

# **Nesten en fantasi**

Fremveksten av hybridutstillinger og barns opplevelser i museet

Maria Råkil



KUN350

Masteroppgave i kunsthistorie

**Universitetet i Bergen**

Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier

November 2020



© Maria Råkil

2020

Nesten en fantasi: Fremveksten av hybridutstillinger og barns opplevelser i museet

Maria Råkil

<http://bora.uib.no/>

## Sammendrag

I denne masteroppgaven utforsker jeg et skifte i museumspraksis, med et spesielt fokus på barn som besøkende. Gjennom en komparativ analyse av KODEs KunstLab, et eksempel på en veletablert praksis i dagens museumslandskap basert på et konstruktivistisk rammeverk, og Louisianas utstilling *Månen – fra vår indre verden til det ytre rom*, undersøker jeg hva som karakteriserer *Månen* som en hybridutstilling, og hvordan slike utstillinger forholder seg til barn som en del av et større publikum, og ikke som en isolert gruppe. I tillegg vektlegger jeg at det teoretiske grunnlaget jeg har benyttet meg av i min analyse av *Månen*, som posthumanistiske perspektiver og en ny forståelse av estetisk opplevelse, har potensiale for metodologisk nyutvikling. Disse teoriene kan danne et grunnlag for en ny metodologi tilknyttet undersøkelser av barn i museet, som styrker forståelsen av hvordan barns museumsopplevelser kan arte seg. Jeg argumenterer for at hybride utstillingsformer og et nytt metodologisk rammeverk kan bidra til å gjøre museet til et mer relevant, utfordrende og fascinerende sted for barn å være. Avhandlingen min er slik ment som et bidrag til å vurdere nye muligheter, nye horisonter og nye forståelsesrammer som trenger å videreutvikles, utforskes og konkretiseres.

## Abstract

In this master's thesis, I explore a shift in museum practice, with a special focus on children as visitors. Through a comparative analysis of KODE's KunstLab, an example of a well-established practice in museums today based on a constructivist framework, and Louisiana's exhibition *The Moon - From Inner Worlds to Outer Space*, I examine what characterizes *The Moon* as a hybrid exhibition, and how such exhibitions relate to children - not as an isolated group - but as part of a larger audience. In addition, I emphasize that the theoretical basis I have used in my analysis of *The Moon*, like posthumanist perspectives and a new understanding of aesthetic experience, has innovative methodological potential. The theoretical foundation can support the development of a new methodology in relation to research studies on children in museums, which can facilitate an even greater basis than before for understanding how children's museum experiences can unfold. I argue that hybrid exhibitions and a new methodological framework can contribute in making the museum a relevant, challenging and fascinating place for children to be. My thesis is in this way intended as a contribution to assessing new opportunities, new horizons and new frameworks of understanding that need to be further developed, explored and concretized.

## Takk

Jeg vil benytte anledningen til å takke min kloke veileder Sigrid Lien for støtte, gode råd og kritiske kommentarer.

En stor takk til min kjære nevø Oskar som ble med meg på utstillingsbesøk i KunstLab. Takk til Torunn Myrva, Solveig Sandvik, Mayra Henriquez og Erlend Høyersten som tok seg tid til å gi meg informasjon og sine tanker om KODEs praksis.

Takk til familie og venner som alltid er der, en ekstra takk til gode Hanna for korrektur, og takk til min fantastiske kjæreste Jakob for støtte, diskusjoner og rom til å skrive.



## Innholdsfortegnelse

<b>Kapittel 1: Innledning</b> .....	1
Hybridisering.....	1
Barn i museet.....	2
Problemstilling og materiale.....	2
Ny museologi som utgangspunkt.....	4
Utstillingsanalyse og brukerundersøkelse som nytt verktøy.....	6
Det intransitive i museet, kunsten og leken.....	7
Kapitteloversikt og teoretisk grunnlag.....	10
Metode.....	12
Hypotese.....	13
<b>Kapittel 2: KunstLab</b> .....	14
Det multisansende barnet.....	15
KunstLab – beskrivelse og observasjon.....	16
Drømmedryss.....	16
Laboratoriet.....	20
Verkstedet.....	23
Observasjon.....	24
En opplevelsesbasert modell.....	28
Utstillingsanalyse.....	28
Et konstruktivistisk rammeverk.....	31
Verkstedet – konstruktivisme relatert til andre pedagogiske tradisjoner.....	33
En kunstpedagogisk praksis.....	34
Drømmedryss – en mer konvensjonell praksis.....	36
Et område preget av manglende ressurser... og prioriteringer?.....	39
KunstLab – et sted for barnekultur.....	41
En segregerende praksis? .....	43
Å gjøre barnet til det <i>problematisk</i> andre gjennom barnevennlige utstillinger.....	44
En ny retning tar form.....	46
<b>Kapittel 3: Månen – fra vår indre verden til det ytre rom</b> .....	48
Månen – beskrivelse og observasjon.....	49
Utstillingen beskrevet.....	49
Observasjon.....	60
Utstillingsanalyse.....	65
Et vendepunkt.....	65
Tverrfaglighet i samspill med estetisk og arkitektonisk diversitet – en hybrid praksis.....	66
Kontekstualitet og relevans.....	67
Undringselementer.....	70
Atmosfære.....	71
Det intergenerasjonelle – et felles utstillingsspråk.....	76
Et nytt fundament.....	80
Et posthumanistisk perspektiv.....	80
Sticky data.....	82
Tenkning i bevegelse.....	83



Intra-aksjon.....	85
Estetisk-atmosfærisk opplevelse.....	87
Konklusjon.....	91
<b>Kapittel 4: Avslutning.....</b>	<b>93</b>
Mot en ny metodologi.....	93
Fra observasjon til medvirkning.....	93
Crystal Teeth and Skeleton Eggs. Et forsøk på å fange barnets perspektiv.....	95
Reggio Emilia.....	96
Funn.....	97
Et nytt metodologisk rammeverk – og hva det kan brukes til.....	100
Konklusjon... eller en ny begynnelse.....	101
<b>Litteraturliste.....</b>	<b>103</b>



# Nesten en fantasi

Fremveksten av hybridutstillinger og barns opplevelser i museet



# Kapittel 1

# Innledning

## Hybridisering

Et nytt museologisk fenomen er i ferd med å ta form i Skandinavia. Vi ser tendensene til at enkelte museer i større grad enn tidligere ønsker å være dynamiske virksomheter. Dette har medført en sterkere dialog mellom ulike institusjoner, noe som kommer til uttrykk gjennom et nytt fokus på tverrfaglighet som en del av museumsvirksomheten. Denne nye interdisiplinære praksisen har til en viss grad medført at skillet mellom ulike typer museumsinstitusjoner tenderer til å bli mindre tydelige; kunstmuseer nærmer seg kultur- og naturhistoriske museer, og vice versa. En slik *hybriditet* er for eksempel tydelig å spore i profilen til Louisiana museum for moderne kunst utenfor København. Dette museet viser i sin praksis evne til å overtre egne grenser og skape nye konstellasjoner – ikke bare faglig, men også visuelt og relasjonelt.

Hybriditeten kommer til uttrykk både gjennom museumsvirksomhet i bred forstand, og mer spesifikt i utstillingspraksisen. At museer overskrider egne faggrenser har medført at de nærmer seg ulike temaer på nye måter som gir et større spekter av historier og formidlingsmuligheter. Den nye praksisen kan fremme kritiske spørsmål både til kulturen museet er en del av og til seg selv som institusjon. Men sjangeroverskridelsene manifesterer seg ikke bare på innholdssiden. De kommer også til syne i hvordan innholdet uttrykkes. Det vi kan kalle museenes utstillingsspråk utvikler seg og blir mer mangfoldig og komplekst. Museer blir dermed også hybride med tanke på virkemidler, ikke minst tilknyttet utstillingsdesign og estetikk. Blant annet ser vi en mer lekende og åpen pedagogikk med større fokus på utstillingsrommets atmosfære og publikums muligheter for deltakelse av forskjellige slag. Et slikt skifte i utstillingspraksis gjør at museer kan møte samfunnsaktuelle spørsmål og utfordringer på nye måter.

## Barn i museet

I denne avhandlingen vil jeg undersøke hybriditet som en del av en ny museumsdiskurs, ved å undersøke hvordan hybridisering av fagdisipliner og utstillingsspråk har utviklet seg i samspill med museers nye rolle som møtesteder. Jeg er også opptatt av hvordan museer generelt har utviklet seg i en mer utadrettet retning, og i sterkere grad betrakter barn som en viktig målgruppe – en gruppe som utgjør 25% av museenes besøkstall i Norge.<sup>1</sup> Museer blir nå i større grad enn tidligere betraktet som viktige steder for utvikling av barns kulturelle, estetiske og historiske kompetanse. Dette kommer tydelig til uttrykk innenfor museumspraksis og i museologisk forskning. Også fra kulturpolitisk hold har Kulturrådet etterlyst forskning på feltet. I sin begrunnelse for dette viser Kulturrådet til at mye av forskningen som er gjort på området tidligere, har bestått av evalueringer av enkelttiltak eller enkeltproduksjoner laget for spesifikke aldersgrupper.<sup>2</sup> Ut i fra dette kan vi lese at mange museer og forskere ser på barn som en viktig, men også en isolert gruppe av besøkende. Barn blir oppfattet som en samfunnsgruppe som i museet trenger tilrettelegging på andre måter enn voksne.

## Problemstilling og materiale

Dette leder meg til mitt første *case* i denne masteroppgaven. KODE Kunstmuseer og komponisthjem i Bergen ferdigstilte i 2011 det de beskriver som Norges første kunstmuseum spesielt tilrettelagt for barn og unge; KunstLab. KunstLab dekker et stort areal i et av museets bygninger, og består av en utstilling kuratert for barn, to verksteder og et «laboratorium» hvor barn kan utforske kunstvitenskap gjennom lek og eksperimenter.<sup>3</sup> Nå vises utstillingen *Drømmedryss* i KunstLabs arealer. Temaet for utstillingen er «drøm», og tar utgangspunkt i nyere illustrasjoner fra norske bildebøker. Illustrasjonene presenteres i ulike visningsformer og de får spille sammen med objekter fra museets samlinger og andre kunstinntallasjoner.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Aubert 2020

<sup>2</sup> Kulturrådet 2018

<sup>3</sup> KODE 2019

<sup>4</sup> Ibid.

KunstLab er et eksempel på det som kan betraktes som en veletablert praksis i museer som legger vekt på tilrettelegging og formidling til barn. Det å skape forståelse samt en diskusjon rundt en slik praksis legger grunnlaget for, og skaper en kontrast til, mine undersøkelser videre, tilknyttet den museologiske utviklingen vi nå ser.

For hva er implikasjonene av denne utviklingen jeg innleder med, altså av hybridisering og større vektlegging av kommunikasjon med tanke på et mer differensielt publikum? Dette spørsmålet leder meg til oppgavens problemstilling. I denne avhandlingen vil jeg gjennomføre en komparativ analyse av KODEs KunstLab og Louisianas hovedutstilling i årsskiftet 2018/2019; *Månen – fra vår indre verden til det ytre rom*.<sup>5</sup> Gjennom min analyse vil jeg undersøke hva som karakteriserer *Månen* som en hybridutstilling, og hvordan slike utstillinger forholder seg til barn, ikke som en isolert gruppe, men som en del av et større publikum. For det første, åpner hybridiseringen opp for at de yngste i samfunnet blir tenkt inn i museet på nye måter? For det andre, hvordan opplever barn slike museer? Og for det tredje, kan et nytt teoretisk utstillingsgrunnlag også gi rom for en ny metodologi for undersøkelser av barn i museer?

Louisiana åpnet i 1958 og betraktes som et internasjonalt museum som rommer tallrike internasjonale, modernistiske verk. Helt fra starten lente Louisianas utstillingstradisjon seg på MoMas praksis, som i første halvdel av 1900-tallet ble berømt, og beryktet, for å ha utvidet begrepet om moderne kunst til også å omfatte arkitektur, design, fotografi, film osv.<sup>6</sup> I senere tid har Louisiana også i økende grad implementert denne ekspanderende tankegangen i sin utstillingspraksis. Slik kan vi skimte en gryende hybriditet i museets virksomhet. Hybriditeten kom for eksempel i høyeste grad til uttrykk gjennom *Månen*, som var et samarbeidsprosjekt mellom Louisiana og Henie Onstad Kunstsenter i Oslo. Utstillingen ble kuratert av Marie Laurberg på Louisiana og Susanne Østby Sæther og Marie Laurberg på Henie Onstad, og kretset rundt månens fascinasjonskraft, rolle og betydning i en vestlig forestillingsverden. Den eksepsjonelt store utstillingen var tematisk bygget opp og fylte en betydelig del av museets visningsareal. Den var også banebrytende i den forstand at den forholdt seg fritt og eklektisk ved å blande elementer fra og skape interaksjoner mellom en rekke ulike fagfelt; kunst, film, musikk, litteratur, arkitektur,

---

<sup>5</sup> Jeg velger å bruke den norske versjonen av utstillingstittelen gjennom oppgaven. Den danske versjonen er *Månen – fra den indre verden til det ydre rum*

<sup>6</sup> Louisiana 2019

kulturhistorie, design og naturvitenskap. Fra begynnelse til slutt blir vi som publikum henvist til kunsten så vel som til vitenskapen og kulturhistorien, og får på den måten illustrert månens mangfoldighet og hvordan den har fungert som interesseobjekt for mennesker fra 1600-tallet frem til vår egen samtid.<sup>7</sup> I denne avhandlingen er det hybriditetens implisitte fokus på barn som publikumsgruppe som i stor grad gjør utstillingen interessant.

### **Ny museologi som utgangspunkt**

Slik jeg ser det, er det viktig at fagfeltene museologi, estetisk teori og pedagogikk kobles sammen for å gi oss nye perspektiver, både på hvordan museer forholder seg til barn, og hvordan barn på sin side opplever museene. Relasjonen mellom disse fagfeltene danner også den interdisiplinære plattformen for mine undersøkelser. Overordnet sett er mitt utgangspunkt i den nye museologien. Den nye museologien åpner for de sammensatte metodene jeg vil benytte meg av i dette avhandlingsarbeidet, og gjør det mulig å diskutere spørsmål knyttet til barn og museer med utgangspunkt i to så ulike tilnærminger.

Begrepet ny museologi ble først introdusert i den engelske kunsthistorikeren Peter Vergos bok *The New Museology* (1989). Spørsmålene som reises innen den nye museologien dreier seg blant annet om hva et museum skal være, hvilke historier som fortelles og hvordan disse historiene fortelles.<sup>8</sup> Innenfor aktuell museologisk forskning snakker vi dermed om at det er i ferd med å skje et paradigmeskifte i oppfatningen av museer. Fra å betrakte museene som klassiske dannelsesinstitusjoner med autoritative fortellinger som formidles innenfra og ut, vendes det nå mer oppmerksomhet mot brukerne som medprodusenter av kunnskapen og opplevelsene som genereres i museumsrommet. «Paradigmeskifte» må her ikke forstås som et fullstendig skifte fra det ene til det andre, men som en åpning mot nye perspektiver på museenes rolle.<sup>9</sup> Eilean Hooper-Greenhill er en av de viktigste stemmene innenfor den nye museologien og belyser et skifte fra det modernistiske museet til det postmodernistiske museet i boken *Museums and the Interpretation of Visual Culture* (2000). I boken uttaler hun seg om dette skiftet som noe fremtidig, men i dagens klima er tendensene til en slik endring blitt tydelige. Ifølge Hooper-

---

<sup>7</sup> Louisiana 2019

<sup>8</sup> Lien & Nielssen 2016: 18

<sup>9</sup> Dysthe, Bernhardt & Esbjørn 2012: 26

Greenhill vil museumsinstitusjoner i fremtiden beholde noen av de gamle egenskapene til et museum, men vil omforme dem til noe nytt. I det postmodernistiske museet vil utstillingen være én av flere former for kommunikasjon. Utstillingen vil utgjøre en sentral del av et større hendelsesforløp som strekker seg både før og etter utstillingsbesøket. Gjennom arrangementer, utstillinger og andre aktiviteter skal det bli mulig å fremme mange stemmer og mange perspektiver. Kunnskap i museet skal ikke lenger være forent og kanonisert, den skal være fragmentert og flerstemt. Der det modernistiske museet blir forestilt som en bygning, kan fremtidens museum forestilles som er prosess eller en opplevelse. Det er fokus på mangfold, inkludering og kommunikasjon.<sup>10</sup>

Tankene som er knyttet til paradigmeskiftet og det postmodernistiske museet er tett forbundet med det som kan kalles et modernistisk versus et postmodernistisk kunnskapsbegrep. Ut ifra en modernistisk synsvinkel, betraktes museet som en «skole» med samme læringsmål for alle. Dette ligger for eksempel til grunn for kanontenkningen, der utvalgte verk og kunsthistoriske perioder blir ansett som noe vi alle bør kjenne til som en del av en allmenn dannelses. I en postmodernistisk diskurs er troen på en allmenn og autorisert dannelses oppgitt til fordel for et langt mer broket bilde. Mens den tradisjonelle oppfatningen er at museet besatt en bestemt kunnskap og innsikt som det skulle formidle videre, er den nye oppfatningen at museet er en ressurs for kunnskap som museet skal tilrettelegge for publikums egen utnyttelse til egne formål og på egne premisser.<sup>11</sup> Utover Hooper-Greenhill, har andre ledende museumsteoretikere som George Hein, John H. Falk og Lynn D. Dierking utarbeidet konstruktivistiske teorier innen museologi som setter den museumsbesøkende i sentrum for egen meningsskapelse. Tilknyttet dette er anerkjennelsen av at barnets konstruksjon av mening er fysisk lokalisert i tid og rom. På samme måte illustrerer den kontekstuelle læringsmodellen, foreslått av Falk og Dierking, at ethvert individs museumsopplevelse avhenger av den personlige, sosiokulturelle, fysiske og tidsmessige sammenhengen hvor den finner sted.<sup>12</sup> Det er tale om å skape muligheter for flerstemmighet og deltakelse ved å gi rom for brukernes egne fortolkninger og anvendelser av stoffet i en utstilling.<sup>13</sup> Det dreier seg om hvordan den faglige kunnskapen skildres, og hvordan materialet legges til rette, slik at det åpner for flere veier inn i stoffet. En utfordring

---

<sup>10</sup> Hooper-Greenhill 2000: 152

<sup>11</sup> Dysthe et al. 2012: 26

<sup>12</sup> Kirk 2011: 2

<sup>13</sup> Dysthe et al. 2012: 27



for museene er hvordan selve utstillingene kan tenkes som dialogiske rammer med rom for utveksling mellom museum og brukere<sup>14</sup> – og også mellom generasjoner.

Nyere museologisk forskning peker også på hvordan utstillinger og samlinger kan betraktes som sosiale møtesteder for brukerne, der meninger utveksles, og der betrakterens egne erfaringer og opplevelser aktiveres.<sup>15</sup> Vi kan si at som institusjoner og disponenter av offentlige midler, er museer blitt arenaer for sosial og kulturell utvikling. Kommunikasjonen med publikum er blitt et nytt kjerneanliggende, noe som gjør at de er mer mottakelige for flere behov og funksjoner enn tidligere.<sup>16</sup> I tillegg ønsker museer å utforme rom, programmer og utstillinger som oppmuntrer til gjentatte besøk.<sup>17</sup> I lys av dette kan museer betraktes som «det tredje stedet» i menneskers liv, et fenomen utviklet av sosiologen Ramon Oldenburg. Museer som slike «tredje steder», skaper et alternativ til hjemmet og den institusjonen eller arbeidet en befinner seg i til daglig, som aktivitetsrom og oppholdssted.<sup>18</sup>

### **Utstillingsanalyse og brukerundersøkelse som nytt verktøy**

Museene har tradisjonelt sett på seg selv som utenfor tiden. De har vært samlere og formidlere av historien, heller enn deltakere i den. Nyere forskning innenfor den nye museologien har derimot fremhevet at museene selv er aktivt medvirkende i historiske prosesser.<sup>19</sup> Selv om utstillingen er den sentrale formidlingsformen i museet, har den blitt viet mindre oppmerksomhet enn museenes institusjonshistorie og samlingshistorie. Utstillinger har blitt oppfattet som en nøytral og objektiv form for kunnskapsformidling. Museet som meningsprodusent er noe som av den grunn har stått sentralt i den nye museologien. Vi kan se på utstillinger som kulturelle konstruksjoner der mening aktivt blir skapt gjennom samspillet mellom gjenstand, tekst, lyd og visuelle virkemidler.<sup>20</sup> I en forlengelse av dette blir nå kuratorrollen viet større oppmerksomhet. Kuratering er også en praksis som har vært virksom uten å være gjenstand for diskusjon. I løpet av de siste årene

---

<sup>14</sup> Dysthe et al. 2012: 28

<sup>15</sup> Ibid. 27

<sup>16</sup> Myrvold & Mørland 2019: 24

<sup>17</sup> Anderson, Piscitelli, Weier, Everett & Tayler 2002: 1

<sup>18</sup> Myrvold & Mørland 2019: 23

<sup>19</sup> Lien & Nielssen 2016: 19

<sup>20</sup> Ibid. 20

har dette endret seg. Nå anerkjenner vi at kuratorens arbeid virker inn på og former betrakterens opplevelse.<sup>21</sup> Dermed er det viktig å se på museumsutstillingen som en spesifikk fortellingsform. Både måten noe blir fortalt på, hva som blir fortalt og hva som blir utelatt krever kritisk oppmerksomhet. I den nye museologien er det derfor et fokus på utstillingsanalyse som verktøy for både forståelse og kritikk i en museumssammenheng.<sup>22</sup>

I samspill med at utstillingsanalyse er blitt et verktøy for forståelse, har også brukerkunnskap blitt et perspektiv i fornyelsen av vår tids museer i rollen som samfunnsaktører. Ifølge Hooper-Greenhill ser museer nå utover mot publikum også i denne sammenhengen. Hvor det tidligere var samlinger som ble forsket på, blir nå også publikum forsket på. Maktbalansen i museet skifter fra de som fokuserer på gjenstander til å inkludere, og ofte prioritere, de som fokuserer på mennesker.<sup>23</sup> Videre viser Hein til at det å vende blikket mot besøkende og betydningen de tilskriver deres opplevelser og forståelse, vil være den mest nyttige måten å utvikle utstillinger og programmer som gjør at besøkende kan få tilfredsstillende museumsopplevelser.<sup>24</sup> Ved hjelp av brukerkunnskap kan museer maksimere det iboende potensialet i utstillinger. Den nye museologien åpner slik for perspektiver på hvordan en kan gå frem i undersøkelser av barn i museer, både med tanke på spørsmålet om museets formidling for barn, og hvordan barn selv opplever museet gjennom dets utstillinger. Men jeg vil også trekke veksler på estetisk teori og pedagogikk som grunnlag for min egen undersøkelse.

### **Det intransitive i museet, kunsten og leken**

I boken *Begreper om barn og kunst* (2014) peker Gunnar Danbolt på at barn er grunnleggende prosessorienterte i sin lek. For dem er ikke sluttproduktet særlig viktig. Det er derimot *prosessen* frem til produktet som står i fokus. Tegningene er for dem primært stadier i et narrativ som utfolder seg sakte men sikkert. Barn er mindre interessert i resultatet. Tegnevirkosomheten deres er, fordi den faller inn under leken, intransitiv; produktet er ikke et mål i seg selv. Det er den lekende tegneprosessen som er triggende.<sup>25</sup>

---

<sup>21</sup> Myrvold & Mørland 2019: 11

<sup>22</sup> Lien & Nielssen 2016: 20

<sup>23</sup> Hooper-Greenhill 1994: 1

<sup>24</sup> Hein 1998: 13

<sup>25</sup> Danbolt 2014: 18

Danbolt argumenterer derfor for at lek kan anvendes i selve formidlingen, hvis vi er villige til å la den tradisjonelle, didaktiske formen ligge. Utstillinger kan dermed åpne opp for mer medvirkning og meddiktning.<sup>26</sup>

Dette er en tilnærming som på den ene side viser slektskap til Hooper-Greenhills ideer. På den annen side samsvarer den med en etter/postmoderne forståelse av kunst som prosessorientert som relateres til utvidelsen av verkbegrepet og oppfatningen av hva et kunstverk er. Allerede på 1960-tallet ble det fokus på verket som idé, tankestoff og prosess. Dette kom som en reaksjon i kunstverdenen på modernismens oppmerksomhet på de spesifikke medienes formale egenskaper og oppfatningen av verket som autonomt. Vi kan si at vi gikk inn i det oppløste verkbegrepets tidsalder, gjennom en oppløsning av verket som form, og et kritisk syn på idéen om kunstnerens intensjon med verket som det meningsskapende.<sup>27</sup> Verket og den kunstneriske prosessen ble en del av et felles anliggende. Utvidelsen av verkbegrepet skjer parallelt med en overordnet postmodernistisk diskurs. Det skjer en rekke forskyvninger når betydning ikke ses som en kjerne i verket, men heller som noe som oppstår i et komplekst nettverk av kontekster og relasjoner der betrakteren ikke bare er passiv mottaker.<sup>28</sup>

Disse forskyvningene kan observeres både i verk og kunstteori, og i formidlingen på museene. Betydningen oppstår for eksempel i møtet mellom barn, verk, museum og den større samfunnskonteksten de inngår i. Tilnærmingen til verket blir mer relasjonell. Dette er et poeng som først og fremst har vært knyttet til argumentasjonene i den franske kunstteoretikeren Nicolas Bourriauds bok *Relasjonell Estetikk* (1998). Han viser her hvordan en del av samtidskunsten ikke lenger kan defineres ut i fra sin ytre form, men i stedet må tenkes som noe immaterielt, en idé, en prosess og en relasjon. Han beskriver denne typen kunst som en plattform for meningsutveksling der verket i sin ytterste konsekvens er i konstant forandring over tid og i relasjon til brukerne. Verkets betydning oppstår i møtet mellom deltakeren og situasjonen som kunstneren har lagt til rette for. Verket er også de handlinger som settes i gang, og som ofte tar eksplisitt tak i sosiale og politiske forhold.<sup>29</sup> Denne tankegangen kan utvides til å ikke bare gjelde kunstverk, men også utstillingen som

---

<sup>26</sup> Danbolt 2014: 19

<sup>27</sup> Dysthe et al. 2012: 36

<sup>28</sup> Ibid. 37

<sup>29</sup> Ibid.

medium, og samsvarer dermed med Eilean Hooper-Greenhills tanker om det postmodernistiske museet som prosessorientert.

Til tross for dette, viser både norsk og europeisk museumsformidling mer slektskap med en tradisjon som vektlegger formidling som en kritisk praksis enn en slik prosessorientering.<sup>30</sup> Det kritiske og kunstautonome perspektivet viser en avgrensning av kunsten som et eget felt i samfunnet.<sup>31</sup> Her kan vi generelt si at ideen er utgangspunktet for erfaringen, og at erfaringen i større grad knyttes til et felles og gitt innhold. Dette kan for eksempel gi seg utslag i en kunstformidling som tar et ferdig verk som konseptuelt utgangspunkt, der biografiske og historiske opplysninger vektlegges.<sup>32</sup> En slik formidlingsform kan også kalles didaktisk. Med didaktikk menes en instruerende holdning til undervisning i museumsrommet. Typisk for den instruerende holdningen er forestillingen om publikum som uvitende, om institusjonen som kunnskapsforvalter og formidlingens anliggende som en overføring av denne kunnskapen.<sup>33</sup> Denne tenkemåten/praksisen som delvis tar avstand til subjektiv sansning gjennom sin vektlegging av kunstens kritiske potensial, synes fremdeles å stå sterkt i Norge. I formidlingssammenheng betyr det at det åpnes for dialog, men helst med kunsten som utgangspunkt.

Slik sameksisterer altså ulike kunstpedagogiske syn og utgjør utgangspunktet for formidlingen i dagens museer.<sup>34</sup> For i museets praksiser finner vi også den mer åpne og sansbare tilnærmingen, med nysgjerrighet, intuisjon og utforskning. Denne tilnærmingen kan derimot knyttes til en annen form for formidling, og har trolig en tydeligere posisjon i museets verksteder. Mange museer er bevisst behovet for aktivisering og aktiv sansing hos sitt publikum, men det kan synes som det er vanskelig å bevege seg vekk fra det kritiske paradigmet,<sup>35</sup> der språkliggjøring av verk står sentralt.

Slik jeg ser det, er det nødvendig å tenke utover denne binariteten for å utvikle museets formidling og identifisere nye muligheter. For når kunstformidling beveger seg i takt med kunsten den formidler, kan det oppstå nye betrakterroller for barn.<sup>36</sup> Kanskje hybridmuseer gjennom sin intransitive museumsformidling, og gjennom likhetstrekk med

---

<sup>30</sup> Myrvold & Mørland 2019: 25

<sup>31</sup> Ibid. 28

<sup>32</sup> Ibid. 29

<sup>33</sup> Ibid. 26

<sup>34</sup> Ibid. 25

<sup>35</sup> Ibid. 30

<sup>36</sup> Ibid. 129

det postmodernistiske museet, kan være museer som utmerker seg gjennom et større potensial til å appellere til barn.

## Kapitteloversikt og teoretisk grunnlag

Gjennom sin kritiske vurdering av museenes lærings- kunst- og kultursyn har Hooper-Greenhill bidratt til å belyse en bevegelse i formidlingsfeltet vekk fra undervisning og instruksjon i retning av meningsproduksjon og opplevelse.<sup>37</sup> Det er her tale om et erfaringsbasert perspektiv. Det som fremheves, er publikums opplevelse ved å være i museet og møte kunsten og utstillingen, og at publikum selv engasjeres på konkret, praktisk vis i sanselige møter med verket.<sup>38</sup> Men et slikt overordnet perspektiv har likevel ulike teoretiske innfallsvinkler, noe som får konsekvenser for museenes individuelle utstillingspraksis.

I det følgende ønsker jeg å utforske mine spørsmål gjennom to deler. I første del, kapittel 2, diskuterer jeg etablerte utstillingspraksiser med utgangspunkt i KunstLab på KODE.<sup>39</sup> Museet forholder seg bevisst til barn som en viktig målgruppe, og jeg vil prøve å belyse både det positive og det mer problematiske ved slike utstillingsmodeller. En slik utstillingsmodell har sin bakgrunn i konstruktivistiske, museologiske teorier, som står i nær relasjon til ulike pedagogiske tilnærminger. KunstLab krever derfor å bli utforsket med bakgrunn i konstruktivistiske teoretikere, tenkere som har lagt grunnlaget for en opplevelsesbasert modell i dagens museumssammenheng, hvor sansning er fremhevet som grunnlag for erfaringsbasert og eksperimentell læring.<sup>40</sup> Erfaringsbasert formidling tar i tråd med dette utgangspunkt i at all viten er knyttet til den enkeltes kroppslige erfaring.

Men det er også andre pedagogiske tilnærminger som utpeker seg i KunstLab. I nordre del av Italia ligger den lille byen Reggio Emilia. Stedsnavnet har blitt et begrep for en radikal barnehagepedagogisk filosofi og praksis. Denne filosofien har i løpet av de siste årene ikke bare vokst til å inspirere skoler, men også andre typer institusjoner. Reggio Emilia

---

<sup>37</sup> Myrvold & Mørland 2019: 26

<sup>38</sup> Ibid. 25

<sup>39</sup> Dette kapittelet er skrevet før det ble offentlig kjent at KunstLab ikke skulle åpne igjen etter koronanedstenging, og at det er planert for større forandringer i Kode 4. Det er i dag ikke kjent hvordan KunstLab vil se ut etter en fremtidig gjenåpning av bygget.

<sup>40</sup> Myrvold & Mørland 2019: 26

praktiserer pedagogikk på en måte som er kvalitativt forskjellig fra den normative praksisen som baserer seg på utviklingsstadier, og det de kaller forutbestemte utfall.<sup>41</sup> Dette skaper muligheter for å oversette eller overføre deler av praksisen til en rekke ulike lærings- og opplevelsesarenaer – inkludert museumsinstitusjoner.<sup>42</sup> Vi ser et eksempel på dette i KunstLabs verkstedspraksis, men det blir også tydelig i løpet av min masteravhandling at visse elementer av Reggio Emilias tilnærming kan være gunstig på helt andre områder.<sup>43</sup>

Videre kontrasteres denne utstillingspraksisen med det jeg oppfatter som en ny, alternativ tankegang. I oppgavens andre del, kapittel 3, diskuterer jeg fremveksten av hybridutstillinger med utgangspunkt i utstillingen *Månen*. Det var på Louisiana det gikk opp for meg at viktige endringer er i ferd med å finne sted, og at *Månen* representerer og egger til en helt ny måte å tenke utstillings- og formidlingspraksis på. Dette ble starten på en videre undersøkelse av en ny retning innen museumsfeltet, og ikke minst starten på diskusjonen av hva det gjør med barnets rolle i museet. For mitt møte med utstillingen medførte samtidig til at jeg kom til å se KODEs KunstLab-praksis i et nytt lys, noe som igjen fikk innvirkning på masteroppgavens dramaturgi.

I dette kapittelet vil jeg spørre hva som kjennetegner slike hybridutstillinger, og dermed hvilke spesifikke verktøy som kan tas i bruk for å konstruere dem. Slik utforsker jeg hvordan vi kan legge til rette for et nytt og annerledes perspektiv i arbeidet med å utvikle utstillingsmediet, et perspektiv jeg mener står i relasjon til hybride praksiser. Med den nye museologien som bakgrunnsteppe, ser vi også fremveksten av nye, teoretiske perspektiver i relasjon til både utstillingspraksis og hvordan museer forholder seg til besøkende. Jeg går fra å utforske de konstruktivistiske, museologiske perspektivene, til å utforske blant annet posthumanistiske perspektiver. Slike perspektiver kan kalles en nyorientering innen det museologiske feltet, og kan bidra til å gjøre museet til et opplevelsessted som fremmer relasjoner mellom mennesker og materialitet.<sup>44</sup>

Et nytt teoretisk grunnlag er ikke bare forbundet med en hybrid utstillingspraksis, det er også forbundet med nye måter å undersøke barn i museet på. Ved hjelp av et nytt

---

<sup>41</sup> Vecchi 2012: 17

<sup>42</sup> Kirk 2012: 74

<sup>43</sup> Som del av min analyse av KunstLab, har jeg intervjuet flere fagpersoner med nære relasjoner til KunstLabs praksis. Mitt ønske var å gå frem på samme måte i kapittelet om *Månen*, men jeg har dessverre ikke fått kontakt med Louisiana vedrørende dette.

<sup>44</sup> Birch 2018: 522

teoretisk utgangspunkt, ser vi at også nye innfallsvinkler knyttet til forskning på barn i museet blir fremtredende.

I tredje og avsluttende del av oppgaven, utforsker jeg denne nye metodologien videre. Med referanse til Hooper-Greenhill og Hein har jeg vist behovet for brukerkunnskap som verktøy i museene. For til tross for at barn er blitt en viktig publikumsgruppe for museer, er deres stemmer som regel fraværende i forskning og undersøkelser knyttet til barn i museer. Museolog og forsker Elee Kirk var en av dem som søkte å rette opp i denne ubalansen gjennom sin doktorgradsavhandling. Hun søkte innblikk i barns perspektiver, for på den måten å bidra til en forståelse av hvordan barn helt spesifikt, opplever et naturhistorisk museum. Hun baserte sitt arbeid på en forståelse av hvordan barn er eksperter når det gjelder deres egne liv, og at de som både dagens og fremtidens museumsbesøkende er verdt å lytte til.<sup>45</sup>

Med Kirks forskningsmetode som utgangspunkt og inspirasjonskilde, ser jeg nærmere på hvordan en ny metodologi rettet mot barn i museer kan konkretiseres i enda større grad. Mitt argument er at en diskusjon rundt utstillinger som også retter seg mot barn, må ha barnets opplevelser som utgangspunkt – også i kunstmuseer. Det er i betrakteren, eller i deltakeren, at utstillingen har virkninger, og barns opplevelse er dermed helt sentral for forståelsen av utstillinger. I den forbindelse blir nye elementer ved Reggio Emilia utforsket, men her ikke som en pedagogisk tilnærming. Det blir heller et verktøy for å fange barnets perspektiv i møte med utstillinger.

## Metode

I undersøkelsen av mine to valgte utstillingseksemplere, ønsker jeg å kombinere utstillingsanalyse og observasjon av barn<sup>46</sup> i møte med utstillingene. I kapittel 3 kombinerer jeg utstillingsanalyse av *Månen* slik den ble formidlet på Louisiana, og observasjon av barn i møte med den samme utstillingen på Henie Onstad Kunstsenter. I størst grad bygger min analyse av *Månen* på Louisianas utstilling, men jeg har også trukket veksler på observasjoner av den varianten av utstillingen som ble satt opp på Henie Onstad våren 2019. Mitt formål

---

<sup>45</sup> Kirk 2013: 38

<sup>46</sup> Barna jeg observerer er har et aldersspenn på ca. 5-12 år

har dermed ikke vært å kontrastere utstillingene, men det at jeg fikk se *Månen* to ganger, ble likevel viktig for meg – som det vil framgå av del 2.

Bakgrunnen for mitt valg av tilnærminger er en tanke om at de ulike metodene jeg benytter meg av kan komplimentere hverandre og tilføre diskusjonen noen perspektiver den ellers ikke ville fått, tilknyttet den overordnede problemstillingen, barn, museer og to så ulike utstillingsformer. Valget av materiale og tilnærming åpner også for komparasjoner som kan belyse ulike tendenser i samtidens museumsdiskurs, samt gi rom for diskusjoner vedrørende museologiske, estetiske og pedagogiske spørsmål.

## **Hypotese**

Min hypotese er at mitt eksempel på en hybridutstilling utfordrer rådende ideer om hva ulike typer museer skal være og gjøre, hvem de skal henvende seg til og hvordan. Jeg antar at utviskingen av skillet mellom ulike fagdisipliner, utstillingsspråk og målgrupper skaper en ambiguitet og spenning som igjen kan gjøre museet mer tilgjengelig for barn. Med ambiguitet mener jeg hvordan museer til en viss grad kan gi rom for tvetydighet og uklarhet i en viss grad. De er arenaer hvor grensen mellom det kjente og ukjente, og kanskje det trygge og utrygge, blir mindre tydelig. Dermed kan museer både være steder for kunnskapsbygging, samtidig som de gir rom for undring, imaginasjon og nysgjerrighet. Dette til sammen skaper inkludering på nye måter og i større grad enn tidligere, både i utstillinger og i utstillingsutvikling. Min tanke er altså at museer gjennom hybridisering, kan gi rom for intergenerasjonelle utstillinger.



## Kapittel 2

# KunstLab

One person's oasis for children is another person's problematic and partitioned archipelago of safe spaces in a sea of adult-centric space.<sup>47</sup>



*Fig. 1 Drømmedyss. Foto: Maria Råkil 23.01.20*

---

<sup>47</sup> Birch 2018: 520

## Det multisansende barnet

I boken *Formidling av kunst til barn og unge* (2013) slår Arne Marius Samuelsen fast at barn har et behov for en sanselig tilnærming til kunsten. Derfor er det ifølge ham problematisk at bildekunst kun skal ses med øynene når den vises på et museum eller i et galleri. Slik blir også museumsformidlingen verbal av karakter. Den er orientert mot hva barna ser, og ikke de bredere sanselige opplevelsene kunsten kan åpne for.<sup>48</sup> En økende bevisstgjøring omkring sansekompleksiteten i barns museumsopplevelser, ikke bare i kunstmuseet, men i alle typer museer, har også skapt forståelse for det problematiske i barns møte med utstillinger rettet mot et eldre publikum. Forestillingen om barnet som aktiv, multisansende deltaker heller enn passiv, seende tilskuer er nå relativt veletablert som en styrende idé i museal formidling.

I mange museer har løsningen blitt en arkitektonisk oppdeling i museet med områder spesielt tilrettelagt for barn. Slike skreddersydde museumsarealer, som i hovedsak retter seg mot barn opp til tolv år, blir ofte betraktet og presentert som egne barnemuseer. I motsetning til museer eller områder av museer som fokuserer på bevaring, forskning og ikke-taktile utstillinger, ønsker barnemuseer å tilby kontekstuelle, interaktive utstillinger som stimulerer til læring.<sup>49</sup> Dette begrunnes med en tenkning som kan minne om Samuelsen idé om barns multisanselige opplevelseshåtte. Det vises til at barn utvikler seg gjennom observasjoner av, deltakelse i, og refleksjoner over en rekke sosiale aktiviteter, samt aktiviteter som springer ut fra fysiske interaksjoner med materialer og objekter.<sup>50</sup>

Praksisen i barnemuseene er preget av det enkelte museums faglige og estetiske karakter, ressurser og prioriteringer. Et viktig fellestrekk ved denne museale formidlingspraksisen er at det legges til rette for lek, kreativ utfoldelse og deltakelse med barnet i sentrum. Videre kjennetegnes praksisen ved en fysisk og praktisk involvering i den aktuelle produksjonen eller situasjonen i rommet. Dette kan vi også forstå på bakgrunn av en generell tendens i samfunnet; grensene mellom kunst og mer hverdagslige estetiske produkter og produksjon har blitt mer flytende.<sup>51</sup> Men hvordan kommer praksisen helt spesifikt til uttrykk i museene? Og hvilket teoretisk grunnlag er praksisen bygget på? Jeg ønsker å undersøke dette nærmere gjennom et eksempel; KunstLab.

---

<sup>48</sup> Samuelsen 2013: 49

<sup>49</sup> Colbert 2011: 610

<sup>50</sup> Henderson & Atencio 2007: 245

<sup>51</sup> Myrvold & Mørland 2019: 136

## KunstLab – beskrivelse og observasjon

KunstLab stod ferdig i 2011 og er et godt eksempel på den etablerte formidlingspraksisen rettet mot barn som vi ser i museumsfeltet i dag. Erlend Høyersten var direktør ved KODE på dette tidspunktet og initiativtaker for KunstLab. Han beskriver prosjektet som et signal om å gjøre noe ambisiøst innen kunstformidling til barn, som et alternativ til et tidligere ensidig fokus på form- og fargelære. Slik ble KunstLab det første tilbudet spesielt tilrettelagt for barn i et kunstmuseum i Norge. Fremtidens brukere skulle bli tatt på alvor.<sup>52</sup>

Som tidligere ansatt ved KODE, og vert i KunstLab, har jeg kjennskap til hvordan praksisen i denne delen av museet utspiller seg. Dette tilbudet dekker et stort areal i KODE4, og består av et verksted, en temporær utstilling kuratert for barn og et fast laboratorium hvor barna kan utforske kunstvitenskap gjennom lek og eksperimenter. Etter mitt syn befinner KunstLab seg i et slags grenseland mellom et separat barnemuseum, og et kunstmuseum for barn som en integrert del av det resterende kunstmuseet. Dette vil jeg begrunne nærmere i dette kapitlet.

### Drømmedryss

Det første som møter publikum i KunstLab, er en smal passasje malt i mørkelilla som fører inn til den temporære utstillingen *Drømmedryss*. Denne utstillingen tar utgangspunkt i nyere illustrasjoner fra norske barnebildebøker, og har, som tittelen viser til, *drøm* som et gjennomgående tema for utforskning. Fra taket i passasjen, rundt en prosjektor, henger små, forgylte gjenstander; skjell, nøkler, kongler, edderkopper og sommerfugler. Felles for disse er at de utgjør motivelementer, og slik leder frem mot et stort, digitalt projisert bilde på den lange endeveggen, også denne i mørkelilla. Dette bildet er en illustrasjon av Stian Hole fra barneboken *Nattevakt* (2013). Den samme veggen er også dekorert med andre illustrasjoner, hovedsakelig i form av plansjeutskrifter montert direkte på veggen. Samtlige er plassert i en høyde tilpasset barn, i ulike størrelser og med tilknyttede tekstlinjer inspirert av bøkene illustrasjonene er hentet fra. Barn blir her møtt med spørsmål som «Hvorfor

---

<sup>52</sup> Telefonsamtale med Erlend Høyersten 24.02.20

drømmer jeg?», «Hva er det som skjer inni hodet mitt når jeg sover?» og «Er det jeg opplever når jeg er våken mer virkelig enn det som skjer når jeg drømmer om noe?».

Når jeg beveger meg rundt i utstillingsrommet, ser jeg at den mørkelilla fargen blir kontrastert med mørkegrønt på langveggen vis-à-vis. Det grønne området utforsker skogen og naturen i relasjon til drømmen. Her finner jeg Akin Düzakins underlige dyreillustrasjoner fra boken *Ikke helt alene* (2009), en inngjerdet treskulptur, *Inn i granskauen* (2017), av Morten Allan Egstad og et slags miniatyrdiorama i 3D av Øyvind Torseter fra *Eg er ein frosk* (2010) (fig. 4). Dioramaet forestiller et jungellandskap dekorert med origami-inspirerte dyrefigurer i papir. I denne seksjonen er det en lysegrønn vegg hvor jeg gjennom store kikkhull kan få øye på ulike opplyste gjenstander. Hullene er plassert slik at små barn lett kan se dem, men for å fullt og helt få øye på Jon Gundersens *Beltedyr* (1995), må barnet fysisk sette seg ned på gulvet og kikke inn i åpningen.

Til venstre for inngangspartiet er det en seksjon malt i lyseblått, hvor den mest iøynefallende installasjonen er inspirert av Stian Holes *Annas Himmel* (2013). KODE har her konstruert et flatenivå som barn kan klatre opp til ved hjelp av tre stiger. Fra høyden kan de betrakte illustrasjonen *De døde i vannhimmelen*. Holes illustrasjoner er montert som veggtafet, noe som sammen med stigeinnretningen gir en klar assosiasjon til barnerommets hems og dens potensial som gjemmede (fig. 3).

På motsatt side av dette utstillingsarealet, blir jeg ledet gjennom en gang hvor det er flere små rom som også er tilknyttet *Drømmedryss*. I et innhukk i denne gangen henger en remse forstørrelsesglass med fuskepels rundt lupen. Et annet rom er dekket for med et solid plastforheng, som helt tydelig har som formål å stenge ute lys. På veggen utenfor er det et skilt hvor det står at vi må ta av oss skoene før vi entrer rommet. Det henger også flere illustrasjoner som gir meg en pekepinn på hva jeg vil møte på den andre siden. Dette er rommet for mareritt og mørke drømmer. Alle flater er svarte, og et mykt, ettergivende materiale på gulvet demper lyd. Det første jeg legger merke til her inne er en stor projeksjon av et hjortekranium på den ene kortveggen. Projeksjonen viser en lydløs, saktegående inn- og utzooming av et illustrert hjortekranium i svart/hvitt fra Katrin Berges og Mette Karlsruks bok *Dyrebar* (2014). Like under denne projeksjonen er det plassert en slags avlang boks hvor kikkhullskonseptet igjen er tatt i bruk. Jeg kan her blant annet skimte to små porselensfigurer av Monica Marcella. Den ene har lukkede øyne som om den sover og er ikledd hvit kjole og rød lue. Den andre er naken og med store øyne. Gjennom et annet

kikkhull får jeg øye på noen masker i keramikk. Jim Darbus portretter minner om hodeskaller tilhørende en art i skjæringspunktet mellom rovdyr og menneske. Det mest sentrale i dette mørke rommet er likevel Frodo Mikkelsens skulptur *Sølv* (2011); et skinnende menneskekranium i sølv og plast, uten underkjeve og hvor skalpen er erstattet med et tømmerhus og et tårn i skogen. Skulpturen er plassert midt i rommet bak en glassmonter, og står som en lysning i mørket (fig. 2).



*Fig. 2 Frodo Mikkelsens skulptur Sølv (2011) i forgrunnen, og projeksjon fra Katrin Berges og Mette Karlsruks bok Dyrebar (2014). Foto: Maria Råkil 23.01.20*



Fig. 2 Installasjon inspirert av Stian Holes Annas Himmel (2013). Fra høyden kan barn betrakte illustrasjonen De døde i vannhimmelen. Foto: Maria Råkil 23.01.20



Fig. 4 Drømmedyss. Foto: Maria Råkil 23.01.10

## Laboratoriet

I KunstLabs lokaler beveger jeg meg videre fra *Drømmedryss* inn til et stort, lyst rom. Her er det kunstens formalestetiske virkemidler som skal utforskes; rom, form, farge, taktilitet osv. Dette tydeliggjøres ytterligere ved at rommet kalles et *laboratorium*. Veggene er hvite og gulvet i en nyanse av grått, i stor kontrast til den forrige utstillingens mørke flater. Rommet virker luftig på grunn av de store vinduene, noe som også var fraværende i *Drømmedryss*-utstillingen. Det første jeg får øye på når jeg entrer rommet er en slags konstruksjon bestående av lysegrå, firkantede volumer i ulike størrelser og tykkelser (fig. 5). På veggen over står det *ROM*. I sin helhet kan konstruksjonen minne om store fastmonterte byggeklosser, hvor barn ved hjelp av trappenivåer kan bevege seg oppover og nedover. Den høyeste blokken er ca. tretti cm høyere enn vinduskarmene i rommet. Når jeg kommer tettere på konstruksjonen, kan jeg se at det også er mindre tekstremser festet på veggene. Her står det for eksempel *Synsvinkel*, med en oppfordring fra KODE om å «bevege seg høyt og lavt» for å se hvordan rommet forandrer seg. Tre av volumene fungerer også som hule bokser, hvor barn ved hjelp av avlange kikkhull kan få øye på små, opplyste rom – som små verdener i miniatyr. Disse er dekorert med materialer som ull, stoff og speil, samt gjenstander som små figurer, luper, svamper og skjell.

Like ved den store volumkonstruksjonen er det et hjørne hvor gulvet er dekket til med matter. Hulter til bulter på mattene ligger det lette byggeklosser i forskjellige former. Klossene er laget av et materiale som skal forestille lyst treverk. På veggen over er det festet todimensjonale magnetbrikker i ulike fasonger, og med stor skrift øverst på veggen står det *FORM*. Et stykke ut i rommet er det plassert en svart, abstrakt skulptur på en lav kube uten glassmonter; *Möbius trippel* (1998) av Aase Texmon Rygh (fig. 6). Skulpturen, som er et av få originale verk i denne delen av KunstLab, er tydelig en del av denne tematikken. Et tykt bånd av bronse kveiler seg som en slange på den hvite kuben.

Ikke langt fra *Möbius trippel* er det festet en mørk tavle på veggen, med spor av utviskede tegninger og kritt. Over den står det skrevet «Assosiasjoner – kjenn på de ulike overflatene inne i boksene. Hva får de deg til å tenke på? Skriv eller tegn!». I vinduskarmen ved siden av ser jeg fire, like bokser i lyst tre. Hver av boksene har et rundt hull som er akkurat så stort at en kan stikke hånden inn i den. Her kan jeg kjenne ulike materialer som ruglete gummi, skum og noe som likner ull.

Så langt har det vært hvitt, grått og svart som har gått igjen i laboratoriet, et grep som tyder på en rendyrket vektlegging av de formalistiske virkemidlene rom og form, uten andre forstyrrelser. Men hvis jeg så beveger meg til motsatt side av rommet, er det igjen fargene som står i sentrum. I vinduet under tema-angivelsen *FARGE*, er det festet seks glassplater. Ved hjelp av dagslyset og skinner som gjør dem flyttbare, kan barn her få et innblikk i hvilke ulike fargekombinasjoner som trer frem når røde, gule og blå plater skyves over hverandre (fig. 7). I dette området er det også et fokus på det taktile ved todimensjonale uttrykksformer. På veggen ved siden av vinduet er det hengt opp fem like store bilder av det samme abstrakte, fargerike motivet. Over dem står det: «Kjenn på bildene! Kjenner du forskjell på overflatene?». Her blir barn oppfordret til å utforske overflatiske ulikheter ved akrylmaling, mosaikk, fresco, tempera og oljemaling. På samme vegg henger det også et stort oljemaleri av Arne Malmedal fra 1991, som spiller tematisk på lag med de resterende elementene i området. Gjennom tjue kvadratiske flater har kunstneren utforsket nyanser av rødt, gult, blått og grått. Dette maleriet er også siste stoppested for meg som besøkende, før jeg kan bevege meg videre inn i *verkstedet*.



Fig. 3 Klatrekonstruksjonen og Möbius trippel (1998) av Aase Texmon Rygh. Foto: Maria Råkil 23.01.20



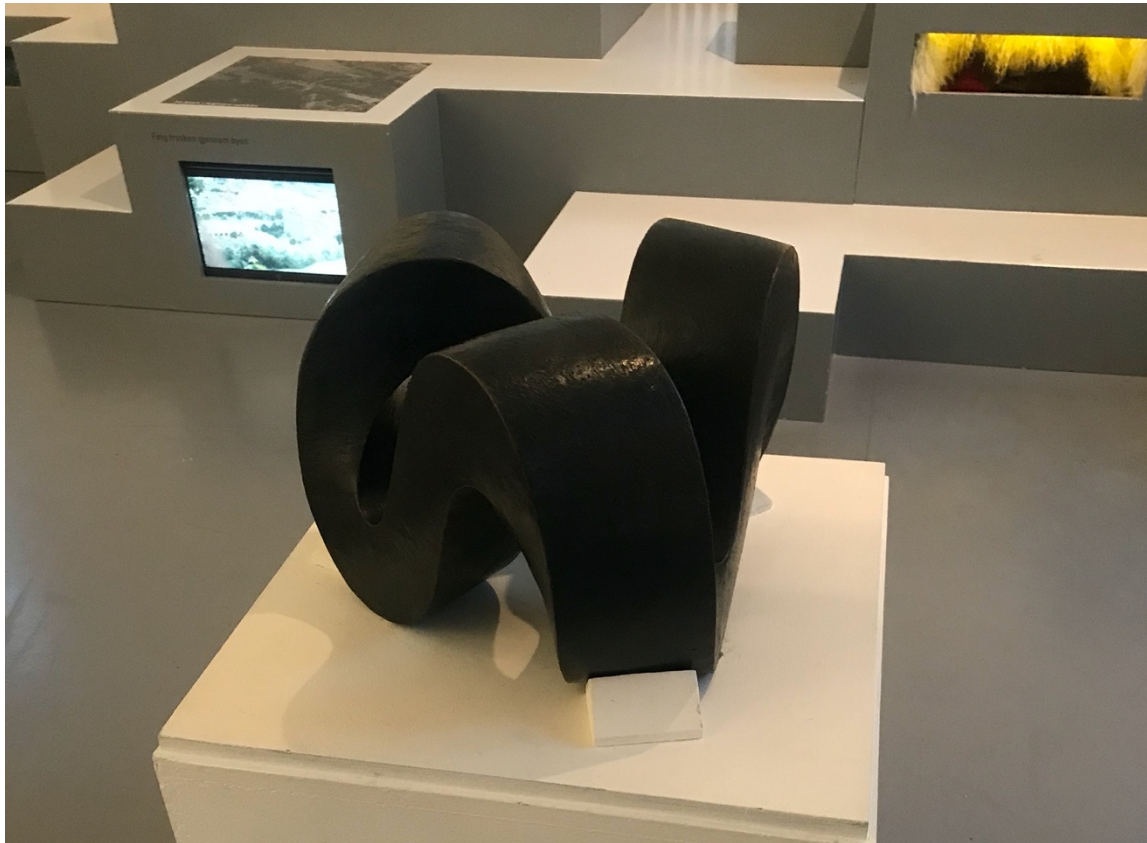


Fig. 4 Aase Texmon Ryghs Möbius trippel (1998) og kikkhull i bakgrunnen. Foto: Maria Råkil 23.01.20



Fig. 5 Glassplater i ulike farger som kan skyves på, montert på vinduet. Foto: Maria Råkil 23.01.20

## Verkstedet

I likhet med laboratoriet er vegger og gulv i utstillingens neste del, *verkstedet*, i hovedsak preget av hvitt og grått. I rommet står to langbord med tilhørende benker i en varm gulfarge. Veggene er dekket av fargerike malerier, trykk og kollasjer, samt en stor fargesirkel (fig. 8). I vinduene henger det drømmefangere på rekke og rad dekorert med garn, mens karmen er fylt opp av ulike tredimensjonale figurer i papir og gips. Fra taket henger blant annet lange papirremser og -stjerner i ulike farger. Ved den ene kortveggen står det også et gult bord. På bordet er det en opphøyet, grønn flate som viser en hjemmelaget «skog» i miniatyr (fig. 9). Hvis jeg så leser skiltet ved siden av, blir det klart hva som er temaet for verkstedet denne måneden. *Min venn skogen* er inspirert av den temporære utstillingen noen etasjer opp i KODE4; *Henrik Håkonsson. One Hundred and One Pieces of a Tree*.<sup>53</sup> Bak den lille skogen er det to skyvedører i lilla og grønt, som fører inn til noen store skap. Skapene rommer materiell og kreative verktøy, og minner om det en kan finne i en kunst- og håndverkssal på en skole. På andre siden av rommet får jeg igjen slike assosiasjoner. Her er det vasker, såpe og papir, samt koster, mopper og kluter for å holde styr på et rom som helt tydelig til tider blir skittent og kaotisk.

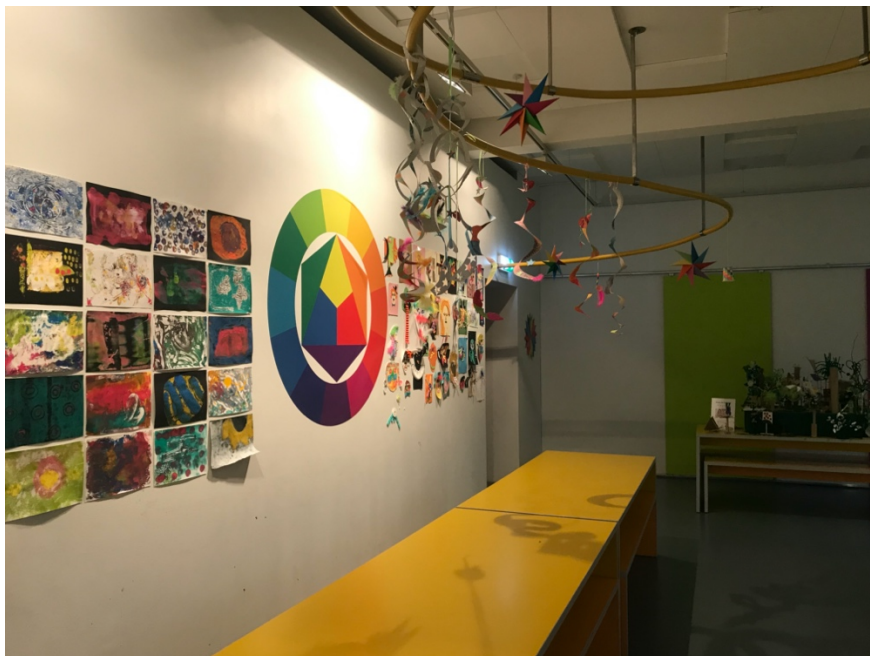


Fig. 6 Verkstedet (utenfor åpningstid). Foto: Maria Råkil 23.01.20

<sup>53</sup> «Henrik Håkonsson. One Hundred and One Pieces of a Tree»: 15.11.19-12.04.20



Fig. 7 Verkstedet (utenfor åpningstid). Foto: Maria Råkil 23.01.20

## Observasjon

Jeg vil tilføye at jeg foretok mine undersøkelser av KunstLab utenom verkstedets åpningstid en torsdag ettermiddag. I ukedagene er KunstLab et lite besøkt område. Annerledes er det i helgene, med mellom femti og hundre gjester begge dager.<sup>54</sup> Området blir da bemannet med helgeverter, en stilling også jeg har hatt. Helgevertene har hovedansvar for nettopp verkstedet, et ansvar som består i å veilede barn og foresatte i ulike kreative aktiviteter. Men en av arbeidsoppgavene er også å frekventere de resterende områdene av KunstLab jevnlig, noe som gjør at vertene får et overblikk over hvordan området som helhet blir tatt i bruk. Etter mine observasjoner å dømme, bruker de besøkende minst tid i *Drømmedryss*, mens det i laboratoriet er et noe høyere aktivitetsnivå. Likevel skiller verkstedet seg klart ut som det mest populære området i denne delen av museet. Men selv om jeg hadde observert hvordan store grupper brukte området som helhet, ønsket jeg også å undersøke nærmere hvordan et barn forholdt seg til utstillingsområdet når verkstedet var stengt. Jeg tok derfor med meg min nevø på utstillingsbesøk; en femåring som har vært i KunstLab flere ganger tidligere.

---

<sup>54</sup> Basert på mitt eget besøksopptellingsarbeid i KunstLab i løpet av ett år da jeg var ansatt ved Kode

Vårt første stoppested var *Drømmedryss*. Han kikket seg raskt omkring og fikk øye på stigen: «Åh, denne hadde jeg glemt!».<sup>55</sup> Han klatret opp på hemsene, og viste meg de «rare menneskene» på tegningene der oppe (fig. 10). Da han klatret ned igjen var vi ifølge ham «ferdige her», og han ville videre – altså ut av utstillingen. Men da han løp gjennom rommet på vei ut fikk han øye på miniatyrdioramaet (fig. 11). Han stoppet opp for å observere det nøye, før han beveget seg videre. Han ga igjen uttrykk for at han ville til laboratoriet. Likevel var det noe som stoppet ham igjen, denne gangen forstørrelsesglassene på veggen. Han forsikret seg om at han kunne ta på dem, før han forsiktig tok med seg et. Jeg ønsket at han skulle bruke litt mer tid i *Drømmedryss*, og spurte om vi skulle gå inn i rommet for «de skumle drømmene», noe han ga uttrykk for at han gjerne ville.

I det mørke rommet fikk han øye på *Sølv* av Frodo Mikkelsen: «Her husker jeg vi har vært. Se, en sjørøverskute!». Han la vekt på at vi bare kunne se at det var en sjørøverskute hvis vi brukte forstørrelsesglasset. Likevel var det mest spennende i dette rommet den lange boksen med de små kikkhullene. Det som for meg var interessant, var at han la merke til andre gjenstander her enn de jeg vektla i min beskrivelse. Han utforsket alle gjenstandene i boksen nøye gjennom lupen, og la vekt på at han måtte «undersøke litt». Han konstaterte så at vi var ferdige her en gang for alle, og forlot rommet i retning laboratoriet: «Ja, inn hit!». Til sammen oppholdt han seg i *Drømmedryss* i omkring fire minutter.

Min nevø stoppet ikke før han sto foran «kjenneboksene», hvor han stakk hånden inn i samtlige, og fortalte hva han kjente. Han beveget seg deretter til området for *form*, hvor magnetene hang. Han begynte så å konstruere nye former av figurene på veggen, og var opptatt av å telle kantene på figuren som vokste i størrelse etterhvert som flere og flere firkanter og trekkanter ble satt sammen. Hans oppmerksomhet ble siden trukket mot kikkhullene i volumene. Med forstørrelsesglasset i hånden understreket han at de «hadde gjort om på tingene» i kikkhullene siden sist, og at han nå kunne finne «diamanter fra et sjørøverskip» i et av dem. Han tok deretter ut noen av de små lekene og figurene i kikkhullene, og skulpturen av *Texmon Rygh* fungerte en stund som lekestasjon – den kveilende bronzen ble til en vei for små figurer i tre.

Igen ønsket jeg å styre oppmerksomheten hans mot noe jeg tenkte han ville finne interessant, hvis han bare fikk øye på det. Jeg viste ham de fargede, gjennomsiktige platene i

---

<sup>55</sup> Alle observasjoner/sitater fra 21.02.20 på KunstLab, Kode

vinduet. Ved hjelp av en krakk hadde han ikke problemer med å nå opp, og dermed interagere med dem på egenhånd. Han var tydelig begeistret da nye farger dukket opp, etter hvert som platene ble skjøvet frem og tilbake. Besøket ble avsluttet med klossebygging, hvor målet var å konstruere høye tårn på den store, åpne gulvflaten midt i rommet (fig. 12). Vi brukte betraktelig mer tid i laboratoriet enn i Drømmedryss.



Fig. 8 Min nevø i installasjonen inspirert av Annas Himmel. Foto: Maria Råkil 21.02.20



Fig. 9 Diorama av Øyvind Torseter fra *Eg er ein frisk* (2010). Foto: Maria Råkil 21.02.20



Fig. 10 Min nevø som leker med klosser i området med temaet form. Foto: Maria Råkil 21.02.20

## En opplevelsesbasert modell

Mine observasjoner og denne gjennomgangen av de tre hovedområdene som sammen utgjør KunstLab, gjør det tydelig for meg at KODEs praksis i denne spesifikke barnedelen av museet kan forstås som en realisering av det Barbara Piscitelli og Louisa Penfold kaller en *opplevelsesbasert modell* i formidling til barn. Dette er en modell som har utviklet seg i tråd med en såkalt konstruktivistisk tankegang, som jeg vil gjøre mer inngående rede for i de neste avsnittene i dette kapitlet. Modellen har som formål å aktivere barnet gjennom blant annet kunstneriske og kreative prosesser. Samtidig tydeliggjør også KunstLab hvordan kunstmuseet, her KODE, står som en viktig kontekst for barnets opplevelse. Barnets deltakelse plasseres i sentrum, og deltakelse er utgangspunktet for utstillingsdesign og programmer. Modellen benytter barns lek som katalysator for utforskning, og de fysiske og sosiale omgivelsene skal generere læring gjennom opplevelse.<sup>56</sup> I det følgende vil jeg se nærmere på dette perspektivet ved å undersøke KODE og KunstLabs praksis i kontekst av denne teoriutviklingen.

## Utstillingsanalyse

Selv om KODE karakteriserer sin praksis som ny og banebrytende i en norsk kontekst, bygger den på en formidlingspraksis med røtter helt tilbake til slutten av 1800-tallet. Det er for eksempel en tydelig forbindelse mellom KunstLab og det amerikanske museet Smithsonian Institution's *Children's Room*, som sto ferdig i Washington i 1901. Gjennom etableringen av dette spesifikke barneområdet brøt Smithsonian med datidens museale normer. Målet var å inspirere barn, heller enn å instruere dem. Det å skape rom for undring og nysgjerrighet skulle så resultere i læring.<sup>57</sup> Brooklyn Children's Museum ble etablert i 1899 og er en annen forløper til dagens barnemuseer fra samme periode. Dette museet kuraterte tradisjonelle gjenstandsbaserte utstillinger, men hadde formidlingsprogrammer tilrettelagt for barne- og ungdomsskoleelever.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Piscitelli & Penfold 2015: 266

<sup>57</sup> Shaffer 2015: 31

<sup>58</sup> Herz 2017: 146

Disse foregangstiltakene fikk etterfølgere, og helt frem til 1970-tallet var det en markant økning i antall barnemuseer både i USA og andre steder i verden.<sup>59</sup> I løpet av denne vekstperioden søkte mange museer støtte i moderne, pedagogiske filosofier som i denne perioden nettopp vektla individualisert og opplevelsesbasert læring.<sup>60</sup>

Samtidig fant det også sted en revitalisering av en form for pedagogisk tenkning som hadde sitt opprinnelige utgangspunkt i teorier som den russiske psykologen Lev Vygotskij (1896-1934) utviklet i første halvdel av 1900-tallet. Vygotskijs teorier tar utgangspunkt i opplevelser som grunnleggende for læringsprosessen.<sup>61</sup> Grunnlaget for hans tenkning er antagelsen om at all læring er kontekstuell og sosialt situert.<sup>62</sup> Med nye erfaringer får barn nye perspektiver, og kan så revidere og omforme forbindelsene mellom objekter og teorier/ideer.<sup>63</sup> Dette impliserer en tro på intellektuell utvikling som et resultat av interaksjoner både med omgivelser og andre mennesker.<sup>64</sup> Videre står tanken om at individer skaper og utvikler mening gjennom språk og kultur sentralt.<sup>65</sup> For Vygotskij var likevel opplevelsen den viktigste læreren, og hans teorier har på denne måten sterke bånd til John Deweys tanker om *learning by doing*. Pedagog, filosof og psykolog John Dewey (1859-1952) var pragmatiker i det at han så på viten som feilbarlig og reviderbar. Ingen teorier er absolutte. Slik hadde han også et pragmatisk blikk på læring. I likhet med Vygotskij er Deweys pedagogiske syn handlingsorientert. Ifølge Dewey konstruerer vi vår subjektive virkelighetsoppfatning i vår sosiale interaksjon med både fysiske og mentale omgivelser, og tilegner oss kunnskap via erfaringer.<sup>66</sup> Både Vygotskijs og Deweys ideer om kunnskap som noe som er konstruert i fellesskap, er blitt svært viktig for museumsfeltet,<sup>67</sup> og har fortsatt sterk innflytelse på hvordan museer prøver å vekke interesse hos sine besøkende.<sup>68</sup>

Spesielt var Vygotskij opptatt av lek og hvordan leken lærer barn å handle og tenke innen en kognitiv sfære. I leken overskrider barn umiddelbarheten i den nåværende og fysiske virkeligheten gjennom fantasien. Leken blir slik et verktøy barnet bruker i det

---

<sup>59</sup> Colbert 2011: 610

<sup>60</sup> Ibid. 612

<sup>61</sup> Shaffer 2015: 55

<sup>62</sup> McRaine & Russick 2010: 35

<sup>63</sup> Ibid. 36

<sup>64</sup> Ibid. 35

<sup>65</sup> Shaffer 2015: 55

<sup>66</sup> Utdanningsnytt 2010

<sup>67</sup> McRaine & Russick 2010: 37

<sup>68</sup> Shaffer 2015: 56



Vygotskij kaller dets proksimale utviklingszone. Det som er innenfor denne sonen, er det barnet kan mestre alene. Sonen er dynamisk, noe som vil si at den endrer seg med læringsutviklingen. Gjennom leken kan barnet prøve ut atferd, tanker, opplevelser, roller og ferdigheter mens det utfordrer sitt kognitive nivå, og dermed utvide sin proksimale sone. Som en videreføring av Vygotskijs teori, skriver Tara Z. Henderson og David J. Atencio at det ikke eksisterer andre fysiske, sosiale og interaktive opplevelser som er så innflytelsesrike for barns utvikling som leken. Den lar barn utvikle kreativitet, problemløsning, logikk, sosial atferd og språk.<sup>69</sup>

Revitaliseringen av Vygotskijs teorier i barnemuseer på 1970-tallet, dannet videre grunnlaget for et nytt stort skifte på 1980-tallet. Dette skiftet innebar en vilje til å i større grad appellere til de besøkendes interesser og tidligere erfaringer. Dette var basert nettopp på tanken om at læring skjer i interaksjon med fysiske materialer og gjenstander.<sup>70</sup> Barnemuseer ble i større grad enn tidligere *interaktive* lekearealer,<sup>71</sup> og muligheter for lek ble en betingelse for slike institusjoner.

I tillegg til en revitalisering av eldre konstruktivistiske teoretikere, er det også nye stemmer som i løpet av de senere årene har blitt fremtredende i museumsfeltet. Howard Gardner er en av dem som på 1980-tallet la et videre grunnlag for praksisen vi ser i dette feltet i dag. Denne amerikanske psykologen ble svært innflytelsesrik etter utgivelsen av boken *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (1983), og stimulerte med den museenes interesse for interaktive utstillinger og verksteder.<sup>72</sup> Gardner hevder at det finnes et bredt spekter av kognitive evner, eller intellektuelle styrker, og identifiserer flere former for intelligens som springer ut ifra individuelle egenskaper.<sup>73</sup> Intensjonen med teorien er dermed å utvide intelligensbegrepet. Ifølge Gardner dokumenterer kognitiv forskning at barn lærer, husker, kommuniserer og forstår på ulike måter. Selv om Gardners teorier også har høstet kritikk, har hans arbeid vakt stor anerkjennelse fra ulike læringsmiljøer, og hans tanker er fortsatt svært aktuelle. Han har spesielt vært opptatt av idéen om museet som en arena hvor vi tar hensyn til de ulike måtene barn lærer og skaper mening på.<sup>74</sup> Gardner

---

<sup>69</sup> Henderson & Atencio 2007: 246

<sup>70</sup> Macdonald 2006: 344

<sup>71</sup> Herz 2017: 146

<sup>72</sup> Hashim 2013: 36

<sup>73</sup> Shaffer 2015: 62

<sup>74</sup> Ibid. 63

hevder at for å stimulere det store spekteret av menneskelige intelligenser, bør museer tilby et mangfold av læringsmuligheter, og prøve å oppmuntre besøkende til å utforske, lære og skape mening ut av utstillingsinnhold i henhold til deres evne, interesse og tempo.<sup>75</sup>

Introduseringen av blant andre Gardners, Vygotskijs og Deweys teorier i museumsfeltet ga dermed en legitimitet til museenes utradisjonelle læringsopplevelser, ulike aktiviteter og sansning som en del av læringsprosessen.<sup>76</sup> Dette skiftet gjorde også at barnemuseer økte i popularitet.<sup>77</sup> I 2012 omtalte *Assosiation of Children's Museums* barnemuseer som både det yngste og raskest voksende segmentet av museumsfeltet som helhet. Veksten av slike institusjoner fortsetter, og indikerer en stor interesse for steder tilrettelagt spesifikt for barn.<sup>78</sup>

### **Et konstruktivistisk rammeverk**

I lys av den historiske konteksten er det mulig å diskutere praksisen i KunstLab ut ifra de pedagogiske ideene jeg nettopp har introdusert. Vygotskij var en av dem som la grunnlaget for hvordan museer i dag arbeider innenfor det som omtales som et *konstruktivistisk rammeverk*. Dette er med andre ord et rammeverk som dreier seg rundt ulike former for kunnskaps- og meningskonstruksjon. Den konstruktivistiske litteraturen har oppfordret museer til å utvikle kuratoriske praksiser bygget på idéen om at det finnes ikke bare én, men en hel rekke ulike læringsmåter. Slik understrekes også museenes verdi som steder for aktiv og uformell læring.<sup>79</sup>

George Hein definerer en konstruktivistisk utstilling som et sted hvor de besøkende må ta i bruk både fysiske og mentale verktøy for å skape mening. Han formulerer denne tankegangen på følgende måte:

... in order to learn the active participation of the learner is required. Therefore, the constructivist exhibition includes ways for learners to use both their hands and their minds, to interact with the world, to manipulate it, to reach conclusions, experiment, and increase their understanding; that is, their ability to make generalizations about the phenomena with which they engage.<sup>80</sup>

---

<sup>75</sup> Hashim 2013: 36

<sup>76</sup> McRaine & Russick 2010: 39

<sup>77</sup> Colbert 2011: 612

<sup>78</sup> Shaffer 2015: 24

<sup>79</sup> Hashim 2013: 36

<sup>80</sup> Hein 1998: 34

Med utgangspunkt i denne definisjonen er det spesielt én del av KunstLab som utpeker seg som et pedagogisk fremstøt i tråd med Heins definisjon, nemlig laboratoriet. Denne delen har også en privilegert plass i KunstLab. Fra etableringen i 2011 var laboratoriet ment som det eneste faste utstillingsarealet. Det at KODE har valgt å kalle dette området for et laboratorium er nok heller ikke tilfeldig i denne sammenhengen. Begrepet inviterer til eksperimentering, oppdagelse og deltakelse. Installasjonene i laboratoriet som dreier seg rundt farge som fenomen, krever for eksempel at min nevø aktivt flytter og omstrukturerer på elementer for at fargene skal forandres. Et slikt grep skal skape et «hva skjer hvis»-element som nettopp skal oppmuntre til eksperimentering. Hjørnene for *rom og form* engasjerer også til aktiv deltakelse. Byggeklusser kan lekes med, og store volumer kan klatres på. I sin helhet er dette utstillingsarealet både et lærings- og lekeareal, et sanse- og begrepslaboratorium hvor barn kan få utforske deler av kunstvitenskapen gjennom lek med noen av kunstens fysiske og konseptuelle premisser. Ifølge fungerende formidlingsleder ved KODE, Torunn Myrva, er det først og fremst viktig at barn opplever området som spennende, og som et område hvor de kan utforske og leke.<sup>81</sup> Hun vektlegger også at de i et område som laboratoriet, i likhet med KunstLab som helhet, må forholde seg til flere perspektiver:

KunstLab skal imidlertid ikke bare rettes til barnefamilier, men også inngå som tilbud i vårt skoleformidlingsprogram. Dette er nok årsaken til at det er et visst pedagogisk tilsnitt i deler av KunstLab – for lærere ønsker erfaringsmessig at våre formidlingstilbud kan fylle noen av læringsmålene for trinnet/gruppen de tar med til museet.<sup>82</sup>

Ifølge Myrva vil ikke nødvendigvis et spesifikt læringsutbytte bli tydelig med én gang, men at barn etter hvert som erfaringshorisonten utvides, kan koble opplevelsene i laboratoriet til nye erfaringer innen den estetiske og kunsthistoriske sfære.<sup>83</sup> Som vi tidligere har sett, er dette også et viktig poeng innen konstruktivistisk teori tilknyttet barn og læring.

Men slik jeg antydte i siste del av min beskrivelse av KunstLab, er ikke laboratoriet det området med høyest aktivitetsnivå i denne delen av museet. Grunnen til dette kan være at området er preget av orden ved at de fleste utstillingselementene er plassert ryddig langs veggene. Dette kan igjen medvirke til å stagnere en potensiell utforskingstrang. Vi kan også tenke at de øvrige elementene ikke klarer å stjele oppmerksomheten fra byggeklosser og

---

<sup>81</sup> Samtale med Torunn Myrva 23.01.20

<sup>82</sup> Mailkorrespondanse med Torunn Myrva 30.10.20

<sup>83</sup> Samtale med Torunn Myrva 23.01.20

volumer, som barn kjenner fra andre lekekontekster og som de er komfortable med fra før. Den sterile utformingen underbygger også gulvarealets potensial som boltreplass for krabbing, løping og leking. Slike grep gjør at området i stor grad blir benyttet av små barn. Det var for eksempel her min nevø brukte mesteparten av tiden sin på å leke med byggeklosser. I siste instans indikerer dette at utstillingen kanskje ikke treffer eldre barn, slik den også er ment å gjøre.

Videre kan dette området sies å gå på akkord med Høyerstens intensjoner vedrørende KunstLab. Som nevnt tidligere var han kritisk til at kunstformidlingen i for stor grad sentrerte seg rundt form og farge.<sup>84</sup> Laboratoriet har stått nokså uberørt siden 2011 og formidler nettopp form- og fargelære, med et fokus på interaktive elementer. Dette perspektivet tydeliggjør derfor et gap mellom formidlingsinnhold og målsetning. I tillegg ser vi et gap mellom formidlingsinnhold og målgruppen; barn mellom 0 og 5 år uten visshet om hva museet ønsker å formidle.

### **Verkstedet – konstruktivisme relatert til andre pedagogiske tradisjoner**

Som eksemplene mine ovenfor viser, kan konstruktivistisk teori hatt stor påvirkning på KODEs interesse for interaktive utstillinger og elementer. Ordet interaktivitet blir brukt for å beskrive en opplevelse eller situasjon, men også for å beskrive selve utstillingen eller elementer i utstillingen som har som formål å engasjere og aktivisere de besøkende.<sup>85</sup> Den bredeste definisjonen av begrepet interaktivitet inkluderer alt den besøkende gjør, utover det å se og lese. Interaktivitet beskriver noe som aktiviserer kropp, sinn og/eller emosjoner, og som inviterer til handling og er ment til å fremme de besøkendes forståelse av det museale innholdet.<sup>86</sup>

En liknende form for interaktiv praksis kommer til syne i verkstedet. Også her skal barn aktivt utforske, og dermed få kjennskap til, ulike formalestetiske prinsipper. Men ved å legge til rette for kreativ utfoldelse slik verkstedet gjør, blir det tydelig at praksisen i KunstLab også er påvirket av andre pedagogiske tradisjoner. Som kunstpedagogisk arena kan verkstedet assosieres med Reggio Emilias *atelierpraksis*. I alle Reggio Emilias barnehager er

---

<sup>84</sup> Telefonsamtale med Erlend Høyersten 24.02.20

<sup>85</sup> McRaney & Russick 2010: 219

<sup>86</sup> Ibid. 221

det lagt til rette for atelierer. Dette er verksteder hvor barn arbeider med *visuelle språk*.<sup>87</sup> Pedagog, atelierista<sup>88</sup> og forfatter Veia Vecchi beskriver dette som et rom hvor hjerne, hender, sensibilitet, rasjonalitet, emosjoner og forestillinger arbeider tett sammen.<sup>89</sup> Tanken er at estetisk virksomhet kan stimulere til læring.<sup>90</sup> Vecchi utdyper:

Hvis det estetiske fremmer følsomhet og evne til å knytte sammen ting, også ting som står langt fra hverandre, og hvis læring skjer gjennom en ny tilknytning mellom ulike elementer, kan estetikken betraktes som en viktig igangsetter for læring.<sup>91</sup>

I følge formidler og verkstedsansvarlig ved KODE, Solveig Sandvik, er det en tilknytning mellom verkstedets praksis og Reggio Emilias atelierpraksis: «Jeg tror det ligger tett opp til hvordan jeg har tenkt at et verksted skal være. Et frirom for undring og utforskning ... Her må oppgavene være åpne og gi rom for kreativitet og utfoldelse».<sup>92</sup>

Jeg vil legge til at Lev Vygotskijs tanker var en viktig inspirasjonskilde for Reggio Emilias praksis, noe som indikerer at de to pedagogiske tradisjonene nevnt ovenfor er beslektet, sammenvevet og inspirert av hverandre. Dette kommer for eksempel til syne gjennom slektskapet mellom hvordan Vygotskij og Reggio Emilia vektlegger forholdet mellom tanke og språk, og hvordan handlinger medieres av kulturelle verktøy og symboler. Men der Vygotskij la størst vekt på det muntlige og verbale språket, har Reggio videreutviklet denne ideen til teorien om *barns hundre språk*.<sup>93</sup> Tilnærmingens tanker om kommunikasjon gjennom forskjellige *språk*, bærer samtidig likheter med Howard Gardners teori om flere intelligenser<sup>94</sup>. Dette knytter også konstruktivismen og Reggio Emilia sammen.

## En kunstpedagogisk praksis

Min oppfattelse er at verkstedet er det mest populære området i KunstLab. En av årsakene til dette kan være at barnet får større mulighet til å utfolde seg her, enn i de andre

---

<sup>87</sup> Vecchi 2012: 38

<sup>88</sup> En atelierista er ansvarlig for atelierene i Reggio Emilias barnehagepraksis. Atelieristaen skal bidra til å skape konstruktiv uro og elementer av kaos i den pedagogiske virksomheten.

<sup>89</sup> Vecchi 2012: 25

<sup>90</sup> Ibid. 38

<sup>91</sup> Ibid. 33

<sup>92</sup> Mailkorrespondanse med Solveig Sandvik 19.02.20

<sup>93</sup> Rinaldi 2009: 18

<sup>94</sup> Kirk 2012: 76

områdene. Verkstedet fungerer som et sosialt møtested hvor barnet får arbeide fritt med ulike materialer og uttrykk. Langbordene i verkstedet gjør det mulig for barnet å interagere med og bli inspirert av andre barn mens det arbeider med de kreative uttrykksformene verkstedet legger til rette for. Sandvik nevner også dette når det kommer til verkstedets popularitet:

Verkstedet er et godt sted å være med et mangfold av ting og farger. Ikke for ryddig og passe kreativt kaotisk. Ting er tilrettelagt med spennende og varierte materialer. Åpne oppgaver som engasjerer store og små og som de fleste kan få til! Og ikke minst et sted å være sammen og gjøre noe *sammen*.<sup>95</sup>

Vi kan altså si at slike verksteder har røtter i de estetiske fagenes arbeidsformer og tradisjoner. Til tross for at deltakerbaserte verksteder og aktiviteter lenge har hatt en sentral plass i feltet kunst for barn, hersker det liten bevissthet rundt denne tradisjonen i dagens kunstfentlighet. Dette henger trolig sammen med det som kan beskrives som en vedvarende konflikt mellom kunst og pedagogikk i feltet, der blant annet forestillingen om kunstens autonomi har gjort at kunstpedagogiske perspektiver har fått liten plass.<sup>96</sup> For meg blir verkstedet et problematisk område ved at det som aktivitetsområde ofte står i en marginal relasjon til både resten av KunstLab, og til KODE som helhet. Som jeg viste til i min beskrivelse, var månedens tema *Min venn skogen* da jeg foretok mine undersøkelser. Temaet var inspirert av den aktuelle utstillingen *Henrik Håkonsson. One Hundred and One Pieces of a Tree*. Ifølge Sandvik skal verkstedet reflektere mangfoldet av uttrykk og kunst som finnes i kunstverk og gjenstander på museet.<sup>97</sup> Likevel er det ikke gjort forsøk på å videre koble utstillingen og verkstedsområdet sammen. Den eneste fellesbetegnelsen blir *skog*, og et skilt som understreker at temaet står i en relasjon til utstillingen i en annen del av KODE4. Endatil har temaene i verkstedet ofte ikke tilknytning til museets resterende utstillinger i det hele tatt. På denne måten blir verkstedet plassert ut av den museale sammenhengen det kunne vært del av, og assosiasjonene til mer konvensjonelle kunst- og håndverkssaler blir forsterket. Denne assosiasjonen blir tydeliggjort gjennom den store fargesirkelen på veggen, et symbol på en tradisjonell «skole-aktig» tilnærming til kunstrelatert aktivitet.

---

<sup>95</sup> Mailkorrespondanse med Solveig Sandvik 19.02.20

<sup>96</sup> Myrvold & Mørland 2019: 138

<sup>97</sup> Mailkorrespondanse med Solveig Sandvik 19.02.20

## Drømmedryss – en mer konvensjonell praksis

*Drømmedryss* skiller seg tydelig fra laboratoriet og verkstedet, med hemsene og forstørrelsesglassene som de eneste interaktive elementene i denne delen av KunstLab. Grepene med forstørrelsesglassene oppfordrer barn til å være «detektiver» i utstillingsarealet, og er et virkemiddel som gjør at visuelle elementer også får en interaktiv karakter. Det er imidlertid andre utstillingsprinsipper som først og fremst kommer til uttrykk her. Med *Drømmedryss* virker det som om KODE forsøker å nærme seg utstillingene i de resterende delene av museet, og utstillingen synes derfor å være fundert på en mer konvensjonell praksis. Dette medfører at barnet her får rollen som tilskuer, heller enn multisansende deltaker.

Det kan virke som om valget av temaet *drøm* er det som skal gjøre utstillingen tilgjengelig for barn. Dette er et tema barn har et personlig forhold til fra før. Det at KODE også tar utgangspunkt i illustrasjoner hentet fra aktuelle bildebøker for barn, understreker videre et ønske om å gjøre utstillingen relevant for målgruppen. På denne måten blir også *Drømmedryss* en del av KunstLabs konstruktivistiske rammeverk. Som nevnt har Falk og Dierking utarbeidet en kontekstuell læringsmodell med utgangspunkt i at ethvert individs museumsopplevelse avhenger av den personlige, sosiokulturelle, fysiske og tidsmessige sammenhengen hvor den finner sted.<sup>98</sup> Robyn Gibson og Lea Mai er begge forskere på forholdet mellom kunst og barn ved Universitetet i Sydney, og utdyper bakgrunnen for en slik modell. Dette gjør de ved å vise til at barn relaterer seg til utstillingsinnhold når deres egne erfaringer og opplevelser gjenspeiles i det som vises:

Connections come readily for children when their existing views, experiences and knowledge are reflected in the museum exhibits ... Conversely, exhibitions which provide no apparent links to the children's own life history weaken the experience as the children struggle to make sense of art which is out of context with their lives.<sup>99</sup>

Et godt eksempel på en slik tilknytning, er hvordan min nevø opplevde Frodo Mikkelsens *Sølv*. Han assosierte skulpturen med et sjørøverskip; en del av et større sjørøverunivers han har blitt introdusert for gjennom barnehagens sosiale sfære. Han brukte som nevnt

---

<sup>98</sup> Kirk 2011: 2

<sup>99</sup> Gibson & Mai 2009: 362

forstørrelsesglasset flittig, også i møte med Mikkelsens skulptur. Forstørrelsesglasset knyttet han til undersøkelser og detektivvirksomhet. Dette har han blitt kjent med gjennom krimlitteratur, som nå også har blitt en svært populær sjanger for denne målgruppen.

Men selv om det konstruktivistiske rammeverket også er tydelig i *Drømmedryss*, får et spesifikt læringsperspektiv mindre plass her. Mayra Henriquez, kurator for utstillingen, utdyper:

Barn leser jo bilder før de kan lese tekst. Dette er noe vi mister ettersom vi blir eldre. Fokuset ligger på å lese bøker for å kunne lære ... Bildebøker blir fort til tekstbøker med illustrasjoner som bekrefter teksten og sjelden bidrar med egne fortellinger. Bilder får en sekundær plass i skoleopplæringen, og vi på KODE ville vekke igjen den begeistring man hadde når man så bilder/illustrasjoner for første gang.<sup>100</sup>

Vi snakker altså om å gi barn muligheten til å oppleve visuell kunst uten tilknyttede læringsmål, og uten at illustrasjonene skal underbygge andre former for informasjon. Paradoksalt nok gjør formidlingen av bokillustrasjoner at fokuset dras bort fra originale kunstverk, også i den kuraterte temporære utstillingsdelen av KunstLab. For her er det i hovedsak utstilt gjengivelser i form av digitale projeksjoner, plansjer og veggtafet. De originale verkene har heller en supplerende rolle, og utvalget av kunstgjenstander virker noe tilfeldig for å underbygge temaet.

Da utstillingen åpnet i 2015 så den imidlertid annerledes ut, og har siden den gang mistet to originale verk som også ble ansett for å være høydepunkter i utstillingen. Ifølge Myrva var også *Drømmedryss* i utgangspunktet en mer taktil utstilling.<sup>101</sup> Det som nå mangler er to sammenhengende verk av kunstner Roald Andersen; *Fra drømmeanlegget* og *Teori om sovende gulv* (2013). Der treskulpturen av Morten Allan Egstad nå står, var det opprinnelig plassert en hvit sprinkelseng i tre, som utfordret og lekte med både tyngdekraftens og trematerialets fysiske premisser. Sengen framsto som myk ved at sprinklene og rammen bølget seg, samtidig som at den tilsynelatende klatret oppover veggen. Ifølge Henriquez ble barn oppfordret til å berøre sengen, og kjenne hvordan trematerialet bøyd seg. Hensikten var å gi rom for interaksjon og sanselige møter. Hun understreker at det å oppleve noe på andre måter enn kun gjennom høring og lesing, gjør at opplevelsen setter dypere spor i minnet. Henriquez viser til at skulpturen av sengen evnet å

---

<sup>100</sup> Mailkorrespondanse med Mayra Henriquez 19.02.20

<sup>101</sup> Samtale med Torunn Myrva 23.01.20



vekke fantasien hos de små: «Sengen ble fort til et dinosaurskjelett som kunne gå eller klatre på veggen. Eller en hvit hest ... den ble også sett av barna som en krybbe for mareritt og «dumme drømmer», som de sa».<sup>102</sup>

Sengen var del av en større installasjon som også omfattet to ruglete humper i gulvet. De var dekket av eikeparkett i likhet med den resterende gulvflaten. Humpene gjorde at gulvet så ut til å være i bevegelse, og publikum kunne interagere med dem som de ville. Ifølge Myrva var det et viktig poeng for KODE at barn kunne kjenne utstillingen med hele kroppen, også med føttene.<sup>103</sup> Dette blir tydelig både gjennom humpene og grepet med det myke gulvet i *marerittrommet*. Til tross for at taktile verk har blitt fjernet, bar heller ikke utstillingen da den åpnet preg av å utnytte gulvflaten til det fulle. Sett i relasjon til utstillingens tema og det kaotiske og absurde ved barns underbevissthet og drømmeverden virker utstillingsarealet paradoksalt tomt og ryddig. Da jeg spurte Henriquez om utstillingsdesign kom i konflikt med hvordan de ønsket utstillingen skulle være, var hun tydelig på at designet nettopp sprang ut av det tematiske innholdet. Samtidig legger hun vekt på at det fysiske rommet og en manglende økonomi la visse føringer for utforming, men at museet likevel var tilfreds med resultatet.<sup>104</sup> Ifølge Myrva var det også andre perspektiver KODE måtte ta hensyn til i utstillingens utforming, blant annet at store skoleklasse- og barnehagegrupper skulle få plass i de ulike rommene:

Dette er noe av årsaken til at gulvene ikke er «fylt opp». Vi måtte også tenke plass for store grupper og sikkerhet for disse – og kunstverkene. De to områdene med humpene i gulvet, utgjorde en reell sikkerhetsfare – spesielt for voksne/eldre barn som gjerne var opplært i at det var på veggene det interessante skjedde, og som derfor ikke tok inn rommet og gulvet på samme måte som barn.<sup>105</sup>

Samtidig legger Myrva vekt på at KODE som offentlig bygg er underlagt regler for universell utforming og brannforskrifter om klare rømningsveier. Ifølge henne kan slike hensyn være frustrerende i kurateringssammenheng, men er også helt nødvendige. Hun sier videre at reglene legger føringer på hvor mye museet kan putte inn i et rom, og hvor mye som kan oppta gulvplass.<sup>106</sup>

---

<sup>102</sup> Mailkorrespondanse med Mayra Henriquez 19.02.20

<sup>103</sup> Samtale med Torunn Myrva 23.01.20

<sup>104</sup> Mailkorrespondanse med Mayra Henriquez 19.02.20

<sup>105</sup> Mailkorrespondanse med Torunn Myrva 30.10.20

<sup>106</sup> Ibid.

## Et område preget av manglende ressurser... og prioriteringer?

Min oppfattelse er at *Drømmedryss* og laboratoriet mer enn noe annet blir benyttet som en gjennomgangsåre til verkstedet. Så, hvorfor blir ikke utstillingene brukt i større grad? Hvordan kan det ha seg at ordinære byggeklosser er det mest populære elementet i et «kunstlaboratorium» for barn? Kanskje utformingen og innholdet i utstillingene er preget av en ryddighet og en nøkternhet som ikke samsvarer med KODEs intensjoner om å skape rom for nysgjerrighet og utforskning. Utstillingene står i en sterk kontrast til det mer kaotiske verkstedet, som i helgene er fylt av et mangfold av materialer og dekorasjoner som kan berøres og bearbeides. Kontrasten er også tilstede selv om laboratoriet skal fungere som en interaktiv utstilling hvor elementer kan berøres, og til en viss grad bearbeides. En annen måte å lese skjevfordelingen av barn i KunstLab på, er å se på de resterende utstillingsarealene som områder hvor innholdet ikke treffer en tilbakevendende publikumsgruppe slik det skal. Vi kan tenke at utstillingene simpelthen må fornyes og oppdateres for å kontinuerlig appellere til målgruppen. Men hvorfor skjer det ikke forandringer i denne delen av museet? KODE flagger KunstLab som grensesprengende, men er dette området egentlig en prioritering for dem?

*Drømmedryss* skulle opprinnelig vises fra 17. april 2015 til 30. april 2017, men står fortsatt utstilt i 2020. Tre år på overtid. En tilbakevendende publikumsgruppe kan dermed oppfatte den som uinteressant og overflødig. Ifølge Myrva har det ikke har vært KODEs ønske å la en i utgangspunktet temporær utstilling bli stående flere år etter at den skulle vært tatt ned, men mangel på ressurser har gitt KODE lite spillerom til å gjøre forandringer.<sup>107</sup> I relasjon til dette skrev direktør ved KODE, Petter Snare, at norsk museumsdrift er i krise i et debattinnlegg i Bergens Tidende 15. oktober 2019:

Slik det er nå, må museene ofte vise desennium gamle utstillinger. Vi har ikke råd til å tilpasse utstillingene til nye og yngre publikumsgrupper, til publikum med annen erfaringsbakgrunn – vi har ikke midler til å prøve og feile eller utvikle ny kompetanse.<sup>108</sup>

Med denne uttalelsen forklarer dermed Snare at barn som målgruppe blir nedprioritert på grunn av mangel på ressurser, og at tilbudet til barn av den grunn ikke blir optimalt. Er så

---

<sup>107</sup> Samtale med Torunn Myrva 23.01.20

<sup>108</sup> Snare 2019

ressursmangel årsaken til at KunstLab ikke blir fornyet? Eller handler det også om prioriteringer?

Disse spørsmålene krever at vi ser på det totale utstillingsforløpet i KunstLab fra åpningen i 2011 og til i dag. For det er ikke bare problematisk at *Drømmedryss* står tre år på overtid, det er også kritikkverdigg at den opprinnelig skulle stå i en periode på hele to år. Spesielt i et barneperspektiv er dette svært lenge. Interessant nok virker dette å være et tidsmønster som går igjen. I 2011 åpnet KunstLab med den tilhørende utstillingen *Hvem er jeg?* (2011-2013), og ble senere erstattet av *Fabulus* (2013-2015). Dette betyr at det bare har vært tre temporære utstillinger i KunstLab over en tiårsperiode, noe som kan indikere en vedvarende nedprioritering av området. Mangel på fornyelse kan også settes i sammenheng med laboratoriet. Her er det i tillegg et direkte vedlikeholdsproblem hvor elementer og områder virker slitt og foreldet.

I min samtale med Erlend Høyersten informerte jeg om at KunstLab som helhet har stått nokså uforandret siden han gikk av som direktør i slutten av 2013. Han stilte seg kritisk til at det ikke har blitt brukt ressurser på videreutvikling av området, og la vekt på at dette i bunn og grunn handler om prioriteringer.<sup>109</sup> Med Høyerstens uttalelse i tankene kan vi også lese Snares tekst med nye øyne. For det virker å være en stor ubalanse mellom hva det legges ressurser i. KODE bruker for eksempel store ressurser på omfattende utstillinger som *Edvard Munch. I oss er verdener*<sup>110</sup>, *Edward Burne-Jones: Prerafaelittene og Norden*<sup>111</sup> og *Pablo Picasso. Suite 347*.<sup>112</sup> Dette er tre utstillinger som ble vist i en periode på under ett år mellom 2019 og 2020.

Selv om det er svært positivt at Snare etterspør mer midler til å tilpasse utstillinger til nye og yngre målgrupper, blir KunstLab heller ikke nevnt i hans debattinnlegg i Bergens Tidende. Det kan virke som at Snares fokus ikke er på KunstLab i det hele tatt. Tenker KODE at barneområdet er bra nok som det er? I så fall er dette et synspunkt som støttes av Bergen Kommune i kommunens *Kunstformidlingsplan for barn og unge 2020-2025*. I et eget avsnitt om KunstLab og *Drømmedryss* finner vi:

---

<sup>109</sup> Telefonsamtale med Erlend Høyersten 24.02.20

<sup>110</sup> *Edvard Munch. I oss er verdener* (06.09.19 – 19.01.20)

<sup>111</sup> *Edward Burne-Jones: Prerafaelittene og Norden* (21.02.20 – 31.05.20)

<sup>112</sup> *Picasso 347* (22.05.20 – 23.08.20)

I KunstLab ved KODE kunstmuseer og komponisthjem kan barn møte museets kunst på sine egne premisser. I utstillingen *Drømmedryss* er det fokus på aktiv deltakelse og sanselig opplevelse av kunst. Kunstgjenstandene fra museets samlinger viser en form som vekker undring og fantasi og som også føles naturlig for barna. I utstillingen er det rom for å bevege seg, ta på, oppdage og la seg overraske. Utstillingen tillater barn å være barn og samtidig oppleve kunst.<sup>113</sup>

I denne planen som retter seg mot å forbedre kunst- og kunstformidlingstilbudet til barn og unge, virker det heller ikke som at Fagavdeling for kunst og kulturutvikling oppfatter det problematiske ved at KunstLab ikke blir fornyet. Det er oppsiktsvekkende at *Drømmedryss* blir trukket frem som en foregangsutstilling i en plan som forholder seg til tidsperioden 2020-2025.<sup>114</sup> I stedet for at kommunen utfordrer KODE til å videreutvikle konseptet og dermed skape aktuelle og relevante utstillinger for barn, blir KODE trukket frem som en aktør av eksemplarisk karakter når det kommer til kunstformidling rettet mot denne målgruppen. Kommunen legger ingen føringer for endring, noe som medfører at KODE heller ikke står under press fra kommunalt og politisk hold om å videreutvikle og forandre. Dette anser jeg som en alvorlig svikt i kommunens plan. Jeg vil også legge til at Mayra Henriquez, kurator av *Drømmedryss*, er en av forfatterne bak planen.

### **KunstLab – et sted for barnekultur**

Det at KODE nedprioriterer utstillingsutvikling i KunstLab kan også ha med å gjøre at slike områder blir ansett som steder for *barnekultur*. Innenfor det som kalles den humanistisk-estetiske barnekulturforskningen, har den sentrale forskeren Flemming Mouritsen argumentert for at det går an å skille mellom tre ulike former for barnekultur; kultur *for*, *med* og *av* barn.<sup>115</sup> Kunst og kultur *for* barn kan betegne utstillinger konstruert av voksne for å vises til et ungt publikum. Både *Drømmedryss* og laboratoriet er eksempler på slike produksjoner. De skiller seg altså fra den vesentligste delen av kunstmuseet, som retter seg mot et mer allment publikum.<sup>116</sup> En vektlegging av en slik kultur *for* barn viser at KODE har hatt et ønske om å prioritere en gruppe som med sine spesielle behov i lengre tid har vært

---

<sup>113</sup> Bergen kommune 2019: 18

<sup>114</sup> Merk at planen er tilskrevet 2019-2024. Dette har senere blitt endret for å gjelde perioden 2020-2025, uten at tittelen er blitt endret.

<sup>115</sup> Myrvold & Mørland 2019: 142

<sup>116</sup> Ibid. 143

nedprioritert i museene. Men det impliserer også at KODE, i likhet med mange andre museer, skiller mellom kunst for barn og kunst for voksne. Dette skillet blir også forsterket av at barneområdet er preget av å være et læringsareal, noe som også tydeliggjøres på KODEs nettside:

Med KunstLab ønsker vi at den yngste delen av vårt publikum skal få de beste forutsetninger for å bli eksperter på vår kunst- og kulturarv, og til å bli gode tolkere av de visuelle uttrykkene, som tar en stadig større plass i offentligheten.<sup>117</sup>

En slik praksis kan forsterke inntrykket barn har av at kunstmuseer og utstillinger som skal appellere til et mer allment publikum ikke er steder for dem. Det er rettere steder utenfor deres forståelses- og opplevelshorisont. Barn har spesielle behov og trenger en annen form for tilrettelegging enn voksne. Men er det likevel gitt at barn favoriserer et eget område over å ha tilgang på andre områder i museet, hvis forholdene blir lagt til rette for det?

En faktor i denne sammenhengen kan være hvordan voksne forholder seg til barnet og til innholdet som finnes i museet. Ifølge Samuelson får steder som barn opplever som viktige, en *sted*-funksjon knyttet til seg. Tydelige kvaliteter for disse *stedene*, er at de har direkte og indirekte betydning for barns læring og forståelse av verden. Det menneskene på disse *stedene* behandler som viktig, tilegner barn seg via identifikasjon fordi de voksne er rollemodeller. De voksnes holdning til kunst og kultur som noe som tas på alvor eller overses, får et gjensvar i deres strukturering av det fysiske miljøet.<sup>118</sup> Vi kan derfor tenke at barneområder som KunstLab blir spesielt interessante for barn, nettopp fordi voksne indirekte legger vekt på at slike steder er passende for dem. At de voksne på vegne av barna overser de resterende delene av museene, bekrefter for barnet at dette er uinteressant.

Så selv om jeg på den ene side har pekt på at barnemuseer er en suksess, nettopp på grunn av vektleggingen av og fokuset på det besøkende barnet, gir sektoriseringen som ligger som et premiss for deres virksomhet også grunn til å reise grunnleggende kritiske spørsmål. For hvordan kan barns videre interesse for museer opprettholdes når barnemuseer ofte står i en marginal relasjon til tilhørende og andre institusjoner i museumslandskapet?

---

<sup>117</sup> KODE 2020

<sup>118</sup> Samuelson 2013: 80

## En segregerende praksis?

Barnemuseer har samtidig med sin suksess stadig merket behovet for å forsvare og legitimere seg,<sup>119</sup> noe som også er et viktig perspektiv i denne sammenhengen. Allerede i 1952 ble det for eksempel publisert en rapport gjennomført av *International Committee of Children's Museums*, som omtalte utviklingen i retning av separate barnemuseer som en trussel. Bakgrunnen for dette var en oppfatning av at slike museer utfordrer museenes tradisjonelle prioritering av å samle gjenstander, fremmedgjør eldre grupper og forhindrer intergenerasjonelle besøk. Verdsettingen av barns opplevelse og handling fremfor innhold, har ført til at barnemuseene fortsatt kritiseres for å avvise et engasjement både for objekter og samling, og for tolkningen av disse.<sup>120</sup> Dette er en side ved slike institusjoner som gjør dem kontroversielle.

Vi kan derfor spørre oss om en oppdeling, eller en segregering, av barn og voksne i museet egentlig er en gunstig løsning. D. Lynn McRainey og John Russick er begge ledere ved Chicago History Museum, og utdyper: «While a dedicated gallery for children is a first step, it also segregates the experience to a confined area of the museum as if there were two histories, one for kids and another for adults».<sup>121</sup> Hvis målet er å introdusere barn for kunst og kultur, kan det altså oppfattes som ugunstig at de ikke får den samme tilgangen på slikt innhold som voksne gjør gjennom de resterende delene av museet. I tråd med McRainey og Russick, påpeker Samuelsen at tilpasning til barn ikke nødvendigvis skal gå på utforming av egne utstillinger for dem. Ifølge Samuelsen skal barn oppdras til å bli museumsgjengere, og det blir de best ved å møte kunsten i de profesjonelle «voksne» utstillingene.<sup>122</sup> Men selv om Samuelsen er kritisk til egne barneområder i museer, er hans uttalelse, i motsetning til McRainey og Russicks, med på å forsterke forestillingen om barn som *e/lever* i museale sammenhenger.

Ifølge Myrva er KunstLab et nødvendig element i KODEs praksis som bidrar til å gjøre museet tilgjengelig for nye grupper. Hun stiller seg kritisk til at en slik oppdeling kan virke segregerende:

---

<sup>119</sup> Herz 2017: 146

<sup>120</sup> Ibid. 147

<sup>121</sup> McRainey & Russick 2010: 23

<sup>122</sup> Samuelsen 2013: 65

Da KunstLab ble etablert i 2011, var det på bakgrunn av at vi så at barn og barnefamilier hadde andre behov enn vårt ordinære voksenpublikum. Barn er taktile og lærer med hele kroppen. Dette kan være utfordrende i en institusjon som skal vise gjenstander som vi også er pålagt et ansvar for å bevare for ettertiden og derfor ikke kan tillate at publikum kan berøre. Laboratoriet og verkstedet skulle bli arenaer der vi kunne åpne for det taktile, og læring med hele kroppen. Samtidig ønsket vi en utstilling som hadde andre innganger til temaer enn «voksen-utstillingene» ... Derfor opplever jeg ikke at KunstLab medfører en segregerende praksis – tvert imot kan KunstLab være en mer lekende inngangsport for de som i utgangspunktet ikke oppfatter seg som spesielt opptatt av kunst.<sup>123</sup>

### **Å gjøre barnet til *det problematiske andre* gjennom barnevennlige utstillinger**

Jo Birch forsker på steder, sosial inkludering og design, og gir oss enda et perspektiv på segregering i museet, og forholdet mellom barn og voksne i denne sammenhengen. Ifølge Birch er en av de største farene ved å arbeide med en såkalt *barnevennlig* modell, at den overforenkler det binære forholdet mellom barn og voksne.<sup>124</sup> Den gjør gruppene distinkt atskilt fra hverandre. Som Samuelson bekrefter med sitt utsagn, uttrykker Birch at barns opplevelser i museet ofte er knyttet opp mot et fokus på læring.<sup>125</sup> Hun stiller seg dermed kritisk til den bruken enkelte museer, slik vi har sett eksemplifisert i KODE, gjør av former for konstruktivistisk teori, med utgangspunkt i blant andre Vygotskij og Gardner, fordi det nettopp skaper et inntrykk av barn som elever.

Ifølge Birch tildeles også barn andre og mer negative roller. Gjennom segregerte områder blir barn nærmest betraktet som *flyktninger* eller *asylsøkere* i museet. Dette forsterker forestillingen om barnet som *det problematiske andre*.<sup>126</sup> Hun påpeker videre at samfunnet gjennom en sektorisert praksis opprettholder en stigmatisering av barnet som i det offentlige rom til tider ikke virker ønsket, eller bare er ønsket som en viss type *kropp*.<sup>127</sup> I henhold til Birch er det problematisk at barn ofte blir oppfattet som krevende, ukontrollerte og uforutsigbare;<sup>128</sup> en *forurensende tilstedeværelse* som ser ut til å ville utfordre de voksnes

---

<sup>123</sup> Mailkorrespondanse med Torunn Myrva 30.10.20

<sup>124</sup> Birch 2018: 520

<sup>125</sup> Ibid. 517

<sup>126</sup> Ibid. 521

<sup>127</sup> Ibid. 516

<sup>128</sup> Ibid. 519

eierskap av det offentlige rom.<sup>129</sup> Ifølge McRainey og Russick fremmer en slik oppfatning en kultur der barnet ikke blir verdsatt eller tatt på alvor som et viktig publikum for museene:

Perceptions that developmentally appropriate content is “dumbed down” and that interactive, whole-body experiences are not suitable formats for addressing serious subject matter and will lead to inappropriate museum behavior foster a culture in which children are not valued or taken seriously as a core audience.<sup>130</sup>

Helt spesifikt kommer en slik holdning til uttrykk gjennom Lyn Fasolis studie ved Australias nasjonalgalleri. Hun slår her fast at mange voksne besøkende føler seg plaget av barns tilstedeværelse i museet:

When I have spoken to the gallery staff about the kinds of feedback visitors provide, they tell me that the most common complaint in the visitor’s book has to do with children being in the gallery – their noise, their commotion, their intrusive and disruptive presence.<sup>131</sup>

Ifølge både Birch og Fasoli må disse holdningene endres. Birch stiller også spørsmål ved om det egentlig er så stor forskjell på hvordan barn og voksne opplever museet.<sup>132</sup> Hun er svært skeptisk til hvor sjeldent nettopp barns og voksnes opplevelser vurderes samlet,<sup>133</sup> og begrunner dette med at museer har en tendens til å overdrive tekst og mening for voksne besøkende, i stedet for å konsentrere seg om møtet, eller interaksjonen, mellom objekt og publikum i en bredere betydning.<sup>134</sup>

Et viktig poeng hos Birch er at barn ofte ser ut til å foretrekke områder som ikke er spesielt designet for dem,<sup>135</sup> noe som er et interessant perspektiv i denne sammenhengen. Tilknyttet dette har Nicola Wallis forsket på barns opplevelser i et museum som ikke har en barnevennlig profil. I likhet med Birch understreker Wallis at kanskje ikke barns og voksnes behov i museet er så forskjellige som vi skal ha det til. Hennes undersøkelser ble gjennomført på The Fitzwilliam Museum i Cambridge, og innlemmet barn som hadde kjennskap til museet fra før. Studien viste at fraværet av såkalte *barnevennlige* elementer ikke hindret barna som deltok fra å relatere seg til utstillingene og skape personlige

---

<sup>129</sup> Birch 2018: 520

<sup>130</sup> McRainey & Russick 2010: 28

<sup>131</sup> Fasoli 2002: 2

<sup>132</sup> Birch 2018: 516

<sup>133</sup> Ibid. 517

<sup>134</sup> Ibid. 521

<sup>135</sup> Ibid. 521



forbindelser mellom seg selv, verden og kunstverkene. Ifølge Wallis viser dette at det ikke er nødvendig å forenkle innholdet i utstillinger og presentere gjenstander og verk på bestemte måter for å gjøre dem interessante for de yngste besøkende.<sup>136</sup> Både innenfor og utenfor museumssektoren mener hun å kunne se en gradvis endring i oppfatningen av at slike museer er uinteressante for barn, og sier at hennes prosjekt er en del av en økende bevissthet rundt at barn har rikere opplevelser i slike miljøer enn det en tidligere har antatt.<sup>137</sup> Dette har også blitt understreket av Gibson og Mai. Disse retter samtidig kritikk til Gardner for å ha bidratt til å overforenkle relasjonen barn kan ha til kunst. De viser til at Gardner gikk så langt som til å si at barns mangel på erfaring med kunst kan føre til det han kalte *upassende* tolkninger av kunstverk:

Gardner acknowledged that by age five, children have affective responses to works of art but he considered these to be limited by the child's lack of experience, resulting in feelings towards artistic works which are unlike those of adults or are inappropriate interpretations of the works ... More recent work has shown that there are no inappropriate interpretations of artworks, as meaning-making is subjective and personal.<sup>138</sup>

### **En ny retning tar form**

Det virker dermed som at en økende bevissthet rundt at barn har et sanse- og begrepsapparat som gjør dem i stand til å konsumere andre museale opplevelser enn kun dem med barnevennlig stempel, utfordrer den etablerte praksisen jeg har beskrevet i dette kapittelet. Et kritisk blikk på denne praksisen, samt en revurdering av tilhørende teorier, kan tenkes å være et utgangspunkt for de nye hybride utstillingsformene. For finnes det andre teoretiske perspektiver og andre utstillingsformer som kan bidra til å gjøre museet mer tilgjengelig for barn?

Ifølge Hein har for eksempel ikke den konstruktivistiske utstillingsformen en definisjon som tilsier at den er tilknyttet et spesifikt barnevennlig innhold. Han bekrefter heller at den er tuftet på prinsipper innen den nye museologien:

The constructivist exhibition would be likely to present various perspectives, validate different ways of interpreting objects and refer to different points of view and different

---

<sup>136</sup> Wallis 2018: 360

<sup>137</sup> Ibid. 363

<sup>138</sup> Gibson & Mai 2009: 359

«truths» about the material presented. This is in sharp contrast to a traditional view of museum exhibitions.<sup>139</sup>

Samtidig legger Gibson og Mai vekt på at hvordan vi oppfatter og undersøker barns forhold til kunst stadig er i endring, og at vi er på vei inn i en tid med et større fokus på opplevelsen. Vi har nå mer vekt på et «her og nå»-perspektiv:

The existing literature on art viewing by young children can be divided into three overlapping phases. Firstly, there are developmental accounts of visual stimuli. Secondly, there is a focus on pedagogic and socio-cultural elements. Thirdly, an experiential approach emerges.<sup>140</sup>

Med dette som utgangspunkt kan vi i større grad utforske utstillinger som kilder til meningsfulle opplevelser, undring og refleksjon. Hvis vi anser interaksjon med omgivelser, andre mennesker og objekter som en del av en kontinuerlig meningsskapende prosess, er det også mulig å frigjøre seg fra idéen om at et spesifikt læringsutbytte trenger å være målet. I det neste kapittelet analyserer og diskuterer jeg hvordan en hybrid utstilling som *Månen* benytter seg av estetiske og interaktive elementer som gjennom en ny modell kan appellere til et bredere publikum. Med *Månen* viser nemlig Louisiana at det finnes temaer og utstillingsspråk som kan fungere på et intergenerasjonelt nivå, hvor vi i større grad kan skimte verdien av museumsopplevelsen i seg selv.

---

<sup>139</sup> Hein 1998: 36

<sup>140</sup> Gibson & Mai 2009: 359

## Kapittel 3

# Månen – fra vår indre verden til det ytre rom

Visse rum griber os, straks vi tråder ind i dem. Deres atmosfærer indhyller os i stemning og et særligt nærvær, der er udefinerbart og på samme tid svært at ignorere.<sup>141</sup>



*Fig. 11 Fra utstillingssalen Mytenes måne. 2020. Foto: Øystein Thorvaldsen/Henie Onstad arkiv*

---

<sup>141</sup> Brædder 2019: 82

## *Månen* – beskrivelse og observasjon

Utstillingen *Månen – fra vår indre verden til det ytre rom* var en av de største satsningene ved Louisiana museum for moderne kunst i 2018-2019. Utstillingens tematikk var ambisiøs og original. Den tok for seg månens fascinasjonskraft, rolle og betydning for mennesker i den vestlige verden. Derfor var utstillingen også svært omfattende, med tohundre verk og gjenstander. Elementer fra kunst, film, musikk, litteratur, arkitektur, kulturhistorie, design og naturvitenskap ble koblet sammen for å skape et mangfoldig bilde av månen. Utstillingen var utformet med et ønske om å formidle kunnskap så vel som å trigge fantasien, og appellerte gjennom finurlige overraskelsesmomenter og ulike atmosfæriske virkemidler. Utstillingen var delt inn i seks seksjoner basert på en form for tematisk inndeling med fokus på forskjellige sider ved månens mangfoldighet og hvordan den har fungert som et interesseobjekt for mennesker fra 1600-tallet og fram til vår egen samtid. Fra begynnelse til slutt ble publikum henvist, ikke bare til kunsten, men også til vitenskapen og kulturhistorien, gjennom de overordnede temaene *Måneskinn*, *Selenografi*, *Mytenes måne*, *Månelandingen*, *Romkolonialisering* og *Dyp tid*. Seksjonene var ikke strengt fordelt inn i forskjellige rom eller utstillingssaler, men overlappet hverandre og smeltet sammen både tematisk og estetisk.

På grunn av utstillingens størrelse og hensynet til avhandlingens omfang, vil jeg her gjøre et utvalg ved å gå i dybden på visse deler som jeg mener representerer noe vesentlig ved utstillingen som helhet. Jeg har valgt å rette fokus på fire utstillingsrom for å skape et bilde av det totale innholdet. Tre av rommene er sammenhengende arealer med en felles struktur. Samtidig finnes det her et variasjonsspenn i både tematikk og materiale. I tillegg har jeg valgt å innlemme et siste rom som ikke fysisk er knyttet sammen med de tre første. Dette rommet, med tilhørende installasjon, vil i samspill med de tre andre utstillingsarealene være svært viktig for min analyse av utstillingen. Den følgende beskrivelsen baserer seg på min egen opplevelse av utstillingen slik den var montert på Louisiana.

### **Utstillingen beskrevet**

Før jeg entrer de store utstillingssalene på Louisiana, går jeg igjennom en korridor. Veggene er hvite, og med lysende, store bokstaver står det skrevet *Månen* på den ene langveggen

(fig. 14). Videre bortover henger det fotografier og illustrasjoner som forteller noe om utstillingens tematiske innhold. Alle er like store og alle er i sammen nyanse av svart/hvitt. Jeg kan høre musikk, og en velkjent melodi fyller rommet.

I enden av gangen, i entreen til den første utstillingssalen, står det et svart, blankt flygel. Tangentene beveger seg av seg selv, ingen pianist er å se. Jeg hører tonene, av og til er det noen toner som glipper. Opplevelsen av musikken er en del av verket *Earth – Moon – Earth (Moonlight Reflected from the Surface of the Moon)* fra 2007 (fig. 15). En tilhørende tekst opplyser at kunstneren, Katie Paterson, sendte partituret på Beethovens *Måneskinns-sonate*, eller *Sonata quasi una fantasia* (Nesten en fantasi) som den egentlig heter, med morsekode til månen, der det ble reflektert og sendt tilbake til jorden. I denne prosessen ble visse signaler absorbert av månens skygger mens andre ble borte i dype månekratere. Dette medfører at ikke all informasjon som sendes til månen, blir reflektert tilbake til jorden. Månens «fortolkning» av *Måneskinns-sonaten* blir derfor en ny versjon av musikkstykket, hvor de manglende fragmentene, der tonene glipper, blir til tomrom og pauser. Verket kombinerer kunst og teknologi, samtidig som det tematiserer månens fascinasjonskraft i et historisk perspektiv. Ved første møte fikk dette flygelet meg til å tenke på HBO-serien *Westworld*, hvor amerikansk western-estetikk fra 1800-tallet blir bakgrunnsteppe for en grotesk og voldelig fornøylespark en gang i fremtiden. På vertshuset i den fiktive westernbyen streifer kameraet ofte forbi et slitt piano som spiller musikkstykker helt av seg selv. Det er like uhyggelig som det er fascinerende.

Fra disse tonene av *Måneskinns-sonaten* blir jeg så ført inn i den første store utstillingssalen (fig. 16). Veggene er hvite, men lyset er dimmet ned. Rommet har ulike nyanser av lys og mørke, noe som bidrar til å lede oppmerksomheten mot de utstilte objektene. Det tilfører også rommet en gåtefull atmosfære som passer dets overordnede tematiske seksjoner; *Måneskinn* og *Selenografi*. Den første av disse, *Måneskinn*, tematiserer hvordan månen og måneskinnet har preget kunsthistorien fra 1800-tallet og frem til vår egen tid. Veggene ved inngangspartiet tar for eksempel for seg romantikernes fascinasjon for nettopp måneskinn. Utstillingen synliggjør videre hvordan denne *måne-perioden* i europeisk kultur på 1800-tallet ble en anledning til refleksjon over menneskets flyktige liv i motsetning til den sublime og mektige naturen. Månen ble et symbol på lengsel, noe som i utstillingen aksentueres gjennom gullinnrammede månemalerier av J. C. Dahl, Casper David Friedrich og C. F. Eckersberg. Men utstillingen utvider horisonten fra det tradisjonelt kunsthistoriske ved

å fremheve hvordan romantikkens opptatthet av måneskinn utfolder seg parallelt med fremveksten av industrisamfunnet. Kunstig lysteknologi ga månen konkurranse som nattens primære lyskilde. I samtidskunsten er den teknologiske utviklingen satt enda mer på spissen. Her tematiseres måneskinnet som et truet naturfenomen, noe som forsvinner i takt med en økende lysforurensning. Igjen trekker utstillingen på kunstens betydning i kulturen. For denne problemstillingen blir utforsket i Katie Patersons andre kunstinntallasjon i utstillingen, *Light Bulbs to Simulate Moonlight* fra 2008. Dette verket har fått sitt eget lille bekmørke rom hvor lyspæren, som eneste gjenstand, så presist som mulig simulerer måneskinn.

Selenografi er betegnelsen for den vitenskapelige kartleggingen av månen, og er det andre store temaet i dette utstillingsrommet. Utstillingsteksten opplyser at selenografi er en disiplin som forener vitenskapelig observasjon med kunstnerisk billedskapelse, og at den har sitt utgangspunkt i den moderne astronomiens fødsel på begynnelsen av 1600-tallet. På den ene vegg henger det runde, lysende fotografier tatt med NASAs Lunar Reconnaissance Orbiter-kamera. Jeg kan lese at kameraet er festet på en romsonde som siden 2009 har kretset rundt månen. I en glassmonter er det en himmelglobus fra 1797, signert portrettmaler og amatørastonom John Russell. Ikke langt unna er det remser med gullinnrammede daguerreotypier av månen og gamle bøker med detaljerte studier, skisser og malerier av månen og dens kretsløp. En av de eldste studiene i remsen er signert Galileo Galilei. Det er plassert en monter på vegg ved siden av disse tidlige selenografiske arbeidene. Monteren inneholder et slags harmonikabrettet panorama som er strukket ut, og avbilder de tretten fullmånene som faller på ett år. Under denne lange kollasjen ligger et tynt papir dandert i bølger. Kunstverket *Tidal* fra 1998 er signert Kiki Smith. Det skal skildre månens betydning for tidevannet, og går både i dialog med NASA-fotografiene og de gamle selenografiske studiene.

Det mest i øyenfallende i dette rommet er likevel et stort fotografi som strekker seg fra gulv til tak (fig. 17). På fotografiet fra 1849 er det avbildet et stort rom. I rommet er det en mann med lang frakk og lue. Mannen står på gulvet ved siden av en stor månemodell som buler ut av vegg. Tilhørende fotografiet er det en liten tekst med overskriften *Å bringe månen ned på jorden*. Teksten forklarer hvordan det tok fem år å produsere den nesten seks meter høye gipsmodellen med over 20.000 detaljer fra månens overflate, basert på et månekart fra 1830-tallet. Fotografiet er tatt i det naturhistoriske museet i Bonn, og mannen som er avbildet er en museumsvakt. Fotografiet sier noe om vitenskapelig ambisjon og

presisjon, og om at månen etter flere århundrer med intens observasjon er blitt mer håndgripelig for mennesket. Samtidig er fotografiet på et vis foruroligende, med denne månemodellen som ser så ekte ut og den lille mannen som vokter den. Kanskje peker bildet mot en fremtidig romkolonialisering.



Fig. 12 Utstillingens inngangsparti. 2018. Foto: XU Photography



Fig. 13 Katie Patersons Earth-Moon-Earth. 2018. Foto: XU Photography



Fig. 14 Utstillingssalen med temaene Mytenes måne og selenografi. Foto: Maria Råkil 20.01.19





Fig. 15 Månemodell på det naturhistoriske museet i Bonn. Foto: Maria Råkil 20.01.19

Jeg beveger meg så fra det hvite og kliniske, til det mørke og mytiske. Den andre utstillingssalen i rekken har gråblå farge på veggene og føles mer intim. Teksten som presenterer salens tema, *Mytenes Måne*, slår fast at selv om månen er et objekt for vitenskapelige studier, er den også fantasiens territorium. I tråd med dette undersøker denne delen av utstillingen den mystiske månen ved å knytte forbindelser til måneguder, folkeminner, urbane myter og surrealistisk kunst. Ved inngangspartiet får jeg øye på et gullforylt ikonmaleri. Ikonet avbilder imidlertid ikke Maria og Jesus, men heller en mystisk, flyvende bygning, som ved hjelp av vinger, propeller og tre halvmåner, svever på stjernehimmelen. Verket *Icono* fra 1945 er malt av Remedios Varo, og står i relasjon til nok et surrealistisk verk like ved, en bronseskulptur på omkring en meter. Verket *Moonmad* av Max Ernst fra 1944, viser en simplifisert menneskeskikkelse med store øyne som

tilsynelatende ser ut til å rope. På hodet har den lille figuren noe som enten kan minne om horn eller halvmåner.

Noe av det mest iøynefallende i dette rommet er en håndkolorert versjon av verdens første science fiction-film; *Reisen til månen* fra 1902 av Georges Méliès (fig. 18). Den fantasifulle og humoristiske kortfilmen er en surrealistisk beretning om en gruppe astronomer som tar seg til månen ved hjelp av en hjemmesnekret rakett. Ved ankomst må de flykte fra månebeboere, Selenitter, og makter å vende hjem til jorden med en Selenitt i fangenskap. Her er det også muligheter for å sette seg ned på en svart benk, som nesten går i ett med det mørke rommet.

Denne seksjonen av utstillingen føles nærmest som å være i en labyrint bygget opp av buede, mørke vegger og ganger som gjør det mulig å få plass til installasjoner uten at disse blir forstyrret av andre elementer. Gangene gjør også noe med meg som publikummer. Jeg settes uvilkårlig i et utforskende modus og inviteres med på en slags oppdagelsesferd gjennom utstillingen. I den ene enden av dette utstillingsrommet er det konstruert en kort korridor mellom ulike arkitektoniske elementer. I korridoren er det installert ett verk. 3D-animasjonen *Io/I* er et portrett av Jupiters måne, Io, som med sine mer enn 400 vulkaner er solsystemets mest geologisk aktive himmellegeme (fig. 19). Filmene består av satellittbilder fra NASA-misjoner, som Marie Kølbaek Iversen har animert for å innfange Ios stadig skiftende form. Animasjonen bærer også preg av å være illusjonistisk. I noen sekvenser virker det som at skjermen buler ut og Io kommer tettere på betrakteren. Io ble oppdaget av Galilei i 1610, og har navnet sitt etter gudinnen Heras prestinne, som ifølge mytologien hadde en affære med Jupiter og måtte tilbringe sitt liv på flukt. Veggteksten informerer om at dette personlige portrettet av et fjernt himmellegeme er en kunstnerisk undersøkelse av himmelrommet som et poetisk rom; et sted hvor drømmer, myter og bilder skapes, samtidig som det retter oppmerksomheten mot universets stadige foranderlighet.

Den mekaniske skulpturen *October 2015 Horoscope* av Camille Henrot er et av de mest fremtredende verkene i denne seksjonen, og tar for seg forbindelsen mellom månen og sinnets tilstand (fig. 20). Under noen lyspunkter i en liten kube som ellers er totalt mørklagt, er det en månesyklus som roterer i en kontinuerlig sirkelbevegelse. Månesyklusen har tilsynelatende styring på en rekke oppstilte figurer. Jeg ser muskuløse menn som i mekanisk gjentakelse løfter en vektstang opp og ned; kvinnelige buddhafigurer som gjør pilates; sigaretter som spreller som ormer i en tegnefilm; og piller fra veltende medisinglass som

regner nedover et lite menneske som skiftevis smiler og faller sammen i noe som kan minne om desperasjon. Verket er bygget opp som en slags lagdelt «kake». Hver av delene får sin effekt ved å snurre rundt i en voldsom hastighet med strobelys rettet mot seg. De ulike figurene, som egentlig står i ro i ulike positurer, ser dermed ut til å være i bevegelse. Horoskopet minner om et moderne, menneskelig hamsterhjul. Den ledsagende teksten til *Mytenes Måne* viser tendensen i samtidskunsten til å bruke månen og verdensrommet som en metafor for den indre verden. Her blir månens syklus utgangspunkt for en satire over den mentale helse i en tid hvor psykoaktive stoffer, yoga og vekttrening har erstattet tidligere tiders rituelle praksiser. I Henrot sitt verk blir denne tematikken skildret både med humor og dysterhet.

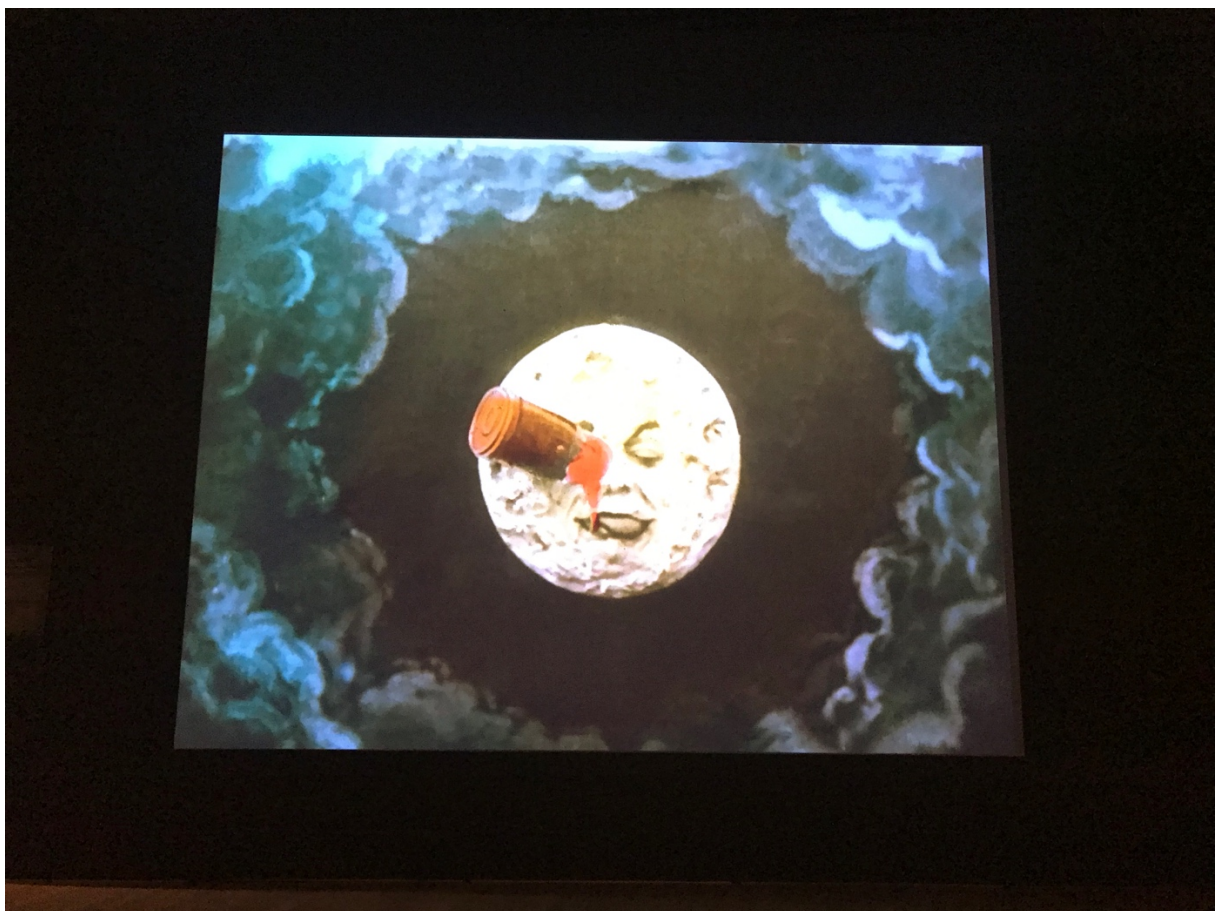


Fig. 18 Stillbilde fra filmen *Reisen til månen* av Georges Méliès. Foto: Maria Råkil 20.01.19

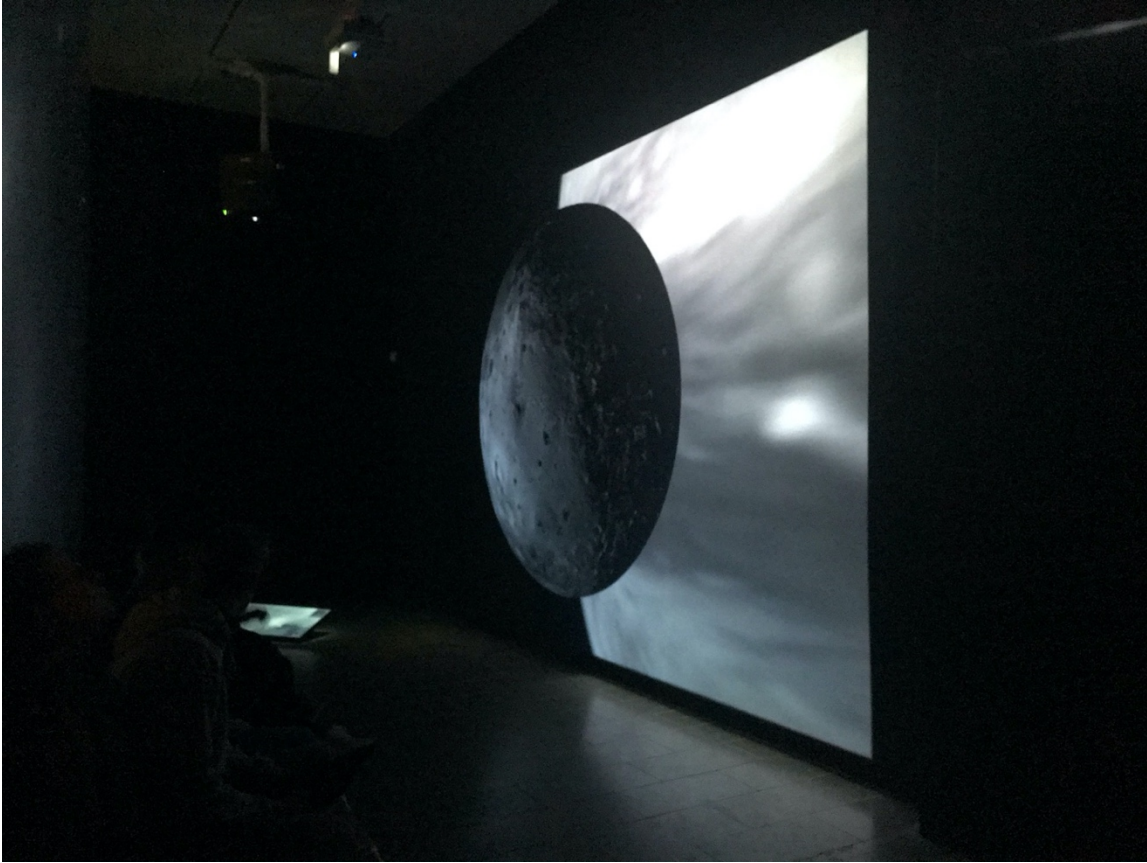


Fig. 19 Marie Kølback Iversens Io/I. Foto: Maria Råkil 20.01.19

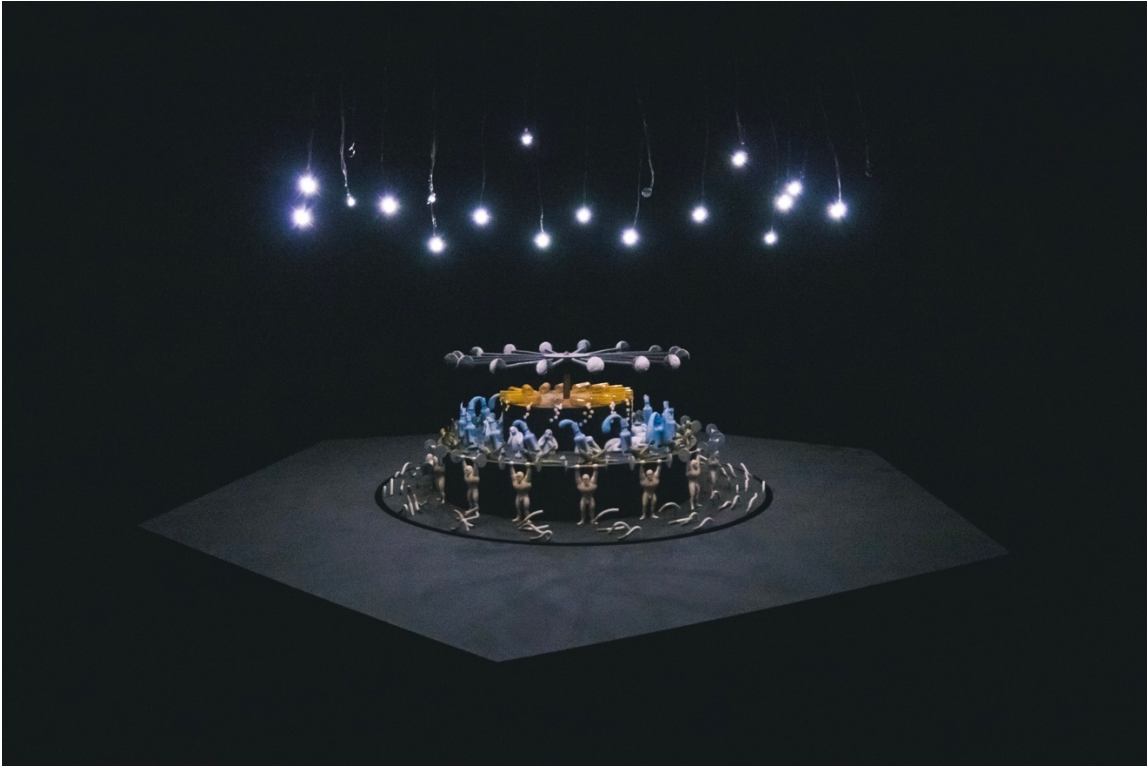


Fig. 16 Camille Henrots October 2015 Horoscope. 2018. Foto: XU Photography

Når jeg senere står med ryggen til kuben som rommer Henrots installasjon, ser jeg rett inn i den tredje store utstillingssalen. I kontrast til den forrige utstillingssalens intime, mørke og mystiske sfære, er dette rommet stort, luftig og åpent. Etter intense sanseopplevelser i møte med Kølback Iversens og Henrots verksinstallasjoner, kjennes det nærmest ut som en lettelse å tre inn i dette rommet. Dette merker jeg også på resten av publikum, som går fra en mumlende hvisking til avslappet tale. Et par meter innenfor åpningen til denne salen står det en glassmonter (fig. 21). I denne er det en romdrakt plassert på en rund skive som skal forestille månens overflate. Støvlene er blitt skitne av grå sand og stein. Et overordnet tema i dette rommet er *Månelandingen*. På monteringen er det plassert en tekst med overskriften *Klesdesign tilpasset en annen verden*. Her forklares det hvordan Neil Armstrong tok sine første skritt på månen i en spesialdesignet romdrakt bestående av 21 lag med syntetiske stoffer, tilpasset månens ekstreme miljø. Drakten måtte tåle kulde helt ned til 173 minusgrader, varme helt opp til 127 plussgrader og beskytte astronauten mot ultrafiolett stråling fra solen. Drakten er plassert slik at jeg kan observere den tett på fra alle kanter.

Utstillingsteksten beskriver hvordan månen i romalderen er blitt forvandlet fra et fenomen til et faktisk sted. Overflaten, som vi tidligere kun kunne studere i et teleskop, har blitt til en overflate som vi kan nå, og til og med vandre rundt på. Men teksten understreker videre at månelandingen ikke bare var en teknologisk nyvinning, den var også en gjennomestetisert begivenhet som vi kunne ta del i gjennom datidens nye massemedier. Kappløpet om månen var en dominerende kulturell dagsorden, som også opptok periodens store kunstnere med like mye fremskrittsoptimisme som ideologikritikk. Noen av kunstnerne tematiserer kappløpet som en skjellsettende begivenhet med nye muligheter for menneskeheten, mens andre kritisk tematiserer det historiske øyeblikkets iboende dyrking av maskulint heltemot.

Når jeg står rett foran glassmonteren som inneholder romdrakten, skimter jeg to fargerike skikkelser svevende over hodet på «astronauten». Disse skikkelsene er en del av to store malerier som henger på veggen bak glassmonteren på andre siden av rommet. De tilsynelatende vektløse kroppene i rødt, grønt, rosa og blått akkompagneres av fargerike sirkelformasjoner og andre geometriske figurer. Maleriene *Fly me to the Moon* (1963) og *Outer Space* (1964), av Kiki Kogelnik, kommenterer objektivisering av kvinnekroppen så vel som romkappløpet på 60-tallet. Veggen bildene henger på er sølvblank, og det blir tydelig at taket i denne utstillingssalen er høyere enn i den forrige. De to fargerike maleriene henger

over hverandre og strekker seg til sammen ca. fire meter over gulvnivå. For å se det øverste maleriet må jeg lene hodet godt bakover. Dette grepet står i samsvar med de svevende figurene i bildene. Ved siden av det øverste maleriet er det på veggen projisert en scene fra Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* fra 1968; en kvinne på innsiden av et sirkulært romskip med et interiør i gult og hvitt, går sakte fra gulvet oppover veggen, som om hun er i vektløs tilstand.



Fig. 17 Romdrakten med Kiki Kogelniks malerier i bakgrunnen. 2018. Foto: XU Photography

Lenger inne i utstillingslabyrinten er det et rom som skiller seg fra de tre første ved å kun inneholde ett spesifikt verk. Rommet er rundt og i en dyp, blå farge. Fra et lydanlegg kan jeg høre et lavmælt musikkstykke bestående av lengre og kortere toner av elektronisk karakter. I midten står et monumentalt lyst, aluminiumsbord med perforeringer som får den runde overflaten til å minne om en planet sett ovenfra. Over bordet henger en stor lysskive som gjør at bordplaten skinner i det ellers dunkelt belyste rommet. Fordelt langs bordenden ligger det en rekke iPader. Dette er en installasjon laget spesielt til denne utstillingen av filmskaperen Michael Madsen, i samarbeid med arkitekt Jonathan Houser. Installasjonen heter *The Search*, og her er det ikke vår fascinasjon for månen som blir utforsket, men heller

menneskehetens iboende frykt for at jordkloden vår en dag skal gå under. Hvis jeg stiller meg inntil bordet og trykker på knappen på iPaden, kommer Michael Madsen opp på skjermen. Han står i et mørkt rom og kun den ene halvdelen av ansiktet hans er opplyst. Han forklarer hvor jeg som besøkende befinner meg; i navigasjonsrommet på Madsens romskip, men også tilstede i hans frykt. Med en rolig og kontrollert stemme sier Madsen videre at overpopulasjon, klimakrise og politisk kaos kommer til å gjøre kloden ubeboelig. På dette problemet ser han kun én eneste løsning; å forlate planeten vår på leting etter en ny klode hvor art og sivilisasjon kan leve videre. Han omtaler dette som den største romekspedisjonen i menneskehetens historie, og avslutter med: «Så klart vil du melde deg frivillig. Men er du egnet for oppgaven?».

Jeg skjønner at det som er iscenesatt, er en personlighetstest og det første skrittet av en fiktiv romreise. På iPaden starter testen. Jeg blir konfrontert med en rekke utsagn: «Jeg ser meg selv som den fødte leder». «Jeg er omsorgsfull og medfølende». «Jeg mestrer stress godt». «Jeg finner ofte feil ved andre». Tilhørende hvert utsagn er en skala fra en til fem, slik at jeg kan regulere hvor beskrivende hvert utsagn er for min egen personlighet. Testen består av flere deler, og avsluttes med en oppfordring fra Madsen. Hvis jeg ønsker, kan jeg spille inn en talemelding til fremtidige generasjoner som ikke har fått oppleve vår klode. Meldingen skal inneholde et godt bevart minne fra min tid på jorden. Helt til sist dukker det opp et svart kart, bestående av små prikker. Hver prikk er en innspilt melding fra en som tidligere har deltatt på den virtuelle romreisen.

## **Observasjon**

Jeg har selv gått igjennom utstillingen med et blikk som er preget av kunsthistorikerens hang til kontekstualisering. Jeg har flittig lest veggtekster tilknyttet de ulike temaene og elementene underveis i vandringen gjennom utstillingsrommene. Dette står i en kontrast til hvordan vi kan tenke oss at barn opplever den samme utstillingen når de får vandre på egenhånd. Ikke overraskende var det mange barn i utstillingen da jeg besøkte den, både på Louisiana og Henie Onstad. Jeg besøkte dem begge på en søndag, en typisk familiedag på museer. Dette gjorde det mulig for meg å gjøre observasjoner av hvordan barna reagerte på, og interagererte i utstillingen. For *Månen* appellerte helt tydelig også til dem. Jeg har forsøkt å få fram gjennom beskrivelsen av rommene og henvisningene til veggtekstene at det er en

innviklet og mangfoldig historie som fortelles i denne utstillingen. Så hvordan oppleves den komplekse utstillingskonstruksjonen *Månen* med barnets blikk?

For å finne svar på dette observerte jeg barn i møte med utstillingen både på Louisiana og Henie Onstad. I observasjonen la jeg vekt på deres verbale og fysiske reaksjoner på rom, verk og gjenstander. Det jeg la spesielt merke til var hvordan barn ga uttrykk for at elementer i utstillingen var *rare* eller *merkelige*. Vi kan da tenke oss at disse elementene ble avfeid som uinteressante, kanskje fordi de var vanskelige å «lese». Tvert imot ble en slik førstereaksjon utgangspunkt for blant annet diktning, fantasering og forsøk på å forstå og skape sammenhenger.

Observasjoner fra inngangspartiet og første del av utstillingen indikerte at barna opplevde det som spennende å bevege seg inn i en utstilling, eller en verden, hvor de ikke hadde vært før. Deres utsagn var ofte korte og preget av at de iakttok flere elementer på svært kort tid:

Er det et spøkelse her? Det er så rart!<sup>142</sup>

Har Roald Amundsen vært på månen? For noen rare bilder. Det ser ut som øyne! Se på den månen der. Trodde de det så sånn ut på månen? Det er jo ikke sånn.<sup>143</sup>

Oi, se hvor stor månen er på ordentlig i forhold til han mannen!<sup>144</sup>

I det andre store utstillingsrommet, *Mytenes måne*, var det tydelig at barna tok seg bedre tid. Dette kan være fordi rommet inneholdt større installasjoner. Her fikk jeg muligheten til å overhøre en samtale mellom to barn som hadde satt seg ned foran den håndkolorerte versjonen av *Reisen til månen* fra 1902 (fig. 22):

1: Det er Humlesnurr! De skal ta bilde av seg selv fordi de har funnet ut hvordan de skal reise til månen. Det er en videosnutt, det er en av de første videoene som ble laget. Vi har sett den hjemme.

2: Man ser at det er et maleri. Den ser litt sånn ny ut. Så har de filmet den på en gammeldags måte... hva var det?

1: Jeg har ikke peiling. Nå lager de raketten. Åja, de skal inn i raketten. Når de kommer til månen blir den litt morsom. Eller sånn, hvor får de all luften fra?

---

<sup>142</sup> Barns utsagn i møte med *Earth-Moon-Earth* 31.03.19

<sup>143</sup> Barns utsagn i møte med måneillustrasjoner og NASA-fotografier 31.03.19

<sup>144</sup> Barns utsagn i møte med fotografiet fra 1849 31.03.19



2: The man on the moon. Åh, det var skikkelig ukoselig. Det var skikkelig creepy. Hvordan kommer de tilbake til jorden? Det burde de ha tenkt på.

1: Tenk om det var sånn på månen. Se de romvesenene der borte. Det er en av de første filmene som noen sinne er laget, husk det.<sup>145</sup>

I en annen del av rommet, ved Iversens Io/I-installasjon, observerte jeg også to barn. De var likevel ikke i samtale, det ene barnet virket å være for oppspilt til å la det andre slippe til. Kunnskap, direkte bemerkninger om installasjonen, fantasirike utspill og mer åpne spørsmål ble dermed blandet sammen i ordflommen:

Månen blir aldri borte, det er bare fordi solen ikke treffer den. Finnes det mange måner i andre galakser? Haha, den blir punktert! Som en ballong. Kanskje det finnes mange aliens i en galakse man ikke har funnet. Månen puster! Det ser ut som at den kommer nærmere meg. Se på den da. Ser du på den? Den kommer nærmere meg!<sup>146</sup>

Barnet reagerer her på hvordan skjermen tilsynelatende buler ut fra veggen, slik at månen dermed virker tettere på. Samtidig uttrykker barnet en tydelig fascinasjon for det illusjonistiske grepet til Iversen. Henrots månesyklus er også preget av et slikt grep. Dette fascinerte også en gruppe på tre barn, hvor to av dem var i samtale:

- Oi, dette var rart! Det er noen vannflasker som det spruter noe ut av.
- Jeg blir svimmel.
- Jeg tror den går rundt.
- Det er noen prikker som renner ned fra de oransje boksene. Hvor blir de små prikkene av? Lurer den øynene våre?
- Den spinner rundt og rundt mens den blinker.
- Jeg ble svimmel, jeg må ut.<sup>147</sup>

I den tredje utstillingssalen var det et tydelig skifte i fokus blant mange av barna. Som jeg har beskrevet er dette rommet større. Det er høyere under taket og fraværet av arkitektoniske elementer i selve rommet gjorde det mer åpent. Dette skapte muligheter for å utfolde seg fysisk på en annen måte. Dette ga tydeligvis en slags frihetsfølelse. Jeg observerte hvordan barn som sakte beveget seg inn i salen, raskt endret tempo, og i løpet av et øyeblikk var i fullt sprang på den åpne gulvflaten. Ved romdrakten beveget barn seg i sirkler rundt

---

<sup>145</sup> Barns utsagn i møte med *Reisen til månen* 31.03.19

<sup>146</sup> Barns utsagn i møte med *Io/I* 31.03.19

<sup>147</sup> Barns utsagn i møte med *October 2015 Horoscope* 31.03.19

monteren, før de satt seg ned for å studere de store støvlene og jorden nærmere. Jeg la merke til hvordan barn i møte med Kogelniks malerier brukte hele kroppen for å prøve å komme nærmere verkene som hang mange meter over hodene deres. Jeg ble også selv fascinert av å observere et barn som hadde stilt seg foran det projiserte utdraget av Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey*. Barnet brukte kroppen til å etterligne kvinnen som i vektløs tilstand beveger seg oppover den buede veggen i romskipet. Litt etter litt beveget barnet overkroppen bakover, med armene rett ut, og ble stående nesten som i bro (fig. 23).

Videre inn i utstillingslabyrinten, i *The Search*, så jeg barn og voksne om hverandre med lenende albuer på det store, runde bordet. De var alle fordypet i det som skjedde på iPaden foran dem. Det ble trykket og hvasket. Personlighetstesten skulle utføres. Når du har trykket på de små røde og grønne prikkene som dukker opp på skjermen etter testen er gjennomført, kan du også høre andres bidrag – meldinger til mennesker som ikke har levd på den samme kloden som oss selv. Barna som ga et bidrag til installasjonen i form av en talemelding, kom med klare oppfordringer og finurlige utsagn:

- 1 Be yourself
- 2 Take it easy
- 3 Keep away from plastic please
- 4 Når jeg tenker på månen så tenker jeg på ost
- 5 Husk å drikke melk
- 6 Hello. I am spaceship number 11011
- 7 Jeg liker pølser og fløteboller, hva med deg?
- 8 Don't forget to pack chocolate. A lot of chocolate
- 9 Ja, hallo?
- 10 You are my avocado
- 11 Greetings my fellow humans<sup>148</sup>

Det var også flere lydspor der barn kun laget lyder, eller lo. Noen barn sang eller nynnet simpelthen inn en melding. I en av de lengre talemeldingene blir et barn avbrutt av en utålmodig foresatt mens barnet prøvde å fortelle om det som virket å være familiens kjæledyr. Lydmeldingen tok deretter en uventet vending da barnet på reflektert vis uttalte seg om dyrevelferd på sin egen måte:

---

<sup>148</sup> Barns utsagn i møte med *The Search*. Hentet fra arkiv: *The Search 2020*

- Nonno kanin...
- Nei, du kan ikke si det...
- Jo, kaninen vår Nonno er veldig søt. Den spiser alle bladene i hagen vår. Og så bæsjer den over alt.
- Jada... den er veldig søt men...
- Dessuten så synes jeg at alle burde huske dyrene. Husk dem. Og pass på dem mens de er her. <sup>149</sup>



*Fig. 18 Barn som observerer Reisen til månen av Georges Méliès på Henie Onstad. Foto: Maria Råkil 31.03.19*

---

<sup>149</sup> Barns utsagn i møte med The Search. Hentet fra arkiv: The Search 2020



Fig. 19 Barn i interaksjon med projeksjon av utdraget fra Stanley Kubricks 2001: A Space Odyssey. Foto: Maria Råkil 31.03.19

## Utstillingsanalyse

### Et vendepunkt

*Månen* representerer og egger til en helt ny måte å tenke utstillings- og formidlingspraksis på. Den var for meg det første møtet med den nye tendensen til hybride utstillingsformer, et av denne oppgavens hovedtemaer. Men hvordan kan vi forstå denne nye hybriditeten? Hva er det egentlig som er nytt? I det følgende tar jeg utgangspunkt i fem kvaliteter ved utstillingen som kan leses som svar på denne bevegelsen innenfor museumsfeltet; tverrfaglighet og diversitet, kontekstualitet og relevans, undring, atmosfære og intergenerasjonalitet.

## Tverrfaglighet i samspill med estetisk og arkitektonisk diversitet – en hybrid praksis

Som jeg har vist i beskrivelsen over, spiller kunsten en hovedrolle i utstillingen på Louisiana. Samtidig er denne kunsten preget av et stort mangfold. Det jeg i hovedsak vil fokusere på ved denne utstillingen, er hvordan kunsten kontinuerlig blir satt i en mer eller mindre overraskende relasjon til kulturhistoriske og naturvitenskapelige gjenstander og historier. Det er denne kombinasjonen som gjør *Månen* til en hybridutstilling. Dette grepet kommenterer direktør ved Louisiana, Poul Erik Tøjner, på følgende måte:

Tyngdepunktet i utstillingen er billedkunsten, men som alltid, når Louisiana stabler en stor fortælling på benene, ligger det os på sinde at give beskueren en mere omfattende historie, end den, der normalt tilforordnes kunstværker på museumsvægge, netop ved at spejle kunsten i kulturhistorien – og omvendt.<sup>150</sup>

Med dette understreker Tøjner at ved å sette kunsten i spill med andre disipliner, blir det aktuelle temaet både større og mer komplekst.

Slik makter utstillingen å illustrere at vitenskapen i et historisk perspektiv har stått i nær relasjon til kunsten. Galileis illustrasjoner så vel som NASAs nåtidige digitale fotografier er preget av estetiske uttrykksformer. På den annen side har vitenskapen inspirert kunstnere som Paterson, Iversen, Henrot og Madsen. Ved å legge til rette for å bryte skillelinjene mellom ulike disipliner og kategorier, demonstrerer utstillingen hvordan ulike fagfelt kan utfylle og spille på lag med hverandre. Både kunsten og vitenskapen kan være kreativ og estetisk, undersøkende og metodisk. Dette er en innsikt som sammenfattes gjennom et overordnet kulturhistorisk perspektiv. Det hybride kommer også til uttrykk på andre måter. Diversiteten i både utstillingsinnhold, arkitektonisk utforming og utstillingsdesign gjør *Månen* til en gjennomgående multisensorisk opplevelse på flere nivåer; fra å bruke kroppen aktivt for å utforske utstillingen, til å direkte interagere med den i verket *The Search*.

Selv om *Månen* først og fremst er en kunstutstilling, kan den i kraft av å også være en hybridutstilling settes i sammenheng med framveksten av en ny måte å tenke kulturhistoriske utstillinger på. Leslie Bedford arbeider selv med kulturhistoriske utstillinger, og i boken *The Art of Museum Exhibitions – How Story and Imagination Create Aesthetic Experiences* (2014) argumenterer hun for å utvikle en ny form for utstillings- og

---

<sup>150</sup> Tøjner 2018: 11

formidlingspraksis i kulturhistoriske museer. Ifølge henne er det nødvendig å tenke på museumsutstillingen som et estetisk medium for å lykkes med dette.<sup>151</sup> Selv om også hun støtter seg på konstruktivistisk teori, vil hun omformulere den museologiske samtalen slik at vi kan se på utstillinger mer som en form for kunst enn som en form for undervisning.<sup>152</sup> Ifølge Bedford er det viktig å arbeide med elementer som kan bringe fram estetiske opplevelser. Dette knytter hun opp mot verdien av å vektlegge det kroppslige og multisensoriske i museet:

My commitment to exploring exhibitions as art form thus springs not from a wish to turn the clock back to exhibitions as elitist exercises in contemplation – but rather from a firm belief that they are interactive, emotional, embodied, imaginative experiences (...) This approach does not support one well-established assumption: that the primary purpose of exhibitions is education ... Rather, exhibitions as a medium are a kind of art form, though not in the classic meaning of the term – Art with a capital A – but as the experiential, imaginative expansion of meaning that aesthetic experience can inspire.<sup>153</sup>

Dette impliserer at utstillingens helhetlige, komplekse uttrykk har noe å si for besøkendes individuelle opplevelse av både utstillingen som helhet, og som enkeltelementer. I forståelsen av en utstilling som *Månen* er dette et viktig poeng, fordi den består av så mange lag av fortellinger og kontekster. Eller som Tøjner vektlegger; en omfattende historie. Her står *Månen* i en særstilling. Dermed er kontekstualisering et annet viktig punkt i forståelsen av denne hybride utstillingsformen.

### **Kontekstualitet og relevans**

Den formen for kontekstualisering av objekter og verk som en hybrid praksis ofte krever, har vel å merke ikke vært normen i kunstmuseers arbeid knyttet til formidling.

Kontekstualisering har i slike sammenhenger heller blitt ansett som en forstyrrelse i den besøkendes kontemplasjon i møte med det enkelte verk. I et slikt perspektiv blir kontekstualisering noe som gjør kunsten til en sosial eller historisk konstruksjon, og trekker oppmerksomheten bort fra det rent estetiske.<sup>154</sup> Forfatter, formidler og kurator Lisa C.

---

<sup>151</sup> Bedford 2014: 15

<sup>152</sup> Ibid. 16

<sup>153</sup> Ibid. 15

<sup>154</sup> Roberts 1997: 63

Roberts kritiserer dette synspunktet og museenes motstand mot å inkorporere kontekstuelle og komplekse perspektiver på følgende vis:

The notion that knowledge depicts a true and objective reality no longer holds the sway it once did. The idea has begun to take hold that knowledge is socially constructed, shaped by prevailing interests, values and mores. No major academic domain has remained untouched by this idea. Yet museums – whose very business is the generation and the communication of knowledge – have been slow to consider its implications for exhibits and the exhibit-making process.<sup>155</sup>

Ifølge Roberts kan kontekstualisering mer treffende forstås som kommunikasjon.<sup>156</sup> I tillegg til å gi besøkende oversikt og utfordringer, skaper den muligheter for å tolke utstillinger og utstillingselementer på individuelle måter. Dermed kan utstillinger også være en døråpner for undring og for å skape egne, individuelle historier: «Narrative creates a conversation; it leads to an opening up – rather than a shutting down – of the listener's mind».<sup>157</sup> Ifølge Roberts tar den besøkende slik i bruk sitt narrative tankesett, et verktøy vi alle anvender for å skape mening og forstå verden omkring oss. Det dreier seg nærmere bestemt om subjektive, fortolkende, prosesser som også kan være knyttet til det multisensoriske.

Etter hvert som denne nye museologiske tendensen har fått fotfeste i museumslandskapet, har kontekstualisering fått status som et viktig kommunikativt verktøy i kulturhistoriske museer. *Månen* kan anses for å være en usedvanlig fremtidsrettet utstilling i denne sammenhengen, fordi den befinner seg i et kunstmuseum der en slik praksis fortsatt er sjelden. Utstillingen er også radikal fordi det ennå er få museer som i én og samme utstilling utforsker et tema med så mange ulike perspektiver og innfallsvinkler, og med et så bredt og mangfoldig utvalg av materiale. Slik skaper også kontekstualisering, som et kommunikativt verktøy, en variasjon av ulike tilknytningsmuligheter mellom besøkende og utstillingen.

Som jeg har beskrevet tidligere, har et konstruktivistisk rammeverk to funksjoner; det er et analyseverktøy for å utforske barns møter med museer, og et utstillingsverktøy for å legge til rette for utstillinger som er tilpasset målgruppen. Med denne tilnærmingen anerkjenner vi barnets opplevelse i utstillinger som noe verdifullt, fordi barnet kan relatere

---

<sup>155</sup> Roberts 1997: 55

<sup>156</sup> Ibid. 67

<sup>157</sup> Bedford 2014: 59

museumsopplevelsen til tidligere erfaringer. Slik kan barnet skape nye, små eller store, sammenhenger. Dette skjer kanskje når *Reisen til månen* kobles til *Harry Potter*, eller når barnet oppdager at det ikke bare finnes én måne i verdensrommet i møte med *Io/I*. Men som jeg tidligere har innvendt, medfører dette perspektivet også at et eventuelt læringsutbytte kommer i fokus. Barnet får rollen som elev. Likevel finnes det et viktig poeng å ta med seg videre fra den konstruktivistiske tankegangen; det å interagere med elementer i en utstilling handler om tilknytning. Men hvilke tilknytninger som er verdifulle, er også et spørsmål som åpner for videre diskusjoner. Dette er en av hovedforskjellene mellom det konstruktivistiske rammeverket, og det nye, teoretiske perspektivet jeg utforsker i dette kapittelet.

I boken *The Art of Relevance* (2016) utfordrer forfatter og museumsdirektør Nina Simon den konstruktivistiske tankegangen ved å rokke ved forestillingen om hvorfor og hvordan museer, utstillinger og utstillingselementer blir relevante for besøkende. Ifølge Simon handler ikke relevansens grunnleggende karakter om fortrolighet, eller at noe virker kjent. Det handler ikke om å koble noe nytt til informasjon vi allerede har. Relevansen dreier seg heller om hvor sannsynlig det er at ny informasjon eller en ny opplevelse kan føre til at noe oppleves som betydningsfullt innenfor vårt eget rammeverk.<sup>158</sup> Simon utfordrer slik Gibsons og Mais oppfatning om hva som må til for at barn skal finne utstillinger og museumsgjenstander interessante. For i motsetning til disse, tror ikke Simon at barn bare relaterer seg til utstillingsinnhold når deres egne erfaringer og opplevelser gjenspeiles i det som vises. Hun beskriver heller relevans som en tiltrekningskraft mot opplevelser og inntrykk vi ikke nødvendigvis har kjennskap til fra før:

I started thinking of relevance as a key. Imagine a locked door. Behind the door is a room that holds something powerful – information, emotion, experience, value. The room is dazzling. The room is locked. Relevance is the key to that door. Without it, you can't experience the magic that room has to offer. With it, you can enter. The power of relevance is not how connected that room is to what you already know. The power is in the experiences the room offers... and how wonderful it feels to open the door and walk inside.<sup>159</sup>

---

<sup>158</sup> Simon 2016: 36

<sup>159</sup> Ibid. 29



Simons, Bedfords og Roberts' tanker er en del av en nyorientering i det museologiske feltet som vektlegger opplevelsene utstillinger kan generere. Og ifølge Simon, er ikke kontekstualisering bare et verktøy for å tilgjengeliggjøre, opplyse og problematisere.

## Undringselementer

*Månen* som utstilling er et eksempel på at noe er i ferd med å endres innen utstillings- og formidlingspraksis på kunstmuseer. Men utstillingen peker muligens også på en endring innen kunsthistoriedisiplinen som sådan. I boken *The Melancholic Art* (2013) stiller Michael Ann Holly spørsmålstegn ved hva kunsthistorie er og bør være. Holly er kritisk til mangelen på undring i kunsthistorisk litteratur; over det som overskrider ansamlingen av informasjon vedrørende historiske gjenstander. Vi ønsker å samle fragmenter fra fortiden for å finne mening, så vel som å skape mening. Men Holly skriver om hvordan møtet med slike fragmenter eller objekter fra fortiden også kan skape uro.<sup>160</sup> Dette fordi det alltid vil være noe kunsthistorikeren ikke får øye på, og som ikke kan fanges inn gjennom språket. Fordi det sentrale i arbeidet med kunsthistorie er å gjenopprette, eller fange inn, noe som nesten har forsvunnet, ser hun denne beskjeftegelsen som melankolsk. Det er et tap uten fullstendig tapt materiale, hvor gjenstanden på samme tid består og er fraværende.<sup>161</sup> Hun spør derfor hva det er som forbyr både kunsthistorikere og kuratorer i arbeidet med utstillinger å anerkjenne *tapets poesi*, den fascinerende fornemmelsen som motiverer forskning<sup>162</sup> – og da også utstillings- og formidlingspraksis. Hun utdyper at begrepet *melankoli* ikke bare handler om tap og tristhet, men også om kreativitet<sup>163</sup> – og undring.

Etter min mening er dette høyst relevante refleksjoner for diskusjonen omkring barns opplevelser i museet. Her vil jeg vise til nyere pedagogisk litteratur som nettopp tematiserer verdien av barnets undring. Pedagog Hilde Merete Amundsen er en av dem som er opptatt av at vi trenger en diskurs som omhandler *det undrende barnet*.<sup>164</sup> Undring hos både barn og voksne stimulerer til anstrengelser etter å skille hva som har indre verdi eller mening, i

---

<sup>160</sup> Holly 2013: xii

<sup>161</sup> Ibid. 6

<sup>162</sup> Ibid. xx

<sup>163</sup> Ibid. xxi

<sup>164</sup> Amundsen 2013: 12

motsetning til det som har en nyttehensikt. Ifølge Amundsen kan undring derfor føre til innsikt.<sup>165</sup> Hun legger vekt på at begrepet undring er omfattende:

Undring kan forstås som en følelse eller emosjon som er pirret av det som er nytt og spennende, fantastisk og vidunderlig, uvanlig, fremmed, stort, ekstraordinært, overraskende, forbløffende, eller noe som vekker dyp respekt eller ærefrykt, eller også noe vi ikke har forstått ordentlig eller ikke har fått grep på. Det kan også knyttes til følelsen av rådvillhet, forvirring eller skepsis eller perpleksitet. Å undre seg kan også handle om å ha et ønske om eller en lengsel etter å vite noe eller få visshet om noe ... undring kan også settes i sammenheng med frykt og det som oppleves som skummelt, farlig og trist; det som erfares som grusomt eller umiddelbart meningsløst.<sup>166</sup>

Ifølge Amundsen er det å undre seg og stille spørsmål kunnskapens forutsetning.<sup>167</sup> I likhet med Holly, undrer hun derfor selv over utelatelsen av denne emosjonen i vestlig vitenskapelig tankegang.<sup>168</sup> Det samme kritiske perspektivet på en firkantet vitenskapstradisjon som både Amundsen og Holly taler for, utforskes og vektlegges i *Månen*. Ved å hybridisere kunst, vitenskap og kulturhistorie rokker utstillingen ved den tradisjonelle forestillingen om hva de ulike fagfeltene kan og bør inneholde. Med dette perspektivet kan for eksempel både NASAs vitenskapelige fotografier av månens overflate, så vel som *Reisen til månen* av George Méliès oppfattes som undringselementer, noe som skaper rom for egne tolkninger og egne oppdagelser. Slik fører utstillingen ikke nødvendigvis bare til bredere kunnskap om månen, men også til en dypere kjennskap til, og fascinasjon for, månen som et kunsthistorisk og kulturhistorisk fenomen. Utstillingen får oss til å undres like mye over kunstverkene i seg selv, som av fenomenet elementene i utstillingen referer til. Utstillingen vektlegger å framkalle undrende opplevelser gjennom fantasi og fabulering, ved å være i kontakt med fortid så vel som samtid.

## Atmosfære

Men hva hvis NASAs vitenskapelige fotografier eller *Reisen til månen* var plassert et annet sted? I et annet rom med andre kvaliteter og stemninger? Vår opplevelse hadde nok vært svært ulik den opplevelsen som inntreffer nettopp fordi vi er i akkurat denne utstillingen, i

---

<sup>165</sup> Amundsen 2013: 14

<sup>166</sup> Ibid. 14

<sup>167</sup> Ibid. 19

<sup>168</sup> Ibid. 18

akkurat disse rommene. Det må være noe mer enn bare verket, objektet, som har innvirkning på oss. Et annet interessant trekk ved denne utstillingen er hvordan atmosfære blir et verktøy for å forsterke utstillingsopplevelsen. Kurator Line Brædder er en av få som utforsker atmosfærefenomenet i en kunstmuseologisk sammenheng. I artikkelen *Værktøjskasse til atmosfæriske kunstrum* (2019), gjør hun et forsøk på å presisere hvordan dette noe diffuse fenomenet kan virke på oss som betraktere:

Visse rum griber os, straks vi træder ind i dem. Deres atmosfærer indhyller os i stemning og et særligt nærvær, der er udefinerbart og på samme tid svært at ignorere. Som noget usynligt i luften omslutter atmosfæren os og kræver opmærksomhed i sådan en grad, at vi føler os absolut tilstede. Sådanne rum skriver sig ind i vores krop og vores hukommelse som noget særligt. Atmosfære-oplevelsen synes at have et potentiale for udvekslinger mellem subjekt, museumsrum og genstande.<sup>169</sup>

Ifølge Brædder er det å arbeide bevisst med atmosfære på kunstmuseet, et resultat av en lang rekke grunnleggende oppløsninger av grenser innenfor kunstens verden, deriblant oppblomstringen av hybridutstillinger.<sup>170</sup> Atmosfære er et estetisk fenomen, og kan bety mye for opplevelsen av en utstilling og for vårt møte med verk og gjenstander.<sup>171</sup> Men hvordan kan egentlig atmosfære beskrives?

Den tyske filosofen Gernot Böhme har beskjeftiget seg inngående med atmosfærebegrepet i sin estetiske teori. Hans teori om atmosfære inkluderer kunst, design, teknologi og natur. Böhme identifiserer atmosfære som grunnleggende stemninger som påvirker menneskers levekår. Atmosfæren forstyrrer hverdagen og muliggjør fantasier og oppfatninger som går utover den konkrete tilstedeværelsen. Atmosfæren skaper nærvær og tilstedeværelse som et affektivt rom, og kan betraktes som sammenhengen mellom materialitet og mennesker i rommet på et bestemt sted og i en spesiell situasjon. Dette betyr at det er forhold som samvær og nærvær som er fremtredende, det som overskrider motstanden mellom subjekt og objekt. Dermed referer atmosfære til det diffuse fellesrommet, der objektet gjennom dets materielle nærvær strekker seg ut og når subjektets tilstedeværelse.<sup>172</sup>

---

<sup>169</sup> Brædder 2019: 82

<sup>170</sup> Ibid. 83

<sup>171</sup> Ibid. 82

<sup>172</sup> Lundgaard 2018: 6

Brædder legger vekt på at «bagasjen» av minner, følelser, erfaringer og forventninger som vi uunngåelig tar med oss til et rom, bidrar til å danne den atmosfæren vi opplever. Dette vil si at atmosfæriske fenomener kan bli påvirket av andre faktorer utenfor selve rommet.<sup>173</sup> Likevel påpeker hun at det helt grunnleggende for atmosfærene er den multisensoriske opplevelsen. Vi opplever og utformer alltid rom, og dermed også atmosfærene, med hele kroppen. Et rom som kommuniserer med flere sanser i stedet for bare syn og sinn, vil gi kroppen mer å jobbe med. Dette kan gi rommets atmosfærer en større mulighet til å handle mot oss. Dermed er det multisensoriske også et viktig verktøy for utstillingsrommet som skal arbeide med atmosfæriske opplevelser.<sup>174</sup>

I *Månen* er det brukt flere verktøy for å skape atmosfæriske virkninger. For å utforske disse, må vi anse det totale rommet av både materielle og immaterielle dimensjoner som museets hovedmedium. Dette betyr å se utover møtet mellom subjektet, og det enkelte, nærværende objektet. I stedet for å bare se på objektet som representasjon, informant, argument eller vitnesbyrd, kan vi sette søkelys på hvordan det virker på rommet og på menneskene i det.<sup>175</sup> Så; hvordan kan vi konkretisere atmosfærer i *Månen*?

Igjen må vi tilbake til utstillingens begynnelse. Korridoren som leder inn til den første utstillingssalen er ikke bare en innfartsåre, men blir et utstillingsrom i seg selv der det er dekorert med lysende illustrasjoner som et frempek på hva som er i vente. Vi beveger oss igjennom korridoren, forbi flygelet, og trer inn i den første utstillingssalen med Beethovens måneskinnsosonate i bakgrunnen. Det som venter er et stort, hvitt rom. Lysstyrken er varierende ut ifra hvor vi befinner oss i salen. NASAs runde, lysende måneportretter på rekke og rad langs den ene endeveggen er kontrastert med et romlig mørke, mens andre områder har en sterkere lyssetting for å fremheve verk og objekter. Den varierende lyssettingen er med på å skape en stemning av at det er flere rom i rommet, noe som gjør dette utstillingsarealet intimt. Men salen virker også luftig ved at det er god plass mellom utstillingsmontre og objekter. Likevel fylles rommet av romantiske malerier, samtidsverk, fotografier, vitenskapelige bøker, astronomiske redskaper, himmelglobuser – og musikk. Måneskinnsosonaten legger et dramatisk, sanselig og affektivt underlag som gir plass til subjektive forestillinger og skaper i seg selv gode forhold for atmosfære.

---

<sup>173</sup> Brædder 2019: 84

<sup>174</sup> Ibid. 86

<sup>175</sup> Ibid. 87

Det helhetlige inntrykket av omgivelsene når vi trer inn i utstillingens første del, er annerledes enn det vi kan forvente av en «vanlig» kunstutstilling. Dette i seg selv er et atmosfærisk grep. Ifølge Brædder kan det være nyttig for opplevelsen av tilstedeværelse og atmosfære, at et utstillingsrom makter å forsinke det raske spranget til representativ tenkning hvor vi automatisk prøver å kartlegge og avkode rommet akkurat lenge nok til at vi kan legge merke til hvordan det virker på oss. For å utsette en meningsproduksjon kan museet rokke ved den besøkendes forventinger. Når et utstillingsrom er i tråd med forestillingene vi har hatt på forhånd, vil møtet mellom stedet og oss selv være nokså uddramatisk. Det er da tale om en nærmest umerkelig hendelse med en atmosfære vi kanskje ikke en gang fanger opp. På den annen side kan overraskelser, eller «minisjokk» som Brædder kaller det, i utstillingen komplisere vår automatiske lesning av rommet, noe som muliggjør en direkte fokusering på dens effekter og atmosfærer.<sup>176</sup>

Også på objektnivå blir vi utsatt for disse «minisjokkene», eller overraskelsene. For bruken av metonymier er også gjennomgående i hele utstillingen. Metonymier kan beskrives som måter å sammenstille elementer som egentlig ikke regnes for å passe sammen. Utstillingen består av en kuriøs blanding av objekter som jeg tidligere har beskrevet. Ved å sammenstille noe som ved første øyekast kan virke malplassert, bygger museet med fullt overlegg bro mellom perspektiver, tider og gjenstander vi ikke normalt sammenligner. Dette skaper i seg selv små pauser av overraskelse hvor atmosfærer kan forsterkes og oppleves av de besøkende.<sup>177</sup>

I sin helhet består også utstillingen av det som best kan beskrives som atmosfæretettheter. Jeg har tidligere prøvd å legge vekt på hvordan vi som besøkende i denne utstillingen går inn i et spesielt modus, som om vi er på oppdagelsesferd. Kroppens bevegelse er et vilkår for betraktningen,<sup>178</sup> utstillingen gynger mellom tilstander og er alltid på nippet til å forvandles. *Månens* mange utstillingsarealer vektlegger overganger mellom ulike romtyper og atmosfæretettheter, det ytre og det indre, det menneskeskapte og naturen.<sup>179</sup> Når vi beveger oss gjennom utstillingen skifter stemning og romfølelse stadig. Den er til tider labyrintaktig, og det er et tydelig fokus på å bygge opp forventninger om hva vi finner i neste rom eller bak neste sving. En slik arkitektonisk utforming i samspill med

---

<sup>176</sup> Brædder 2019: 87

<sup>177</sup> Ibid. 88

<sup>178</sup> Ibid. 89

<sup>179</sup> Ibid. 90

diversiteten i utstillingsinnholdet skaper spenning. En kontekstualisering, i form av tverrfaglighet og et fokus på kommunikasjon slik det kommer til uttrykk i *Månen*, skaper dermed en lekende og utforskende tilnærming til både stoffet i utstillingen og selve utstillingsarealet.

Den andre utstillingssalen, *Mytenes måne*, oppleves svært annerledes enn den første. Det er tale om en intensivering av romlige effekter. Salen er mørkere både når det gjelder lyssetting, koloritt og tematikk, og omgivelsene er bygget opp av flere arkitektoniske elementer. For eksempel blir kubens i rommet sentral i visningen av flere verk, men også sentral med tanke på hvordan disse verkene spiller på lag med det romlige. Kuben som arkitektonisk element gjør at møter med kunstverk og objekter bare er tilgjengelige gjennom bevegelse. Dette står i motsetning til hvordan museer ofte tar sikte på å gjøre utstillingsobjekter lett tilgjengelige og synlige. Installasjonene i samspill med kubens understreker det Böhme plasserte sentralt i sin definisjon av atmosfære; at vi er her som subjekter med en bestemt kroppslig tilstedeværelse.<sup>180</sup> Denne tilstanden forsterkes gjennom hvordan de enkelte verkene og omgivelsene spiller på forholdet mellom åpenhet versus lukkethet, og det skjulte versus det fremtredende.<sup>181</sup> Kubens ene yttervegg blir visningssted for *Reisen til månen* av Georges Méliès, mens vi må inn i selve bygningskroppen for å oppleve *October 2015 Horoscope* av Camille Henrot. Kuben er også med på å skape en korridor mellom seg selv og utstillingsrommets ene endevegg. I denne passasjen er *lo/l* installert – i det som ved første øyekast oppleves som et stummende mørke. De første sekundene her setter øynene ut av spill. Et slikt mørke pakker den besøkende inn i et rom som virker langt fra den virkelige verden, og tvinger kroppen til å skjerpe alle sanser. Som en del av 3D-animasjonen, makter disse omgivelsene å aktivere ikke bare kroppen, men også subjektivitet og forestilling. Vi kan tenke oss at det helhetlige inntrykket gir liv til indre bilder og idéer som springer ut ifra den besøkendes erfaringer og fantasi. På denne måten besitter det som kan kalles utstillingens grunnpremiss, kunstverket, sammen med tomrom og mørke, et sterkt potensiale for at et immaterielt, subjektivt lag kan blande seg med det sanselige møtet.<sup>182</sup>

---

<sup>180</sup> Bjerregaard 2014: 6

<sup>181</sup> Ibid. 5

<sup>182</sup> Brædder 2019: 91

Både med sitt utstillingsareal og sine utstillingsgjenstander, spiller *Månen* på hindringer, utfordringer og overraskelser. Vi kan si at det er noe med ambiguiteten i utstillingen som stimulerer til det Brædder kaller skjerpene atmosfærer. Hun knytter dette til det Sigmund Freud definerte som det *Unheimliche*. Det *Unheimliche* har en dobbeltkarakter ved seg. Begrepet rommer det fortrolige og behagelige, men også noe lurende ubestemt, diffust og fremmedartet. Det kan være nyttig å sette Freuds fenomen i relasjon til atmosfærefenomenet. Slik kan vi forsøke å beskrive spenningsforholdet mellom det trygge og velkjente, og det ubestemmelige og overraskende vi ikke helt makter å plassere. Rom med karakter av det *Unheimliche* skjerper vår oppmerksomhet på det som omgir oss, og på vår egen tilstedeværelse i det.<sup>183</sup> Dette kan settes i sammenheng med arkitekt og atmosfæreforsker Juhani Pallasmaas tanker om romlig usikkerhet og ambiguitet. Ifølge Pallasmaa stimulerer og opprettholder disse fenomenene vår nysgjerrighet.<sup>184</sup> Alle disse forsinkede meningseffektene, metonymiene, de arkitektoniske elementene, overraskelsesmomentene og det *unheimliche* danner små sprekker eller tomrom som muliggjør den enkelte besøkers personlige assosiasjoner, erindringer og forestillinger. Dette kan intensivere en rekke atmosfærer i utstillingsrommet.<sup>185</sup>

### **Det intergenerasjonelle – et felles utstillingspråk**

Mine eksempler av barn i møte med hybridutstillingen viser at Louisiana makter det som mange mener er vanskelig for museer; å appellere til et bredt publikum som også involverer barn. Ifølge Birch viser barn estetisk-affektiv åpenhet mot materielle omgivelser, en nysgjerrighet og sanselig fascinasjon for det hun kaller objekters *agentskap*.<sup>186</sup> Et eksempel jeg vil trekke frem her, er hvordan barn kan oppleve Katie Patersons *Earth – Moon – Earth*. Flygelet i inngangspartiet er plassert slik at når vi entrer utstillingen, er det vanskelig å se om noen sitter og spiller på det eller ikke. Det står fritt i rommet uten inngjerding, noe som gjør at vi både kan bevege oss tett innpå det og rundt det. Vi kan oppleve flygelet fra alle kanter og vinkler ved å fysisk bevege oss. Når vi utforsker området omkring flygelet, vil vi også legge merke til at musikkstykket forandrer seg ut ifra hvor vi står i forhold til de gjemte

---

<sup>183</sup> Brædder 2019: 87

<sup>184</sup> Birch 2018: 523

<sup>185</sup> Brædder 2019: 88

<sup>186</sup> Birch 2018: 521

høytalerne. Videre er selve gjenstanden relativt stor, i en klassisk blankpolert svart farge. I det hvite rommet blir blikket trukket mot dette elementet som kontrasterer alt annet. Denne tiltrekningskraften forsterkes av musikkstykket – vi er på instinktiv leten etter hvor lyden kommer fra. Sansene samhandler med omgivelsene. Barna jeg observerte rundt flygelet var tydelig fascinerte av det de opplevde. De beveget seg rundt det, gikk tett på, stoppet opp. Fascinasjonen inntreffer ved et møte som både er kjent og ukjent på samme tid. En velkjent gjenstand for mange, som et flygel, blir til noe ukjent ved at flygelet spiller av seg selv. Katie Paterson selv omtaler også verket som spøkelsesaktig. Hun har intensjonelt plassert det på en måte som skal fremkalle denne følelsen. Verket skal ifølge henne ha en urovekkende effekt på tilskueren. Paterson legger også vekt på hvordan dette grepet skal vekke fantasien, som at månen nærmest spiller verket selv:

I've deliberately positioned the piano in a way that when you enter the space you don't know if there's a person playing or not. And I think... I hope that gives a slightly kind of jolted effect or something a little bit ghostly about hearing the music not seeing a performer and it might give the sense of the moon being present in the space almost like the moon is kind of playing the music.<sup>187</sup>

En slik ambivalent følelse kommer verbalt til uttrykk gjennom barnet som påstår at det er et spøkelse som sitter og spiller på flygelet. Slik blir dette et urovekkende fenomen som frembringer fantasien og undringen. Slike fantaserende bemerkninger forklarer Birch som en midlertidig opphevelse av virkeligheten i barnets sinn, og kobler dette til noe som kan oppstå på «steder for det uforklarlige», som på et museum. En slik tilstand manes frem mellom barna, gjenstandene og omgivelsene de møter.<sup>188</sup>

Men, som Birch legger vekt på, er ikke dette nødvendigvis spesielle opplevelser som bare barn får i møte med utstillingselementer. Ifølge Birch kan både barn og voksne oppleve museer gjennom atmosfærer og ambiguitet, gjennom sanselige og kroppslige møter med rom og materialitet.<sup>189</sup> I *Månen* både verdsettes og vektlegges slike møter, og heller ikke Katie Paterson impliserer at hennes *Earth – Moon – Earth* kun skal vekke fantasien hos barn. For forfatter og professor Sandra Dudley er det et viktig poeng at ikke voksne nødvendigvis heller i første rekke forholder seg til tekst og kontekst for å så utforske objektene i seg selv,

---

<sup>187</sup> Jupiter Artland 2019: 2:16

<sup>188</sup> Birch 2018: 524

<sup>189</sup> Ibid. 523



mens barn forholder seg til objektene primært. I hennes arbeid med materialiteter i museet, beskriver hun også sitt estetisk-affektive møte med en bronsehest, hvor gjenstandens materialitet aktualiserer hennes forestillingsevne og sanselige opplevelse:

The horse was green, over a metre high, and stood considerably higher still as a result of its plinth. I was with utterly spellbound by its majestic form, it's power, and, as I began to look at it closely, its material details: its greenish colour, its textured surface, the small areas of damage. I wanted to touch it though of course I could not – but that did not stop me imagining how it would feel to stroke it, or how it would sound if I could tap the metal, or how heavy it would be if I tried to pick it up. I was, in other words, sensorially exploring the object, even though I had to intuit and imagine rather than directly experience most of the encounter.<sup>190</sup>

Dudleys møte med dette objektet ble ikke redusert av verken fraværet av kontekst eller berøringsbegrensninger. Videre er det et viktig poeng for henne at slike opplevelser også kan føre til større nysgjerrighet for både objektet og dets historie.<sup>191</sup>

Ifølge Birch ligner møtet Dudley beskriver på barns. Det som for henne er problematisk ved å skille mellom barns og voksnes atferd og omgivelser i museet, er at det fører til antagelser om at barns og voksnes opplevelser også er svært forskjellige. Når voksne også anerkjenner materialitetens agentskap i museer, rokker de kanskje ved den stabile og begrensende subjektiviteten som forventes av dem. Eller kanskje det er mindre komplisert – det skjer i kraft av å være en felles menneskelig opplevelse.<sup>192</sup>

En slik felles menneskelig opplevelse er vi også vitne til i *The Search*; en installasjon med kontekstuelle, atmosfæriske og interaktive virkemidler. For det interessante med denne installasjonen er ikke det umiddelbare estetisk-affektive møtet, men hvordan barn og voksne forholder seg til eksistensielle spørsmål med bakgrunn i en snart ubeboelig klode. De ufattelige, men likevel ikke usannsynlige, påstandene til Madsen inviterer besøkende til å medvirke. Dette kan de gjøre gjennom å fortelle eller etterlate et personlig avtrykk i installasjonen, noe som fører til forvirring, nervøsitet, humor og oppfordringer fra en stor gruppe besøkende. Det er et gjennomgående likhetstrekk mellom bidragene fra både barn og voksne. Både barn og voksne bruker sin talemelding på å synge, plystre og nynne. Noen benytter også muligheten til å legge igjen humoristiske, korte kommentarer og betraktninger om hva de definerer som det aller viktigste:

---

<sup>190</sup> Dudley 2012: 1

<sup>191</sup> Ibid. 16

<sup>192</sup> Birch 2018: 522

- 1 Remember to hold hands.
- 2 Hallo?
- 3 Love is everything.
- 4 Karl Marx was right.
- 5 Iggy Pop and art.
- 6 My best memory is being a part of something bigger ... Enjoy what you see, what you don't see and what you imagine.
- 7 Blue sky and endless diversity.<sup>193</sup>

Noen av de voksnes bidrag har kanskje mer poetisk karakter, men det fascinerende er likevel hvordan barna også velger å bruke sin stemme til å uttrykke noe som er viktig for dem. Dette kommer blant annet til uttrykk gjennom oppfordringer om å fremme dyrs rettigheter og minske menneskers plastforbruk.

I denne sammenhengen kan vi forstå interaktivitet i lys av Claire Bishops refleksjoner omkring deltakerbasert kunst. Hun ser interaktiviteten som et ønske om å utfordre og snu opp ned på det tradisjonelle forholdet mellom kunstobjektet, kunsten og tilskueren.<sup>194</sup> Interaktivitet blir dermed beskrevet som en én-til-én-relasjon mellom verk og betrakter, noe som åpner for å aktivere den besøkende både fysisk og mentalt.<sup>195</sup> I *The Search* blir vi både konfrontert med navlebeskuende spørsmål som vi må besvare, og invitert til å legge igjen en personlig beskjed som andre kan høre. Slik har verket både personlig og kollektiv karakter. Det er en personlig opplevelse å delta, men svaret utgjør også et synlig bidrag til utstillingen og kan ha innvirkning på andres opplevelse i møte med verket. Vi kan derfor også relatere en slik installasjon til det Nina Simon kaller «meg-til-oss-design». Ifølge Simon er dette et rammeverk museumsinstitusjoner tar i bruk for å fremme det sosiale aspektet ved et museumsbesøk, og vellykkede «meg-til-oss-opplevelser» kobler flere individers handlinger og tanker sammen for å skape et nyttig og interessant kollektivt resultat.<sup>196</sup> I denne sammenhengen blir dessuten verket kollektivt ved at det knytter sammen ulike generasjoner.

---

<sup>193</sup> The Search 2020

<sup>194</sup> Myrvold & Mørland 2019: 137

<sup>195</sup> Ibid. 138

<sup>196</sup> Simon 2010: 86

## Et nytt fundament

Utstillingen, som et eksempel på en ny hybrid praksis i museumsfeltet, skaper et utgangspunkt for å revurdere de teoriene og tankene som knyttes til konstruktivisme, og som jeg presenterte i forrige kapittel. Så hvilket teoretisk grunnlag kan samle disse komponentene vi kan finne i en hybridutstilling? Ifølge Brædder er atmosfæreteori et resultat av en fornyet interesse for hvordan gjenstander og rom virker på oss, fremfor hva de spesifikt forteller.<sup>197</sup> Slik åpnes det opp for å utforske utstillinger gjennom et nytt teoretisk prisme; posthumanisme.

Med et nytt teoretisk fundament, ser vi også fremveksten av en ny metodologi tilknyttet undersøkelser av barn i museet. For *Månen* er ikke et lekeareal. Det er ikke en direkte interaktiv utstilling. Det er ikke et verksted i enden av «tunnelen». Den har ikke et barnevennlig stempel. Den er ikke preget av å ha et spesifikt læringsinnhold skreddersydd for denne gruppen. Det virker å være noe annet som gjør denne utstillingen interessant for barn. Kan det hende at hybridiseringen åpner opp for at barn blir tenkt inn i museet på nye måter? Hvordan kommer dette i så fall til uttrykk? Og hvordan kan vi arbeide metodologisk for å fange opp og få grep om barnets opplevelser i museet?

## Et posthumanistisk perspektiv

Karen Barad er en av de viktigste stemmene innen posthumanismen. Hun er opprinnelig utdannet fysiker, men er nå professor i feministiske studier, filosofi og det som på engelsk kalles *History of Consciousness*.<sup>198</sup> Barads forskning omfatter feminisme, fysikk, metafysikk og vitenskapsteori, og avdekker gjennomgripende koblinger på tvers av disse fagfeltene.<sup>199</sup> Hun beskriver selv et posthumanistisk perspektiv som noe som rokker ved vår forestilling av skillet mellom det humane og nonhumane: «A posthumanist account calls into question the givenness of the different categories of “human” and “nonhuman”, examining the practices through which these differential boundaries are stabilized and destabilized».<sup>200</sup> Nina Odegard er forsker ved OsloMet, og belyser hvordan Barads forfatterskap har påvirket

---

<sup>197</sup> Brædder 2019: 83

<sup>198</sup> Store norske leksikon 2018

<sup>199</sup> Ibid.

<sup>200</sup> Alaimo & Hekman 2008: 126

hennes eget arbeid innen barnehageforskning. Dette er også relevant i en museologisk sammenheng:

Etter å ha jobbet med Barads teorier, og andre nymaterialister, begynte det å forme seg en måte å se ulike situasjoner og erfaringer som hele tiden tok materialitetene i betraktning. Jeg klarte ikke lenger å se barnet løsrevet fra materialene eller underlaget, lyset i rommet, energiene, komposisjonene, tiden – alt jeg så inn i var forbindelser og hvordan de gjensidig virker i/på hverandre.<sup>201</sup>

Posthumanistiske perspektiver problematiserer dualismer som kropp/tenkning og natur/kultur, og utforsker materialitetens betydning for mennesket og vice versa. Materialitetsbegrepet er en fellesbetegnelse for de fysiske objektene som omgir mennesket, og kan også være fysiske rom.<sup>202</sup> Posthumanisme som begrep knyttes ofte til det som kalles den materielle vending innen samfunnsvitenskapen. Dette innebærer et skritt vekk fra troen på at språket kan fungere som representasjon for all menneskelig handling. Den materielle vendingen understreker betydningen av relasjonen mellom mennesker og ting, og viser til at mennesket påvirker og påvirkes av materielle omgivelser.<sup>203</sup> Slike perspektiver utfordrer typisk trang til å opprettholde og produsere enkle kategoriseringer og årsaksforklaringer, og åpner for å undersøke det som oppstår i barns liv. Innen posthumanismen er det dermed ikke bare subjektet som har agens.<sup>204</sup> Vi snakker her om en mer symmetrisk relasjon mellom det humane og ikke-humane. Likevel er det ikke nødvendigvis en mer likestilt relasjon, snarere er det ikke tydelig hvem som initierer, kontrollerer eller forhandler innflytelse. Mennesket settes ikke lenger i sentrum og alle ikke-menneskelige aktører (agenter) som materialer, rom, ting og tid med mer, er medskapere.<sup>205</sup>

Med et posthumanistisk perspektiv kan vi stille nye spørsmål knyttet til barns forhold til kunst og utstillinger. Vi kan også se på hvilken rolle materialitet, samt visuelle, kroppslige og romlige opplevelser spiller i denne sammenhengen. Men hvordan skal vi metodologisk arbeide for å gripe dette?

---

<sup>201</sup> Odegard 2018

<sup>202</sup> Nordtømme 2016: 12

<sup>203</sup> Ibid. 13

<sup>204</sup> Andersen, Koro-Ljungberg, Otterstad & Osgood 2017

<sup>205</sup> Odegard 2018

## Sticky data

I et nylig særnummer av tidsskriftet *Children's Geographies* (2018) utfordrer forfatterne hva det vil si for et barn å være en *multisansende deltaker* i museet. Spesielt interessant i denne sammenhengen er artikkelen *Vibrancy, repetition and movement: posthuman theories for reconceptualising young children in museums*. I denne artikkelen undersøker Christina MacRae, Abigail Hackett, Rachel Holmes og Liz Jones hvordan ulike innfallsvinkler kan ha innvirkning på hvordan vi ser på barn som meningsskapere,<sup>206</sup> og hvor forskjellig vi kan lese en situasjon ut i fra hvilket teoretiske rammeverk vi bruker.<sup>207</sup> Videre stiller forfatterne seg kritisk til at konstruktivismen er den teoretiske modellen som ennå dominerer det museologiske feltet.<sup>208</sup> Forfatterne anser det som problematisk at konstruktivismens innflytelse faktisk har bidratt til å innsnevre barns opplevelser i museer.<sup>209</sup> De peker på at slike innskrenkende modeller, har den uheldige følgen at vi overser andre og verdifulle aspekter ved det som foregår.<sup>210</sup> Selv om omgivelser og materielle elementer forstås som viktige å samhandle med for å lære i et konstruktivistisk rammeverk, er disse elementene, ifølge MacRae et al., i utgangspunktet passive verktøy som brukes for å konstruere kunnskap og mening om verden.<sup>211</sup> Dette medfører at forskere og museumsarbeidere i deres observasjoner av barn, er for ensidig opptatt av å undersøke hva barns handlinger betyr, og videre hvilket spesifikt læringsutbytte som er tilknyttet disse handlingene.<sup>212</sup> På grunnlag av dette argumenterer denne gruppen av museologer for å utvide undersøkelsesfeltet relatert til barns opplevelser i museet.<sup>213</sup> Artikkelen deres kan dermed leses som en opptakt til en ny posthumanistisk-inspirert metodologi. I denne nye metodologien er det spesielt to viktige komponenter i barns utstillingsopplevelser som blir aksentuert; det forfatterne kaller *tenkning i bevegelse og intra-aksjon*.

---

<sup>206</sup> MacRae et al. 2018: 504

<sup>207</sup> Ibid. 505

<sup>208</sup> Ibid. 503

<sup>209</sup> Ibid. 507

<sup>210</sup> Ibid. 509

<sup>211</sup> Ibid. 506

<sup>212</sup> Ibid. 503

<sup>213</sup> Ibid. 503

## Tenkning i bevegelse

Selv om det ikke er mulig å forstå i sin helhet hva barn tenker, opplever og sanser i møte med utstillingselementer, kan vi metodologisk arbeide for å fange opp viktige deler av det som finner sted. *Forbindelsene* Odegard beskriver i det foregående, kan knyttes til det MacRae og hennes medforfattere kaller *sticky data*. *Sticky data* kan betegnes som alt som blir utelatt i forskningsundersøkelser når barns museumsopplevelser forenkles for å inngå i et konstruktivistisk rammeverk.<sup>214</sup> Det er et begrep som er introdusert som en konsekvens av den posthumanistiske tenkningens nedslag i museologien. Dette begrepet skaper en bevissthet rundt at det barn foretar seg på et museum skjer uten at barnet selv tenker over det, og at det å oppleve med kroppen ofte overstiger det som kan forklares verbalt.<sup>215</sup>

Barnehageforskerne Mari Pettersvold og Solveig Nordtømme er begge ansatt ved Universitetet i Sørøst-Norge, og synes å bevege seg innenfor en beslektet betraktningssmåte som MacRae et al. De presiserer at i det øyeblikket vi forsøker å forstå og formidle det barna uttrykker, er det ikke lenger barnas perspektiver, men voksnes forsøk på å se verden slik barna er i den og oppfatter den. For Pettersvold og Nordtømme er det viktig å lytte eller se etter det som vi ikke umiddelbart forstår eller tenker som relevant, og det som ikke er ferdig tenkt eller formulert. Det innebærer å ha et reflektert forhold til hvilke fordommer som uunngåelig er involvert når vi forsøker å forstå det vi observerer. Fordommer kan virke begrensende på hva vi sorterer vekk og ikke, og hvordan vi forhåndsdefinerer barn.<sup>216</sup> Pettersvold og Nordtømme er heller ikke alene om denne forståelseshorisonten i norsk pedagogisk-teoretisk sammenheng. De fire forfatterne Andersen, Koro-Ljungberg, Otterstad og Osgood, skriver i *Morgenbladet* et debattinnlegg om barnehageforskning med overskriften *Posthumanisme utvider hva som er mulig*. Her kan vi lese om hva som kan være i spill i en situasjon hvor kroppen og omgivelsene samhandler, og ikke minst hva vi ofte overser tilknyttet både materielle og immaterielle innvirkninger:

Se for deg et barn som roper og løper høylytt i en veiundergang av betong. I slike øyeblikk er det ikke bare barnet som er et «intensjonelt subjekt» som «gjør noe». Betongen, stemmebåndet, bevegelsene, leppene og luften virker inn. Kriblingen i kroppen eller

---

<sup>214</sup> MacRae et al. 2018: 503

<sup>215</sup> Ibid. 509

<sup>216</sup> Pettersvold & Nordtømme 2019: 27

undringen som kanskje oppstår, gjør også noe ... Posthuman filosofi åpner for å forstå barn som alltid i tilblivelse i kollektive prosesser.<sup>217</sup>

Ifølge MacRae et al. må vi fra et posthumanistisk perspektiv, og i lys av *sticky data*, tenke nytt rundt hva som teller som mening og meningsskapelse.<sup>218</sup> I stedet for å oppfatte *mening* som noe der ute som kan oppdages eller forklares, blir det forstått som elastisk, der det oppstår i et miljø, midt i opplevelsen. Mening og kunnskap kan dukke opp gjennom gjensidige og aktive forhold mellom det humane og ikke-humane, som materialer, omgivelser, kunst og andre gjenstander.<sup>219</sup>

I likhet med Brædder legger MacRae et al. også vekt på hvordan hindringer og utfordringer ved å bevege seg i ukjente omgivelser, som i en utstilling, åpner for større tilslutning mellom kropp og sted.<sup>220</sup> I den forbindelse kobler forfatterne *sticky data* til det de kaller *tenkning i bevegelse*. Dette er tenkning som starter i kroppen, og dukker opp gjennom kroppens utforskning av mulighetene for å bevege seg, være til stede og sanse. Slik tenkning foregår i øyeblikket, i bevegelsen, og mellom kropp og sted. Omgivelsene spiller selv en avgjørende rolle i hva som skjer med kroppen i øyeblikket. Dette vektlegger også forfatterne av debattinnlegget i Morgenbladet.<sup>221</sup> Med et slikt perspektiv trenger ikke en etterligning av *2001: A Space Odyssey* eller løping i det åpne utstillingsrommet å oppfattes som «bare bevegelser» uten videre tilknytning til utstillingen. De ukjente omgivelsene, gjenstandene og barnets følelse av sin egen kropp i samspill med dem, har alle innvirkning på opplevelsen.<sup>222</sup>

Møter med installasjonen *The Search* kan også oppfattes som en mulighet for slik *tenkning i bevegelse*. Lydene, belysningen, det kompakte mørkeblå rommet, det runde store bordet som dynkes i lys fra lysskiven over, iPadene, Madsen som dukker opp på skjermen, spørsmålene som skal besvares, talemeldingene som skal spilles inn og lyttes til. Hele situasjonen og tilstedeværelsen i dette rommet kan tenkes å gjøre noe med hvordan vi forholder oss intellektuelt til det som blir formidlet gjennom skjermen. Mening oppstår midt i opplevelsen, gjennom et gjensidig, aktivt forhold mellom verk og besøkende.

---

<sup>217</sup> Andersen et al. 2017

<sup>218</sup> MacRae et al. 2018: 509

<sup>219</sup> Ibid. 511

<sup>220</sup> Ibid. 511

<sup>221</sup> Andersen et al. 2017

<sup>222</sup> MacRae et al. 2018: 511

## Intra-aksjon

*Tenkning i bevegelse* betyr å skape mening i øyeblikket, og er et resultat av det Barad kaller *intra-aksjon*. Ifølge Pettersvold og Nordtømme viser begrepet til en nytenkning av aktørbegrepet, hvor handling og mening ikke springer ut ifra individet alene, men av relasjoner mellom det materielle og det menneskelige.<sup>223</sup> Barad beskriver selv intra-aksjon som en radikal omarbeiding av vår forståelse av årsakssammenhenger: «The notion of intra-action constitutes a radical reworking of the traditional notion of causality. I can't emphasize this point enough».<sup>224</sup> I en metodologisk sammenheng handler intra-aksjon om å være mer åpen for «det uforklarlige noe» som oppstår når barn møter, eller intra-agerer, med museums- og utstillingselementer.<sup>225</sup>

Et eksempel på intra-aksjon kan nok en gang beskrives gjennom møtet mellom et barn og Patersons flygel. Barnet går tett på, strekker ut hånden, og trykker tangentene ned med fingrene. I stedet for å se på dette som en handling som bare utføres av barnet ut ifra dets agentskap, kan vi se på dette som en intra-aksjon. Det er ikke bare barnet som agerer, flygelet med sine ulike trekk og uttrykk, inviterer selv til denne handlingen.<sup>226</sup> Et annet eksempel jeg ønsker å trekke frem i denne sammenhengen, er Marie Kølback Iversens *Io/I*. Denne 3D-animasjonen virker helomsluttende på grunn av mørket som omgir oss. Ved veggen vis-à-vis animasjonen er det en benk, men som tidligere beskrevet benyttet ikke barna denne da jeg var i utstillingen. Jeg var heller vitne til en pågående intra-aksjon mellom verk og barn. Når bildet av Io zoomes ut, og Io virker langt unna, beveger barnet seg mot månen og skjermen. Når Io så kommer tilsynelatende tettere på, og det virker som at den nesten buler ut av skjermen, løper barnet vekk. Det er nærmest som en slags lek mellom barnet og objektet som fremstilles via projektoren – en dynamisk samhandling mellom dem. Dette møtet kan best beskrives som skrekkblandet fryd fra barnets side. Det kan virke som at nettopp denne intra-aksjonen stimulerer forestillingsevnen til barnet i øyeblikket. Under den lekende seansen viser både barnet astronomisk kunnskap, samt en fascinasjon for hva som egentlig kan finnes der oppe i rommet. I denne sammenhengen er det også interessant

---

<sup>223</sup> Pettersvold & Nordtømme 2019: 27

<sup>224</sup> Barad 2007: 33

<sup>225</sup> MacRae et al. 2018: 508

<sup>226</sup> Ibid. 508



å høre Marie Kølbaek Iversens egne tanker om *lo/l*-prosjektet. Hun bruker selv posthumanistiske termer for å beskrive sitt arbeid med verket:

Det er en prosess som setter forskjellige aktører i spill som går utover mitt individuelle kunstnerego ... Månen los agens, NASAs agens, de som har tatt bildene, jeg ble så rørt over den måten alle de her forskjellige agenter så villig taler sammen og gidder å tale med meg, det er sånn en ydmykhet. Et «statement» for kollektiv skapelse.<sup>227</sup>

Men Pettersvold og Nordtømme legger også vekt på at et posthumanistisk perspektiv kan være reduserende og begrensende. Særlig hvis vi antar at det primært er i møte med gjenstander og materialitet og deres agentskap at barns eksistens kommer til syne. Da kan vi risikere å miste blikket for at det barnet uttrykker har relasjon til barnets liv i andre sammenhenger.<sup>228</sup> Dette er et viktig poeng, og noe også MacRae et al. er oppmerksomme på. De legger vekt på at barns forkunnskaper og tidligere livserfaringer også spiller en rolle i et museumsbesøk. Likevel belyser de viktigheten av å også se andre verdifulle aspekter ved dette besøket, som gjenstander, omgivelser, arkitektur og sanseopplevelser.<sup>229</sup> Dudley utdyper at disse fysiske aspektene er vel så viktige som de konstruktivistiske delene av et museumsbesøk. Ifølge henne må vi huske at menneskers fysiske og emosjonelle responser på et objekt, kommer før vi utarbeider sosiokulturelle eller historisk betingede ideer knyttet til objektet.<sup>230</sup> «We are not only constructivist creatures (though that is an important element); we are also packages of flesh and nerve cells, bodily interacting with other physical things».<sup>231</sup> I henhold til Dudley vil nye og kreative tilnærminger til hvordan subjekt og objekt er sammenvevd, forbedre hvordan museer legger til rette for opplevelser.<sup>232</sup>

I stedet for å spørre hvordan utstillinger kan sikre visse typer læringsresultater, kan museer være oppmerksomme på hvordan de kan skape et rom som er sensitivt for potensialet i nye tilknytninger mellom barn og utstilling. Når det å produsere mening kan forstås som *tenkning i bevegelse* gjennom intra-aksjoner, kan museer legge større vekt på verdien av uventede forbindelser som forekommer gjennom menneskelige og ikke-menneskelige møter. I tillegg legger MacRae et al. vekt på det ekstraordinære med

---

<sup>227</sup> Henie Onstad Kunstsenter 2019: 3:55

<sup>228</sup> Pettersvold & Nordtømme 2019: 28

<sup>229</sup> MacRae et al. 2018: 513

<sup>230</sup> Dudley 2012: 13

<sup>231</sup> Ibid. 12

<sup>232</sup> Ibid. 15

museumsomgivelser. Bygningene, fagfeltene, temaene og gjenstandene åpner for uventede tilknytningsmuligheter, og affektiv tilknytning til steder og objekter.<sup>233</sup> Dette er et perspektiv som kan bli ekstra tydelig i hybride utstillingsformer.

### **Estetisk-atmosfærisk opplevelse**

*Tenkning i bevegelse* har likhetstrekk med psykologen Mihaly Csikszentmihalyis flyt-teori (flow-theory). Csikszentmihalyi beskriver flyt som en mental tilstand der vi kjenner at vi ikke er i våre normale, hverdagslige rutiner. Det kan heller oppleves som en alternativ virkelighet.<sup>234</sup> Dette fordi vi er intenst oppslukt av det vi holder på med, og hvor vi drives av vår egen opplevelse, nysgjerrighet, puls og energi.<sup>235</sup> Fordi flyt ikke forutsetter instrumentell atferd, å gjøre noe for å oppnå noe,<sup>236</sup> knyttes fenomenet ofte til lek.<sup>237</sup> Slik har den også likhetstrekk med Danbolts beskrivelse av det intransitive, det er prosessen eller den altoppslukende opplevelsen som er triggende.

Flyt-tilstanden blir ofte koblet til en balanse mellom de utfordringer som mennesket blir utsatt for og de ferdighetene vi har. Derfor har Csikszentmihalyi i en museologisk sammenheng blitt knyttet til interaktive, barnevennlige utstillingsformer og det pedagogiske aspektet ved et museumsbesøk. Vi opplever en indre motivasjon i og med at aktiviteten blir et mål og en belønning i seg selv.<sup>238</sup> Men Csikszentmihalyi var også medforfatter av boken *The Art of Seeing: An Interpretation of the Aesthetic Encounter* (1990), som utforsker likhetstrekkene mellom estetisk opplevelse og flyt-opplevelse.<sup>239</sup> Ifølge Csikszentmihalyi er de to opplevelsene svært like.<sup>240</sup> Hans teori kan derfor også forstås som uavhengig fra spesifikke læringskontekster, og gjør oss bevisst på at en del av det å skape en ny metodologi, også handler om å anerkjenne barn som estetiske vesener.

I likhet med Csikszentmihalyi, har også John Dewey beskjeftiget seg med den *estetiske opplevelsen* som fenomen. Selv om han også kan kalles en foregangsperson innen

---

<sup>233</sup> MacRae et al. 2018: 513

<sup>234</sup> TED 2004: 6:08

<sup>235</sup> Waterhouse 2011: 5

<sup>236</sup> Haukedal 2008

<sup>237</sup> Waterhouse 2011: 6

<sup>238</sup> Store norske leksikon 2020

<sup>239</sup> Bedford 2014: 85

<sup>240</sup> Wanzer & Finley 2018: 4

den konstruktivistiske tankegangen tilknyttet læring i museet, har han skapt en bevissthet rundt at barn, i likhet med voksne, kan ha slike opplevelser i denne sammenhengen. Dewey var forfatter av den innflytelsesrike boken *Art as Experience* (1934), og åpnet ifølge Bedford opp for alternative strategier å tenke rundt utstillingsmediet på, strategier som er mer hensiktsmessige enn den eldre formen for overføring av kunnskap.<sup>241</sup> Drivkraften bak Deweys filosofi er hans kritiske syn på det elitistiske estetikkbegrepet. For Dewey er estetiske opplevelser en del av hverdagen. Han klandrer blant annet museer for å gjøre slike opplevelser fremmede for mange, kanskje særlig barn, og er skeptisk til å i det hele tatt kalle dem «estetiske»:

If aesthetic experience were more common, we could stop labeling them «aesthetic»: We should know it for what it is – simply experience itself, having experiences at their best and at their fullest ... Philosophers and art museums are responsible for putting it on a conceptual pedestal out of the ordinary person's reach.<sup>242</sup>

Deweys tanker om opplevelse baserte seg på at alle opplevelser skjer i et kontinuum: «Every experience both takes up something from those which came before and modifies in some way the quality of those which come after».<sup>243</sup> Slik kan estetiske opplevelser føre til vekst, og forberede oss på fremtidige opplevelser med en dypere og utvidet verdi: «Art celebrates with peculiar intensity the moments in which the past reinforces the present and in which the future is a quickening of what now is».<sup>244</sup> En slik opplevelse handler både om produktet til kunstneren eller kuratoren, og personen som møter det. Det er samspillet mellom produktet og personen som skaper opplevelsen. Ifølge Dewey blir både personen som opplever og objektet som blir opplevd ugjenkallelig forandret gjennom denne samhandlingen.<sup>245</sup>

Som en videreføring av Deweys tanker knyttet til estetisk opplevelse, har det blitt større fokus på at kunst og estetiske opplevelser gir unike, fullstendige, følelsesmessig rike og potensielt transformative opplevelser i seg selv.<sup>246</sup> Bedford argumenterer for at utstillinger har potensiale til å vekke estetisk opplevelse i tråd med Deweys definisjon. Dette

---

<sup>241</sup> Bedford 2014: 78

<sup>242</sup> Ibid. 78

<sup>243</sup> Roppola 2012: 42

<sup>244</sup> Bedford 2014: 78

<sup>245</sup> Ibid. 79

<sup>246</sup> Ibid. 85

er fordi utstillinger dreier seg om sanseopplevelser, emosjoner og mangfoldige betydninger, snarere enn resonnementer og overføring av kunnskap. Det å gi rom for estetiske opplevelser i utstillinger, er ifølge Bedford å be museene reflektere over ulike målsettinger og ulike kriterier for evaluering. Ifølge henne krever dette en ny måte å arbeide på.<sup>247</sup> Slik jeg ser det kan fremveksten av hybridutstillinger som *Månen*, i samspill med en ny metodologi, betraktes som et eksempel på et slikt arbeid.

I sin artikkel om atmosfære i arkitekturen, påpeker Pallasmaa hvor sentral Dewey har vært ved å begrepsfeste det han kaller den umiddelbare, kroppslige, emosjonelle og underbevisste essensen av opplevelsen. Slik blir estetisk opplevelse og atmosfærefenomenet knyttet sammen. Ifølge Pallasmaa oppleves atmosfærer momentant gjennom en kompleks multisensorisk fusjon av utallige faktorer. Atmosfærisk opplevelse blir en form for estetisk opplevelse ved å kunne skape et overveldende, øyeblikkelig inntrykk. Ifølge Dewey kommer dette før vi makter å definere andre kvaliteter ved det vi møter:<sup>248</sup>

The total overwhelming impression comes first, perhaps in a seizure by a sudden glory of the landscape, or by the effect upon us of entrance into a cathedral when dim light, incense, stained glass and majestic proportions fuse in one indistinguishable whole. We say with truth that a painting strikes us. There is an impact that precedes all definite recognition of what it is about.<sup>249</sup>

Dewey veksler mellom å beskrive atmosfærer og spesifikke objekter i sin higen etter å fange opp hva estetisk opplevelse er. Ifølge Pallasmaa er nettopp det atmosfæriske perspektivet svært sentralt for Dewey. Det Dewey betegner som helheten, tolker Pallasmaa som atmosfæren. Dette er noe som gjennomsyrrer, påvirker og kontrollerer alle detaljer.<sup>250</sup> En opplevelse er hva den er, på grunn av den pågående transaksjonen mellom individet og omgivelsene.<sup>251</sup>

Deweys teoretiske arbeid overskrider dermed konstruktivismens rammer i den forstand at spesifikke læringsmål i relasjon til opplevelse er uinteressant. Som en forlengelse av dette velger også Pallasmaa å utfordre Howard Gardners teori om spekteret av menneskelige intelligenser, som jeg beskrev i kapittel 2. Ifølge Pallasmaa er Gardners teori

---

<sup>247</sup> Bedford 2014: 87

<sup>248</sup> Pallasmaa 2014: 230

<sup>249</sup> Ibid. 230

<sup>250</sup> Ibid. 232

<sup>251</sup> Roppola 2012: 43

ufullstendig fordi estetisk og atmosfærisk intelligens ikke er innlemmet som grunnleggende, intellektuelle styrker. Pallasmaas inkorporering skaper oppmerksomhet rundt at estetiske og atmosfæriske opplevelser har verdi i seg selv, og tydeliggjør med dette den konstruktivistiske tankegangens mangler.<sup>252</sup>

I utstillingen blir det lagt til rette for nettopp slike estetisk-atmosfæriske opplevelser som både barn og voksne kan relatere til. Det virker å være et kuratorisk grep i seg selv. I tråd med flyt-teori peker *Månen* på seg selv som en egen «virkelighet», i stedet for at objekter kun blir representasjoner for noe utenfor utstillingen. Det gjør oss oppmerksom på vår egen tilstedeværelse i et bestemt *her og nå*. Vi kan tenke oss at en større tilslutning mellom kropp og sted skjerper sansene. Vi blir mer tilstedeværende i øyeblikket, og kanskje mer oppmerksomme på ting rundt oss. Det å tre ut av det hverdagslige virker oppslukende og trigger vår nysgjerrighet.

For Dewey er estetiske opplevelser knyttet til persepsjon heller enn til erkjennelse. I likhet med Dudley argumenterer han for at interaksjon, eller intra-aksjon, med objekter kan føre til større interesse og nysgjerrighet for objektets tilknytning til en større omverden:

To perceive an object is not simply to see, hear, smell, taste, or touch it. It is to make sense of what one senses, to partake of its meaning ... The more we know about an object, the more we discover about its connections with other worldly things, the richer the meaning becomes<sup>253</sup>

Slik vektlegges det også at *her og nå-opplevelsen* ikke skal trumfe de reflekterende og kontekstuelle dimensjonene av kunst og utstillinger. Som det utgår fra mine observasjoner er det heller ikke dette som skjer. Det kan være slik at nettopp disse estetisk-atmosfæriske opplevelsene i møte med omgivelser, kunst og materialitet trigger barns evne til å reflektere over kunsten, og får dem til å stille spørsmål vedrørende en verden også utenfor kunstens rammer.

---

<sup>252</sup> Pallasmaa 2014: 238

<sup>253</sup> Bedford 2014: 81

## Konklusjon

Jeg ønsker helt til sist å peke på noen grunnleggende ulikheter mellom KunstLab og *Månen* som utstillinger og museumsarealer. Selv om både KunstLabs *Drømmedryss* og *Månen* utforsker et tema som alle har en relasjon til, utforskes disse temaene på svært ulike måter. I motsetning til KunstLab, inneholder ikke *Månen* et materiale barn nødvendigvis har kjennskap til fra før. Likevel knyttes materialet til utstillingens tematiske bakteppe. Utstillingen inneholder et mangfold av ulike gjenstander og installasjoner fra ulike tidsperioder og fagfelt, noe som gir rom for overraskelser og kan utfordre selv et voksent menneske. Det som virker som et nøye utvalgt materiale, er fordelt på en rekke saler, korridorer, mindre rom og etasjer. Både gulv og vegger benyttes til visning – i noen rom også taket. Objektene grenser utviskes ved å installere dem uoversiktlig. Slik blir det et fokus på kroppslig bevegelse, men objektene blir også i noen tilfeller installert tett sammen, slik at de for den besøkende fremstår sammenflytende og i åpenlys dialog med hverandre.<sup>254</sup> I et forsøk på å nedjustere utstillingens vitenskapelige forståelsesramme, frigjøres objekter også fra overordnede utsagn i utstillingsrommene. Dermed spiller de kuratoriske sammensetningene på mangfoldigheten av tolkningsmuligheter. Dette skaper rom for assosiative billedlogikker og subjektive forestillinger.<sup>255</sup>

*Drømmedryss* blir også knyttet sammen med de andre områdene i KunstLab. I sin helhet er det et flerbruksområde, og *Drømmedryss* settes i sammenheng med læringsarealet og verkstedet. Slik er det ikke på Louisiana, selv om også dette museet har et stort areal dedikert til barn og unge. Børnehuset på Louisiana er separert fra selve museet, og har, i likhet med KunstLab, fokus på kreativ utfoldelse i verkstedsformat. Men i kontrast til KODEs praksis, står aktiviteter og verksteder i Børnehuset alltid i nær relasjon til museets utstillinger og samling, og er åpen for publikum på en daglig basis.<sup>256</sup> I forbindelse med *Månen* ble det holdt en rekke ulike verksteder i løpet av utstillingsperioden, hvor det på samtlige var lagt opp til felles «opdagelsesferd» i utstillingen på forhånd:

Børnehusets kunstformidlere tager dig med på en tur, hvor I vil se hvorledes kunsten og videnskaben er fascineret af Månen ... I forbindelse med sæsonens store udstilling, kan børn

---

<sup>254</sup> Brædder 2019: 86

<sup>255</sup> Bjerregaard 2014: 6

<sup>256</sup> Louisiana 2020

og deres familier deltagte i Børnehusets mange aktiviteter og bl.a. male måneskinnsmalier, forme månesten, afprøve astronautdragter, bygge rumraketter og bage snøbrød med månestøv.<sup>257</sup>

Jeg har valgt å ikke gå i dybden på Børnehuset, nettopp fordi det er atskilt fra utstillingene som vises på Louisiana, og ikke inneholder utstillinger rettet mot barn. Børnehuset har dermed ikke samme innvirkning på utstillingsopplevelsen som i KunstLab. Slik segregerer ikke Louisiana utstillingsarealer etter målgruppe, og viser med *Månen* at vi er på vei inn i en utstillingspraksis som fungerer på et intergenerasjonelt nivå.

*Månen* som hybridutstilling skaper rom for kontekstualitet, kompleksitet og intellektuelle utfordringer. Likevel makter utstillingen å ikke rokke ved følelsen av den magien, mystikken, spenningen og ambiguiteten som gjenstander, og hele utstillinger, kan formidle.<sup>258</sup> Dette fordi utstillingen også legger opp til atmosfæriske, estetiske og kroppslige møter – et samspill som viser seg å være effektivt for museumsopplevelsen. Samspillet trigger nysgjerrighet, undring og subjektive fascinasjoner. Posthumanistiske perspektiver fungerer som et nyttig analyseverktøy for en ny hybrid praksis, og bidrar til å at vi ser hvordan utstillinger som *Månen*, og hele museer, kan gjøres relevante for flere.

I tillegg gjør posthumanistiske perspektiver det mulig å se på barn med nye øyne i museet. På bakgrunn av dette nye teorigrunnlaget ser vi anslag mot en ny metodologi tilknyttet undersøkelse av barns opplevelser i museet. Et slikt arbeid kan bidra til en bedre forståelse for slike opplevelser, og dermed fremme intergenerasjonelle utstillinger i enda større grad.

Men dette nye metodologiske landskapet jeg har presentert, er fortsatt både bevegelig og formbart. Er det andre perspektiver og forskningsmetoder som bør innlemmes i dette fremtidige rammeverket for å bedre fange barnets perspektiv i møte med utstillinger? Og kan dette landskapet også bidra til å skape muligheter for barns medvirkning? I neste og siste kapittel vil jeg utforske dette nærmere.

---

<sup>257</sup> Louisiana 2019

<sup>258</sup> Dudley 2012: 5

# Kapittel 4

## Avslutning

### Mot en ny metodologi

I de foregående kapitlene har jeg diskutert og analysert to ulike utstillingsformer som på hver sin måte retter seg mot barn. Jeg argumenterer for at det teoretiske grunnlaget vi kan lese utstillingene ut ifra, har noe å si for hvordan vi oppfatter barnets rolle i museet. Men det gjør også noe med hvordan vi kan utforske og forstå barnets opplevelser i denne sammenhengen. I forrige kapittel vektla jeg, med bakgrunn i det jeg anser å være utstillingens teoretiske fundament, fremveksten av en ny metodologi tilknyttet undersøkelser av barn i museet. I dette avsluttende kapitlet, ønsker jeg å utforske et annet perspektiv tilknyttet forskning på barns museumsopplevelser. Perspektivet kan både bidra til å konkretisere og videreutvikle et nytt metodologisk rammeverk. Dette innebærer å se utover den posthumanistiske sfæren jeg introduserte i forrige kapittel, og innlemme idéer relatert til Reggio Emilias åpne, filosofiske pedagogikk.

### Fra observasjon til medvirkning

I artikkelen av MacRae et al. som jeg tidligere har referert til, kommer bidragsyterne med gode innspill til hvordan vi gjennom observasjon kan bli oppmerksomme på såkalt *sticky data*. De har gode poenger, men de er også noe diffuse i sin fremlegging. De har derimot vært mer spesifikke i en senere publikasjon; *Working with Young Children in Museums. Weaving Theory and Practice* (2020). Her presenterer MacRae, Hackett og Holmes som redaktører en rekke individuelle caser som eksempler på praksis rettet mot barn i museer ut ifra sine teoretiske grunntanker. Likevel er ikke dette en antologi som videreutvikler deres idéer knyttet til en ny form for metodologi. Den eksemplifiserer heller museumsprosjekter rettet mot barn som målgruppe, og tilhørende observasjoner av barns adferd i museet. Etter min mening er det likevel ansatser i denne boken som er relevant nettopp for utforskning av



en ny metodologi. Dette gjelder ikke minst noen av de sentrale funnene som presenteres i bokens andre del; *Museum spaces*. Disse funnene relaterer seg til noe av det jeg har vært opptatt av i min analyse av utstillingen *Månen*, nemlig barnets bevegelse i museumsrommet. MacRae et al. belyser her hvor viktig dette aspektet ved museumsopplevelsen er for forståelsen av barns opplevelser i museet. De viser til at barns bevegelse i museet så langt har vært negativt forstått som mangel på konsentrasjon og dermed mangel på læring. Dette ser de som misvisende. For det at barn som regel beveger seg raskt, er ikke ensbetydende med at de ikke er sensitive underveis. Snarere tvert imot:

Sometimes children's movement in place is conceived as the opposite of learning ("why won't they slow down, focus, concentrate?"). This is why notions such as scoping the joint and negotiating and navigating are very important because they show that fast movement is a typical way in which children deeply engage with and learn about new places, including museums. Additionally, although children often tend to talk less when they are moving fast, notions such as emplaced knowing show that just because children are not talking does not mean deep, meaningful and important engagement is not taking place.<sup>259</sup>

Museolog Elee Kirk er en av forskerne de bruker som referanse tilknyttet disse funnene. I likhet med Birch og MacRae et al., oppfordrer også Kirk til en holdningsendring i synet på barn i museet. Men i stedet for å støtte seg til posthumanistiske perspektiver, burde en holdningsendring ifølge henne ha sitt grunnlag i Reggio Emilias filosofiske rammeverk. Hun mener museer kan overta synet på barn som kreative og ressurssterke samfunnsaktører direkte fra Reggio Emilia. Ifølge Kirk må museer anerkjenne barns rett til å bli lyttet til i saker som gjelder dem. Dette står i direkte samsvar med synet på museet som et demokratisk rom, men gir et ekstra fokus på hvordan dette rommet skal innlemme barn.<sup>260</sup>

Selv om Birch og MacRae et al. viser til Kirks forskning, unnlater de å kommentere hennes forskningsmetoder. Det ønsker jeg å gjøre her. Jeg finner det interessant at Kirks funn ikke baserer seg på observasjoner av barn, men heller på barns aktive medvirkning. Dette gir interessante, nye perspektiver på hvordan det er mulig å videreutvikle en metodologi som gir et innblikk i barnets perspektiv i møte med utstillinger og museer.

---

<sup>259</sup> Hackett, Holmes & MacRae 2020: 80

<sup>260</sup> Kirk 2011: 6

## ***Crystal Teeth and Skeleton Eggs. Et forsøk på å fange barnets perspektiv***

Ifølge Elee Kirk, og i likhet med andre forskere jeg har presentert i denne avhandlingen, har undersøkelser av barn i museet en tendens til å fokusere på barns læring, og hva de langsiktige effektene av et museumsbesøk kan være. Kirk er derimot interessert i hvordan det faktisk er for et barn å besøke et museum – hva de opplever i besøkstiden, der og da.<sup>261</sup> Derfor konsentrerer hun seg om prosessen under besøket, snarere enn resultatet.<sup>262</sup> Kirk begrunner dette ved å vise til at det ikke er gjort nok forskning på spørsmålet om hva barn søker etter, eller verdsetter med tanke på opplevelse. Hun er derfor ute etter å utvikle forskningsmetoder som kan gi tilgang til, og fange opp, barns opplevelser under bevegelsen gjennom museet. Med en slik tilnærming ønsker hun å fremheve og fange nyanser og betydninger av selve museumsopplevelsen, og utforske spekteret av måter barn reagerer på i møte med mangfoldet av gjenstander på et museum. En slik tilnærming kan ifølge Kirk avsløre betydningen av besøket for barna selv, i stedet for å søke etter bevis på bestemte typer læringsmetoder eller menings-skapingsprosesser som fagpersoner og forskere anser som interessante.<sup>263</sup> I sin gjennomføring ønsker hun å la barns egne perspektiver og prioriteringer være medvirkende til å veilede hennes forskning.<sup>264</sup>

Dette søker hun å utvikle systematisk i sin doktorgradsavhandling *Crystal Teeth and Skeleton Eggs: Snapshots of Young Children's Experiences in a Natural History Museum* (2014). Her utvikler hun metoder der hun tar i bruk barns egne fotografier fra museumsbesøket som et utgangspunkt for videre samtale mellom barnet og henne selv.<sup>265</sup> For Kirk er barnets rett til å uttrykke seg grunnleggende. Det de uttrykker, for eksempel gjennom et fotografi, vil ifølge henne også gi muligheter for å få fram et innsideperspektiv av deres opplevelse på en måte som vil være uopnåelig, bare gjennom observasjoner.<sup>266</sup> Spesifikt kartlegger hun barns møter med Oxford University Museum of Natural History i sine studier. Ved å utstyre 32 barn i 4-5-årsalderen med digitale kameraer, står de fritt til å ta så mange bilder de vil i løpet av sin vandring gjennom museet. Dataene består til slutt av

---

<sup>261</sup> Kirk 2014: 5

<sup>262</sup> Ibid. 40

<sup>263</sup> Ibid. 5

<sup>264</sup> Ibid. 40

<sup>265</sup> Ibid. 58

<sup>266</sup> Ibid. 41

intervjuer med barna og oppunder 1600 bilder. For Kirk representerer bildene et alternativt, visuelt språk; en konkret måte for barn å uttrykke sin opplevelse i museet på.<sup>267</sup>

Det som er interessant i min sammenheng er at Kirks metoder kan være en viktig byggekloss i det nye metodologiske rammeverket introdusert av MacRae et al. Forholdet mellom Reggio Emilia-filosofien og museumsvirksomhet er ennå nærmest utforsket i akademia. Kirk var en av få akademikere som var opptatt av at Reggio-filosofien kunne ha en nytteverdi for museumsfeltet,<sup>268</sup> og hennes tidlige død kan være en årsak til at videre forskning på dette forholdet har stagnert.

## Reggio Emilia

Som jeg beskrev i kapittel 2, er Reggio Emilia som en pedagogisk tilnærming blitt påvirket av blant andre Vygotskij og Gardner. Disse har igjen hatt stor innvirkning på det konstruktivistiske, museologiske rammeverket. Kirk anvender metoder med bakgrunn i Reggio Emilia i sine undersøkelser ved det naturhistoriske museet i Oxford, men hun ser vekk ifra de pedagogiske aspektene. Hun ser derimot rammeverkets teori om *barns hundre språk* som relevant for en museumskontekst. Bakgrunnen for en slik teori, er tanken om at barn fødes med en rekke muligheter, uttrykk og evner, som alle befrukter og er avhengige av hverandre.<sup>269</sup> Reggio Emilia har på bakgrunn av dette utvidet forståelsen av språkbegrepet til noe som griper ut over det verbale. Språk betraktes i stedet som *alle* de ulike måtene barn uttrykker, kommuniserer og fremstiller tanken på, gjennom forskjellige medier og symbolske systemer. I dag er den pedagogiske hovedstrømmen nært knyttet til en didaktisk form, og ser ut til å fokusere på kun to språk; lesing og skriving. Veia Vecchi betrakter derfor Reggio Emilias teori som provoserende.<sup>270</sup> Ifølge Kirk er konseptet med å lytte til barns ulike *språk* en anerkjennelse av at ikke-verbale uttrykksformer også er måter å kommunisere på, og dermed også kan fungere som forskningsdata.<sup>271</sup>

I Reggio Emilia er teorien om *barns hundre språk* knyttet til *lytte- og relasjonspedagogikk*. En slik pedagogisk tilnærming bunner i tanken om at barn søker

---

<sup>267</sup> Kirk 2013: 39

<sup>268</sup> Kirk 2012: 74

<sup>269</sup> Amundsen 2013: 36

<sup>270</sup> Vecchi 2012: 19

<sup>271</sup> Kirk 2014: 43

mening og betydning.<sup>272</sup> Barnet utvikler teorier, deler dem med andre og utvikler dem på nytt. Derfor er en av grunnmurene i arbeidet til Reggio Emilia lytting til barns strategier og tenkemåter. I denne tilnærmingen til læring blir problemer forstått gjennom forsøk, eksperimentering, utprøving og feiling. Her er nytenkning, nye ideer og nye perspektiver høyt verdsatt.<sup>273</sup> Lytting er en metafor for åpenhet for andre; vi lytter og blir lyttet til. Med alle sanser.<sup>274</sup> Lytte- og relasjonspedagogikk er beslektet med den nye museologiske tankegangen, og er derfor også av betydning når jeg er opptatt av forholdet mellom museer og barn. Lytting skaper en bevissthet rundt de ulike måtene besøkende gir uttrykk for sin museumsopplevelse på, og hvor meningsfull den er for dem.<sup>275</sup> Helt konkret blir lytting for Kirk en tilnærming som kombinerer det visuelle med det verbale. Verdien av å snakke med barn anerkjennes fremdeles. Samtidig brukes også andre verktøy som gjør det mulig for barn å kommunisere sine ideer, tanker og følelser til voksne på andre symbolske måter. Det å bruke kamera og fotografier kan ifølge Kirk fungere som et springbrett til et påfølgende nivå med verbal kommunikasjon, lytting og refleksjon.<sup>276</sup>

## Funn

Kirk gjør viktige og overraskende funn i sin omfattende undersøkelse. Hun legger for eksempel vekt på at selv om barn ofte var i samtale med foreldre og foresatte om hva de så under museumsbesøket, utforsket de også alene, og gjorde oppdagelser som de voksne ikke var klar over. For Kirk er dette et særdeles viktig funn fordi det setter spørsmålstegn ved forskning der voksne, som foresatte og lærere, blir bedt om å snakke på vegne av barna. Dette viser viktigheten av å finne måter å kommunisere direkte med barna om deres museumsbesøk på. I tillegg bekrefter hennes forskning at objekter barna kunne ta på var særlig attraktive. Slike objekter utgjør også motivene i omtrent 16% av fotografiene som ble tatt, og litt over 20% av fotografiene som barna valgte å diskutere i intervjuer. Men hele 68% av fotografiene var av gjenstander bak glass, og disse utgjorde også halvparten av fotografiene som barna ønsket å snakke om i intervjuene. Ifølge Kirk ser det ut til at det å

---

<sup>272</sup> Rinaldi 2009: 125

<sup>273</sup> Vecchi 2012: 18

<sup>274</sup> Rinaldi 2009: 126

<sup>275</sup> Kirk 2012: 75

<sup>276</sup> Kirk 2014: 55

sette gjenstander bak glass og utenfor rekkevidde, ikke nødvendigvis er like lite attraktivt som vi tidligere har antatt.<sup>277</sup>

Kirk finner det også spesielt interessant at museet viste seg å være et trygt sted for barn å møte sin egen frykt. Mer rådende enn reell redsel, var former for begeistring og lekenhet i respons til frykt, og det som ble ansett for å være faretruende eller skumle objekter.<sup>278</sup> I denne sammenhengen referer Kirk til Edward O. Wilson og hans forskning på biofili; kjærligheten mennesker har til ulike naturelementer, og biofobi; aversjonen mennesker har mot naturelementer som har truet vår art, spesielt dyr. Kirk argumenterer for at barns reaksjoner i det naturhistoriske museet kan anses for å være en blanding av biofili og biofobi. Med andre ord en begeistring og fascinasjon for visse farlige aspekter ved naturen. Hun begrunner denne reaksjonen i at museet gir trygge rammer der barn kan møte objekter som både er skumle og fascinerende for dem. Museet stimulerer deres observasjonsevne, og gjør dette både innenfor en sosial sammenheng og på et individuelt nivå.<sup>279</sup>

Ved å utforske Kirks forskning blir vi bevisst nye metodiske perspektiver. Hun vedkjenner seg begrensningene i observasjon og anerkjenner viktigheten av å kommunisere direkte med barn. Dette viser også at digitale kameraer potensielt kan være et nyttig forskningsverktøy. Kameraet gir en visuell stemme til personer som har vanskeligheter med å uttrykke seg verbalt. Det kan hjelpe deltakerne med å huske besøket, og til å fokusere forskningen rundt ulike objekter som skaper behagelige og mindre behagelige følelser hos de besøkende.<sup>280</sup>

For meg er dette også interessant fordi jeg gjenkjenner hennes funn i mine egne observasjoner i utstillingen *Månen*. Kirks forskning er imidlertid både atskillig mer omfattende og har sitt grunnlag i et annet teoretisk og praktisk rammeverk. I likhet med Kirk, observerte også jeg hvordan barn utforsket utstillingen på egenhånd. Jeg så hvordan barns egne perspektiver og bemerkninger kom til uttrykk i deres møte med utstillingsmateriell, og hvordan det faktum at de ikke kunne røre ved objekter sto i veien for hvor spennende de var. Et eksempel som belyser dette er min observasjon av de to barna som alene satt seg ned på benken foran *Reisen til månen* av Georges Méliès. De funderer over produksjonen og

---

<sup>277</sup> Kirk 2013: 40

<sup>278</sup> Ibid. 41

<sup>279</sup> Ibid. 43

<sup>280</sup> Ibid. 43

fascineres over hvor gammelt dette verket er. De lurer på hvordan månefarerne klarer å puste og hvordan de kommer seg tilbake til jorden, og dette gjør de ved å bruke egne referanser til litteraturen i møte med karakterene. Barna mistet heller ikke interessen for verket selv om det ikke kunne berøres. Dette siste poenget blir også tydelig i lys av mine observasjoner av barn i møte blant annet projeksjonen av Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* og Kjølbæk Iversens 3D-animasjon *Io/I*.

Det at barn kan finne det visuelle interessant, uten berøringsmuligheter, er en forståelse som bryter med tidligere museumspedagogiske antagelser – for eksempel slike som var lagt til grunn for KunstLab. Fysiske interaksjoner med materialer og objekter blir en styrende idé. Lekeklossene, klatrekonstruksjonene og «kjenneboksene» står uten en tydelig referanse til utstillingens tematiske bakteppe. Vi overser derfor det komplekse sanseintrykket et utstillingsrom kan gi – også på andre måter.

En ny innsikt knyttet til hvordan barn interagerer med utstillingsmateriell på, kan føre til et fokus på variasjon mellom ting å ta på/se/høre osv. Dette er for øvrig et svært viktig element i hybridutstillinger. I likhet med Birch og MacRae et al., viser også Kirks forskningsfunn hvordan barn verdsetter møter med det spennende, faretruende og ukjente i museet. Dette sammenfaller også med mine egne observasjoner. Videre observerer Kirk hvordan kombinasjonen av frykt og fascinasjon i barns møter med utstillinger har nysgjerrigheten som omdreiningspunkt. Denne blir i seg selv en grenseoverskridende komponent i museumsopplevelsen. Birch kommenterer dette slik: «Kirk ... have observed a combination of fear and fascination in children's museum engagements ... we can see how museums might align with an understanding of curiosity as risky, as transgressive».<sup>281</sup> MacRae et al. legger også vekt på nettopp dette perspektivet i sin nye bok. Her slår de fast at det kjente gir selvtilit og pusterom. Slik kan barn møte, utforske og gi mening til det mindre kjente. Denne forflytningen mellom det kjente og det ukjente katalyseres av nysgjerrigheten. Forflytningen kan forstås som et grenseområde hvor vi utforsker noe med den ene foten i tilhørighet og fortrolighet, og den andre i usikkert terreng.<sup>282</sup>

---

<sup>281</sup> Birch 2018: 524

<sup>282</sup> Hackett et al. 2020: 81

## Et nytt metodologisk rammeverk – og hva det kan brukes til

Birch og MacRae et al. gir interessante perspektiver på barnets opplevelser i museet og skaper bevissthet rundt såkalt *sticky data* i observasjon av barn i denne sammenhengen. Kirk tilbyr derimot en utarbeidet forskningsmetode som tar høyde for at barn direkte og indirekte kan uttrykke sine perspektiver. En forutsetning for metoden er at vi er bevisst de mange *språkene* barnet kommuniserer med, og dette kan i grunnen også forstås som *sticky data*. Ved å ta i bruk et variert teoretisk bakteppe med røtter i posthumanistiske perspektiver, og visse elementer fra Reggio Emilia, kan vi altså fortsette å videreutvikle en ny metodologi som gjør det lettere å fange barnets perspektiv i museet, og utforske deres opplevelser i møte med både objekter og rom. Men hvorfor er dette viktig? Hva kan vi bruke disse dataene og metodene til?

Kirk avslutter sin avhandling med å peke på en mulig vei videre for metodologien hun har argumentert for berettigelsen av. For henne vil en målrettet utforskning av barns museumsopplevelser skape endring i hvordan vi oppfatter denne gruppen, skape rom for nye spørsmål og også gi muligheter for nye måter å arbeide i museet på:

This research has shown that it is worthwhile taking children's museum experiences seriously as experience, rather than only as learning, and that through sensitive and appropriate methodologies these experiences, often unknown or unappreciated by adults, can be brought to light. Such an approach can give rise to new questions and new ways of working, born out of the concerns of the children themselves.<sup>283</sup>

Kirk legger også vekt på at arbeidsformen hun har utviklet ikke utelukkende er rettet mot yngre barn. Hun åpner også for verdien av å arbeide komparativt ved å sammenligne svarene fra voksne og eldre barn, med svarene fra de helt yngste besøkende hun har forsket på i sitt prosjekt.<sup>284</sup> Det å innlemme eldre barn og ungdom, er et svært viktig poeng. Som Kirk peker på bør et videre arbeid med en ny metodologi ta sikte på å inkludere barn i ulike aldersgrupper. Her utfordrer hun ikke bare seg selv, men også andre museologer på feltet. For også forskningen til MacRae et al. er i hovedsak rettet mot små barn. Dette vil si at

---

<sup>283</sup> Kirk 2014: 224

<sup>284</sup> Ibid. 222

forskningsdataene som nå er tilgjengelige, i hovedsak har sitt utgangspunkt i en liten del av det som kan regnes for å være en større målgruppe.

Kirk viser også til at hennes egen metodologi har potensiale til å bli brukt i andre typer museer enn de naturhistoriske.<sup>285</sup> Det er nærliggende å tro at også kunstmuseer kan nyte godt av en slik metodologi for å bedre forstå hvordan og hvorfor barn interagerer med utstillingsmaterieell slik som de gjør. Mine observasjoner av hva barn finner interessant ved hybride utstillinger i kunstmuseer, indikerer at det er viktig å arbeide videre med hvordan slike nye og grenseoverskridende utstillingsformer kan innlemme barnet i museet på nye måter. Slik kan barna anerkjennes som en del av et allment publikum, i stedet for å bli forvist til lukkede, «barnevennlige» rom. Det blir enda mer interessant å ta i bruk Kirks metodologiske verktøykasse i kunstmuseet når de forskningsbaserte funnene til en viss grad samsvarer med mine egne funn og observasjonene til MacRae et al. Slik vil vi i enda større grad ha muligheten til å utforske nærmere det som defineres som *sticky data*.

Som et siste perspektiv i diskusjonen stiller Kirk spørsmål om hvordan en mer inngående forståelse av barns opplevelser i møte med museer kan brukes som verktøy for museene i arbeidet med å skape utstillinger som fanger et større publikum.<sup>286</sup> Slik får hun fram at den nye metodologien også har potensiale til å bli en del av selve utstillingsplanleggingen. Den kan med andre ord tjene som et verktøy til å utvikle utstillinger som legger til rette for barns perspektiver og opplevelser. Dette kan videre skape rom for reelle medvirkningsprosesser. Dette er kanskje særlig aktuelt i relasjon til hybridutstillinger, nettopp fordi de har så stort potensiale til å fungere på et intergenerasjonelt nivå.

### **Konklusjon... eller en ny begynnelse**

Gjennom denne masteroppgaven har jeg prøvd å illustrere et skifte i museumspraksis, og jeg har hatt et spesielt fokus på barn som besøkende. Dette har jeg gjort ved å først utforske KunstLab, et eksemplert praksis i dagens museumslandskap. En slik praksis kjennetegnes av å være et område spesielt tilrettelagt for barn, med et fokus på barnekultur og fysisk lek. Jeg har deretter prøvd å illustrere hvordan det er mulig å tenke barn inn i museet på nye måter ved å utforske hybridutstillingen *Månen*, en utstilling som fanger et

---

<sup>285</sup> Kirk 2014: 222

<sup>286</sup> Kirk 2013: 43



større publikum ved å bruke et mer variert utstillingspråk. Dette kommer blant annet til uttrykk gjennom utstillingens arkitektoniske kvaliteter, den estetiske diversiteten og det store mangfoldet av objekter. Men jeg har også forsøkt å få fram at det teoretiske grunnlaget jeg har benyttet meg av i min analyse av *Månen*, som posthumanistiske perspektiver og en ny forståelse av estetisk opplevelse, har metodologisk nytvikelnde potensiale. De kan danne grunnlag for å utvikle en ny metodologi som kan gjøre at vi i enda større grad enn tidligere har grunnlag for å forstå hvordan det er å være barn på museum, og hvordan barns museumsopplevelser kan arte seg. Hybride utstillingsformer og et nytt metodologisk rammeverk kan bidra til å gjøre museet til et relevant, utfordrende og fascinerende sted for barn å være. Avhandlingen min er slik ment som et bidrag til å vurdere nye muligheter, nye horisonter og nye forståelsesrammer som trenger å videreutvikles, utforskes og konkretiseres. Det å forske på barns opplevelser i museet er et svært viktig arbeid for å gjøre museet mer åpent for denne gruppen. Å analysere utstillinger med et blikk på hvordan de virker på barn, er et felt som krever videre forskning – også i en norsk sammenheng. Å ta slike spørsmål på alvor kan skape rom for at barns perspektiver blir sett, og deres stemmer blir hørt. Dette vil også bidra til å styrke barns kunst- og kulturkompetanse. For gode kunstopplevelser bør gi rom for refleksjon og undring, og vekke en nysgjerrighet til å ville utforske kunst- og kulturfeltet videre. Dette kan igjen gi grobunn for et voksenliv som kunst- og kulturbevisste medborgere.

Jeg ønsker å avslutte med en oppfordring. I skrivende stund er KunstLab, i likhet med resten av KODE 4, stengt. Det vil foreløpig holde stengt på ubestemt tid. 23. september ble det offentliggjort en mulighetsstudie av «nye» KODE 4. Ifølge Bergens Tidende, ønsker KODE at dagens KODE 4 skal bygges om til et moderne kunstmuseum i europeisk toppklasse, og KunstLabs nåværende lokaler vil bli erstattet av en ny restaurant.<sup>287</sup> I forbindelse med dette ønsker jeg å oppfordre KODE til å studere de nye teoretiske perspektivene jeg har presentert, og vurdere nye muligheter for utforming og utstillingspraksis. Slik kan KODE igjen bli et foregangsmuseum i formidling til barn.

---

<sup>287</sup> Johnsen 2020

## Litteraturliste

Alaimo, S., Hekman, S. (Red.). (2008). *Material Feminisms*. USA: Indiana University Press

Amundsen, H. M. (2013). *Barns undring*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS

Andersen, C. E., Koro-Ljungberg, M., Otterstad, A. M, Osgood, J. (2017, 9. oktober). Posthumanisme utvider hva som er mulig. *Morgenbladet*. Hentet fra: <https://morgenbladet.no/ideer/2017/10/utvider-hva-som-er-mulig>

Anderson, D., Piscitelli, B., Weier, K., Everett, M. & Tayler, C. (2002). Children's Museum Experiences: Identifying Powerful Mediators of Learning. *Curator: The Museum Journal*, 45(3), 213-231. Hentet fra: [https://www.researchgate.net/publication/27477504\\_Children's\\_Museum\\_Experiences\\_Identifying\\_Powerful\\_Mediators\\_of\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/27477504_Children's_Museum_Experiences_Identifying_Powerful_Mediators_of_Learning)

Aubert, L. F. (2020, 13. oktober). Når museer vil gi barn og unge en stemme. *Periskop*. Hentet fra: <http://periskop.no/nar-museer-vil-gi-barn-og-unge-en-stemme/>

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway – Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. USA: Duke University Press

Bergen kommune (2020). *Kunstformidlingsplan for barn og unge 2020-2025*. Hentet fra: <https://www.bergen.kommune.no/politikere-utvalg/api/fil/2069425/Kunstformidlingsplan-for-barn-og-unge-2019-2024-Plandokument>

Birch, J. (2018) Museum spaces and experiences for children – ambiguity and uncertainty in defining the space, the child and the experience. *Children's Geographies*, 16:5, 516-528, DOI: 10.1080/14733285.2018.1447088

Bedford, L. (2014). *The Art of Museum Exhibitions – How Story and Imagination Create Aesthetic Experiences*. New York: Routledge.

Bjerregaard, P. (2014). Dissolving objects: Museums, atmospheres and the creation of presence. *Emotion space and Society* 15, 1-8. DOI: 10.1016/j.emospa.2014.05.002

Brædder, L. (2019). Værktøjskasse til atmosfæriske kunstrum. *Nordisk museologi*, 1, 82-99

Colbert, R. (2011). Children's museums as cultural development strategies for urban revitalization. *International Journal of Cultural Policy*, 17:5, 605-625, DOI: 10.1080/10286632.2010.545400

Csikszentmihalyi, M., Robison, R. E. (1990). *The Art of Seeing: An Interpretation of the Aesthetic Encounter*. Los Angeles: Getty Publications

Danbolt, G. (2014) Kunst og barn i et historisk perspektiv. I: Habbestad, A., Pettersen, A. T. og Røyseng, S. red. *Begreper om barn og kunst* [Internett]. Tilgjengelig fra: [https://issuu.com/norsk\\_kulturrad/docs/begreper\\_om\\_barn\\_og\\_kunst](https://issuu.com/norsk_kulturrad/docs/begreper_om_barn_og_kunst)

Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York: Balch & Company

Dudley, S. (Red.) (2012). *Museum Materialities*. London: Routledge

Dysthe, O., Bernhardt, N. & Esbjørn, L. (2012) *Dialogbasert undervisning – Kunstmuseet som læringsrom*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS

Fasoli, L. (2002). *Young Children in the Art Gallery: Excursions as Induction to a Community of Practice* (Doktorgradsavhandling). University of Canberra

Fig. 13: Installasjonsfoto av Øystein Thorvaldsen/Henie Onstad arkiv [Bilde]. (2020). Hentet fra: <https://hok.no/utstillinger/manen-1>

Fig. 14: From inner worlds to outer space. XU Photography [Bilde]. (2018). Hentet fra: <https://unsplash.com/photos/mg3ImZEKEXo>

Fig. 15: Moonlight Sonata Reflected from the Surface of the Moon. XU Photography [Bilde]. (2018). Hentet fra: <https://unsplash.com/photos/pOist9c0-XM>

Fig. 19: Uten tittel. XU Photography [Bilde]. (2018). Hentet fra: [https://unsplash.com/photos/P\\_3RjUpEubk](https://unsplash.com/photos/P_3RjUpEubk)

Fig. 21: Neil Armstrong's Suit Used on the Moon. XU Photography [Bilde]. (2018). Hentet fra: <https://unsplash.com/photos/PGDwdxpMoeM>

Forsidebilde: Illustrasjon av Maria Råkil (2020)

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books

Gibson, R., Mai, L. (2009). "The Young Child and the Masterpiece: A Review of the Literature on Aesthetic Experiences in Early Childhood." *The International Journal of the Arts in Society: Annual Review* 4 (3): 357-368. DOI:10.18848/1833-1866/CGP/v04i03/35616.

Hackett, A., Holmes, R., MacRae, C. (2020). *Working with Young Children in Museums. Weaving Theory and Practice*. Oxon/New York: Routledge

Hashim, N. H. B. M. (2013). *Understanding Exhibition Experience: A User-Centered Approach to Designing Engaging and Pleasurable Evaluation Tools for Digitally Responsive Museum Exhibitions* (Doktorgradsavhandling). Swinburne University of Technology

Haukedal, W. (2008, 1. mars). Arbeidsmotivasjon i estetisk perspektiv. Hentet fra <https://psykologtidsskriftet.no/fagartikkel/2008/03/arbeidsmotivasjon-i-estetisk-perspektiv>

- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. USA og Canada: Routledge.
- Henderson, T. Z. & Atencio, D. J. (2007). Integration of Play, Learning, and Experience: What Museums Afford Young Visitors. *Early Childhood Educational Journal*, 35:245–251 DOI: 10.1007/s10643-007-0208-1
- Henie Onstad Kunstsenter (2019, 26. juni). *Interview: Katinka Fogh Vindelev & Marie Kølback Iversen* [Videoklipp]. Hentet fra: <https://www.youtube.com/watch?v=CtDOM-duUgQ>
- Herz, R. S. (2017). Children's Museums: A Look Back at the Literature. *Curator The Museum Journal*, 60(2): 143-150. DOI: 10.1111/cura.12196
- Holly, M. A. (2013). *The Melancholic Art*. USA: Princeton University Press
- Hooper-Greenhill, E. (2000) *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Oxon: Routledge
- Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and Their Visitors*. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bergen-ebooks/detail.action?docID=178530#>
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. Oxon: Routledge
- Johnsen, F. (2020, 23. september). Kode vil bygge om Lysverket for 300 millioner kroner når asbesten fjernes. *Bergens Tidende*. Hentet fra: <https://www.bt.no/kultur/i/kRaP2v/kode-vil-bygge-om-lysverket-for-300-millioner-kroner-naar-asbesten-fjer>
- Jupiter Artland. (2019, 5. september). *Katie Paterson: Earth-Moon-Earth* [Videoklipp]. Hentet fra: <https://www.youtube.com/watch?v=zwUSkLf1OVg>
- Kirk, E. (2011). A School Trip for Reggio Emilia: Enhancing Child-led Creativity in Museums. Hentet fra: [https://www.academia.edu/1184659/A\\_school\\_trip\\_for\\_Reggio\\_Emilia\\_Enhancing\\_child-led\\_creativity\\_in\\_museums](https://www.academia.edu/1184659/A_school_trip_for_Reggio_Emilia_Enhancing_child-led_creativity_in_museums)
- Kirk, E. (2012). Speaking, Hearing and Translating One Hundred Languages in Museums. Hentet fra: [https://www.academia.edu/5256017/Speaking\\_Hearing\\_and\\_Translating\\_One\\_Hundred\\_Languages\\_in\\_Museums](https://www.academia.edu/5256017/Speaking_Hearing_and_Translating_One_Hundred_Languages_in_Museums)
- Kirk, E. (2013). Gaining young children's perspectives on natural history collections. Hentet fra: [https://www.academia.edu/5255949/Gaining\\_young\\_childrens\\_perspectives\\_on\\_natural\\_history\\_collections](https://www.academia.edu/5255949/Gaining_young_childrens_perspectives_on_natural_history_collections)
- Kirk, E. (2014). *Crystal Teeth and Skeleton Eggs: Snapshots of Young Children's Experiences in a Natural History Museum* (Doktorgradsavhandling). University of Leicester, Leicester
- KODE (2019). KunstLab. Hentet fra: <http://kodebergen.no/kunstlab>

KODE (2019). Drømmedryss. Hentet fra:  
<http://kodebergen.no/utstillinger/dr%C3%B8mmedryss>

KODE (2020). KunstLab. Hentet fra: <http://kodebergen.no/kunstlab>

Kulturrådet (2018, 16. januar). Kulturrådet vil forske på barns forhold til kunst og kultur. Hentet fra: <https://www.kulturradet.no/fou/vis-artikkel/-/kulturradet-vil-forske-pa-barns-forhold-til-kunst-og-kultur>

Lien, S. & Nielssen, H. W. (2016) *Museumsforteljingar – Vi og dei andre i kulturhistoriske museum*. Viborg: Det Norske Samlaget

Louisiana museum for moderne kunst (2019). Louisianas historie. Hentet fra:  
<https://www.louisiana.dk/louisianas-historie>

Louisiana museum for moderne kunst (2019). Månen. Hentet fra:  
<https://www.louisiana.dk/udstilling/m%C3%A5nen>

Louisiana museum for moderne kunst (2020). Børnehuset. Hentet fra:  
<https://louisiana.dk/museet/boernehuset/>

Louisiana museum for moderne kunst (2019). Månen. Hentet fra:  
<https://louisiana.dk/event/b%C3%B8rnehus-efter%C3%A5rsferie-1310-21102018>

Lundgaard, I. B. (2018, august). Atmosfære som åbning. Hentet fra:  
[https://slks.dk/fileadmin/user\\_upload/0\\_SLKS/Dokumenter/Museer/Fakta\\_om\\_museerne/S\\_tatistik\\_om\\_museer/Brugerundersogelse/Atmosfaere\\_som\\_aabning\\_Ida\\_Braendholt\\_Lundgaard.pdf](https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Museer/Fakta_om_museerne/S_tatistik_om_museer/Brugerundersogelse/Atmosfaere_som_aabning_Ida_Braendholt_Lundgaard.pdf)

Macdonald, S. (Red.). (2006). *A Companion to Museum Studies*. UK: Blackwell Publishing

MacRae, C., Hackett, A., Holmes, R., Jones, L. (2018). Vibrancy, repetition and movement: posthuman theories for reconceptualizing young children in museum. *Children's Geographies*, 16:5, 503-515. DOI: 10.1080.14733285.2017.1409884

McRainey, D. D. & Russick, J. (Red.). (2010). *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions*. USA: Left Coast Press, Inc.

Myrvold, C. B. & Mørland, G. E. (Red.). (2019). *Kunstformidling: Fra verk til betrakter*. Sverige: Pax Forlag

Nordtømme, S. (2016) *På vei mot en rom(s)lig pedagogikk – En fortolkende studie av barns lekerfaringer med rom og materialitet* (Doktorgradsavhandling). Høgskolen i Sørøst-Norge, Kongsberg

Odegard, N. (2018, 17. oktober). Karen Barad. *Barnehageforum*. Hentet fra:  
<https://www.barnehageforum.no/artikkel.asp?artikkelid=5978>

- Pallasmaa, J. (2014). Space, place and atmosphere. Emotion and peripheral perception in architectural experience. *Lebenswelt*, 5, 230-245. DOI: 10.13130/2240-9599/4202
- Pettersvold, M., Nordtømme, S. (2019). På kryss og tvers i barnas fotografier. *Barnehagefolk*, 3/2019, 26-50. Hentet fra: [https://issuu.com/habitusas/docs/barnehagefolk\\_0319\\_hele\\_to](https://issuu.com/habitusas/docs/barnehagefolk_0319_hele_to)
- Piscitelli, B., Penfold, L. (2015). Child-centered Practice in Museums: Experiential Learning through Creative Play at the Ipswich Art Gallery. *Curator The Museum Journal*, 58(3): 263-280. DOI: 10.1111/cura.12113
- Rinaldi, C. (2009). *I dialog med Reggio Emilia: Lytte, forske og lære*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS
- Roberts, L. C. (1997). *From Knowledge to Narrative – Educators and the Changing Museum*. USA: Smithsonian Institution
- Roppola, T. (2012). *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York: Routledge
- Samuelsen, A. M. (2013) *Formidling av kunst til barn og unge* (2. utg.). Oslo: Universitetsforlaget
- Shaffer, S. (2015). *Engaging Young Children in Museums*. USA: Left Coast Press, Inc.
- Simon, N. (2016). *The Art of Relevance*. California: MUSEUM 2.0.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. California: MUSEUM 2.0
- Snare, P. (2019, 15. oktober). Kode-direktøren: Norsk museumsdrift er i krise. *Bergens Tidende*. Hentet fra: <https://www.bt.no/btmeneringer/debatt/i/kJ1XGv/kode-direktoeren-norsk-museumsdrift-er-i-krise>
- Store norske leksikon (2018, 10. juli). Karen Barad. Hentet fra [https://snl.no/Karen\\_Barad](https://snl.no/Karen_Barad)
- Store norske leksikon (2020, 20. mai). Flow-teori. Hentet fra <https://sml.snl.no/flow-teori>
- TED. (2004, februar). *Om flow*. [Videoklipp]. Hentet fra [https://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_flow\\_the\\_secret\\_to\\_happiness?language=sv#t-938121](https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_flow_the_secret_to_happiness?language=sv#t-938121)
- The Search (2020). Archive. Hentet fra: <https://participate.thesearch.dk/>
- Tøjner, P. E., Laurberg, M., Krupp, E. C., Calvino, I., Petersen, S. & Andersen, A. C. (2018). Forord. I Jørgensen, L. R & Laurberg, M. (Red.). *Månen – fra den indre verden til det ydre rum* (11). Danmark: Narayana Press
- Utdanningsnytt. (2010, 30. November). Refleksjoner rundt pedagogisk psykologi. Hentet fra: <https://www.utdanningsnytt.no/refleksjoner-rundt-pedagogisk-psykologi/152020>

Vecchi, V. (2012). *Blå blomster, bitre blader: Kunst og kreativitet i Reggio Emilia*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS

Vergo, P. (1989). *The New Museology*. London: Reaktion Books

Wallis, N. (2018). Titian, tapestries and toilets; what do preschoolers and their families value in a museum visit? *Museum & Society* 16(3) 352-368 DOI: <http://doi.org/10.29311/mas.v16i3.2793>

Wanzer, D. L, Finley, K. P. (2018). Experiencing Flow While Viewing Art: Development of the Aesthetic Experience. *Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts* 1-37. DOI: 10.1037/aca0000203

Waterhouse, A. H. L. (2011, januar). Kunstmøter som estetisk erfarings- og læringsrom. En undersøkelse av små barns møter med skulptur. Hentet fra [https://www.researchgate.net/publication/277225916\\_Kunstmotet\\_som\\_estetisk\\_erfarings\\_-\\_og\\_laeringsprosess\\_En\\_undersokelse\\_av\\_sma\\_barns\\_moter\\_med\\_skulptur](https://www.researchgate.net/publication/277225916_Kunstmotet_som_estetisk_erfarings_-_og_laeringsprosess_En_undersokelse_av_sma_barns_moter_med_skulptur)