



RAPPORT OM

FATTIGDOMMENS STEMMER

ET FORMIDLINGSPROJEKT PÅ
FORSORGSMUSEET

FATTIGDOMMENS STEMME

Indhold

Projektbeskrivelse	1
Mål.....	1
Flugten fra fattigdommen	2
Fattigdom på tværs	4
Debat	5
Museumslæring og formidlingsrum	6
Læringsspil.....	6
Samarbejdspartnere	8
Resultater	8

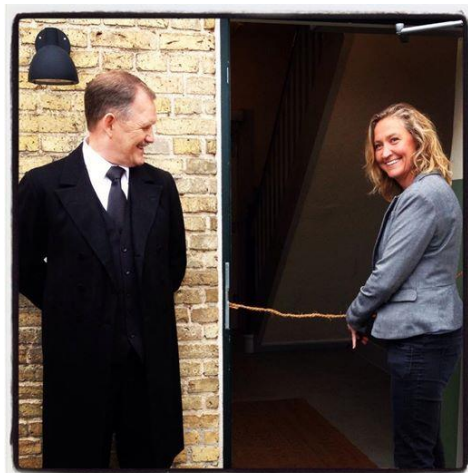
Projektbeskrivelse

”Fattigdommens stemmer” er et formidlingsprojekt, der går på to ben. Første ben er en iPad-applikation – ”Flugten fra fattigdommen”, der får væggene til at tale og giver interiørudstillingerne ekstra liv. Appen tillader fortidens og nutidens stemmer at fortælle om fattigdom, og faciliterer debat og diskussion om fattigdom i historisk perspektiv.

Andet ben er debatudstillingen ”Fattigdom på tværs”, der helt konkret modstiller fortidens og nutidens fattigdomsopfattelser og forankrer fattigdomsdiskussionen fysisk på Forsorgsmuseet.

Projektet blev påbegyndt d. 1. november 2013, og ferniseringen var oprindeligt planlagt til at finde sted d. 16. april. I marts 2014 fik Forsorgsmuseet dog den glædelige melding at Bikubenfonden ønskede at støtte udstillingsdelen af projektet. Derfor blev den endelige fernisering skubbet til d. 28. maj 2014, hvor Lisbeth Zornig klippede kokossnoren indtil et revitaliseret Forsorgsmuseum.

I rapporten berettes om formidlingsprojektets udformning, tankerne bag og hvordan projektet er blevet modtaget.



Mål

Målet for projektet er, at fortidens og nutidens fortællinger om fattigdom skal blandes og understrege ligheder og forskelle mellem før og nu, og dermed sætte perspektiv på den igangværende debat, som museet er en aktiv deltager i.

Den besøgende skal opleve de mange fortællinger Fattiggården gemmer, og som er skjult for en almindelig bruger. Denne indsigt i fortidens liv skal kobles med en debat om nutidens fattigdom, for netop at tilføje historisk perspektiv på den nutidige fattigdomsdebat. Hvorfor bliver offentligheden fx forarget over at fattig-Carina ryger, og hvordan hænger det sammen med at lemmerne på fattiggården heller ikke måtte ryge eller indtage alkohol? Hvordan kan det være at fattigdom på en lang række områder blive italesat ens før og nu?

Forsorgsmuseet danner platform for en kvalificeret diskussion om fattigdommen. Vi problematiserer spørgsmål uden entydige svar, og har ikke en bestemt politisk holdning til fattigdom – det vi derfor vil med ”Fattigdommens stemmer” er at skabe et virtuelt og fysisk rum, hvor vores besøgende får sat deres holdninger og viden i relief, og går yderligere reflekteret herfra.

Museets rum står tilbage næsten fuldstændigt uforandret fra lukningen i 1974 – det er som om fattiglemmerne lige har rejst sig og gået ud, inden man kommer ind. Interiørudstillinger er stemningsskabende selvom de er udfordrende at formidle. Med ”Fattigdommens stemmer” har vi i højere grad løst den formidlingsmæssige udfordring det er, at åbne stedet og dets fortællinger op for den besøgende.

Museet opererer efter devisen ”Sharing stories”. Vi deler vores fortællinger og viden – og de besøgende deler deres. Med ”Fattigdommens stemmer” kan vi dele den store mængde historier og skæbnefortællinger museets medarbejdere og arkiv ligger inde med, og vi kan starte en debat, så vi får viden og fortællinger tilbage. Forsorgsmuseet vil flerstemmigheden i formidlingen og arbejder med skabe et socialt læringsrum, hvor holdninger kan blive nuanceret og perspektiveret. Hovedmålet for museet er dermed at facilitere og skabe kvalificeret diskussion om fattigdom før og nu.

Flugten fra fattigdommen

Omdrejningspunktet for appen har været at skabe et narrativ på basis af de udstillede genstande og interiører, der ellers står relativt uformidlede hen for en almindelig besøgende.¹

Applikationen er forankret fysisk i museets udstillingsrum med genstande, samt i den nye debatudstilling.² Appen har fire hovedpersoner, man kan følge rundt på museet. De fire karakterer er skabt på baggrund af historisk kildemateriale og afspejler de fire arketyper af Fattiggårdens beboere.

Ved at afgrænse appen til disse fire typer, kan den besøgende opleve de forskellige kategorier af indlæggelser på Fattiggården. Fra venstre ses derfor den uværdige besvangrede kvinde, den værdige ældre enke, den uværdige drikfældige mand og den værdige ældre mand uden arbejdsevne.



Ansigtene er klippet sammen af forskellige historiske og nutidige billeder, og afspejler på den måde karakternes egen tilblivelsesproces. De er en blanding af før og nu, af historisk kildemateriale og erfaringer fra vore samarbejdspartnere. Hvor hver enkelt karakters navn, alder og persondetaljer er konstruerede, er deres historier klippet sammen af historier fra Fattiggårdens righoldige arkiv.

Derudover har hver karakter fået tilkendt bestemte egenskaber, der kan placere appens dilemmaer i afgørende socialhistoriske kontekster og diskussioner. Således repræsenterer inspektøren i fortællingen loven og pligten, opsynsmanden samvittigheden og pragmatismen og portneren moralen og omverdenens syn på fattiglemmerne. Inspektøren er tidens stemme, og er ikke skabt som en kolerisk tyrann men som udtryk for et tidssyn på de trængende. Inspektørerne på Fattiggården havde militær- eller politibaggrund, men var det til trods bredt anerkendt som humanister. Inspektøren gør således ting ud fra en ærlig

¹ Appen findes på appstore under navnet ”Flugten fra fattigdom”. Selvom den er offentligt tilgængelig, kan den dog kun bruges på selve museet.

² Genstandene er med til at kombinere analog og digital formidling, og man kan omkring i museet – på skjulte steder – finde kærlighedsbreve, gemte spritflasker og journaler.

overbevisning -ikke ondskab. Det er den nuancerede fortælling om Fattiggårdens hverdag og historie, der er blevet sat på spil, ikke den stereotype.

Det tidsbillede appen er skabt efter, er omkring år 1900. Det har været intentionen ikke at tydeliggøre præcis hvornår, men at placere fortællingen i fattiggårdsperioden (1872-1933), hvor tabet af rettigheder og forskellene mellem værdige og uværdige var størst.

Som forberedelse til appens struktur blev hvert af museets rum nummeret på et trecifret point-system, hvor de rum, alle besøgende skulle opleve i løbet af appen, blev markeret. Samtidig er i samarbejde med museets formidlere lavet en oversigt over fortællerkroge i de gule bygninger, som appen kan hænge sine historier på. Således bevæger appens karakterer sig i adskilte rum og fortæller vidt forskellige historier om druk, svigt, alderdom og håb, men har stadigvæk nogle fortælle-mæssige fællesnævner, der sikrer ensartethed og den røde tråd i fortællingen.

Det har fra starten været planlagt at køre appen uden GPS, da det erfaringsmæssigt kan være ganske drilskt og upræcist – specielt inden for gamle tykke mure. Appen blev undervejs i processen kvalificeret via tests. I marts 2014 var flere testere, både med og uden kendskab til museet, på besøg. De prøvede alle den samme karakter, Cathrine, i deres rundtur på museet og havde vidt forskellige responser til Cathrines spørgsmål. Den mest vedholdende iagttagelse, var dog, at kortlæsning er en svær disciplin – for både mænd og kvinder! – hvilket afstedkom yderligere anstrengelser fra projektgruppens side i at lave rundturene så pædagogiske som muligt. Ligeledes er appen tilpasset yderligere efter selve offentliggørelsen, da gæster, der har benyttet sig af appen og kommenteret på dens udformning og brugerinterface, har udgjort anden testgruppe.

Den bærende idé for appen har været at inddrage den besøgende i løsningen af de evige dilemmaer, en socialinstitution er forpligtet til at løse. Må en udsat mor beholde sit barn? Hvordan kureres et misbrug? Den besøgende har rollen som gæst på fattiggården, og får at vide, at inspektøren har behov for hjælp til at vurdere de fire personer. Den besøgendes personlige vurdering afgør skæbnen for den karakter man er kommet tæt på, som det ses nedenfor. De etiske dilemmaer bliver dermed bærende i formidlingen.

Vurdering af indlagte:		TILBAGE	AFSLUT SPILLET
Hvordan var den indlagtes opførsel?	<input type="radio"/> God <input type="radio"/> Dårlig		
Virkede den indlagte ansvarlig og pligtopfyldende?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nej		
Virker den indlagte som en der kan indgå i almindelige sociale relationer?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nej		
Oplever du at den indlagtes problemer er præget af opvæksten eller indlagtes natur?	<input type="radio"/> Opvækst <input type="radio"/> Natur		
Er det dit indtryk at den indlagte selv er skyld i sin situation?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nej		
Vil den indlagte være i stand til at klare sig økonomisk udenfor?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nej		
Hvordan trives den indlagte generelt på Fattiggården?	<input type="radio"/> Godt <input type="radio"/> Skidt		

SEND VURDERING

Alle fire karakterer er blevet afstemt med vore samarbejdspartnere. Når historien om den unge gravide Cathrine fortælles bliver det således med udgangspunkt i historiske kilder fra fattiggården, men med inspiration fra Mødrehjælpens nutidige arbejde, hvor fx gældssanering fylder en hel del. På samme måde har Kirkens Korshær været behjælpelige med at udvikle den ældre blinde mand og drukkenboltens karakterer.

Fattigdom på tværs

Udstillingen "Fattigdom på tværs" modstiller fortidens og nutidens opfattelser af fattigdom. Udstillingen er placeret i tre rum i de uværdige kvinders gamle afdeling. Det overordnede formidlingsgreb er juxtaposition. Modstillingen mellem før og nu er ført igennem både på genstandsniveau, men også i rummenes indretning. I "Inspektørrummet" får den besøgende et indblik i fortidens værdidom over de fattige, og hvordan de blev opdelt i kategorier af Fattiginspektøren. Rummet er indrettet som Fattiginspektørens kontor med tungt skrivebord og journalskabe, og den besøgende kan selv kategorisere fortidens fattige i et dilemmaspil.

Udstillingens andet rum er "Debatrummet". Heri bliver den besøgende præsenteret for et billede af fattigdommens ændrede og uændrede ansigt i nutiden. Via infografik, video og cases fra vores samarbejdspartnere bliver nutidens værdidom over de fattige tydeliggjort. Det gøres ved brug af et socialrådgiver-skrivebord, der modstilles fattiginspektørens. Brugeren kan i dette rum selv deltage i debatten om den ændrede fattigdom.



Ovenfor ses inspektørens og socialrådgiverens kontor. Inspektørens kontor er domineret af et kirkebillede, uret og den medfølgende tidsplan for fattiggården samt dokumenter og effekter der understreger hans autoritet. Der er fx ingen stol: Man skal stå op, når man taler med inspektøren. Det forholder sig anderledes ved socialrådgivermiljøet, der som led i projektet blev indsamlet fra Svendborg Kommune i februar 2014.

Her er der stol, øjenhøjde og digitalisering. Samtidig har socialrådgiveren noget helt andet i ryggen end kirken: fattigdommens stigende tryk. Indretningen af kontorerne er med til at understrege de sociale systemer, der på tværs af tid har administreret hjælpen til samfundets fattigste.

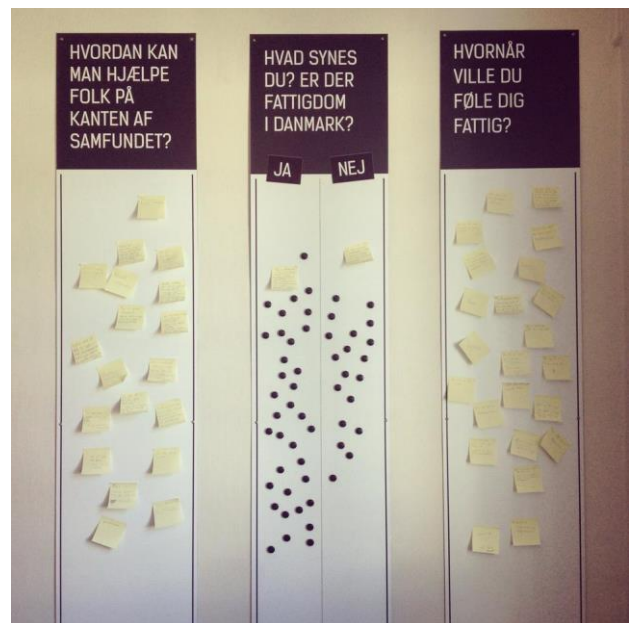
I "Perspektivgangen", bliver fortid og nutid sammenstillet. Gangen forbinder de to rum, og skaber via juxtaosition af genstande rum for refleksion. Hvad har en skærvehammer fra fattiggården for eksempel til fælles med en kost fra Aalborg Kommunes aktiveringsafdeling? Juxtaositionen gør abstraktioner konkrete på genstandsniveau ift. fire temaer: kærlighed, misbrug, arbejde og skam. Samtidig indeholder gangen en husvild fra fortiden (Bror Bernilds billede på endevæggen) og en trængende fra nutiden (Dion), der er placeret ret overfor hinanden. I dette spænd mellem fortidens og nutidens trængende mennesker, skal den besøgende overveje sin egen position.

Debat

Målet med den skarpe modstilling af før og nu i udstillingen, har været at forankre fattigdomsdebatten på museet, og etablere et rum hvor nutidens fattigdomsdebat får nye vinkler vha. fortidens levede liv fra Fattiggården. Hvor Forsorgsmuseet i projektoplægget arbejdede med et digitalt debatforum viste det sig ved undersøgelser af praksis på andre museer og interviews med besøgende, at et digitalt forum i højere grad ville svække forsøget på debat end styrke det.

Forsorgsmuseet valgte derfor en analog debatmodel, der i langt højere grad er umiddelbar og tilgængelig for de besøgende. Selvom debatrummet således blev ændret i sin udformning, var ideen den samme, og krævede en styring. Derfor er der valgt en række områder, der knytter sig tæt til udstillingens tematikker.

Helt konkret bliver Forsorgsmuseets besøgende bedt om at afgøre, hvorvidt der er fattigdom eller ej i dagens Danmark. Derudover skulle de besøgende – med fattighjælpens skiftende rationaler i frisk erindring - give deres eget bud på, hvorledes fattigdom kan afhjælpes. Samtidig blev debatten gjort konkret ved at spørge ind til, hvornår lige præcis de ville føle sig fattige. Spørgsmålene er baseret på, hvilke debatter, der har tegnet sig stærkest i det offentlige rum, samt hvilke spørgsmål Forsorgsmuseet erfaringsmæssigt ved starter den bedste dialog. Samtidig har spørgsmålene det til fælles, at de kredser om det moderne fattigdomsbegreb. Debatdimensionen er bærende i udstillingen og et udtryk for, at Forsorgsmuseet vil den aktualiserende og involverende formidling.³



³ Debatten er også det bærende element udadtil, og er omdrejningspunkt for fx traileren for udstillingen: <https://www.youtube.com/watch?v=xXiFZjoTb7c&feature=youtu.be>

Museumslæring og formidlingsrum

At udstillingen er skåret skarpt til i før og nu, sker til dels af pædagogiske årsager. Fra museumslæringsarbejde og samarbejde med fx gymnasieklasser er det for museet tydeliggjort, at nutidsperspektivet i historieformidling underbygger museets relevans for disse målgrupper og samtidig øget klarheden i den faglige formidling.

Når historiebevidstheden skal styrkes og udviklingen fra før til nu skal forstås, er det afgørende i undervisningen at have klare holdningsmæssige holdepunkter og analyser at referere til. I udstillingen bliver abstrakte begreber konkretiseret i enkelte genstande, hvilket er med til at øge erkendelsespotentialiet i udstillingen for både almindelige besøgende og elever med læring for øje.

Museumslæringsmaterialet til "Fattigdom på tværs" er udformet med debatten og dialogen som hovedvirkemiddel og afstemt efter folkeskolens og gymnasieskolens faglighed og didaktiske mål takket være samarbejde med lokale folkeskolelærere og gymnasielærere.

Hæftet indeholder to øvelser.⁴ Første øvelse er argumentkampen, hvor klassen deles i to hold uafhængigt af politisk observans. Den ene hold skal finde argumenter for fattigdomsgrænsen, det andet hold argumenter imod. Til denne øvelse har Forsorgsmuseet interviewet Joachim B. Olsen fra Liberal Alliance og Pernille Skipper fra Enhedslisten om fattigdom og fattigdomsgrænsens i Danmark. De får i interviewet stillet de præcis samme spørgsmål, og svarer meget forskelligt.⁵ I fællesskab samles op på de indsamlede argumenter og der afholdes en afstemning, for og imod. På denne måde trænes eleverne i at se debatten fra begge sider.

Den anden øvelse er inspireret mere af traditionel klasseundervisning, og indeholder således et "spørgsmål og svar"-ark som læreren kan gøre brug af ved gennemgang af "Fattigdom på tværs". Læreren har dermed en forståelsesnøgle til udstillingen og hele museets debatdimension.

Ved at kunne servicere flere lærertyper, satser museet derfor på, at debatudstillingen fra starten kan bruges intensivt i museumslæringen. I forbindelse med materialet er udformet flere niveauinddelte spørgeark, der kan sikre klasser uden rundviser en god oplevelse på museet.

Læringsspil

Som led i bestræbelserne på at åbne Fattiggårdens fortællinger op, og arbejde tættere med begrebet gamification, blev læringsspil gjort til en vigtig del af udstillingen og revitaliseringen af Forsorgsmuseets formidling. Mange af de historier, der erfaringsmæssigt er mest interessante, kræver en større indsats for formidlere ift. tilgængeliggørelse.

De fire læringsspil, der er blevet skabt som led i projektet, åbner på afgørende og legende vis op for Fattiggårdens fortællinger og sætter historien på spil. Spillene er skabt som en iPad-applikation⁶, og er placeret på standere omkring i Forsorgsmuseet interiørudstillinger. For at deres moderne udtryk ikke skal kontrastere for voldsomt med den grad af velbevarethed, der for alvor er museets force, er valgt fire ens

⁴ Se materialet på: <http://www.svendborgmuseum.dk/da/forsorgs/skoler.html>

⁵ Joachim B. Olsens interview kan ses på: <https://www.youtube.com/watch?v=1OZFVbR5pKk>. Pernille Skippers interview kan ses på: <https://www.youtube.com/watch?v=iFz1mhWw29o>

⁶ Findes gratis på appstore under navnet "Fattiggården på spil".

standere, der ikke skiller sig for meget ud. Grafisk er appen på linjen med Flugten fra fattigdom og Forsorgsmuseets generelle visuelle identitet.

Hvert spil er skabt med udgangspunkt i konkrete læringsmål. Samtidig med dannelsesdimensionen har ambitionen om at det skal være underholdende spillet en ikke ubetydelig rolle. De forskellige spil har forskellige målgrupper, og deraf følgende flere lag i abstraktionsniveau. I madspillet kan man sammensætte en lille menu, hvis det er det man har lyst til, og på den måde opdage, hvad man fik at spise, og hvor meget der var påkrævet. Men man kan også dykke dybere ned i reglementet, afstemme ens bud efter gamle mål, og nærstudere afsnittene om sygekost.

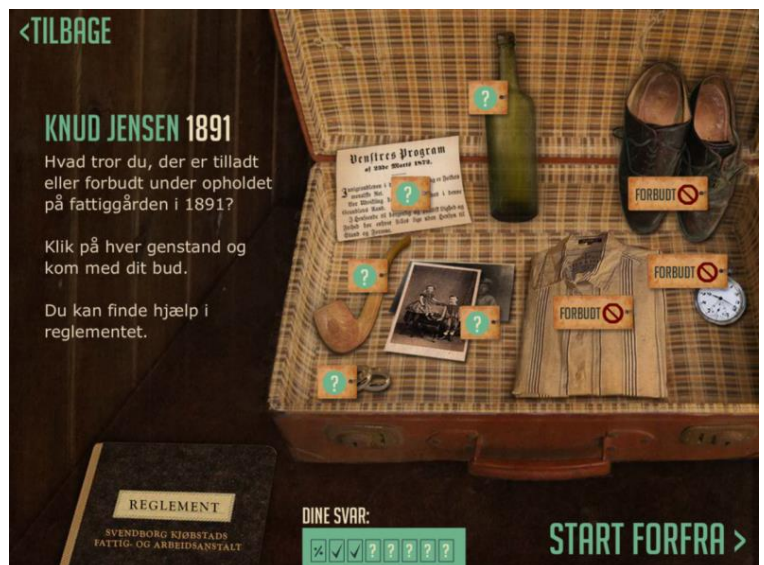


Madspillet i sine naturlige omgivelser.

Fælles for alle målgrupper og alle spil har været ønsket om underholdende læring og involvering i nogle af Forsorgsmuseets skjulte historier. De fire spil i appen er:

Madspillet, hvor den besøgende selv skal sammensætte en menu ud fra spisereglementet i opholdsstuen. Her indgår vigtige overvejelser a la: Hvem skal have mest mad – en værdig eller en uværdig fattig? Det vigtigste læringsmål med spillet er at få afklaret, hvordan hierarkiet afspejler sig i madreglementet, størrelsen af serveringerne og typen af kost. Samtidig skal spillet understrege mængden af mad, og dermed afkræfte den populære antagelse om, at fattiggården bød på Charles Dickens sultekost

Kuffertspillet, hvori den besøgende bliver præsenteret for fire kufferter fra forskellige tidsaldre og forskellige fattiglemmer: 1891, 1936 (uværdig), 1936 (værdig) og 1961. Kufferterne indeholder så forskellige ting som stemmesedler, vielsesringe, sko og spiritus, og den besøgende skal svare på, hvorvidt hver enkelt ting var tilladt. Måtte fattiglemmer stemmer i henholdsvis 1891, 1936 eller 1961? Hvad måtte man have med ind, og hvad var ens rettigheder? Ved at bruge kufferterne som indgang til at diskutere, hvordan rettighederne helt konkret har ændret sig over tid kan en af Fattiggårdens hovednarrativer om de trængendes rettigheder udfoldes.



Strafspillet, hvor den besøgende præsenteres for reelle regelbrud fra Fattiggårdens protokol fra 1872 til 1940'erne. Den besøgende skal herefter afkrydse, hvilken straf der har været konsekvensen af regelbruddet. Skal flugtforsøg straffes med tab af eftermiddagskaffen, arbejde i tavshed eller en dragt prygl? Via spillets spørgsmål og svar fortælles den næsten uændrede karakter om Fattiggårdens regelbrud over tid, og hvordan straffene blev tilpasset. Samtidig kan nogle af de fantastiske kilder, som museets formidlere ellers er de eneste, der beskuer, blive bragt frem for nye øjne.

Ispindespillet, hvor den besøgende skal prøve kræfter med en af de klassiske fattiggårdsopgaver: ispindesortering. På iPaden toner 30 ispinde frem, hulter til bulter, og den besøgende skal så vælge om ispindene er gode nok, eller om de skal kasseres. På den måde fås et indblik i en meget monoton arbejdsopgave, der understreger, at nyttejob absolut ikke er en moderne opfindelse.

Samarbejdspartnere

Forsorgsmuseet har i konceptudviklingen haft et tæt samarbejde med Kirkens Korshær og Mødrehjælpen i Odense og deres perspektiv har også i produktionsfasen været uundværligt, for at skabe en vedkommende fattigdomsdiskussion og for at styrke nutidsdimensionen i både app og udstilling, hvor begge interesseorganisationer har bidraget med genstande, fortællinger og vinkler. Fx kan tildelingskriterierne for Mødrehjælpens omfattende og omdiskuterede arbejde med julehjælpen tjene til at indkredse et moderne fattigdomsbegreb.

Udover Forsorgsmuseets åbenlyse faglige gevinster ved dette samarbejde, får selve foreningernes brugere også en mulighed for at deltage i samfundsdebatten og sætte deres præg på museets formidling. De socialt udsatte får dermed en stemme i debatten.

Begge organisationer har været på besøg på Forsorgsmuseet. Mødrehjælpen ansatte afholdt fx en vellykket personale dag på museet. Udover rundvisninger og gruppearbejde blev dagen sluttet af med debat om den moderne fattigdom i lyset af fortidens, samt en øvelse, hvor personalet sammen skulle vælge én genstand, der repræsenterede deres arbejde. Kirkens Korshær gennemførte samme øvelse, og de valgte genstande indgår i udstillingen.

Mødrehjælpen gennemførte senere – på eget initiativ – en tilsvarende øvelse med deres brugere, hvor de blev bedt om at bruge et enkelt ord på at beskrive Mødrehjælpens arbejde. Svarene var vidt forskellige og spændte fra ”tryghed”, til ”ligeværd” og ”uundværlig”, og samarbejdet har således påvirket Mødrehjælpens arbejde med egne brugere. Kirkens Korshær, der allerede inden projektet havde tætte forbindelser til Forsorgsmuseet, har undervejs i projektet fået styrket dette bånd. Eksempelvis har brugerne fået friske grøntsager fra museumshaven og således sluttet cirklen for denne haves vedkommende: fra tvangsarbejde til frivilligt socialt arbejde.

Resultater

”Fattigdommens stemmer” udgør en revitalisering af Forsorgsmuseets formidling og er en markant forøgelse af Forsorgsmuseet potentiale til at stimulere dybe besøg, skabe refleksion og tiltrække besøgende. Projektet er blevet særdeles positivt modtaget af vores gæster.

Som det fremgår ovenfor er "Fattigdommens stemmer" et flergrenet projekt. De enkelte grene – app og udstilling – hænger tæt sammen i både koncept og udførelse, og der er en helstøbt sammenhæng mellem museumslering, udstilling, app og formidling, der i høj grad har opdateret Forsorgsmuseets formidling. Udover et den markante tilføjelse af et digitalt lag til Forsorgsmuseets formidling, så har aktualiseringsstrategien haft som bevidst mål at gøre besøg på museet nutidsrelevante, og tilføre et lag der trækker Forsorgsmuseets formidling op til i dag.

Projektet er en direkte forlængelse af arbejdet med at omskabe museets formidlingsprofil over de sidste 4 år, og bygger på de samme eksperimenterende tanker og formidlingsideer. "Fattigdommens stemmer" og dets to grene er dermed med til at tydeliggøre Forsorgsmuseets formidlingsambitioner, og udvikle museets formidling.

Forsorgsmuseets besøgstal for de sidste 3 år har været opadgående, og "Fattigdommens stemmer" bidrager på afgørende vis til at fastholde den udvikling og tilbyde nye tankevækkende oplevelser til de gæster, der har besøgt os før. Det er ganske tydeligt, hvis man sammenligner vores besøgstal med juni – august sidste år (3416), med samme periode i år (4594) - en stigning på 34 %. Samtidig har sammensætningen af vores omvisninger ændret sig, og vi modtager flere sosu-hold, der er under uddannelse. Udstillingens eksperimenterende tilgang til formidling har også afstedkommet målrettede besøg fra Fonden for Entreprenørskab og fra Svendborg Misbrugscenter, hvor ansatte og brugere i udstillingen diskuterede institutionalisering og hierarki.