

DET SOSIALE UTSTILLINGSROMMET

Vedlegg 3: Prosjektbeskrivelse, Annelise Bothner-By, Fakultetet for design, KHIO

Introduksjon

Prosjektets målsetting er å skape utstillingsrom der de besøkende skal møtes, lære av hverandre og sammen reflektere over utstillingens innhold og betydning. Utstillingene er det jeg vil kalle formidlingsbaserte utstillinger. Disse utstillingene kan være gjenstands- eller temabaserte, og har gjerne uttalte og konkrete lærings- eller formidlingsmål. De formidlingsbaserte utstillingenes display og installasjoner er vanligvis tilrettelagt og henvendt mot enkeltindividet, og de andre besøkende oppleves ofte som forstyrrende. Men for de aller fleste, er selve besøket noe de gjør sammen med venner eller familie. Det å gå på en utstilling er en aktivitet med et uutnyttet sosialt potensial. Med interiørarkitektur som fagområde ønsker jeg å formgi sanselige og assosiasjonsskapende rom, hvor fortellingene om utstillingens innhold er sammenvevd med tilretteleggelse for ulike sosiale situasjoner.

Bakgrunn, faglig relevans og egne forutsetninger

Museenes formidlingsoppgave har tradisjonelt blitt ivaretatt gjennom faste eller temporære utstillinger i museet. De siste tiårene har museene gradvis beveget seg fra å vise mer statiske gjenstandsorienterte eller scenografiske displayer, til utstillinger med større deltagelsesaspekt og interaksjon. Generelt har museene i dag en mer dagsaktuell, problematiserende og utadrettet holdning enn tidligere. Kirke- og kulturdepartementets rådgivningsorgan for museene, ABM-utvikling,¹ har satsningsområdene 'Brudd'² og 'Hot Spot', som fremmer utstillingsformer som utfordrer publikums holdninger og skaper debatt.

Utviklingen innen digital teknologi har gitt museene nye formidlingsmuligheter, og i tillegg har en stadig mer avansert opplevelsesindustri bidratt til å skape forventninger hos publikum om deltageropplevelse. Museumsmeldingen (St. melding 49) fra 2009 legger særlig vekt på mulighetene som finnes i de digitale medier, men ser sammenhengen mellom det fysiske og det digitale rommet som en viktig utfordring for fremtidens museum. Det å være tilstede i rommet og oppleve utstillingsobjekter gir en sanselig og autentisk her og nå-opplevelse, som en digital presentasjon ikke kan erstatte.

Selv har jeg jobbet med utstillingsutforming siden 1999, og i de aller fleste prosjekter jeg har jobbet med har interaktive og teknologiske virkemidler vært viktige for å engasjere publikum på ulike måter. Min erfaring er at vellykkede interaktive installasjoner er de som ivaretar den sosiale dimensjonen best. Utstillingsløsningene jeg har utformet for ulike danske og norske mediehus og i utstillingen i Utviklingshuset i Oslo, inneholder pc-baserte gruppeopplegg som veksler mellom individuelle oppgaver og gruppedialog. Opplevelsen ser ut til å bli ekstra sterk når det fysiske rommet iscenesetter innholdet i oppgavene. Hoppsimulatoren som jeg utformet for Trysil-Knut Opplevelsessenter og

¹ ABM-utvikling er statens senter for arkiv, bibliotek og museum.

² Universitetet i Oslos Naturhistorisk Museum sin utstilling om homofili blant dyr er eksempel på en Brudd-utstilling.

Skimuseum er en annen sosialt orientert utstillingsinstallasjon jeg mener at fungerer godt. I denne installasjonen blir de besøkende publikum for hverandre.

Innen digitalt orienterte fagmiljøer er man interessert i hvordan sosiale brukerstyrte plattformer kan integreres i utstillingene. Blant annet har Media Lab ved University of Art and Design Helsinki (TAIK), Finland, gjennomført et prosjekt i Museum of Contemporary Art Kiasma. De erfarer at det er vanskelig å få til integrasjonen mellom det mer todimensjonale virtuelle miljøet og det fysiske tredimensjonale rommet man befinner seg i. Publikum opplever det som to forskjellige situasjoner som har lite med hverandre å gjøre. Fra mitt faglige ståsted som interiørarkitekt vil jeg vektlegge det potensialet som ligger i det faktiske møtet mellom mennesker i utstillingsrommet.

Mens de tradisjonelle museene har narrative utstillinger, har vitensentrene³ en utstillingsform med enkeltstående eksperimentbaserte installasjoner. I tråd med mer brukerinvolverende formidlingsformer tar mange museer i bruk vitensentrenes eksperimenter, f.eks. på Jernbanemuseet på Hamar. Felles for de narrative utstillingene og vitensentrene er at installasjonene og formidlingen oftest er individuelt orientert. Men også vitensentrene tar tak i de læringsmulighetene som ligger i det sosiale møtet. San Franciscos Exploratorium har over flere år gjennomført et prosjekt bl.a. om det sosiale aspekt ved utstillinger.⁴ Konkret har man undersøkt hvordan samhandling og dialog vil forlenge den besøkendes oppmerksomhet ved en installasjon, og deriblant undersøkt enkeltinstallasjoners fysiske utforming. Deres forskningsrapport vil være viktig for mine undersøkelser.

Det foregår i dag mye forskning på formidling i museene, både på formålet, læringssynet og formen. Mesteparten av denne forskningen er ledet av museumsformidlere, enten pedagogisk orienterte eller fageksperter, og tar utgangspunkt i innhold og læring. De behandler den fysiske utformingen av utstillingsrommet primært ut fra funksjonelle hensyn. Jeg mener det er viktig at også interiørarkitekter bidrar med sin fagkompetanse med en formgivning som ivaretar både den funksjonelle, men også den sosiale og estetiske dimensjonen ved romopplevelsen.

Det finnes lite dokumentert forskning på interiørarkitektur i utstillingssammenheng. Foruten interiørarkitekt Hanna Hilts stipendprosjekt (KHIB) om designerrollens betydning i kulturhistoriske utstillinger, har jeg inntrykk av at mye av diskusjonen vedrørende romlig utforming av utstillinger fremdeles handler om den gjenstandsorienterte kontra den kontekstualiserte eller scenografiske utstillingsformen.⁵ Arkitekt Sverre Fehn er med sin utstilling på Storhamarlåven for Hedmarksmuseet fra 1969, en av de viktigste norske representantene for den gjenstandsorienterte utstillingsarkitekturen. Fehn så på gjenstandene som formidlere i seg selv, som ikke burde forstyrres av kontekstualisering. Internasjonalt er den italienske arkitekten Carlo

³ Populærvitenskapelige opplevelses- og læringssenter for realfag. Vitensentre er et etablert internasjonalt konsept, og har vært et nasjonalt satsningsområde med Vitensenterprogrammet fra 2003.

⁴ Going APE: Achieving Active, Prolonged Engagement with Science centre Exhibits

⁵ Tidligere professor i interiørarkitektur ved Kunsthøgskolen i Oslo Anne Alnæs beskriver ytterpunktene i sin artikkel 'Fra scenografi til minimalisme' i Byggekunst nr 4. 1998.

Scarpa⁶ en av de mest kjente eksponenter for denne utstillingsformen, og nasjonalt har blant andre interiørarkitekt Aud Dalseg⁷ videreført denne holdningen. Kritikken er at gjenstandene blir redusert til rent estetiske objekter, da det individuelle erfaringsgrunnlaget alene verken kan ivareta historiske kontekster eller de hverdagslige gjenstandenes fortellinger.⁸ Dessuten er stadig flere utstillinger basert på problemstillinger og tema, ikke bare objektsamlinger. Utviklingshuset jeg selv har vært utstillingsarkitekt for, er et eksempel.

Det å skape en narrativ kontekst for gjenstander betyr ikke nødvendigvis å lage historiske, scenografiske representasjoner, tekst og illustrasjoner. Å jobbe med fortelling igjennom utforming av rom handler om å integrere fortellingen i stemning, bevegelsesmønster, oversikt, materialitet, volum og lyssetting. Et eksempel på hvordan fortellingen ligger integrert i det arkitektoniske uttrykket, er tydelig i Daniel Libeskind's Jødiske museum i Berlin.⁹ Kjernen i teoriene til fenomenologisk orienterte arkitekter som f.eks. Christian Norberg-Schulz¹⁰ og Juhani Pallasmaa,¹¹ er betydningen av at en romlige opplevelser sanses med hele kroppen. Fysisk erfaring blir etterlatt både i bearbeidet og erkjent form, og som ikke-verbale ubevisste sansninger som setter fantasien i sving og skaper emosjoner. Deres teorier og arbeid blir viktig for mitt prosjekt.

Det arealet i et utstillingsrom som er avsatt for publikum – rommet å bevege seg i – vil være sentralt for meg. Publikums bevegelse kan styres gjennom utstillingens dramaturgi og temaforløp, og av selve romløsningen: har man oversikt, eller er det et forløp av mer lukkede og retningsstyrende rom? På samme måte som arkitekturteoretiker Gordon Cullen¹² analyserer den dramaturgiske oppbygningen av ulike byforløp, har utstillingen en fysisk dramaturgi. Denne blir vanligvis styrt av utstillingens tematiske oppbygging og innhold. Kunnskap og inspirasjon fra prosjekter og teori rundt byrom og uformelle møteplasser bl.a. representert ved Jan Gehl,¹³ vil bli nyttig i mitt prosjekt. Gehl vektlegger det sosiale aspektet, noe som ofte er nedprioritert i løsninger som vektlegger rommets fortelling, slik som i Libeskind's Jødiske museum.

I utstillingsrommet er kampen om arealet stor, og den besøkendes plass – opplevelse av volum og mulighet for å sitte ned, blir oftest nedprioritert. Det gis generelt lite mulighet for pauser mellom inntrykkene, og dermed lite rom for refleksjon som er en viktig del av

⁶ Carlo Scarpas mest kjente utstillingsarbeid er Museum of Catselvecchio, Verona, Italia 1956-64.

⁷ Interiørarkitekt MNIL, utstillingsarkitekt ved Norsk Form gjennom mange år.

⁸ Kritikken beskrives av professor Anne Eriksen i *Museum. En kulturhistorie*, Pax forlag 2009:202.

⁹ Dette prosjektet har også blitt kritisert for å mangle fortelling dersom det ikke jødernes historie hadde vært så allment kjent. Det kritiseres også for å være for lite nøytralt til å kunne romme formidlingsbaserte utstillinger. Jfr. Lee H. Skolnick, *Reshaping Museum Space*, Routledge, 2005:124.

¹⁰ Arkitekt og teoretiker som regnes som en av de første som tok fenomenologiens tenkning inn i arkitekturteori. Blant annet i *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture* Rizzoli, New York, 1980.

¹¹ Arkitekt og teoretiker Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*. John Wiley: New York, 2005.

¹² *The Concise Townscape*, Oxford: Architectural Press, 1996.

¹³ Jan Gehl, Arkitekt og professor ved Det Kongelige Danske Kunstakademi, *Livet mellom husene*, 1980.

en læringsprosess. Å samtale om sine opplevelser er kanskje den beste måten en kan reflektere på.¹⁴

Min styrke som interiørarkitekt i et tverrfaglig miljø for utforming av utstillinger, er kunnskapen om å skape de sansbare opplevelsene og fortellingene i et utstillingsrommet. Der museumsformidlerne tar utgangspunkt i hvordan innholdet i utstillingen og presentasjonsformen skal skape dialog, vil jeg være særlig opptatt av den fysiske tilretteleggingen for møtet med, observasjonen av og dialogen med både utstillingen og de andre.

Prosjektets spørsmål og metode

Hvordan kan utstillingsarkitektur utformes til å være en pådriver for sosial samhandling og refleksjon?

Kritiske undersøkelsesområder blir: Hvordan kan arkitekturens fysiske uttrykk både integrere fortellinger om utstillingens innhold og om det sosiale møtet? Kan utstillingsrommets dramaturgi baseres på et forløp av ulike former for møteplasser, og steder å sitte ned og observere hverandre? Kan utformingen fremme dialog og samhandling, og samtidig ivareta at oppmerksomheten er rettet mot utstillingens innhold?

Tilgang til et romlaboratorium¹⁵ ved Kunsthøgskolen i Oslo vil gi mulighet for å skape fullskala situasjoner som kan utforske rommet på ulike måter. Jeg har fått positiv tilbakemelding om samarbeid fra Naturhistorisk museum og Oslo Museums avdeling Interkulturelt Museum (IKM). Ved å modifisere eksisterende utstillinger vil det være interessant å erfare betydningen av for eksempel endret møblering rundt et objekt eller i et display. IKM skal våren 2012 realisere en ny utstilling med en problematiserende tematikk, der dialog og refleksjon blir viktig. Min utforming av denne utstillingen midtveis i prosjektperioden blir et mål for de ulike forsøkene i romlaboratoriet.

I designprosessen vil jeg benytte brukerinvolverende metodikk med studentene ved KHiO som deltagere. Faget interiørarkitektur har det til felles med faget dans at begge arbeider med rom og bevegelse på en ikke-verbal, fysisk og sanselig måte. Derfor vil jeg gjerne involvere både studenter innen dans og fakultetets egne studenter i mine romforsøk. Disse forsøkene vil særlig handle om bevegelsesflyt og utvikling av publikums handlingsrom.

De besøkendes bevegelser og handlinger vil bli dokumentert med video. Målet er å holde presentasjoner av gjennomførte installasjoner på museumformidlings-faglige nasjonale og internasjonale konferanser, så vel som i interiørfaglige fora.

¹⁴Innen forskning på museumsformidling legges stor vekt på læringsprosessen. Samtalens betydning for refleksjonen som ledd i læring behandles blant annet av Graham Black, *The Engaging Museum Developing Museums for Visitor Involvement*, Routledge, 2005:142

¹⁵Kunsthøgskolen i Oslo (KHiO) vil etablere et eget romlaboratorium i nybygg ved Seilduken ferdigstilt sommeren 2010.

Presentasjon og vurderingsform

Stipendiatperioden vil munne ut i en utstilling der utformingen skal tilrettelegge for møter mellom mennesker og mellom mennesker og utstilling. I løpet av tre år vil jeg ha gjennomført en rekke prosjekter som gir erfaringsgrunnlag for den avsluttende utstillingen. Utstillingsstedet holdes foreløpig åpent slik at jeg kan velge et best mulig egnet rom. Trolig vil utstillingen være et selvstendig, fritt prosjekt slik at jeg som interiørarkitekt får størst mulig kontroll på løsningen. Det vil være hensiktsmessig å samarbeide med et museum som innholdsleverandør.

Den samlede refleksjonen vil sannsynligvis ha en form som er bilde- og lydbasert. Den vil bestå av videodokumentasjon av publikums forhold til utstillingen og hverandre i løsningene, samt egne fortolkninger og betraktninger omkring løsningene jeg skaper. Den vil bli supplert med en drøftende artikkel vedrørende prosjektet.

Aktivitetsplan

- Høst 2010:* Research og spissing av problemstilling, prosjektskildring og metodikk
Kartlegging av faglitteratur, fagmiljø, referansepersoner og relevante arbeid
Begynne samarbeid med dansestudenter
Befaringer og empiriske observasjoner i eksisterende utstillinger
Testprosjekter i romlaboratoriet ved KHIO
Evaluering og spissing av undersøkelsesmetodikk
Formalisere samarbeid med institusjoner
Presentasjon av prosjektet, dialog og tilbakemeldinger innenfor programmet
- Vår 2011:* Eksperimenter med installasjoner i fullskala ved KHIO, med studenter
Etablere et deleprosjekt i en eksisterende museums utstilling. Involvere publikumsrepresentanter i utviklingsprosessen.
Reflektere rundt løsningens opplevelsesmessige og læringsmessige effekt
Evaluere undersøkelsesmetode og gjennomføring
Videreutvikling, refleksjon og presentasjon i relevante faglige fora
Skissere ny utstilling for Oslo Museum
- Høst 2011:* Utvikle 2-3 nye installasjoner i romlaboratoriet og i samarbeidsinstitusjon
Detaljere utstilling for Oslo Museum
Evaluere og revurdere
- Vår 2012:* Installasjon av utstilling Oslo Museum
Reflektere rundt betydningen av de nye installasjoner.
Formalisere avtaler rundt avsluttende utstilling.
Videreutvikling, refleksjon og presentasjon i relevante faglige fora
- Høst 2012:* Utvikle og detaljere avsluttende utstilling
Dokumentere deleprosjektene, utvikle en presentasjon og kritisk refleksjon
- Vår 2013:* Gjennomføre og åpne avsluttende utstilling.
Bearbeide og ferdigstille kritisk refleksjon.

Foreløpig litteraturliste

- Alnæs, Anne, *Fra scenografi til miniamoisme*, Byggekunst nr.4 1998
- Berkaak, Odd Are: *Samtid: En lang historie. En evaluering av museenes samtidsprosjekt Dokument 2000*, Notat nr 56, Norsk Kulturråd, 2003
- Black, Graham, *The Engaging Museum Developing Museums for Visitor Involvement*, Routledge, 2005
- Cold, Birgitt, *Aesthetics and the Built Environment. Design Professionals and the Built Environment*. John Wiley & Sons, 2000
- Cullen, Gordon, *The Concise Townscape*, Oxford:Architectural Press, 1996
- Eriksen, Anne, *Museum. En kulturhistorie*, Pax, 2009
- Eriksson, Hege Maria, *Museumsarkitektur. En studie av nyere norske museumsbygg*, ABM_skrift nr 7, 2004
- Gardner, Howard, *Multiple Intelligences Around the World*, Jossey Bas, 2009
- Gehl, Jan, *Livet mellom husene*, Universitetsforlaget. København, 1980
- Falk, John H., Lynn D. Dierking, *The Museum Experience*, Howells House, 1992
- Holl, Steven, Pallasmaa, Juhani og Pérez-Gómez, Alberto (1991),a+u Special Issue: Questions of Perception Phenomenology of Architecture, Tokyo : a+u Publ. Co, July 1991
- Hooper-Greenhill, Eilian, *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance: Purpose, Pedagogy, Performance*, Routledge, 2007
- Hooper-Greenhill, Eilean, *Museums and the Interpretation of Visual Culture (Museum Meanings)* Routledge, 2000
- Holmesland, Hilde, Siri Slettvåg, Merethe Frøyland: *Brudd* ABM_skrift nr 26, 2006
- Kulturdepartementet, Stortingsmelding 49(2008–2009), *Framtidas museum; Forvaltning, forskning, formidling, fornying*, 2009
- Macleod, Suzanne, editor, *Re-shaping Museum Space*, Routledge, 2005
- Norberg-Schultz, Christian, *Genus Loci, Towards a Phenomenology of Architecture* Rizzoli, 1980
- Pallasmaa, Juhani, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley, 2005
- Riksställningar Sverige, *Future Exhibitions*, publikasjon 1, 2009
- Tisdal, Carey , Deborah L. Perry, Ph.D. : *Going APE! at the Exploratorium, Interim Summative Evaluation Report*, Selinda Research Associates, Inc. Chicago, IL, April 2004
- Salgado, Mariana, Joanna Saad-Sulonen and Lily Díaz, Media Lab - University of Art and Design Helsinki (TAIK), Finland – Using On-line Maps for Community-Generated Content in Museums, Museums and the web, Indianapolis, Indiana, USA, 28 Apr 2009
- Zumthor, Peter, *Thinking Architecture*, Birkhäuser Basel, 2006