



MOESGÅRD
MUSEUM

Protector
*Hendes Majestæt
Dronning Margrethe II*

Rapport om udstillingen

Runer – fra graffiti til gravskrift

Af museumsinspektør Lene Birgitte Mirland, Moesgård Museum

Denne rapport indeholder beskrivelse og en foreløbig evaluering af udstillingen *Runer – fra graffiti til gravskrift*, som har modtaget støtte fra Kulturministeriets formidlingspulje 1, der støtter udvikling af museernes formidling. Rapporten er foreløbig, idet udstillingsperioden er forlænget til og med 27. september 2009 og en egentlig publikumsundersøgelse af museumsbrugernes oplevelse af konceptet som helhed og udvalgte interaktive elementer, som puljen har støttet, først afsluttes i september. Moesgård Museum udarbejder en særskilt rapport om undersøgelsens resultater.

1. Udstillingskonceptet

Udstillingen *Runer – fra graffiti til gravskrift* inviterer publikum med på en opdagelsesrejse i runernes univers og formidler historier om runer og runeindskrifter fra jernalder, vikingetid og middelalder gennem interaktive stationer og leg kombineret med en forholdsvis traditionel tableaupræsentation af originale genstande. Udstillingens opbygning og temaer er beskrevet i afsnit 2.

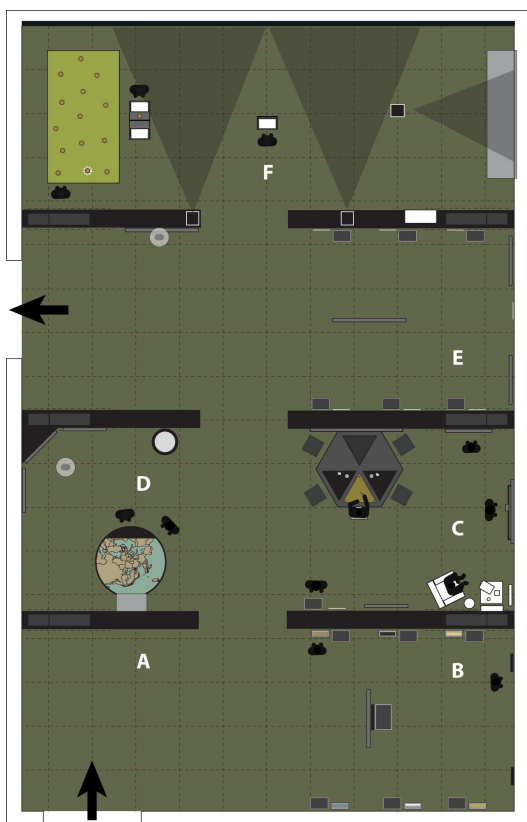
I anledning af særudstillingen valgte museet at nyindrette runehallen, som er en del af museets permanente udstilling, og hvor man kan opleve syv runesten fra Århus og byens omegn. I runehallen er formidlingen lagt til rette efter samme principper, som er styrende for særudstillingen, og af det samme udstillingsteam ledet af lingvist Benedikte Skaarup Madsen og museumsinspektør Lene Birgitte Mirland, der er uddannet arkæolog. Beskrivelse af udstillingen i runehallen findes også i afsnit 2.

Intentionen har været at skabe to udstillinger, som er appetitvækkere, og som både spiller sammen og kan opleves hver for sig. I tilrettelægningsen har vi lagt vægt på, at den enkelte kan finde sin egen vej ind til emnet, og at formidlingen er opdagelsesorienteret. Det har også været vigtigt for os at fortælle de historier, som vi fandt væsentlige og kunne vække undren, og at gøre formidlingen enkel. Endelig har vi været bevidste om at skabe en god ramme for samvær og lægge op til dialog mellem museumsbrugere.

Målgruppen er alle museets brugere – fra småbørn til pensionister. I forbindelse med denne udstilling har der imidlertid været et særligt fokus på at skabe en oplevelse, der appellerer til unge i alderen 15-25 år, hvilket primært er sket gennem etablering af interaktive stationer, ligesom der er taget særligt hensyn til svagtseende og læsesvage ved på udvalgte steder at formidle gennem lyd og at begrænse tekstmængden.

Vi har i arbejdet med udstillingerne været inspireret af den amerikanske filosof John Deweys idéer om, at mennesket kan tilegne sig kundskaber ved at deltage i praktiske, undersøgende aktiviteter og ved at interagere med omgivelserne. Desuden har vi været optaget af at skabe en formidling, der tager hensyn til, at mennesker er forskellige. I den forbindelse har vi været inspireret af den amerikanske psykolog og pædagog Howard Gardners pluralistiske syn på begrebet intelligens samt kendskabet til menneskets forskellige præferencer, når det handler om måder at opfatte og bearbejde viden på, som de blandt andet er beskrevet i teorier om læringsstile hos de amerikanske professorer Rita og Kenneth Dunn og den amerikanske pædagog Bernice McCarthy.

2. Udstillingens opbygning



A Introduktion

B Runer på alt

En række meget forskelligartede genstande fra Danmark, Norge og Sverige viser, at der har været skrevet runer på alle mulige forskellige materialer og typer af genstande. I en særlig montre kan man selv styre et kamera og zoome ind på runerne på et af de arkæologiske fund.

C Runealfabetet

Her introduceres man for runealfabetet og dets historie. Runealfabetet sammenlignes med andre alfabeter og man ser, hvordan runealfabetet ændrede sig fra jernalder til vikingetid og igen fra vikingetid til middelalder. Ved et bord kan man selv prøve at skrive runer på forskellige materialer og sætte bogstavklodser sammen til ord. På et interaktivt kort kan man selv spole frem og tilbage i tiden og se, hvor og hvornår man brugte hvilke alfabeter i Europa. Det forklares og vises, hvordan forskellige alfabeter har påvirket hinanden. Et hjørne er indrettet til en moderne "dagligstue" under overskriften "Hvad nu, hvis...?": her er al skrift i blade, på bøger, chokoladeæsker, sodavandsflasker og plakater m.m. udskiftet med runeskrift.

D Ord og lyd

Sprog ændrer sig hele tiden. Det gjorde det også, da man skrev med runer. I dette område af udstillingen kan man høre, hvordan sproget lød i henholdsvis jernalder, vikingetid og middelalder. Ved "låneordsbordet" kan man lægge brikker med ord, som vi har lånt fra andre sprog, på et landkort, og når man drejer på tidshjulet, kan man se, hvor ordene kommer fra og hvordan de er kommet hertil. I ordskraldespanen finder man eksempler på ord, der blev brugt, dengang man skrev med runer, men som ikke bruges mere. Når man forlader dette udstillingsafsnit på vej mod afsnit E, møder man "lydvæggen", hvor man kan trykke på store knapper/fliser og høre de enkelte runers lyd. Det står frit for at forsøge at efterligne lydene selv.

E Tanker og budskaber

Hvad skrev man? Her møder man igen en række originale genstande, der viser hvor forskelligartede runeindskrifterne er (flere af teksteksemplerne på hjemmesiden www.rundtomruner.dk, som er udarbejdet i forbindelse med udstillingen, stammer fra genstande i udstillingen). "Navnevæggen" er forsynet med vendetavler med eksempler på personnavne, som findes i runeindskrifter. Nogle bruges stadig, andre virker meget fremmedartede.

F Sæt dit aftryk

Til sidst i udstillingen møder man sms-væggen, som man kan sende en besked til via sin egen mobiltelefon eller en sender i udstillingen. Beskederne vises med runer og skifter langsomt mellem runer og latinske bogstaver, så man kan se, hvad andre museumsgæster har skrevet. En række tavler bærer runeindskrifter, som man kan prøve at oversætte. I et samarbejde med CAVI (Center for Avanceret Visualisering og Interaktion) har Moesgård Museum udviklet installationen "Sæt din egen runesten", hvor man kan designe sin egen runesten og placere den i et landskab.

Runehallen

I anledning af særudstillingen har Moesgård Museum nyindrettet runehallen, hvor den fornemme samling på syv runesten fra Århus-området står (ikke med på plantegningen). Hver sten formidler på forskellige måder ét aspekt af runestenenes historie og historier. Trykskærme tillader, at man alene eller sammen i mindre grupper kan dykke ned i hver enkelt stens historie og temaerne: fundsteder, udsmykning, indskrifter, sprog, håndværk, personer og runealfabetet.

3. De digitale, interaktive stationer

Kulturarvsstyrelsen har støttet udviklingen og realiseringen af de utraditionelle og nyskabende formidlingstiltag i udstillingen, nemlig de interaktive stationer, som er digitale. I forhold til den oprindelige ansøgning har installationerne ændret karakter, idet de er tilpasset udstillingens øvrige elementer og indhold.

De digitale installationer kom til at omfatte følgende:

Låneordsbordet (oprindeligt: Sproghistoriebordet)

Mål: at vise, at det danske sprog altid har været og er foranderligt, og at det påvirkes af andre sprog.

Dette element er udarbejdet i samarbejde med Interactive Media Design ved Ole Prinds. Et kort over Europa, Nordafrika samt Lilleasien og det meste af Mellemøsten lyser op på en glasplade i et rundt bord, hvorpå man kan lægge brikker med ord, som dansk i tidens løb har lånt fra andre sprog. Et kamera under glaspladen aflæser en fiducial på brikkens bagside. Brugeren kan nu dreje på tidshjulet – en træring rundt om bordet – og derved finde ud af, hvor ordet kommer fra, hvornår det er opstået og følge dets vandring til Danmark.



Alfabetet på et interaktivt kort

Mål: at anskueliggøre de største alfabeters historie (herunder runealfabetet).

Oprindeligt var det hensigten, at låneordsbordet også skulle vise de mest betydningsfulde alfabeters udbredelse gennem tiden, men brugertests viste, at det blev for komplekst at integrere i én og samme station. Derfor blev der udarbejdet en separat installation, hvor man på en plade kan skyde en knap frem og tilbage og på den måde bevæge sig i tid. Pladen med knappen er forbundet til en skærm, hvorpå der i den ene side er en oversigt over alfabeterne markeret med hver sin farve

og i den anden er et kort over Europa, hvor man kan se alfabeternes udbredelse markeret med de pågældende farver.

Sæt din egen runesten (oprindelig: Den interaktive runesten)

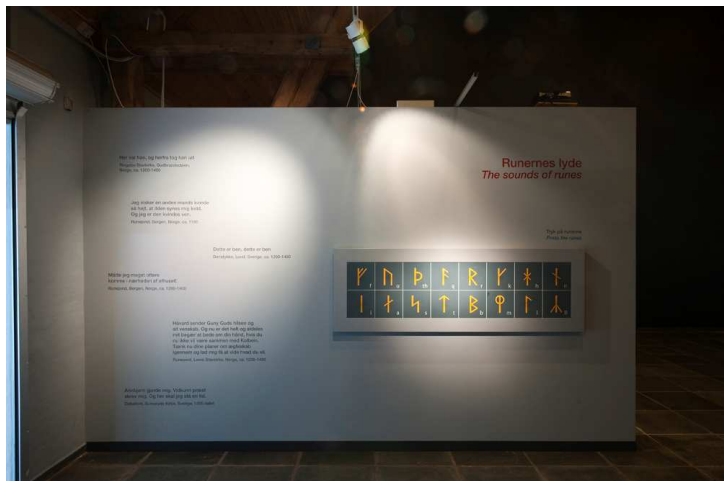
Mål: at skabe refleksion over og forståelse for, hvad en runesten er.

Denne installation er udarbejdet i samarbejde med CAVI. Installationen skal skabe refleksion hos brugeren over, hvad en runesten er, gennem kontrafaktisk metode; brugeren skal forestille sig, at man i dag også rejste runesten, og med udgangspunkt i dette designe sin egen runesten og placere den i et nutidigt "landskab". Når man ankommer til installationen, skal man først placere en runestensmodel i en holder ved en skærm. På skærmen følger man en guide, der stiller spørgsmål, som skal overvejes undervejs i designprocessen. Når man er færdig, tager man runestensmodellen med hen til et stort bord, hvor et landskab er projiceret op på en glasplade. Man vælger et sted at placere sin sten og sætter den på glaspladen. Et kamera aflæser en fiducial under stenmodellen og stenen er nu markeret på kortet. Ved hjælp af en særlig brik med en tegning af et forstørrelsesglas, som man kan holde hen over de sten, andre museumsbrugere har sat, kan man se, hvad de har skrevet på deres runesten.

Lydvæggen (oprindelig: Lyt til og leg med sproget)

Mål: at vise, at et tegn i alfabetet er udtryk for en udtalelyd.

Denne installation er udviklet i samarbejde med Interactive Media Design ved Ole Prinds. Den består i en installation, hvor man kan trykke på store knapper/fliser og høre den enkelte runes udtalelyd. Det står museumsbrugeren frit for selv at prøve at udtale lydene. Udtalelydene er indtalt af pensioneret sprogprofessor Lars Brink.



Oplæsninger af runetekster på olddansk (oprindelig: Lyt til og leg med sproget)

Mål: at vise, at runeteksterne er udtryk for et levende sprog.

Denne installation er udviklet i samarbejde med Interactive Media Design ved Ole Prinds. Her kan man trykke på tre forskellige knapper og lytte til en oplæsning af tre runetekster fra henholdsvis jernalder, vikingetid og middelalder. Ved hver knap findes et billede af genstanden, en translitteration af runeteksten, en oversættelse til moderne dansk samt tre sproglige bemærkninger. Teksterne er indlæst af pensioneret sprogprofessor Lars Brink.

Sms væggen

Mål: at give museumsbrugerne mulighed for at sætte deres eget aftryk på udstillingen. Udviklet i samarbejde med Interactive Media Design ved Ole Prinds. Nogle af de udstillede genstande er eksempler på de sms-lignende beskeder, som kendes fra middelalderens Bergen, og installationen giver museumsbrugerne mulighed for som afslutning på deres besøg at sætte deres eget aftryk på udstillingen ved at sende en sms fra deres egen mobiltelefon eller en sender i udstillingen til en stor vægflade. Her vises sms'erne med runer, som langsomt skifter til latinske bogstaver og tilbage til runer igen.

4. Erfaringer og læringsudbytte

Arbejdet i forbindelse med udstillingen om runer har givet en række erfaringer, som Moesgård Museum vil bygge videre på i fremtiden, og som har inspireret til at arbejde videre med nogle af de afprøvede formidlingsmetoder og fortsat at etablere samarbejder på tværs af fagligheder. Herunder redegøres der for de erfaringer og det læringsudbytte, som efter vores vurdering har afgørende betydning for museets formidlingsvirksomhed fremover.

Arbejdet med de digitale, interaktive stationer har været udfordrende og lærerigt. Dialogen med de eksterne samarbejdspartenerne, CAVI og Interactive Media Design, har været inspirerende, og der er knyttet kontakter, som museet også fremover vil benytte; der er undervejs opstået mange idéer, som der ikke blev plads til i denne omgang, men vil kunne bruges i anden sammenhæng.

I forhold til de digitale, interaktive stationer har vi lært, at det er en omfattende og til tider langsom og proces at udvikle, teste og tilpasse disse stationer. Især var det tidskrævende at udvikle de stationer, hvortil der skulle udvikles ny software, der kan indeholde fejl, som først kan opdages ved grundige tests – eller når udstillingen er åbnet. Det har også vist sig, at det er en udfordring at udvikle digitale, interaktive stationer, som er stabile nok til at kunne køre 7 timer om dagen alle ugens dage i en lang periode og er robuste nok til at klare flere hundrede brugere om dagen. De fleste stationer skal jævnligt genstartes eller justeres, hvilket stiller krav til museets faste medarbejdere om at kunne stå for dette og fordrer etablering af supportordninger.

Samarbejdet med lingvist Benedikte Skaarup Madsen har for alvor åbnet vores øjne for, at immateriel kulturarv som eksempelvis sprog har sin klare berettigelse som del af det at formidle viden om fortidens kulturer. I samarbejdet har vi fundet frem til måder, hvorpå vi kan gøre det u håndgribelige konkret og enkelt. Vi kan især se, at det er en øjenåbner for de fleste museumsbrugere, når de kan høre runeteksterne læst op og få en oplevelse af de enkelte runers udtalelyde. Pludselig bliver fortiden levende på en helt anden måde; den får i bogstaveligste forstand en stemme.

Samarbejdet med lingvist Benedikte Skaarup Madsen har inspireret os til fremover at integrere en lingvistisk vinkel i udvalgte særudstillinger og i de udstillinger om oldtid og middelalder, som skal etableres i forbindelse med Moesgård Museums udbygning.

5. Afsluttende kommentarer

Udstillingen er blevet godt modtaget af museets brugere, og vi har modtaget mange positive tilbagemeldinger fra både børn og voksne. Desuden har udstillingen i forbindelse med åbningen tiltrukket sig stor opmærksomhed fra medierne. Udstillingen såvel som hjemmesiden

www.rundtomruner.dk, som vi etablerede i forbindelse med udstillingen, besøges flittigt af både almindeligt interesserede borgere og skoleelever.

Som det tidligere er nævnt, foreligger der endnu ikke en publikumsundersøgelse, som kan dokumentere museumsbrugernes oplevelse, men det er vores klare indtryk, at vi har opnået målsætningen om på en levende og appellerende måde at præsentere runeindskrifternes overraskende mangfoldighed.

Museets brugere har indtil nu fremhævet følgende som positivt (refereret efter museets gæstebog og museumsbetjentenes tilbagemeldinger):

- Man kan selv være aktiv, prøve og skabe
- Fortid og nutid kobles
- Udstillingen er overskuelig
- Udstillingen præsenterer emnet med et glimt i øjet
- Udstillingen har elementer for både børn og voksne
- Udstillingen er opfindsom i sin måde at formidle på; man bliver overrasket

Vi har kunnet iagttage, hvordan kombinationen af traditionelle formidlingsformer (tableauopstillinger med genstande i montrer kombineret med tekst og illustrationer) og de digitale, interaktive stationer skaber en god ramme for samtale og udveksling af viden mellem børn/unge og voksne. Vi kan se, at de voksne ofte – især hvis der er tale om pensionister – først søger det traditionelle, mens børnene/de unge med det samme søger det nye. Der sker i løbet af besøget en formidling mellem generationerne, der trækker hinanden hen til udstillingens forskellige elementer og fortæller hinanden om, hvad de ser og hvordan det fungerer.