guiden, Hands On og tekstbaseret informationsmateriale gør læring mulig ud fra forskellige forudsætninger og behov. Nogle lærer bedst, når de får lov at stille spørgsmål. Andre vil ikke eksponeres i en gruppe, og foretrækker at lytte eller se på afstand. Nogle lærer bedst, når de rører ved tingene, andre når de læser om dem. Her kan man kombinere disse muligheder for at få pointerne visualiseret på forskellige måder. Det øger forståelsen af udstillingens indhold. Gentagelsen er et vigtigt element i en så omfangsrig udstilling som denne, hvis man skal danne sig et billede af det epokegørende ved Oplysningstiden. At mange informationer knyttes til historiske personers opdagelser og til genstande, man kan røre ved, skaber kontinuitet og genkendelse i udstillingen, selvom man præsenteres for en vifte af temaer og genstande.

PUBLIKUMS FORVENTNINGER TIL ARKÆOLOGISKE MUSEER

I Enlightenment galleriet foregår Hands On-

aktiviteten ved et massivt og monumentalt egetræsskrivebord, der kan virke intimiderende [fig. 4]. De besøgende er tilbageholdende, hvis ikke der står andre i forvejen, og derfor skal den frivillige være imødekommende og sørge for, at der hele tiden er mindst én gæst ved bordet. Falk og Dierking har lavet undersøgelser af, hvordan museumsgæster kigger på hinanden i forsøget på at tilpasse sig og afkode reglerne for en eventuel ukonventionel adfærd (Falk og Dierking 1998: 52). På den måde kommer både mere erfarne brugere og den frivillige medarbejder til at virke som rollemodeller for uerfarne brugere. Meningen er, at man som deltager skal tage eller pege på et objekt, men det fordrer, at man er fortrolig med denne matrice. Er deltagerne ikke det, giver den frivillige dem et objekt i hånden for at vise, hvad de skal gøre. Idet et museum bryder med de forventninger, som de besøgende har til arkæologiske udstillinger, indfrir det enhver beskuers lyst til at røre ved tingene. Når de besøgende alligevel er forbeholdne over for at kaste sig ud i denne aktivitet skyldes det, at de er vant til at se, men ikke røre. Det betyder, at såfremt arkæologiske museer undtagelsesvist vil opfordre deres gæster til fysisk at interagere med objekterne, skal det signaleres på en utvetydig måde, så man ikke er i tvivl om, hvordan man skal begå sig. Overfor Hands On-bordet står der for eksempel en kopi af den berømte Rosettasten.¹⁰ Publikum synes ikke at opfatte, at den må berøres eller også er den vellignende kopi bare ikke interessant nok. Faktum er, at mens folk myldrer omkring originalen i galleri 4, står kopien næsten uberørt i Enlightenment galleriet. Indikationen "Please Touch" er nemlig næsten usynlig og sidder for langt nede på den lodrette flade til at fange den forbipasserendes blik. Det er sandsynligt, at Rosettastenen bliver forbigået, mens Hands On til-

trækker folk, fordi de her kan stille spørgsmål og søge viden, mens de blot kan berøre Rosettastenen. Sådan ser det i hvert fald ud, hvis man skal tro evalueringsrapporten, hvor 21 % mente, at det bedste ved Hands On-sessionerne var, at de kunne stille spørgsmål til de ting de rørte ved; 26 % kunne bedst lide, at nogen fortalte om genstandene samtidig med, at de kunne berøres, mens andre 26 % satte selve berøringen højest. På spørgsmålet om, hvad det mindst tiltalende ved oplevelsen var, svarede 62 % ingenting, mens 9,5 % var usikre på, hvordan de skulle begå sig (Monti 2004: 23-24). Det bekræfter netop nødvendigheden af at sende tydelige signaler til de besøgende om, hvor, hvornår og hvordan de må overskride den normative adfærd: Nok se, men ikke røre.

HANDS ON – MINDS ON

I forbindelse med udstillingen "Livsformer" på Naturhistorisk Museum i Aarhus (2005) har man udvidet Hands On-konceptet til "Hands On - Minds On", hvilket fremgår af museets hjemmeside.¹¹ Med "Hands On - Minds On" ønsker man for det første at understrege, at det ikke er tilstrækkeligt kun at berøre en genstand, hvis ikke berøringen fører til refleksion. For det andet handler det om at skabe grobund for potentielle intuitive oplevelser, som, i samspil med den faktuelle information, kan formidle det faglige stof. Foruden eksplicite Hands On-aktiviteter, ser man nogle tankevækkende tableauer, som kan betegnes "Minds On". Det mest i øjnefaldende er en påfugl, hvis hale slænger sig ned over en Harley Davidson motorcykel. Man kan læse et skilt med forklaringen på tableauet, men allerede intuitivt opfatter man budskabet om naturens forfængelige hanner og den måde, de

Fig. 5. Introduktionsrum til sal 18 med en gipsafstøbning af den del af den originale Parthenonfrise, som British Museum ikke selv har, men som findes i Athen. Gelænderet langs væggene er til de blinde, som kan følge det fra planche til planche, der er forsynet med blindskrift og planer af Parthenontemplet i relief, så de kan føle det med fingrene. Desuden er der en lille model af hele templet, samt et udsnit i forholdet 1:1. For de seende er der endvidere en rekonstruktion af et hjørne af bemalingen af templet i stærke blå og røde farver samt bladguld. Foto: Gitte Lønstrup.

lader deres mandighed komme til udtryk på.

Hands On-koncepterne på både Naturhistorisk Museum og British Museum adskiller sig fra de føromtalte "Touch-Me-skilte" på The

Science Museum i Oxford. På British Museum har man forsøgt sig, dog uden held, med et "Please-touch-skilt" på faksimilen af Rosettastenen. Det viste sig som sagt, at de besøgen-

de ikke blev tiltrukket af den rent sanselige oplevelse, men derimod foretrak Hands On – Minds On-kombinationen, som museet stillede til rådighed i dialogen med den frivillige. I denne aktivitet medvirker den sanselige oplevelse til at skærpe refleksionen og intuitionen som et led i læreprocessen. De adfærdsmekanismer, som knytter sig til læreprocessen, blev beskrevet af psykologen Benjamin Bloom (Bloom 1964). Han opstillede dem i en taksonomi bestående af tre separate begreber: det kognitive (vidensrelaterede), affektive (følelsesbetonede) og motoriske (bevægelsesrelaterede). Blooms taksonomi vandt også indpas i de museologiske læringsteorier (Bicknell and Farmelo 1993: 108), men Falk og Dierking fandt dog Blooms adskillelse af taksonomiens begreber kunstig, hvad angik museumsoplevelsen. Adskillelsen giver nemlig et forvrænget billede af beskuerens oplevelse, fordi de tre kategorier konstant interagerer. Som følge heraf har Falk og Dierking slået Blooms kategorier sammen i "den personlige kontekst", der er én ud af tre kontekster i deres "interactive experience model" (Falk og Dierking 1998). Modellen er et redskab til at beskrive og forstå museumsoplevelsen. Den personlige kontekst, der altså forener det affektive, kognitive og motoriske, interagerer med den fysiske (udstillingsrummet) og den sociale kontekst (ens medbesøgende og den frivillige man taler med), som tilsammen danner et mere realistisk billede af den læreproces, der finder sted i museumsoplevelsen. Denne kombination er væsentlig i analysen af Hands On, hvor de tre kontekster konstant interfererer med hinanden. På British Museum er den fysiske kontekst f.eks. King Georg's Library, værkerne og det monumentale skrivebord. De virker alle sammen overvældende og imponerende, hvilket er et affektivt aspekt, som påvirker den

personlige kontekst. Med andre ord – de fremkalder "the emotional responses", som museet ønsker at give de besøgende både i deres møde med arkitekturen og i berøringen af genstandene. Berøringen rummer altså både et affektivt og et motorisk (bevægelses-) aspekt. Men hvornår bliver Hands On til Minds On? Hvornår bliver den sanselige oplevelse til en kognitiv oplevelse, til erfaring, læring og indsigt? For at kunne tale om erfaring og læring må der i følge Falk og Dierking lagres noget i hukommelsen. Det der adskiller læring fra oplevelse er, at ikke alle oplevelser assimileres i hukommelsen. Det folk kan huske, er det de har lært (Falk og Dierking 1998: 123). Spørgsmålet er, om Falk og Dierking mener, at man aktivt skal kunne genkalde sig en oplevelse, eller om den kan genkaldes, hvis den besøgende bliver stillet det rette spørgsmål. Francesca Montis evaluering af Hands On viser, at 83 % faktisk kunne huske den genstand de først så og rørte ved (Monti 2004: 20):

Prompted by this question, the respondents often enthusiastically started enlisting all the other objects they encountered, without any solicitation from the interviewer's part. The answers were almost without exception correct. This is a very encouraging result, as it indicates visitors' cognitive participation in the objects handling activities.

Det er sandelig et opmuntrende resultat, men det er min opfattelse, at man på den anden side bør være varsom med at bruge genkaldelse og udenadslære som parametre for, at folk har lært noget.¹² At huske en serie genstande er én ting, og særligt når der er tale om kuriositeter, hvis visuelt særprægede former er iøjnefaldende og lette at huske. Vil man undersøge, hvad folk har lært, bør man spørge, hvad de kan huske af objekternes historie

98 og deres relevans for udstillingens budskab. Man kunne også spørge, om de efter sessionen havde mødt lignende genstande i galleriet, og hvilken oplevelse de fik ud af dette møde; om de ved gensynet huskede den historie de fik fortalt ved Hands On-stationen, og om det gav dem lyst til at vide mere eller om det fik dem til at genkalde sig andre ting, og dermed koble den nye erfaring sammen med tidligere erfaringer. Først dér kan man begynde at tale om indsigt og forståelse; om Hands On – Minds On.

GADAMERS ERFARINGSBEGREB SOM REDSKAB I ANALYSEN AF MUSEUMSOPLEVELSEN

Skønt filosofen Hans-Georg Gadamer's komplekse teori om forståelsen optræder særdeles summarisk i det følgende afsnit, kan hans erfarings- og dialogbegreb bruges til at teoretisere over den besøgendes oplevelse af Hands On-sessionen i Enlightenment-udstillingen. Hvor Gadamer's erfaringsbegreb overvejende er filosofisk og bruges til at reflektere over, hvorledes man som læser kan gå i dialog med en gammel tekst og i enkelte tilfælde et kunstværk, tager jeg udgangspunkt i et mere sanseligt erfaringsbegreb i analysen af, hvordan man som museumsgæst kan gå i dialog med genstandene. For begge tilgange gælder det imidlertid, at dialogen handler om forståelse og tilegnelse af historien. I sin hermeneutiske traktat, *Sandhed og Metode*, beskriver Gadamer forståelsen både som en dialog og en horisontsammensmeltning. Beskuerens horisont smelter sammen med genstandens horisont, og danner en tredje horisont, såfremt man går i dialog med genstandene og stiller spørgsmål, som man forhåbentlig får svar på. I Enlightenment-galleriet har man ikke blot tænkt over hvilke genstande, der skulle udstilles og hvor-

dan, men på hvilken måde den besøgende kan bruge udstillingen til at producere viden og forståelse gennem selvdannelse, dialog og interaktion.

Ifølge ordbogen synes der grundlæggende at være overensstemmelse mellem begreberne oplevelse og erfaring. Og dog. Der er nemlig en semantisk forskel, idet erfaringen knytter sig til kognitiv og varig vidensproduktion, mens oplevelsen er umiddelbar, intuitiv og affektiv af natur. Det betyder, at begreberne både komplementerer og kontrasterer hinanden. Gadamer skelner ikke markant mellem begreberne oplevelse og erfaring. Tværtimod, han integrerer dem, og ser oplevelsen som et led i erfaringen, ikke som værende forskellig fra den. "Det der kan kaldes en oplevelse, konstitueres i erindringen; [dvs.] den varige betydning, som en erfaring har for den oplevende person" (Gadamer 2004: 68). Erfaringen er dialogisk, fordi den opstår i udvekslingen mellem spørgsmål og svar, gamle og nye erfaringer. Af Gadamer's argumentation fremgår det, at erfaringens indre historicitet reduceres, hvis man hævder, at den udelukkende er empirisk, kognitiv og objektiv (Gadamer 2004: 329). Når Falk og Dierking mener, at det er kunstigt at adskille det affektive fra det kognitive i museumsoplevelsen, svarer det til, at det er kunstigt at adskille begrebet oplevelse (som forbindes med det affektive) fra begrebet erfaring (som forbindes med det kognitive).¹³ Gadamer's kombinerede oplevelses- og erfaringsbegreb er derfor anvendeligt til at diskutere museumsoplevelsen i The Enlightenment Gallery. I valget af formidlingsstrategier forsøger man nemlig at kombinere det sanselige, intuitive og affektive i berøringen af genstandene med det kognitive i produktionen af viden, dels gennem samtalen, dels gennem den information man måtte hente i skilte, plancher, au-

dio-guider og omvisninger. Derfor bør deltagerne efter Hands On-sessionen ideelt set (gen)se udstillingen, idet netop kombinationen af det sanselige og det refleksive skaber en integreret museumsoplevelse, som den besøgende vil huske.

MULIGHEDER OG BEGRÆNSNINGER VED HANDS ON PÅ ARKÆOLOGISKE MUSEER

På danske arkæologiske museer, som Nationalmuseet og Ny Carlsberg Glyptotek, stilles lejlighedsvis Hands On-arrangementer til rådighed for eksperter, blinde og skoleelever der, iført hvide handsker, kan få lov til at røre ved udvalgte genstande. En fast ugentlig Hands On-session for alle besøgende tilbydes ikke. Det er der flere forklaringer på, som Annette Vasström blandt andet gør rede for i sin artikel om Nationalmuseets nye opsætning af den permanente samling (Vasström 2004: 98). Trods gode intentioner om at inkorporere Hands On i den permanente udstilling spændte lovgivningen og økonomien ben for projektet. De arkæologiske museer tager naturligvis en velbegrundet afstand fra et omfattende Hands On-projekt, som følger af de konsekvenser berøringen kan få for genstandene. Den danske lovgivning, som beskytter genstandene, gælder tilsyneladende ikke Lena Lipes førømtalte håndskrift:

Det handgripliga förhållningssätt som dessa spår vittnar om utgör en påminnelse om att en handskrift inte enbart skall ses som en statisk artefakt med en avslutad historia, det ligger också en dynamik i dess fysiska presens som väcker gensvar hos brukaren, inklusive forskaren.

De empiriske spors dynamiske værdi ville derimod være en trussel imod de arkæologiske

genstandes eksistens. Når det er sagt, bør det bemærkes, at Hands On-konceptet ikke behøver at indebære en konstant berøring af genstandene hver dag året rundt i 15-20 år. Man kan for så vidt nøjes med at tilbyde en ugentlig Hands On-session i stil med de ugentlige omvisninger, som museerne allerede tilbyder. På British Museum holder man øje med genstandene og sender dem til konservering, når der er behov for det.¹⁴ Udvalget af genstande er således fleksibelt, idet man udskifter dem regelmæssigt. Foruden konserveringsspørgsmålet, var det tillige den interessante, men resourcekrævende udformning af specielle "skuffedarier" til Nationalmuseets genstande, der medvirkede til at kuldsejle projektet og til at konkludere, at konceptet ikke var egnet til en permanent udstilling. Denne omstændelige "ramme" flyttede fokus fra konceptets egentlig idé: publikums kontakt med genstandene; en kontakt, som i Nationalmuseets "Føleudstilling" i den etnografiske samling fra 1993-2003, desuden ofte blev kombineret med dialogen mellem de besøgende og én af museets ansatte, der som regel fulgte med grupperne rundt til stor begejstring for såvel blinde som seende.¹⁵

At en formidlingsstrategi fungerer på ét museum, er ikke ensbetydende med, at den gør det på andre museer. Selvom Hands On er en effektiv formidlingsstrategi på naturhistoriske, geologiske og etnografiske museer såvel som på British Museum, er den det ikke nødvendigvis på arkæologiske museer generelt. Hands On-konceptet skal naturligvis tænkes ud fra den individuelle samling, og på British Museum er der enestående genstandsressourcer. Såfremt en given arkæologisk samling absolut ikke kan være genstand for berøring af hverken blinde eller seende, kan gipsafstøbninger være et alternativ. Denne variation findes også

100 på British Museum. I introduktionsrummet til sal 18 er der en gipsafstøbning af en del af Parthenonfrisen [fig. 5]. Den må man røre ved. Men der mangler en vigtig dimension: originalens aura, som man mærker i sal 18, hvor museets tilløbsstykke, den ægte Parthenonfrise, spænder det enorme udstillingsrum ud.

Hands On giver beskueren en sjælden mulighed for at overskride den normative grænse mellem beskuer og genstand, subjekt og objekt. Når konceptet tager form, som en dialog mellem museet og publikum om de genstande man kan berøre, giver det mulighed for at skabe en integreret oplevelse af refleksion, intuition og bevægelse; kognition, affektion og motorik inden for en personlig, fysisk og social kontekst.

Hands On – Minds On kan supplere de arkæologiske museers gængse og velfungerende formidlingsformer i tekst og tale, grafik og film, ikke erstatte dem. Som formidlingsstrategi kan konceptet være et redskab til at gå i dialog med resten af samlingen og udvide beskuerens horisont gennem en oplevelse, der konstitueres i erindringen, som den varige betydning en erfaring har for den oplevende person.

NOTER

1. Artiklen er udarbejdet under et feltarbejde på British Museum i november 2004. En særlig tak rettes til Ian Jenkins, Kim Sloan, Margaret O'Brien, John Orna-Ornstein, Sam Moorhead, Susan Harrison, Ann Lumley, Gary Thorn og Ralf Jackson for deres imødekommenhed under mit ophold på British Museum.
2. Se <http://www-2.cs.cmu.edu/~mwm/sci.html> for "Hands On Science Centres Worldwide". Her figurerer ingen arkæologiske museer.
3. I 1620 begyndte Sir Hans Sloane sin samling og i 1820 stod Robert Smirkes første bygning af The British Museum færdig, der skulle erstatte det gamle Montague House, som først husede samlingen.
4. Som det fremgår af planen [fig.3.], er udstillingen struktureret omkring syv temaer: The Natural World, The Birth of Archaeology, Art and Civilisation, Classifying the World, Ancient Scripts, Religion and Ritual, Trade and Discovery.
5. Jenkins, Ian: upubliceret paper, 2004. Venligst udlånt af Ian Jenkins, Greek and Roman Department. Orna-Ornstein, John: intern rapport, 2005. Venligst udlånt af John Orna-Ornstein, Hands On management.
6. Ang. frivillig arbejdskraft. På British Museum har det kostet ca. 10.000 pund, ca. 110.000 kr. at iværksætte programmet, som bl.a. indbefatter oplæring af de frivillige. Hands On-konceptet er dels finansieret af museet, dels af eksterne sponsorer. Projektet bliver naturligvis yderligere økonomisk overskueligt, idet man bruger frivillig arbejdskraft, hvilket dog heldigvis er et valg, man ikke er tilhængere af i den danske museumsverden. Jeg vil undlade at diskutere sagen yderligere.
7. Der er tale om en kvalitativ evalueringsrapport fra marts 2004, lavet af en ekstern forsker fra Kings College i London, Francesca Monti. Undersøgelsen er baseret på 60 interviews.
8. Jf. interview med John Orna-Ornstein.
9. <http://www.horniman.ac.uk/collections/education.cfm> <http://www.horniman.ac.uk/education/hands.cfm>.
10. Rosettastenen er den sten, som gjorde det muligt at bryde hieroglyffernes kode, fordi den samme tekst, som hylder Ptolemæus V, er skrevet med tre alfabeter: hieroglyffer, demotisk og græsk. Dateret til 200 f.Kr.
11. <http://www.naturhistoriskmuseum.dk/udstil/ud->

stil.htm.

12. I antologien *Museum Visitor Studies* (edt. Bicknell and Farmelo) er der forskellige holdninger til genkaldelse, kaldet "recall": Beverly Serell (i artiklen "Using behaviour to define the effectiveness of exhibitions") sætter det som succeskriterium for en udstilling, mens David Uzzel (i artiklen "Contrasting psychological perspectives on exhibition evaluation") mener, at "recall" er overfladisk og ikke nødvendigvis har noget med læring at gøre.
13. Heri ville filosofen Theodor Adorno være uenig. I bogen *Æstetiske Teorier* skelner han nemlig skarpt mellem oplevelse og erfaring ud fra et opgør med den populariserede kulturindustri.
14. Korrespondance med Kim Sloan, head curator of The Enlightenment Gallery: "On the whole, curators have provided a large number of robust objects that they have agreed may be used for this purpose, and if they feel they are being overused or are becoming susceptible to damage then they withdraw them from this use. They are reviewed on approximately a yearly basis and replacements or other objects for conservation or to provide a wider or newer variety."
15. Jf. interview med Anne Bahnson, forsknings- og formidlingsafdelingen på Nationalmuseet.

LITTERATUR

- Anderson, David: "Our Enlightenment". *Nordisk Museologi*. Nr. 2, 2004: 119-128.
- Bicknell, Sandra and Farmelo, Graham (edt.): *Museum visitor studies in the 90's*. Science Museum: London 1993.
- Bloom, Benjamin S.: *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals*. David McKay: New York 1964.
- British Museum Magazine*. Nr. 47, 2003. Temanummer om *The Enlightenment Gallery*
- Durbin, Gail (edt.): *Developing Museum exhibitions for lifelong learning*. Museums and Galleries commission: London 1999 (1996).
- Falk, John H. and Dierking, Lynn D.: *The Museum Experience*. Washington 1998 (1992).
- Gadamer, Hans-Georg.: *Sandhed og Metode*. Systime Academic: 2004. Oversat fra *Wahrheit und Methode*, 1960.
- Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce; Nairne, Susan: *Thinking about Exhibitions*. Routledge: London, New York 2003 (1.ed. 1996).
- Gulddal, Jesper og Møller, Martin: *Hermeneutik – en antologi om forståelse*. Gyldendal 1999.
- Harrison, Susan: "The EyeOpener" program, internt dokument fra British Museum 2004.
- Hooper-Greenhill, Eileen: *The educational role of the museum*. Routledge: London, New York 1999 (1994).
- Hooper-Greenhill, Eileen: *Museums, Media, Message*. Routledge: London, New York 1999 (1995).
- Lene Liepe: "Medeltiden 'hands-on'", *Passepartout*. Nr. 25, 2005. Temanummer *Middelalder nu*.
- Let there be light – Celebrating the opening of the Kings Library. *Antiquarian Book Review*. Dec/Jan 2003.
- Macdonald, W.L.: *The Architecture of the Roman Empire*. Yale 1965.
- Monti, Francesca: *Evaluation of the British Museum Hands On programme*. Kings College London: The British Museum marts 2004.
- Pearce, Susan: *Archaeological Curatorship*. Leicester University Press 1990.
- Orna-Ornstein, John: "Hands On overview", upubliceret paper 2005.
- Shanks, Michael and Tilley, Christopher: *Re-constructing archaeology. Theory and practice*. Cambridge University Press 1987.
- Sloan, Kim (edt.): *The Enlightenment – Discovering the world in the 18th century*. British Museum Press 2003.
- Sode Funch, Bjarne: "Den fænomenologiske metode

i museologisk forskning”. *Nordisk Museologi*. Nr. 1, 2003: 17-38.

Vasström, Annette: ”Danmarkshistorier 1660-2000 – om baggrund, vilkår og reaktioner på Nationalmuseets nye permanente udstilling”. *Nordisk Museologi*. Nr. 2, 2004: 85-106.

SUMMARY

Hands On is a well-known strategy of communication used at the museums of natural history in general. For various reasons, it is rarely used at museums of archaeology, where a certain Hands Off convention is present. However, at the British Museum, the Hands On concept has found its way to the permanent archaeological exhibitions with a successful result.

As a communication strategy Hands On is different from the usual communication in text and speech, since physical contact with the objects gives the viewer a special experience. This experience of closeness to the object does not necessarily result in reflection. How tactility can be unified with reflection – Hands

On with Minds On – and used as an efficient communication strategy at archaeological museums is a central question raised in this article.

The empirical point of departure is the Hands On in the Enlightenment Gallery at the British Museum. Focus is put on the experience of the viewer affected by this norm-breaking concept. Using Hans-Georg Gadamer's integrated experience concept and the pedagogic approach in John Falk and Lynn Dierking's "interactive experience model", the relationship between the reflexive and the emotional aspects of the viewer's experience is examined.

Gitte Lønstrup (1976-) er scholarstipendiat (2004-2005) ved Center for Museologi, Aarhus Universitet, hvor hun beskæftiger sig med restaureringsteori og udstillingsanalyse. Afdeling for Kunsthistorie, Aarhus Universitet, Langelandsgade 139, Bygning 580, 8000 Århus C. Email: Gitte@Lonstrup.com