



Rapport om særudstilling på Museum Sønderjylland-Arkæologi Haderslev fra den 1.april til den 30.august 2010:

Udstilling af Døden

Af Lilian Matthes, Tenna R. Kristensen, Gunvor Christiansen, museumsinspektører,
Museum Sønderjylland-Arkæologi Haderslev

Rapporten beskriver udstillingen og er en evaluering af projektet, der fik støtte fra KUAS formidlingspulje i 2008. (Pulje 1)

1. Udstillingens koncept
2. Udstillingens fysiske opbygning
3. Indholdet af de ni scenarier
4. PDAen som primært formidlingsredskab
5. Erfaringer og læring (bl.a. med ekstra opgaver for museumspersonalet, PDA-pleje, etc)
6. Feedback fra museumsgæster/mediedækning

1. Udstillingens koncept

Døden har til alle tider været meget tabuiseret og forbundet med en vis fremmedgjorthed, og det var det, projektet ville skabe fokus omkring. Det ældgamle tema skulle formidles på en ny måde ved at vise forskellige begravelsesritualer. De

blev præsenteret i ni såkaldte scenarier eller stationer, der var udformet på forskellig vis. Hovedvægten blev lagt på den levende, interessante *historie* bag det, der blev vist. De arkæologiske og historiske fakta og kronologien skulle have en mere tilbagetrukket rolle, end det normalt kendes fra udstillinger. Fakta og kronologi blev dog også blev formidlet, hvis museumsgæsten selv ønskede det. Udover en fiktiv fortælling og en faktadel kunne museumsgæsten også vælge at få mere at vide om tro og religion i den pågældende tid. Mere om de tre informationslag i afsnit 4.

Det var målet at prøve at få fat i nye brugergrupper på museet ved at bruge et nyt formidlingsmedie, PDA'en (personal digital assistant). (fig.1) . Som noget nyt skulle formidlingen af emnet foregå ganske uden tekstplancher, idet det ofte har vist sig, at lange tekster i udstillinger ikke fanger folk, især ikke yngre voksne og større børn. Det blev således det talte ord, det auditive, der var den primære formidlingsform.



fig. 1. Den håndholdte computer- et stykke standard-hardware med speciel software.

En vis form for interaktivitet var også planlagt. Det gav sig selv, idet PDA'en opfordrede museumsgæsten til selv at finde vej igennem udstillingen, dvs. der var ikke nogen fastlagt vej.

2. Udstillingen fysiske opbygning

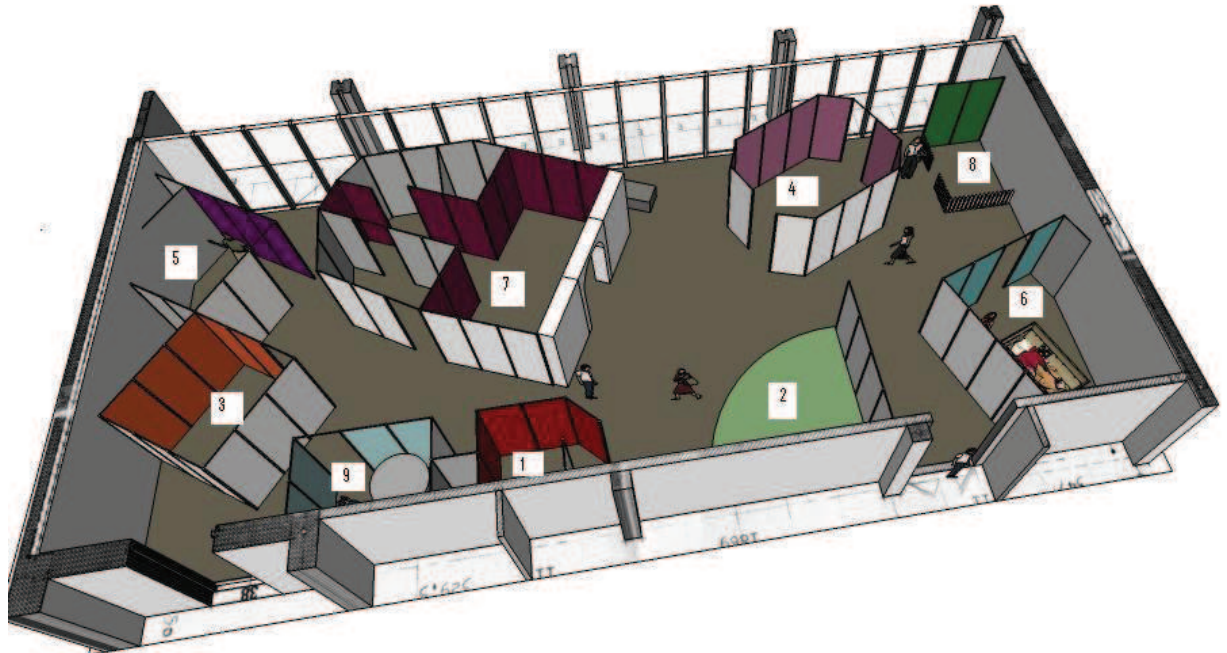


Fig. 2. Udstillingens ni scenarier

3. Indholdet af de ni scenarier

Udstillingen var bygget op over ni såkaldte scenarier, afgrænsede rum, der var rammen for det der skulle vises og fortælles. Vi valgte at afgrænse hvert emne på den måde for at skabe en intim stemning og lave hvert scenarie til en egen verden, som museumsgæsten kunne gå ind og undersøge.

Tidsmæssigt spændte udstillingen over omkring 10.000 år og viste eksempler fra Nord- og Sydslesvig.

1. Graven fra Hammelev, Danmarks ældste grav. Blev traditionelt vist i montre, da det var de originale genstande, der blev udstillet.
2. Stordyssen fra Vedsted, ca 1:1. Her kunne gæsten gå ind i en dysse og selv prøve at flytte rundt på knogler, som man gjorde det i bondestenalderen. (Her blev naturligvis brugt plasticknogler)

3. Barnegraven fra Feddersen Wierde. Et hushjørne af et jernalderhus blev vist ca. 1:1 hvor man kunne sætte sig og høre historien midt i begravelsessituationen.
4. Moseliget fra Windeby. Scenariet var bygget op som en mose med vand, planter og gyngende sti, man kunne gå hen ad for at dykke ned i mosens atmosfære. En stor fotostat af moseliget og kopier af to store trægudebilleder fra Braak (over 2 m høje) fuldendte scenariet.
5. Brandgraven fra Kastrup ved Gram. Traditionelt præsenteret med genstande i montre. Man kunne sidde i rummet og lytte til teksterne og se på genstandene og store vægillustrationer samtidig.
6. Vikingekvinden fra Ketting på Als. Man kom ind i begravelsessituationen, hvor den afdøde lige var blevet lagt op i vognfadingen for at køre af sted på sin sidste rejse. Vognfading og gravgaver var rekonstrueret efter originale udgravningstegninger.
7. Himmel og helvede- middelalderen. Scenariet var bygget op som en middelalderlig kirke, man kunne gå ind og vælge, om man ville fortsætte ind i helvede eller direkte til paradises have, når man har været igennem skærsilden.
8. En landbegravelse fra det 19. århundrede. Her blev vist et hjørne af en kirkegård, man kan gå ind og sætte sig på, mens man hørte om en begravelse, set med drengen Knuds øjne.
9. Cryokonsivering- et eksempel fra nutid og fremtid. Et laboratorium, hvor lægen lige var gået. Den nedfrosne person hang i sin tank. Man kunne sætte sig og høre om metoden.

4. PDAen som primært formidlingsredskab.

Denne håndholdte computer samler flere funktioner i ét, idet den kan gengive lyd, film og billeder og er enkel og brugervenlig. Systemet er afprøvet og kendt i Tyskland, og da udstillingen skulle være tosproget (tysk og dansk) var det oplagt at benytte et tysk firma, der kunne lave den nødvendige software. Hardwaren er et standardprodukt på markedet, mens softwaren er specielt fremstillet af firmaet Transgo. Systemet har nærmest ubegrænsede muligheder, idet man kan lægge al den information ind, som man har lyst til. Vi valgte at lave tre vidensniveauer, som i alt indeholdt 7-9 minutters tale pr scenarie. Alt i alt varede det hørte ca. 1 time. Det er erfaringsmæssigt det, folk kan koncentrere sig om. Informationsmængden svarede til ca. 30 skrevne A4 sider uden illustrationer.

Vi valgte at få danske og tyske professionelle skuespillere til at indtale teksten, som projektteamet havde skrevet. Programmeringen og redigeringen blev foretaget af et eksternt firma, Digikultur fra Slesvig-Holsten.

Den såkaldte *dramadel* startede, når folk valgte nummeret på det scenarie, de ville høre om. Det er en fiktiv fortælling i hørespilsformat med lydeffekter, der fortæller om situationen, her eksempel 6, vikingekvinden fra Ketting:

Fortæller (kvinde):

Ragnhild! Nu ligger hun der i vognfadingen, for tre dage siden døde hun, min kære nabo. Jeg har gjort hende klar og klædt hende på til hendes rejse til dødsriget. Og hendes pæne syskrin, jeg havde lånt, det har jeg selvfølgelig afleveret. Hun har brug for det på rejsen. Sølvørenringene, og den mærkelige lille mønt, hun tit sad og legede med har jeg lagt ned i skrinet.

Hendes kniv må selvfølgelig heller ikke mangle, for man ved aldrig, hvem man sådan møder på rejsen til Helheim.

Fortæller (mand):

Jeg kommer også til at savne Ragnhild. Hun var en god nabo, altid rar og hjælpsom. Men vi skal alle afsted! Og nu var det Ragnhilds tur.

Åh- de andre står nede på gravpladsen., Jeg kan høre, de kommer med vognen for at bringe hende derned

Når enheden sluttede, kunne gæsten på sin PDA vælge endnu et vidensniveau-*fakta* og eller *tro* for at forsætte med dette scenarie, eller vælge at gå helt ud og høre om noget nyt. Det hele blev styret over PDAen. Udover audioguidningen (altså den indtalte tekst) kunne museumsgæsten få yderligere information i form af genstandsfotos, filmklip fra udgravningssituationen, parallelfund og meget mere. Intentionen var, at det var museumsgæsten selv, der valgte, hvormeget han eller hun ville vide om de enkelte eksempler.

Udstillingen er en særudstilling og skal kun stå i ca. 6 måneder, før den tages ned. Det er meningen at lave nye tiltag og tilbud- eksempelvis for børn at male kalkmalerier til kirken, der så sættes op i udstillingen, så den skifter karakter hen ad vejen. Der foregår parallelt arbejde med børn i forskellige arrangementer omkring emnet, og der er udviklet tilbud til skoler om temadage.

Desuden udgav museet som supplement en lille bog, der byggede på indholdet i udstillingen, men som også indeholdt nye informationer.



fig. 3 En lyttende besøgende foran dyssen fra Vedsted.

5. Erfaringer og læring (bl.a. med ekstra opgaver for museumspersonalet, PDA-pleje, etc.

I forbindelse med produktion af teksterne til lydfilerne fik vi gjort mange erfaringer med hensyn til at skrive til et andet medie end tekstplanchen. Da hver lydenhed helst ikke skulle være mere end to minutter, var kunsten at skrive kort og præcist i forståeligt talesprog. Vi lærte meget om hørelsen betydning for opfattelse og vidensformidling, og de tekniske muligheder, der findes. Lydeffekter, den gode historie fortalt af de rigtige fortællere skaber en levende formidling der giver museumsgæsten en mere intens oplevelse. Fra starten var det den narrative fortælling der skulle indfange gæsten og stå centralt. Med tiden som vi fik arbejdet os gennem flere og flere rum, viste det sig at genstandene blev overflødige. Det er således få steder der optræder ægte genstande, og det fungerer fint og virker som det rigtige valg. I denne udstilling bærer fortællingen en fremad og det indtalte *er* i høj grad udstillingen.

Det tog længere tid end vi havde regnet med og krævede en nyorientering, som museet kan få udbytte fremover, når nye udstillinger planlægges. At forme skrift til tale er en anderledes proces, der kræver disciplin og en anden måde at tænke på en traditionel plancheskrivning.

Samarbejdet med skuespillere, både danske og tyske var interessant og lærerigt, og sparringen med det eksterne firma Digikultur var professionelt og effektivt. Da selve audiosystemet og softwaren var afprøvet og er i brug flere steder i Tyskland, skulle der kun finjusteres enkelte steder i teknikken, ligesom softwaren selvfølgelig skulle tilpasses vores aktuelle udstilling. Det er bestemt et formidlingsmedie med fremtid i- p.t. arbejdes der andetsteds med at lave en PDA-guidning for tunghøre og døve- på PDAen kan man nemlig vises tegn-til-tale for døve i små filmklip.

Eftersom PDAerne har en levetid på ca. 4 timer før de skal oplads igen, var det nødvendigt at museets butikspersonale blev sat godt ind i brugen og opladningen af de håndholdte, ligesom de blev instrueret i at forklare dem til museumsgæsterne. PDAerne forklarede også sig selv, når de blev sat i gang, men alligevel var butikspersonalets rolle meget vigtig. Uden PDA fungerede udstillingen selvfølgelig ikke.

6.Feedback fra museumsgæster/mediedækning

Responserne fra museumsgæsterne er positiv, både fra børn, unge og ældre. Hvert segment får noget forskelligt ud af udstillingen, og det har netop været vores mål. Det kunne have været udbytterigt at lave en speciel guidning til mindre børn, som kunne have været noget kortere, det var en af de ting, vi kunne udvikle fremover.

Følgende ting fremhæves især:

- Man kan selv bestemme, hvor meget man vil vide/høre
- man kan prøve forskellige ting, det fremmer forståelsen
- nogle ting er ganske overraskende
- PDA én var nem at bruge
- lyd fanger folks opmærksomhed mere, end lange teksttavler om det egentlig tunge emne ville gøre det.
- udstillingen var ny og anderledes
- et godt og relevant emne
- man blev følelsesmæssigt engageret

Overraskende for os var det at høre, at mange ældre synes godt om den enkle brug af PDAén, selvom enkelte hørehæmmede havde svært ved at høre lyden.

Flere regionale og landsdækkende aviser var gode til at bringe artikler om udstillingen, og desuden var der flere steder på internettet, at den blev nævnt. Alt i alt var udstillingen godt besøgt.

For os var konklusionen, at vi nåede målgruppen i høj grad. Vores bookingkalender på museet var godt fyldt med skoleklasser, der skulle ind og høre/se udstillingen. Vi oplevede endda, at unge på egen hånd kom ind og ville vide noget om "et cool emne". Målgruppe-kredsen blev udvidet med mange ældre mennesker, der også synes godt om måden, emnet blev præsenteret.



Scenarie 3,
barnegrav fra
Feddersen Wierde

Scenarie 4, moseliget fra Windeby



Scenarie 5, Kenotafbegravelse fra Gram



Scenarie 6, kvindegraven fra Ketting



Scenarie 7, Paradiset



Scenarie 9, Cryokonservering

Følgende samarbejdspartnere har bidraget til udstillingen:

Financiering: Arkæologi Haderslev, Kulturarvsstyrelsens Formidlingspulje

Idé og koncept, indhold, tekst, planlægning, PR: Gunvor Christiansen, Tenna R. Kristensen, Lillian Matthes, Mette Nissen

Foto: Michael Andrikopoulos, Nicole Kossmer, Tenna R. Kristensen, Lillian Matthes

Grafik og layout: Jørgen Andersen, Nicole Kossmer, Susan Müller-Wusterwitz

Plakat og bog: Nicole Kossmer

Tegninger: Jørgen Andersen, Nicole Kossmer, Mette Nissen, Flemming Sørensen

Udstillings opbygning, lys og teknik, malearbejde: Torben Hoff, Anne-marie Juhl, Knud Jørgensen, Leif Kristensen, Birke Nielsen, Anders Olsen.

Bearbejdning og opsætning på PDA: Susan Müller-Wusterwitz

Indtaling på PDA: Conni Tronbjerg, Ole Sørensen, Christiane Pappert, Christian Senger

Lyd: lydstudiet Aros, Anna Skov, Tonstudio Eimsbüttel.

Animation på museets hjemmeside: DigiKultur

Korrektur på bog: Lennart Madsen

Oversættelse fra engelsk: James Heath

Oversættelse til tysk: Lillian Matthes

Pr og undervisningstilbud: Merete Essenbæk, Lone Grossbøll.

Adgang til arkiver og genstande vedr. Ketting gravpladsen: Hanne Smedemark, Museum Sønderjylland- Sønderborg Slot.

Keramik: Hanne Christensen

Oplysninger, fotos ang. moseliget fra Windeby: Archäologisches Landesmuseum der Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseum Schloss Gottorp.

Rekonstruktion af vognfading, jerngenstande og træskrin: Bjarne Bodum, Preben Olsen, Slesvigske Vognsamling, Vognvennerne.

Udlån af foto: Odense Bys Museer.

Udlån af kiste og urner: Erlev Begravelsesforretning v. Lisbeth og Poul Emil Schmidt.

Udlån af rustvogn: Museum Sønderjylland - Slesvigske Vognsamling

Udlån af træfigurer: Silkeborg Museum, Museum Sønderjylland – Sønderborg Slot.

Bidrag med arkæologisk ekspertviden og udgravningsresultater - Arkæologi Haderslev: Hans Christian H. Andersen, Silke Eisenschmidt, Per Ethelberg, Mads Leen Jensen, Laila Hecquet, Erling Mario Madsen, Lennart S. Madsen, Signe Lützu Pedersen, Anne Birgitte Sørensen.

Interviews, bidrag med faglig ekspertviden: Claus v. Carnap-Bornheim, Jon Cotton, Sönke Hart, Volker Hilberg, Kirsten Münster, Milena Penkowa, Alexandra Pesch, Lisbeth Schmidt, Ingrid Ulbricht.

Praktisk og kreativ hjælp: Alle medarbejdere ved Museum Sønderjylland -Arkæologi Haderslev.