Betragter, værk, verden

Museumsformidling mellem underholdning og ny erkendelse

CHRISTIANE FINSEN

Abstract: *How can museums create frameworks for meaningful personal experiences? Through the use of theories about the peculiar nature of the museum as an institution, this article puts forward arguments in favour of a type of art mediation that acknowledges the complexity of the art experience and transcends the realm between play and learning. By viewing mediation as an integrated praxis rather than as an appendix of an entertaining or educational nature, the article proposes that museums are able to generate essential connections between spectator, art work, and the world. This proposition is put forward through concrete examples from Esbjerg Art Museum as well as through a juxtaposition of theories from not only the mediation field, but also from areas such as play theory, visitor studies, exhibition design, critical educational thinking, and semiotics.*

Keywords: Art experience, education, mediation, play, hands on, personal engagement, cognition, associations, open work, semiotics.

Hvordan skaber man kontakt mellem værk og betragter på et fundamentalt niveau? Hvad er forudsætningerne for, at der kan opstå en egentlig relation mellem de to? Og hvordan kan kunstmuseet rammesætte kunsten, så beskueren når fra afvisning til engagement?

Mange forskere og museumsformidlere arbejder kontinuerligt med at finde svar på disse spørgsmål. Der er flere relevante bud, men også mange bud, som tager afsæt i enten underholdning eller læring. Og jo sværere tilgængelig kunsten synes at være, desto større tendens er der til at forsøge at *forklare* den for publikum eller at reducere dens kompleksitet til let tilgængelig underholdning.

Med en række udstillingsprojekter på Esbjerg Kunstmuseum som eksempler, især formidlingen af udstillingen *BANG – Thomas Bang i Esbjerg Kunstmuseums samling* (2016–17), vil nærværende artikel pege på en kunstformidling, der gennem en legende tilgang anerkender og kvalificerer de flertydige og komplekse aspekter, som enhver betydningsfuld kunstoplevelse rummer.¹ Det er artiklens tese, at en formidlingsform, der fremfor at forenkle og kategorisere tager afsæt i det åbne og uafsluttede, rummer potentialet til at intensivere forbindelsen mellem betragter, værk og verden. Dermed understøtter den også muligheden for, at museet realiserer sit potentiale som

uniket refleksionsrum og særegen institutions-type, og at flere museumsgæster får vedkommende, personlige kunstoplevelser, der lagres og bæres med ind i hverdagens erfaringsverden.

Med afsæt i diskussioner af museumsinstitutionens egenart (Brandt 1995, Weil 2002, Becker 2016) diskuteres det, hvorledes den museale formidling kan transcendere feltet mellem leg og læring, underholdning og videnstransmission og i stedet udvikles, så den både fremmer museumsinstitutionens potentiale og engagerer den enkelte gæst på et personligt niveau (Huizinga 1980, Larsen 2010, Jungkwon 2018). I den forbindelse vendes et kritisk blik mod John H. Falk og Lynn D. Dierking (Dierking 2013, Falk 2013, Falk & Dierking 2013, Achiam 2016), der om nogen har tegnet feltet inden for formidlings- og publikumsstudier i de seneste årtier på en måde, som har ført til et måske lidt ensidigt fokus på museumsgæsternes allerede eksisterende behov og forventninger. Afsættet er deres bidrag til antologien *Museums. Social Learning Spaces and Knowledge Producing Processes*, der, udgivet af Kulturstyrelsen, adresserer museernes formidlingsmæssige rolle i en aktuel, dansk kontekst. De forskellige udstillings- og formidlingsprojekter på Esbjerg Kunstmuseum udgør i den sammenhæng konkrete bud på, hvordan museumsinstitutionen gennem formidling som en integreret praksis både kan styrke sin egenart, få relevans for publikum og udfolde kunstens mulighedsfelt i en tid, hvor museernes samfundsmæssige funktion er til debat. Tankesættet bag de forskellige projekter forankres slutteligt i en sammenlæsning af teorier, hentet i både semiotik, filosofisk-pædagogik tænkning og udstillingsdesign, der samlet set indskriver udstillingsoplevelsen i et åbent, dynamisk tegnsystem (Barthes 1977, Eco 1989, Rancière 1991 & 2009, Wang & Lei 2016).

MUSEETS POTENTIALE: MELLEM YDRE KRAV OG INDRE NØDVENDIGHED

Umiddelbart efter indgangen til det nye årtusinde stillede museumsteoretikeren Stephen E. Weil det fundamentale spørgsmål: "Do museums really matter?" (Weil 2002). Heldigvis var han i stand til at svare bekræftende: Ja, museer betyder noget, de er vigtige, de gør en forskel. De indeholder i hvert fald *potentialet* til det.

Der er sket meget inden for det museale og formidlingsmæssige felt, siden Weil formulerede sit spørgsmål. Udviklingen har imidlertid ikke gjort spørgsmålet mindre relevant. I dag formuleres det blot i vigende grad med afsæt i en museologisk og institutionskritisk refleksion. Museet konfronteres nu stadig oftere med en række ydre krav og forventninger, der betyder, at museumsinstitutionen konstant skal bevise sit værd i forhold til en ekstern forventningshorisont. At museet skal være relevant i en bredere samfundsmæssig kontekst er på ingen måde et problem. Tværtimod. Udfordringen består i, hvordan det stigende ydre pres imødekommes. Det, der (stadig) gør Weils spørgsmål interessant, er således ikke spørgsmålet i sig selv, men snarere de mulige svar på, hvordan museets potentiale i dag kan bringes til udfoldelse.

Museet henter i stigende grad sin legitimitet i konkurrence med andre samfundsinstitutioner. Der er således en generel politisk forventning om, at museet skal agere som både uddannelsesinstitution, underholdningscenter og attraktiv turistdestination. En af Weils grundlæggende pointer er imidlertid, at museet ikke har noget naturligt monopol på at være nogen af delene (Weil 2002:70-71). Og ved at mime andre institutionstyper bringer museet sig selv i en sårbar position, der ikke er drevet af en indre, men en ydre nødvendighed.

Det, der konstituerer museets egenart, er

objekterne.² De besidder en enestående kraft, som kan udløse et næsten uendeligt antal forskellige og dybt personlige oplevelser (Weil 2002:71). Sådanne oplevelser udspringer nok af de udstillede genstande, men de er ikke knyttet til en bestemt viden om dem. Som sådan er de ikke didaktiske, ej heller blot tilfældigt tidsfordriv. Der er tale om ukontrollable, eksistentielle processer, bundet til en kontinuerlig udveksling og konstruktion af betydning, som beskueren selv bidrager til. Det er museernes enestående mulighed og fornemste opgave at facilitere sådanne processer, og det er ved at gøre en forskel i folks liv, at museet som institution bliver relevant – også som vægtig samfundsmæssig aktør.

Lokaliseringen af museets relevans og egenart har også optaget semiotiker og sprogforsker Per Aage Brandt, hvis pointer kan understøtte Weils konklusioner. I artiklen "Hvad er et museum? En semiotisk undersøgelse" argumenterer han i lighed med Weil for, hvordan museets særkende beror på dets samling af objekter. Samtidig plæderer han for, at hermeneutikken og æstetikken i forvaltningen af disse objekter må bindes strategisk sammen – at museet nødvendigvis må være både fortolkende og fremvisende (Brandt 1995). Det kan ske på tre måder i henholdsvis det gennemsigtige, det underholdende og det undersøgende museum (Brandt 1995:20-21).

I det gennemsigtige museum er der overensstemmelse mellem det, der vides om objekterne, og det, der vises. Der er ingen overraskende sammenstillinger af genstande og værker, som typisk præsenteres i en for lægfolk indforstået, fagspecifik forståelsesramme. I det gennemsigtige museum er formidlingen knyttet til en forklarende og kontrolleret transformation af læring. I det underholdende museum lægges fokus i stedet på objekternes synlige egenskaber og underholdningsværdi uden hensynta-

gen til det, der vides om samlingens indre sammenhænge og betydningslag, hvorfor præsentationen her er løsrevet fra en egentlig faglig viden. Som Brandt selv formulerer det, er en del af personalet her "beskæftiget med præsentationen alene, ikke med *genstandsstudiet* eller samlingens pleje, men med publikums, med dets *otium*, fritidsudfyldning" (Brandt 1995:21).

Mens præsentationen i det gennemsigtige museum er overvejende hermeneutisk – som eksempel kan nævnes en traditionel kronologisk udstilling, inddelt efter genrer, er den i det underholdende museum primært æstetisk og eksempelvis baseret på en sammenstilling af genstande, der er umiddelbart appellerende eller beror på overfladiske, formmæssige ligheder. Institutionerne i vores moderne verden er i udpræget grad karakteriseret ikke ved en integration, men en vekselvirkning mellem det, der kendetegner disse to museumstyper. Ifølge Brandt er der tale om en de-realiserende tendens uden dybere refleksion, som fjerner os fra en følelsesmæssig kontakt med det virkelige (Brandt 1995:23).

I det undersøgende museum integreres de to typer imidlertid og indgår i en gensidigt påvirkende spænding, der udvikler dem begge og bidrager til museet som refleksionsrum og 'betydningsmaskine' (Brandt 1995:22). I det undersøgende museum stilles der spørgsmål gennem for eksempel nye tematiske sammenstillinger og en formidling, hvor museets viden omsættes til en visning, der er spørgende og undersøgende. Afsender og modtager danner her en åben og både legende og alvorlig enhed, som kontinuerligt oscillerer mellem viden, ikke-viden og visen (Brandt 1995:21). Følger vi Brandts analyse, er det således i det undersøgende museum, at museumsinstitutionens egentlige potentiale som dynamisk erkendelsesgenerator, der udvider vores billeder af ver-

68 den, skal findes, og svarene på Weils spørgsmål kan lokaliseres.

**FORMIDLINGENS MULIGHEDSRUM:
MELLEM FORDYBELSE OG
UFORPLIGTENDE LEG**

Weil og Brandt er enige om at argumentere for en dynamisk forståelse af museet og at definere dets egenart med udgangspunkt i en dyb, kontinuerlig betydningsudveksling mellem objekt og betragter, der udvider betragterens allerede eksisterende forbindelse med den virkelighed, som omgiver hende.³ Men hvordan kan museerne i praksis facilitere sådanne vedkommende udvekslinger?

At svaret ikke nødvendigvis er selvindlysende, og at Weils spørgsmål stadig er aktuelt, blev tydeligt i forbindelse med den afgående museumsleder for Medicinsk Museion Thomas Söderqvists afskedsforelæsning i 2016. Han indledte med en skarpvinklet og opdateret version af Weils spørgsmål: "What the hell is the point of museums?" (Becker 2016). Også Söderqvist understregede, hvordan museernes eksistensberettigelse er bundet til deres genstande, til deres samlinger, til det "at undersøge materialiteten" (Becker 2016:25). Han argumenterede videre for, hvorledes museerne må formå at "skabe et beåndet arbejdsmiljø, der tilskynder til en form for leg med tingene... [for] leg og forskning hænger uløseligt sammen" (Becker 2016:25). Argumentet synes således at være, at forudsætningen for museets relevans i forhold til en bredere offentlighed er dets evne til at integrere det, Brandt kalder for genstandsstudiet, med den dimension af ikke-viden, der i det åbne, undersøgende museum nødvendigvis må indsættes i feltet mellem viden og visen. Implicit knytter Söderqvist gennem sit argument således muligheden for et beåndet arbejdsmiljø til ideen om

Homo Ludens, det legende menneske. I værket af samme navn argumenterer den hollandske kulturteoretiker Johan Huizinga for, hvordan legen oprindeligt var indlejret i næsten al menneskelig aktivitet såvel kulturelt som politisk, og hvordan også videnskaben voksede ud af en forundring over verdens gådefuldhed og derefter udviklede sig gennem en legende duel med indsigtfulde argumenter (Huizinga 1980, Jungkwon 2018:up).

I diskussionen, der fulgte Söderqvists indlæg og hans beskrivelse af museet som en tværfakultær og tværæstetisk 'legeplads', gjorde direktøren for M/S Museet for Søfart, Ulla Tofte, sig til talsmand for en udvidet forståelse af legepladsbegrebet. Hvor Söderqvist taler om en legeplads for de museumsansatte, argumenterede Tofte for at gøre museet til en legeplads for de besøgende (Becker 2016:25). Museernes rolle som uddannelses- og oplysningsinstitutioner har spillet fallit, mener hun – med andre ord har det gennemsligtige museum udspillet sin rolle. I stedet, hævder hun, ligger museernes mulighed i, at få de besøgende "til at slappe af, glemme pensum, grine og lege" (Becker 2016:25). Som vi har set, er det imidlertid ikke uproblematisk at erstatte det gennemsligtige museum med det underholdende, hvilket må være konsekvensen af Toftes argumentation. Det er i hvert fald ikke på den måde – ved alene at rette fokus mod "publikums fritidsudfyldning", som Brandt formulerer det – at museet konsoliderer sig som institution og udfolder sin egenart.

De udfordringer, som er forbundet med en museal formidling, der kommer publikum i møde gennem leg og underholdning, forankrer samtidig debatten i et mere generelt problemkompleks, der angår legen som fænomen i en bredere politisk kontekst. Med afsæt i Huizinga argumenterer kritiker og æstetikteoretiker Chin Jungkwon for, hvordan men-

nesket på et tidspunkt i historien mistede sin evne til at lege, men hvordan legen er vendt tilbage i den postindustrielle æra (Jungkwon 2018:up). Han beskriver, hvordan konsum af varer (*goods*) for blot få årtier siden var forankret i deres tegnværdi – i deres værdi som statusmarkører. I dag konsumeres de primært på grund af deres oplevelsesværdi, og derfor er brugeroplevelsen altafgørende. Hvis kunstnerisk aktivitet i sin kerne genererer oplevelse, og varer i dag stimulerer netop en oplevelseslyst, ja så kan der også argumenteres for, at varer nu 'agerer' som kunstværker. Jungkwon beskriver endvidere, hvorledes der eksisterer et nært slægtskab mellem kunst og leg. Derfor slutter han, at brugeroplevelsen i dag også indeholder karakteristika fra legen, og at den følgelig forskydes til en *player experience* (Jungkwon 2018:up). Jungkwon lokaliserer denne udvikling i den digitale teknologi; for hvor forbindelsen mellem menneske og maskine tidligere var ensbetydende med arbejde, er den i dag lig med underholdning. Således har vi ifølge Jungkwon at gøre med et vare- og oplevelseskredsløb – et kredsløb, som også museerne indskrives sig i, og som tegner en bevægelse fra 'semio-' over 'aestho-' til 'ludo-kapitalisme' (Jungkwon 2018:up).

I "The Mass Utopia of Art Activism: Palle Nielsen's *The Model – A Model for a Qualitative Society*" analyserer kunstteoretiker og kurator Lars Bang Larsen leg som aktivistisk greb og kunstnerisk intervention med afsæt i den danske kunstner Palle Niensens installation af samme navn på Moderna Museet i Stockholm i 1968 (Larsen 2010). I projektet blev museet omdannet til en legeplads, mens selve legen udgjorde udstillingens egentlige 'indhold'. Gennem legen som kritisk gestus vendte *Model*len op og ned på de gængse hierarkier i en kunstudstilling, der sædvanligvis er underlagt både visuel og adfærdsmæssig kontrol. Som

symbolsk handling blev legen en model for en overskridelse af det eksisterende samfund – "en uddannelse i ulydighed" (Larsen 2010:108).

Der er gået et halvt århundrede siden Palle Niensens radikale, museale intervention, men ifølge Larsen – og ikke helt ulig Jungkwons argumentation – forbindes leg og kunst igen "i den voksende kulturindustri og i nye socialiseringsimperativer". Opfordringerne til kreativitet er i dag blot instrumentaliseret i "den kommercielle cirkulationssfæres justering og kontrol af sociale processer" (Larsen 2010:108-109). Samtidig med at legen i oplevelsesøkonomien totalt mister sit kritiske potentiale, mister det legende subjekt desuden sin relation til enhver større sammenhæng, for "i et samfund, hvor legen er kapitaliseret, stopper tiden" (Larsen 2010:109). Modsat barnets erkendende udvikling gennem legen, der forbinder det med både fortid og fremtid, reduceres legen nemlig til en funktion, som udfolder sig her og nu omkring en individualiseret oplevelse.

I forlængelse heraf kunne man spørge, om ikke netop tiden er et af de helt centrale fænomener, som museerne ideelt set skal aktualisere gennem formidlingen af værker og objekter, der enten perspektiverer den tid, vi lever i, eller gør tidligere historiske perioder nærværende. Samtidig er museerne i deres konstitutive kerne langsomme medier – og det, der *tager* tid, *kræver* tid. Per Aage Brandt omtaler museer som regier, som en art Tidens Teatre, hvor "forestillinger hjælpes på vej af mennesker, så at andre mennesker kan opfatte dem. Hvis virkeligheden lod sig opfatte direkte, og Tiden talte til os som et menneske, var museer overflødige" (Brandt 1995:23). En af hans bærende teser er, at det undersøgende museum kan indrette sig strategisk på denne tagen-tid, for kun derved vil det også kunne give Tid. "Og uden denne udveksling af tid mod Tid er resten ikke realitet" (Brandt 1995:23).

PUBLIKUMSINDDRAGELSE: MELLEM FORVENTNING OG UFORUDSIGELIGHED

Med Larsen og Jungkwon i ryggen bliver det tydeligt, hvordan en underholdende formidling, der søger at gøre op med en belærende envejskommunikation, rummer faren for at amputere kunstens potentiale som katalysator for erkendelse og ny indsigt og dermed afsondre museumsgæstens oplevelse fra større, meningsgivende sammenhænge. Eksempler fra Esbjerg Kunstmuseum kan imidlertid vise, hvordan netop en legende tilgang til formidlingsfeltet kan generere en umiddelbar forbindelse mellem betragter, værk og i sidste ende verden. Esbjerg Kunstmuseum er på mange måder eksponent for den eksperimenterende tilgang til museumsarbejdet, som Thomas Søderqvist argumenterer for. Samtidig har museet ved flere lejligheder i sin udstillings- og formidlingsvirksomhed taget afsæt i legens, om ikke kritiske, så erkendelsesmæssige muligheder. Det skete for eksempel i udstillingerne *Humor – alvorligt talt* (2012) og *Playground* (2007), hvor humoren og legen bevidst blev brugt dels som metoder til fordybelse, dels som undersøgende og konceptuelle greb, der fremhævede de bestræbelser, som i forvejen lå i de udstillede værker.⁴ I begge projekter blev de grundlæggende kvaliteter ved legen, som ligger dybt i det enkelte menneske samtidig aktiveret (jvf. *Homo ludens*), så oplevelse og værk, formidling og udstilling blev uløseligt flettet sammen.

I *Playground* var det således ikke alene værker fra museets samling, der blev iscenesat på ny. Også beskueren blev udfordret til at indtage uvante positioner; i den ene udstillingssal kunne man blandt andet opleve et Michael Kvium-maleri fra en gynge. Noget af det, der gør Kviums billedunivers så dragende, er, at vi som beskuerer på én gang bliver både tiltruk-

ket og frastødt af det. Gennem gynge-grebet blev denne vigtige pointe udfoldet på en direkte og sanselig måde, når man kontinuerligt nærmede sig billedet for derefter at fjerne sig fra det igen. I udstillingen kunne publikum på den måde opleve at bryde med vante måder at betragte kunst på, for når man selv både kropsligt og mentalt skal agere på nye måder, bliver man også bevidst om vigtigheden af ens eget nærvær for kunstopplevelsen. Rammerne for legen var i udstillingen direkte forankret i bestemte kunstværker, og dermed fungerede legen som en nonverbal, kropslig erfaring af værkernes kernetematikker. Den rummede således en erkendende dimension, der forbandt museumsgæsten med noget uden for sig selv (jvf. Larsen), og som indsatte den besøgende i den åbne udveksling med de udstillede objekter, som også Brandt beskriver.

I den anden udstillingssal var gulvet omdannet til en spilleplade. Når man som udstillingsgæst trådte ind ad døren, befandt man sig allerede på startfeltet og blev dermed straks tildelt rollen som spillebrik – man blev selv en integreret del af præsentationen. Reglerne var enkle: Gennem slag med en terning rykkede man frem gennem udstillingen og kom undervejs forbi de udstillede værker. Alt afhængig af, hvor man landede, havde man gennem forskellige spørgsmål og udsagn mulighed for at forholde sig til værkerne og sin egen oplevelse af dem i en proces, der både krævede tid og engagement.

Humor – alvorligt talt undersøgte forholdet mellem kunst og humor. På udstillingen kunne man opleve værker af treogtyve kunstnere, herunder brasilianske Marcos Chaves' 'latter-container', danske Morten Steen Hebsgaards fornuftsstridige fusion mellem en cykel og en trappestige samt østrigeren Erwin Wurms absurde fotoværker af for eksempel en arkety-pisk forretningsmand med en paraply i næsen.

Fig. 1. Installationsfoto fra udstillingen *Playground* (til højre: Michael Kvium, *Kulturkreds*, 1992), Esbjerg Kunstmuseum. Foto: Torben E. Meyer, 2007.

Projektet rejste spørgsmål om, hvad kunst og humor overhovedet har til fælles og viste samtidig, hvordan humor er meget mere end bare noget, der kan fremkalde latter. Humor kan fordreje virkeligheden, være ekskluderende, indeholde elementer af det groteske, italesætte tabuer, overrumple og vise os det, vi troede, vi kendte, på helt nye måder.

Fordi humoren således kan give anledning til at opleve det velkendte på ny, indeholder den også et erkendelsesmæssigt potentiale – præcis som billedkunsten gør det. For at udfolde netop dette potentiale blev humoren benyttet som metode i opbygningen af udstillingen. Når museumsgæsten trådte ind i udstillingsalen, blev hun overraskende nok ikke mødt af kunstværker, men af en væg, som adskilte hende fra de udstillede værker. I væggen var

der boret kighuller, som gav betragteren mulighed for at se et nøje udvalgt udsnit af de malerier og skulpturer, som befandt sig bag den. Man kunne for eksempel se et tydeligt udsnit af en paraply. Først efter at have passeret gennem museets faste samling og bevæget sig ind i særudstillingssalen fra den modsatte ende af museet, befandt man sig blandt værkerne og fik afsløret, at paraplyen sad fast i næsen på den afbildede forretningsmand. Helt bevidst rumliggjorde udstillingsarkitekturen således humorens væsen og intensiverede de besøgendes følelse af nysgerrighed, uvished og forventning. Gennem det legende og underholdende blev museets viden om værkerne og det tema, de indgik i, omsat til en erkendende ageren med en indbygget forsinkelse (jvf. Brandts 'tagen-tid'), hvor den besøgende gennem inter-

aktionen ikke bare blev underholdt, men i høj grad også udfordret. Således forsøgte museet igen at engagere beskueren med afsæt i hendes egen fysiske tilstedeværelse i udstillingen og dermed at gøre kunstopplevelsen personligt betydningsfuld.

I "Understanding museum visitors' motivations and learning" præsenterer John H. Falk en undersøgelse, der netop har haft til formål at kortlægge, hvad museumsgæster husker som betydningsfuldt fra deres udstillingsbesøg, og hvilke forhold, der især bidrager til, hvad vi bærer med os videre ud af museet (Falk 2013). Hans undersøgelse udfolder feltet mellem læring, oplevelse og erindring og peger på det måske selvindlysende faktum, at en museumsoplevelse er både kompleks, flygtig og dynamisk – en unik relation, som opstår hver gang en person besøger et museum (Falk 2013:109-111). Traditionelt har studierne af museernes gæster været karakteriseret af et reduktionistisk tankesæt båret af et fokus på hvem, der besøger museet, fremfor hvad de oplever. Falk plæderer i stedet for en tilgang, der forholder sig til det hele menneske og dermed også anerkender, hvordan individets livsbane krydser museumsoplevelsen både før og efter besøget (Falk 2013:109). Hans studier viser nemlig, hvordan et relevant museumsbesøg må opbygge og understøtte en personlig identitet. Gæsternes personlige mål med museumsbesøget hænger nært sammen med deres selv billeder og deres personlige behov. Kernen i et museumsbesøg er således selvreferentielt, og det, der står tilbage af oplevelsen, og som huskes som særlig betydningsfuldt, kan derfor relateres til det, der som udgangspunkt motiverede museumsbesøget overhovedet (Falk 2013:111ff., Falk & Dierking 2013:212-214).

Falks kollega Lynn D. Dierking problematiserer i artiklen "Museums as social learning spaces", hvorvidt museerne gør, hvad de kan,

for at anerkende den motivation og de socio-kulturelle ressourcer, publikum selv bibringer museumsoplevelsen (Dierking 2013). Museerne har ikke længere monopol på at diktere hvilken viden, der skal transmitteres, og ifølge Dierking kæmper museerne på sin vis stadig med at definere relationen til publikum og deres egen rolle som socialt og rekreativt læringsrum. Og i en situation, hvor museumsinstitutionen har mistet sin privilegerede afsenderposition, bør den satse på at imødekomme publikums forskellige behov (Dierking 2013:211).

Dierking ser essentielt museet som en (ud)dannelses- eller formidlingsinstitution (*institution of public education*, Dierking 2013:212). Hun definerer *education* i brede termer, der ikke alene dækker tilegnelse af faglig viden, men også vedrører personlig udvikling (Dierking 2013:212, Falk & Dierking 2013:300). Nøglen til at maksimere museernes gennemslagskraft ligger for hende netop i at engagere den individuelle gæst i emner, der inden museumsbesøget lå i periferien af hendes aktuelle bevidsthedsfelt. Spørgsmålet er, hvordan man når det punkt? Dierkings svar er klart: En del af de ressourcer, som museerne bruger på objekterne, på studiet af dem og på udstillingerne, bør allokere til at kortlægge det, hun benævner 'den anden side', nemlig publikum, deres behov og forventninger (Dierking 2013:212).

Med Dierking og Falks undersøgelser og publikumsmæssige perspektiv i ryggen kan vi umiddelbart igen argumentere mod en museumsoplevelse, der alene er bundet til enten det (be)lærende eller det underholdende (Falk & Dierking 2013:114). Som vi ved fra Brandts analyse indgår læring og underholdning i musealt regi imidlertid ofte i en vekselvirkning og ikke i en egentlig symbiose. Spørgsmålet er derfor, om Falk og Dierkings fokus på at bekræfte publikums behov og forventninger re-

sulterer i en adskillelse af museet som legeplads for de besøgende og museet som faglig 'legeplads' (jvf. diskussionen mellem Söderqvist og Tofte)? Det er svært at være uenig, når Falk og Dierking fremhæver forbindelsen mellem de personlige, fysiske og sociokulturelle kontekster som central for det samlede museumsbesøg (Falk & Dierking 2013:26), men gør dette forhold sig ikke gældende de fleste steder, hvor mennesker færdes og mødes? Og kan man i forlængelse heraf ikke spørge, om argumenterne for at fremme museet som uformelt, rekreativt mødested uforvarende bekræfter Weils bekymringer om, at museerne i jagten på både flere besøgende og politisk legitimitet fjerner sig fra deres egen kerne for i stedet at assimilere andre institutionstyper?

Som vi skal se, kan den enestående betydningsudveksling mellem objekt og betragter, der ifølge Weil og Brandt konstituerer museumsoplevelsens egenart, fremmes på en måde, der paradoksalt nok ikke tager udgangspunkt i publikums på forhånd formulerede ønsker og behov.

PRÆSENTATIONENS ANATOMI: MELLEM VÆRK OG INDIVIDUEL INTRODUKTION

Thomas Bang (f. 1938) er en af de mest betydningsfulde nulevende danske kunstnere, og Esbjerg Kunstmuseum rummer den mest repræsentative samling af hans værker fra 1960'erne og frem. Med *BANG – Thomas Bang i Esbjerg Kunstmuseums samling* blev disse værker præsenteret samlet for første gang, installeret i et åbent, rumligt flow og suppleret af nye arbejder, udvalgt i samarbejde med kunstneren selv.

På sjette årti skaber Thomas Bang skulpturelle objekter og installationer, der unddrager sig enhver entydig kunsthistorisk kategorisering (Vejlby *et al.* 2009). Selvom Bang altid har interesseret sig for forholdet mellem værk

og betragter og tematisk tager udgangspunkt i almenmenneskelige tilstande, betragtes han af mange som en kunstner, det kan være svært at forholde sig til. Hans værker ligner ikke noget, vi har set før, og flere af dem er skabt af hverdagsmaterialer som for eksempel tæppefilt og modellervoks. På trods af de utraditionelle materialevalg er værkerne æstetiske og pertentligt udført, men samtidig har flere af dem brud eller synlige reparationer. De indeholder således også et gådefuldt 'før' – en proces har fundet sted, en skade er forsøgt udbedret. Denne bevidste reparationslogik peger på tid og forandring som grundvilkår i tilværelsen. Og det er præcis denne grundlæggende foranderlighed og kompleksitet, som Bang formår at give et visuelt udtryk; hans værker undersøger bevidst de brudflader, hvor modsætninger mødes og vores forståelse kommer til kort. De "lægger forholdet mellem forestillingsevnen, tanken og det visuelle sprog ud til vores overvejelse" og åbner potentielt for nye dimensioner i vores omverden – for noget, vi ikke så før (Finsen & Kjeldgaard 2016).

Som det er tilfældet med konceptbaseret kunst generelt, afkræver også Bangs arbejder beskueren en intens indlevels- og aflæsningsindsats, der hverken kan fremmes alene gennem kunsthistoriske facts eller et pædagogisk appendiks. Den foranderlighed, som får form i Bangs værker, og den træghed, der er indlejret i oplevelsen af dem, fordrer nemlig beskuerens tidlige involvering. Oplevelsen er på den måde bundet til en form for Brandtsk udveksling af tid, som museet gennem sin formidling af udstillingen søgte at fremme. Med præsentationen af Bangs værker lod Esbjerg Kunstmuseum sig således igen udfordre af en kunstners måde at arbejde på til at udvikle nye introduktioner og formidlingsformer. Det skete for eksempel også i forbindelse med udstillingen *100+100 Richard Mortensen* og os

74 (2010). Her havde publikum mulighed for at engagere sig i et æstetisk laboratorium, hvor de selv kunne afprøve Mortensens synseeksperimenter, inden de trådte ind i udstillingssalen.

Ved at eksperimentere med formidlingen af Bangs værker var det hensigten at skabe forskellige personlige indgangsvinkler til hans univers. Inden man trådte ind i udstillingen, kunne man således møde kunsthistoriker og direktør ved Statens Museum for Kunst, Mikkel Bogh, kunstnerkollega Jytte Høy og skoleleven Mille Votborg på 15 år. Som 'talking heads' på tre skærme vis-à-vis betragteren fortalte de om netop *deres* oplevelse og fascination af Bangs værker, sådan som de var blevet bedt om. Og de optrådte på den måde som 'levende' formidlere, der både kiggede én i øjnene og

fungerede som øjenåbnere i forhold til de besøgendes oplevelse.

Både Bogh og Høy leverede ikke alene fagligt velfunderede, men også dybt personlige fortællinger. Mille Votborg siger åbent, at det er svært at finde mening i Bangs værker. De er mystiske, men inspirerer alligevel til fortolkning. Værkerne udtrykker forskelle, synes hun, og de er fyldt med kontraster. Der er noget, som inviterer hende til at digte sin egen historie, men det kræver tid. Og når hun forlader museet, bliver hendes tanker ved med at kredse om dem – tankerne kan hun imidlertid bruge i sin egen hverdag, når hun skal forstå og sætte billeder på nye oplevelser i tilværelsen.⁵

At en skolepige er i stand til at formulere sine oplevelser med Bangs kunst på den måde

Fig. 2a. "Talking heads" og spil-introduktioner til udstillingen BANG – Thomas Bang i Esbjerg Kunstmuseums samling. Foto: Torben E. Meyer, 2016.

Fig. 2b. Installationsfoto fra udstillingen BANG – Thomas Bang i Esbjerg Kunstmuseums samling.
Foto: Torben E. Meyer, 2016.

er ikke alene stærkt, men også stærkt inspirerende – og den inspiration blev videreført midlet og delt med andre museumsbesøgende gennem forskellige tiltag.⁶ De personlige introduktioner blev blandt andet suppleret med to nyudviklede spil, konciperet af museets inspektørgruppe, hvor publikum kunne aktivere deres egne erfaringer og være med til at formulere deres egne spilleregler. Gengivelser af Bangs værker fungerede som spillebrikker, der kunne kombineres på forskellige måder med ord og udsagn i en åben og principielt uafsluttet proces, hvor nye betydninger kunne opstå: Det ene spil mimede et huskespil, hvor brikkerne skulle parres to og to. I Bang-spillet skulle man imidlertid danne sine *egne* par, for ikke to brikker var ens. Det andet spil var en

form for associationsspil, hvor en spiller valgte en værkengivelse, som de andre ikke måtte se. Ud fra personlige beskrivelser og associationsrækker skulle de andre spillere nu hver især vælge et matchende værk for til slut at identificere det værk, som oprindeligt var blevet valgt.

Udgangspunktet for disse nye måder at formidle Thomas Bangs værker på tog afsæt i Esbjerg Kunstmuseums tidligere eksperimenter og forskning. Museet har blandt andet undersøgt, hvad introduktionen betyder for museumsgæsternes oplevelse, og resultaterne viser, at kunsthistoriske fakta og forklaringer ikke i sig selv bringer værk og betragter tættere på hinanden.⁷ Det er imidlertid ikke det samme som at forkaste fagligheden – de faktuelle, fortolkende oplysninger kan med fordel *afslutte*

et møde med kunsten. I stedet bør en frugtbar værkintroudktion skabe en identifikation i den enkelte, hvor betragterens egne livserfaringer og medbragte bagage tages alvorlig, så hun forberedes til sit møde med værkerne på et personligt niveau (Funch 2004).

BESKUERENS OPLEVELSE: MELLEM OBJEKT OG PERSONLIG RELEVANS

"Se, der er mit værk", udbød en museumsgæst begejstret, da hun trådte ind i udstillingssalen efter at have engageret sig i både introduktioner og spil. 'Hendes værk' var det værk, der havde dannet udgangspunkt for de associationer, hun havde delt med sine medspillere ved spillebordet udenfor. Ubevidst havde hun allerede etableret et forhold til dette værk. Hun havde forbundet det til personlige oplevelser og tanker, som tilmed var blevet formuleret for andre. Derfor blev værket ikke oplevet som fremmed eller svært tilgængeligt, men blev tværtimod mødt med ejerskabets glæde – det var blevet 'hendes'. Formidlingen havde således fremmet de individuelle associationer, som værket er i stand til at generere, og derved blev Weil og Brandts argumenter om objektets evne til at fjerne fokus fra sig selv og gribe ind i menneskers liv på unikke måder udfoldet og demonstreret.

Umiddelbart bekræftes også Falks anerkendelse af museumsoplevelsens indgriben i den besøgendes livsbane og Dierkings argumenter om, hvordan museumsbesøget bør fremme forhold, som før museumsbesøget lå i periferien af gæstens bevidsthedsfelt. Men hvor Falks og Dierkings tilgang til formidlingsfeltet forstærker et allerede eksisterende selvbillede hos museumsgæsten, var det i formidlingen af Bangs værker intentionen at fremme værkerne evne til at sætte billeder på oplevelser og følelser, som gennem kunstoplevelsen uven-

tet blev aktualiseret. At det rent faktisk kan ske, dokumenterede Esbjerg Kunstmuseum i forbindelse med det integrerede udstillings-, forsknings- og formidlingsprojekt *Kunst i kontekst* (2007-2014), der gennem fire delprojekter bragte kunsten i forbindelse med de områder, den oprindeligt var forbundet med: det åndelige, sprog og tænkning, naturens elementer og eksistensens grundvilkår. Her blev en lang række museumsgæster interviewet om deres udstillingsoplevelser. En gæst fortalte, hvorledes udstillingen gav hende en stor følelse af ensomhed, der var relateret til oplevelser i hendes eget liv. Det var en overvældende oplevelse, da hun aldrig før havde tænkt over, at kunsten havde det potentiale. En anden gæst formulerede, at "det, man kan opleve i naturen, rækker ud over, hvad mennesket kan fatte. Det, jeg oplever i udstillingen her, rækker ud over det, man kan se" (Finsen 2017:7, Kjeldgaard 2017:11).

Når Falk og Dierking i forbindelse med deres undersøgelser interviewer publikum om deres ønsker forud for museumsbesøget, kan publikum i sagens natur kun svare ud fra en allerede eksisterende erfarings- og forventningshorisont – de kan kun efterspørge noget, de ved eksisterer, og som de allerede kender (Kjeldgaard 2004:129). Det intense fokus på de besøgendes behov og forventninger har den (måske uintenderede) effekt, at selve museets konstitutive kerne, dets samling af objekter, mister sin betydning.⁸

Dette er et argument, man også finder hos didaktikforsker Marianne Achiam. I artiklen "The role of the imagination in museum visits" påpeger hun, hvordan Falk og Dierking beskriver museumsoplevelsen uden reference til det, der udstilles, eller det imaginative mulighedsfelt, som de udstillede objekter åbner for (Achiam 2016:96). Ved at *frame* museumsoplevelsen som en personaliseret event kommer de ufor-

varende til at ekskludere en videnskabelig og kulturel viden – ikke alene fra museums-gæstens oplevelse, men også fra museumspraktiker og museumsforskeres bevidsthedsfelt (Achiam 2016:96) – et forhold, der har tydelig affinitet til det problemkompleks, som er forbundet med Per Aage Brandts definition af det underholdende museum, Lars Bang Larsens beskrivelse af oplevelsesøkonomiens disintegrerede subjekt og Chin Jungkwons udlægning af bruger- eller *player*oplevelsen.

Med formidlingen af Bangs værker ønskede museet ikke blot at bekræfte den besøgende, men ultimativt set at lade hende forlade museet med et forandret blik på verden. Tesen var, at et fokus på beskueren gik gennem et intenst fokus på objektet. Paradoksalt nok blev beskueren bragt i centrum for sin egen oplevelse med afsæt i værkerne og analogt med kunstnerens praksis. De formidlingsmæssige greb var direkte defineret af Bangs evne til gennem sine værker at udfordre vores forventningshorisont og vores behov for at skabe mening og sammenhæng. Formidlingen var således ikke et eksternt appendiks, bundet til enten underholdning eller læring. Den var ikke en forklarende merdimension, men en integreret handling, der åbnede for ny indsigt, og som gennem værkerne genererede nye refleksioner om os selv og verden i bred forstand. Med anerkendelsen af forskellige og på forhånd uforudsigelige betydningsdannelser blev kunstens egentlige potentiale dermed også udfoldet og de enkelte værker så at sige sat fri. Ved at tage udgangspunkt i selve Bangs praksis, blev museets viden om de udstillede værker vist og formidlet på en både personlig og underholdende måde, der gennem spillenes legende tilgang garanterede publikums interaktion og tilførsel af ikke-viden (jvf. Brandts definition). Formidlingen åbnede på den måde for aktuelle betydnings-synteser og mentale konstruktioner, der

betød, at publikums forestillingsevne blev aktiveret i et felt mellem genstandsobservation, leg og ny viden. Derved formåede museet, som det også var tilfældet med de øvrige omtalte projekter, at forbinde værkerne, betragteren og den omgivende verden og levere et bud på, hvordan præsentationen af faglig viden kan sammentænkes med gæstens personlige fortolkninger (Achiam 2016:90-92).

TEORETISK FORANKRING: MELLEM ÅBNE TEGN OG SUBJEKTIV BETYDNINGSKONSTRUKTION

Som vi har set, arbejder Esbjerg Kunstmuseum bevidst med formidling som integreret praksis og anser i den forbindelse betragteren som betydningskonstituerende medskaber. Videnskabsteoretisk indskrives det museets profil i et receptionsemiotisk felt, funderet på Umberto Ecos og Roland Barthes' tænkning,⁹ mens den filosofisk og pædagogisk trækker på traditionen fra Jacques Rancière.

I *Det åbne værk* argumenterer Umberto Eco for en åben forbindelse mellem værk og betragter (Eco 1989). I Ecos optik er værket på sin vis 'ufærdigt', da det indeholder et uendeligt antal mulige fortolkninger, som kræver en aktiv fortolkers mellemkomst. På den måde bliver værket så at sige til, hver gang det indgår i nye forbindelser med forskellige betragtere. Ideelt fremmer det åbne værks poetik "den bevidste friheds handlinger" hos fortolkeren, idet hun anbringes i et netværk af udtømmelige relationer, blandt hvilke hun kan etablere sin egen form (Eco 1989:4). Hvor afsenderen mister sin autoritet hos Eco, erklærer Roland Barthes ham ligefrem for død (Barthes 1977). I det øjeblik forfatteren begynder at skrive, går han nemlig symbolsk sin egen død i møde, for udsagnets sande locus er ikke forankret i det, der skrives, men i det, der læses. For Barthes

består en tekst – eller ethvert andet kunstnerisk udsagn – af et uendeligt antal mulige betydningskonstellationer, som forenes, ikke hos forfatteren, men i fortolkeren. Derfor ligger det, som konstituerer et værks enhed og indhold, ikke i dets oprindelse, men i dets bestemmelsessted (Barthes 1977:up).

Denne udlægning af den udvekslende forbindelse mellem værk og betragter påvirker ifølge Eco ikke alene forståelsen af kunsthistorien, men genererer også nye kommunikative situationer i forhold til sociologien og pædagogikken (Eco 1989:23). Og det er netop i kontekst af sådanne (lærings)situationer, hvor viden formidles, at Jacques Rancière udfolder sine teorier om *Den uvidende lærer* og *Den frigjorte betragter* (Rancière 1991 & 2009). Rancière vender i en vis forstand den klassiske forståelse af tanken om lighed gennem læring på hovedet. For ham er lighed nemlig udgangspunktet og ikke endemålet. Ved at antage, at der eksisterer en fundamental ulighed mellem lærer og elev, der skal mindskes gennem det pædagogiske arbejde, naturaliseres elevens intelligensmæssige underlegenhed, så uligheden mellem de to kontinuerligt reproduceres. Rancières projekt er i stedet at sætte eleven eller betragteren fri ved at gøre hende i stand til både at internalisere sine egne oplevelser og intellektuelle opdagelser og 'oversætte' dem i mødet med andre. Frigørelsen og individets (ud)dannelse er således bundet til den associative og dissociative kraft, der ligger i dobbeltrollen som både læser og aktør, betragter og aktiv fortolker. Rancières 'uvidende lærer' assisterer sin elev i denne anerkendende proces og er ikke uvidende, fordi han ikke ved noget, men fordi han formår at afkoble sin egen viden fra det at lære fra sig. Derfor kan den uvidende lærer også potentielt lære sin elev noget, han ikke selv ved (Rancière 2009:11-17).

I sin formidling påtager Esbjerg Kunstmuseum sig i vid udstrækning rollen som den

uvidende lærer, og den åbne forbindelse med publikum understreges gennem en forståelse af interaktionen mellem værk og betragter som en form for 'minds on'. Denne term udfoldes af Qi Wang og Yanhui Lei, der forsker i udstillingsdesign og bygningsmiljø, og forener på mange måder den semiotiske tilgang til udstillingsmediet med Rancières pædagogik (Wang & Lei 2016). Udgangspunktet for Wang og Lei er den almindeligt udbredte forståelse af, at 'hands on' har afløst 'eyes on' som fremtidens formidlingsform. Men forholder det sig nødvendigvis sådan? I artiklen "Minds on for the wise: Rethinking the contemporary interactive exhibition" argumenterer de for, hvordan konsekvensen af hands on-udstillinger generelt er en kraftig reduktion i antallet af *reelle* objekter i museernes præsentationer. Samtidig viser de, hvordan denne type udstillinger er ligeså envejskommunikerende som den formidlingsform, de postulerer at gøre op med. Hands on-udstillinger er nok designede som interaktive oplevelser, men dialogen er samtidig tilrettelagt så ligetil som muligt for at generere underholdning og umiddelbar forståelse. Dertil kommer, at de mange digitale enheder, som ofte er en del af sådanne formidlingstilbud, er forprogrammerede, hvorfor de besøgendes interaktionsmuligheder er begrænsede og de facto styret af afsenderen (Wang & Lei 2016:336-340). Ligesom Per Aage Brandt peger på en de-realiserende tendens som resultat af den manglende forbindelse mellem det gennemsigtige og det underholdende museum, afdækker Wang og Lei, hvordan ideen om hands on reelt heller ikke integrerer viden og visen, men opretholder adskillelsen mellem de to. Ved at pege på den skjulte forbindelse mellem videnstransmission og underholdende medinddragelse understøtter de samtidig Jungkwons teser om 'gamificeringen' af sam-

fundet og dets institutioner, hvor forskellen mellem arbejde og leg er sløret.

Som alternativ til hands on plæderer Wang og Lei i stedet for en dekonstruktiv tilgang til såvel udstilling som udstillingsdesign. En 'kaotisk' tilgang, der ansporer til individuelle fortolkninger, og som forskyder museumsbesøget fra en planlagt oplevelse til selvopdagelse. Interaktionen kommer her til udtryk som 'minds on' i et udvekslende felt mellem viden, forestillingsevne og associativ tænkning, hvis mål hverken er at bekræfte eller at belære, men at inspirere og pirre museumsgæstens nysgerighed (Wang & Lei 2016: 344-346).

Det er i Per Aage Brandts undersøgende museum, at minds on-tænkningen udfoldes. Ifølge Brandt har museerne nemlig en særlig mulighed for at systematisere kommunikationsforholdet mellem besker, værk og kontekst, da det hermeneutiske studium er henvisende og refererer til den erkendelige verden, hvorfra objekterne kommer, mens det æstetiske otium refererer til subjektet som sansende kapacitet (Brandt 1995:22). Museets enestående potentiale er forankret i dets evne til at forberede genstanden til mødet med beskueren og vice versa – at fremlægge objektet som et tegn med et æstetisk udfoldet udtryk og et hermeneutisk udfoldet indhold. Museet er derfor at betragte som en form for realitetsprincip, der potentielt sætter os i forbindelse med virkeligheden på nye måder (Brandt 1995:23). Skal museet kunne leve op til denne ikke ubetydelige rolle, kan man ikke fjerne én komponent fra ligningen; man må vedholdende fremme den uforudsigelige og dynamiske symbiose mellem alle de tre led, mellem objekt, subjekt og verden. Dermed styrker museet tilmed sin institutionelle egenart og sikrer, at museumsinstitutionen også i fremtiden er i stand til gøre en forskel – både som unik samfundsmæssig aktør og i det enkelte menneskes liv.

NOTER

1. Artiklens forfatter er en del af det kuratoriske team på Esbjerg Kunstmuseum og har været med til at arrangere og formidle de omtalte udstillingsprojekter. Artiklen indgår i et samlet forskningsprojekt, delvist støttet af Kulturstyrelsen, som med afsæt i en receptionsorienteret semiotisk tilgang til formidlingsfeltet søger at kontekstualisere museets samlede praksis.
2. En diskussion af objekternes status i museumsinstitutionen både historisk og aktuelt udfoldes af Steven Conn i *Do Museums Still Need Objects?* (Conn 2010).
3. Museumsobjektets enestående evne til at generere personlige oplevelser behandles desuden i *Numinous Experiences With Museums Objects* (Latham 2013).
4. Oplysninger om de udstillings- og formidlingsprojekter på Esbjerg Kunstmuseum, som omtales i artiklen, findes på www.eskum.dk 'Særudstillinger'. Alle projekter er udviklet og gennemført af museets kunstfaglige stab.
5. De tre introduktioner kan ses på www.eskum.dk 'Særudstillinger 2016'.
6. Det er ikke første gang, Esbjerg Kunstmuseum lader børn og unge formidle kunsten. I 2002 gennemførte museet projekt *Forestillinger II*, hvor museumsgæsterne havde mulighed for at vælge mellem fire forskellige introduktioner til et værk, herunder et barns. Denne idé blev siden udbygget gennem etableringen af rundviserkorpset Juniorguides i 2007 – børn, som gav de voksne gæster personlige indføringer i værker fra museets samling.
7. Siden midten af 1990'erne har forskningsfeltet på Esbjerg Kunstmuseum fokuseret på selve kvaliteten af publikums oplevelser. I forbindelse med flere projekter er der gennemført publikumsinterviews, som kortlægger den enkelte museumsgæsts oplevelser, senest i forbindelse med *Kunst i Kontekst* (2007-14) (Finsen 2017,

- Kjeldgaard 2017), tidligere for eksempel i forbindelse med *Forestillinger I-III (2001-2003)*, der udfordrede gængse introduktionsformer og undersøgte, hvordan vores forventninger spiller afgørende ind i mødet med kunsten (Funch 2004, Kjeldgaard 2004). Se også: www.eskum.dk 'Forskningsprojekter'.
8. Falk & Dierking understreger eksplicit, at deres fokus ligger på *museumsgæsternes* oplevelse af museet og ikke på indhold eller præsentation (Falk & Dierking 2013:25). Samtidig argumenterer de alligevel for, at 'museumssiden' er lige så vigtig som 'publikumssiden' (Falk & Dierking 2013:305).
 9. Barthes og Ecos teoridannelse har siden 1993 udgjort det erklærede udgangspunkt for Esbjerg Kunstmuseums forståelse af forholdet mellem værk og betragter, hvorfor netop de to trækkes frem her. At der siden udgivelsen af deres afgørende tekster både er sket en udvidelse af det semiotiske felt og formuleret nye (kritiske) perspektiver på poststrukturalismen, er evident. Man kan i den forbindelse også diskutere graden og karakteren af værkets åbenhed, da det udgør en konstant, en materialitet, der dæmmer op for en absolut fortolkningsrelativisme. På grund af bredden i nærværende artikels problemfelt ville det imidlertid føre for vidt at forfølge dette problemfelt her.
- ## LITTERATUR
- Achiam, Marianne 2016. "The role of the imagination in museum visits." *Nordisk Museologi* 1, 89-100. DOI: 10.5617/nm.3066
- Barthes, Roland 1977. "The Death of the Author". *Aspen* no. 5-6 (1967).
- Becker, Annesofie 2016. "What the hell is the point of museums?" *Danske Museer* 5, 24-25.
- Brandt, Per Aage 1995. "Hvad er et museum? En semiotisk undersøgelse." *Nordisk Museologi* 1, 17-24. DOI: 10.5617/nm.3737
- Conn, Steven 2010. *Do Museums Still Need Objects?* Philadelphia: University of Pennsylvania Press. DOI: 10.1525/tph.2010.32.3.153
- Dierking, Lynn D. 2013. "Museums as social learning spaces." In Jacob Thorek Jensen & Ida Brændholt Lundgaard (eds.). *Museums. Social learning spaces and knowledge producing processes*. København: Kulturstyrelsen, 198-215.
- Eco, Umberto 1989. *The Open Work*. Cambridge: Harvard University Press
- Falk, John H. 2013. "Understanding museum visitors' motivations and learning." In Jacob Thorek Jensen & Ida Brændholt Lundgaard (eds.). *Museums. Social learning spaces and knowledge producing processes*. København: Kulturstyrelsen, 106-127.
- Falk, John H. & Lynn D. Dierking 2013. *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek: Left Coast Press.
- Finsen, Christiane 2017. "Kunst i kontekst – mellem institution og livspraksis." *Quadratura. Skrifter i dansk kunsthistorie* 6.
- Finsen, Christiane & Inge Merete Kjeldgaard 2016. "Ugens kunstner – Thomas Bang." *Kunsten.nu* 9. nov. <https://kunsten.nu/journal/ugens-kunstner-thomas-bang/> (hentet 18. september 2017)
- Funch, Bjarne Sode 2004. "Introducing people to art. A study on the influence of art introductions." *Journal of Visual Art Practice* 3:1, 47-60. DOI: 10.1386/jvap.3.1.47/0
- Huizinga, Johan 1980. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston & Henley: Routledge & Kegan Paul.
- Jungkwon, Chin 2018. "Play and labor." *e-flux Architecture*, February 26.
- Kjeldgaard, Inge Merete 2004. "Æstetisk krydsfelt." *Passepartout* 12:23, 124-130.
- Kjeldgaard, Inge Merete 2017. "Kunst i kontekst – på vej mod en ny museumstype." *Quadratura. Skrifter i dansk kunsthistorie* 5.
- Larsen, Lars Bang 2010. "The Mass Utopia of Art Activism: Palle Nielsen's *The Model – A Model for a Qualitative Society*." In Lars Bang Larsen

- (ed.). *The Model: A Model for a Qualitative Society* (1968). Barcelona: Museo D'Art Contemporani de Barcelona, 29-112.
- Latham, Kiersten F. 2013. "Numinous Experiences With Museum Objects." *Visitor Studies* 16:1, 3-20. DOI: 10.1080/10645578.2013.767728
- Rancière, Jacques 1991. *The Ignorant Schoolmaster. Five Lessons in Intellectual Emancipation*. London & New York: Verso.
- Rancière, Jacques 2009. *The Emancipated Spectator*. Stanford: Stanford University Press.
- Vejlby, Anna Schram, Flemming Friberg & Anne Marie Nielsen (red.) 2009. *Thomas Bang. Apparatur til en ustabil verden*. København: Ny Carlsberg Glyptotek.
- Wang, Qi & Yanhui Lei 2016. "Minds on for the wise. Rethinking the contemporary interactive exhibition." *Museum Management and Curatorship* 31:4, 331-348. DOI: 10.1080/09647775.2016.1173575
- Weil, Stephen E. 2002. *Making Museums Matter*. Washington: Smithsonian Books.
- Christiane Finsen, mag.art., museumsinspektør
cmf@eskum.dk
- Esbjerg Kunstmuseum
Havnegade 20
DK-6700 Esbjerg, Danmark