

# **Lärmiljö eller lekplats?**

## **Förmedlingsteknik, tilltal och intention i museiutställningar riktade till barn.**

**Linnéa Hansson och Maria Olofsson**

Examensarbete (30 högskolepoäng) i museologi för masterexamen inom ABM-masterprogrammet vid Lunds universitet.

Handledare: Håkan Håkansson

År: 2013

© Linnéa Hansson och Maria Olofsson

## **Title**

Learning environment or playground? Techniques for intermediation, voice and intent in museum exhibitions for children.

## **Abstract**

The subject of our master's thesis is museum exhibitions for children. The thesis is based on three research questions: "What purposes do institutions have when they decide to produce museum exhibitions specifically for children?", "What are the similarities and differences concerning the intermediation techniques, voice and intent in this type of exhibitions?" and "How does the underlying intentions relate to the actual exhibitions?" The theory used is based on a design-oriented multimodal perspective on learning. Multimodality pays special attention to the interplay between different medias in communication. We have also used theories on learning and play in developmental psychology. As a method we have combined exhibition analysis inspired by Rune Gade and interviews with exhibition producers and other persons connected to the exhibitions. We have chosen three different exhibitions for children for comparison and analysis. In our selection it was an important starting point to select museum exhibitions and not exhibitions that are designed solely as a playroom or exhibitions at nearby institutions such as science centers or culture centers. The focus of our study consists of the following exhibitions: *Bird, fish or in between* at Örebro County Museum, *Earthlings* at The Museum of World Culture and the travelling exhibition *A journey back and forth* produced by the National History Museum and the Swedish Exhibition Agency in collaboration with the Institute for Future Studies.

Some of our conclusions are that the intentions behind the exhibitions are influenced by the government's priority regarding culture for children and that all three exhibitions in our study are good examples of how museums can work towards children based on different resources and expertise. Overall, our study shows that it is more difficult to express intentions of the exhibitions, the more complex and multifaceted they are, while smaller and simpler goals are easier to achieve. From our research we have drawn the conclusions that an exhibition for children should offer: a learning environment, play, but not play for play's sake, interaction on different levels and possibilities for family learning.

**Keywords:** Museology, Museum, Exhibition, Children, Exhibitions for children, Exhibition analysis, Intermediation techniques, Voice, Intent, Learning environment, Play, Multimodality

**Nyckelord:** Museologi, Museum, Utställning, Barn, Barnutställningar, Utställningsanalys, Förmedlingstekniker, Tilltal, Intention, Lärmiljö, Lek, Multimodalitet

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1. Inledning .....</b>	<b>4</b>
1.1 Bakgrund .....	4
<b>2. Syfte och frågeställningar.....</b>	<b>9</b>
2.1 Urval och avgränsningar.....	10
2.2 Begrepp och definitioner .....	10
2.3 Disposition.....	11
<b>3. Tidigare forskning .....</b>	<b>12</b>
3.1 Litteraturgenomgång .....	12
<b>4. Teoretiska perspektiv .....</b>	<b>16</b>
4.1 Designorienterat multimodalt perspektiv .....	16
4.2 Lek och lärande .....	20
<b>5. Metod.....</b>	<b>22</b>
5.1 Utställningsanalys.....	23
5.2 Intervjuer .....	24
5.3 Etiska aspekter.....	26
<b>6. Utställningarna.....</b>	<b>27</b>
6.1 Fågel, fisk eller mittemellan .....	27
6.1.1 Aspekter för vidare analys.....	30
6.2 Jordlingar .....	31
6.2.1 Aspekter för vidare analys.....	35
6.3 Resan fram och tillbaka .....	36
6.3.1 Aspekter för vidare analys.....	40
<b>7. Intentionerna .....</b>	<b>41</b>
7.1 Varför en utställning för barn? .....	41
7.2 Intentioner för besökarna.....	44
7.3 Målgrupp .....	45
7.4 Förmedlingstekniker och tankar kring förmedling.....	46
7.5 Referensgrupper.....	48
7.6 Utställningstexter och tilltal .....	50
7.7 Slitage, underhåll och budget .....	52
7.8 Användning, styrkor och svagheter .....	53
7.9 Att visa eller inte visa en vandringsutställning?.....	56
7.10 Framtidsvisioner för arbetet med barn.....	57
<b>8. Analys och diskussion .....</b>	<b>60</b>
8.1 Syften med utställningar för barn .....	60
8.2 Förmedlingsteknik, tilltal och intention .....	62
8.3 Intentioner jämfört med slutresultat .....	66
<b>9. Slutsatser.....</b>	<b>70</b>
<b>Litteraturförteckning .....</b>	<b>72</b>
Intervjuer.....	75
<b>Bilaga 1. Mall till intervjufrågor .....</b>	<b>76</b>
<b>Bilaga 2. Arbetsfördelning.....</b>	<b>77</b>

# 1. Inledning

Vi har sedan tidigare ett intresse av barnkultur och förmedling till barn och anser att museer som ett medium med många dimensioner och möjligheter kan vara en bra plats för barn att lära sig något, att möta kultur och uppleva inspiration och kreativitet. När vi i slutet av år 2012 besökte utställningen *Alfons Åberg fyller år!* på Kulturen i Lund blev vi en aning besvikna. Framför oss hade vi ett stort rum som var inrett efter Alfons-böckernas olika miljöer, där fanns bland annat Alfons helikopter, lägenhet och koja. Vi såg att dessa miljöer säkert skulle locka barn till lek, vilket i sig inte är fel; leken är idag erkänd som en viktig del i barns inläring och utveckling. Vi saknade dock något, och efter ett tag insåg vi att det vi saknade var en museiutställning. Vi saknade något som problematiserade, väckte frågor eller visade på något djup bakom utställningen. För oss finns det ingen skillnad i kravet på kvalitet, då vi anser att en utställning för barn måste ha samma krav på innehåll och relevans och kunskapsförmedling som alla andra museiutställningar. Då började vi se över utbudet av utställningar som riktar sig till barn i Sverige idag och vi fann att det finns flera som även har ett anspråk på att vara mer än ett lekrum. Det fick oss att vilja undersöka dessa museiutställningar med fokus på förmedling och intentionerna bakom dem.

## 1.1 Bakgrund

Det finns många olika anledningar till att göra kultur tillgänglig för barn. Barn utgör en stor del av vår befolkning, i Sverige är närmare bestämt var femte medborgare under 18 år (Statistiska centralbyrån 2013). Kultur är till för alla, vilket givetvis även inkluderar de yngsta i vårt samhälle. I FN:s konvention om barnets rättigheter (barnkonventionen), som Sverige har skrivit under, står det följande:

1. Konventionsstaterna erkänner barnets rätt till vila och fritid, till lek och rekreation anpassad till barnets ålder samt *rätt att fritt delta i det kulturella och konstnärliga livet.*

2. Konventionsstaterna skall respektera och främja barnets rätt att till fullo delta i det kulturella och konstnärliga livet och skall *uppmuntra tillhandahållandet av lämpliga och lika möjligheter för kulturell och konstnärlig verksamhet* samt för rekreations- och fritidsverksamhet.

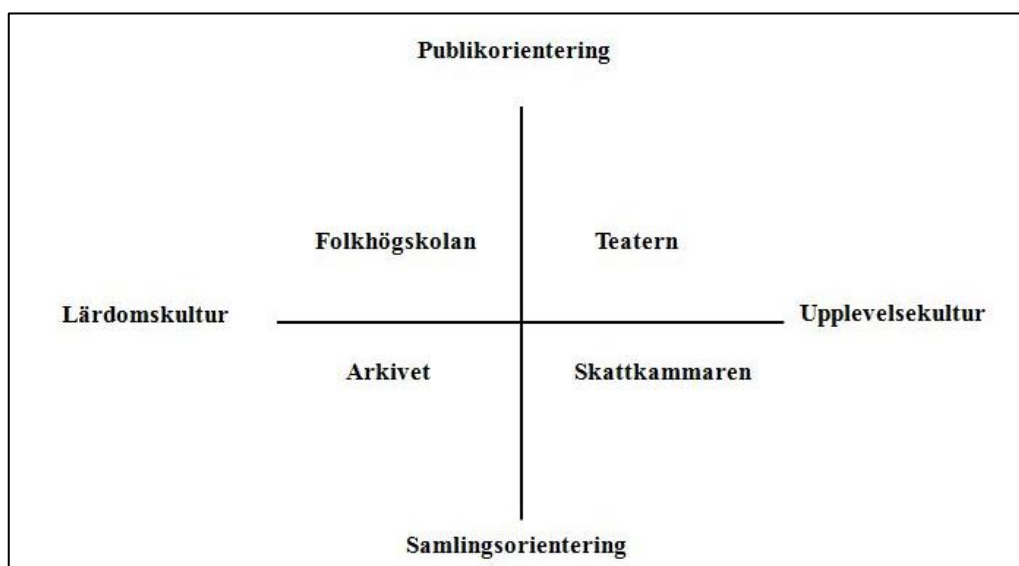
*FN 1989, artikel 31, vår kursivering*

Barnkonventionens principer om att låta barn få tillgång till, delta i och påverka det kulturella livet återfinns även i regeringens kulturproposition, *Tid för kultur* (2009/10:3), som också motiverar varför kultur är viktigt för barn. De argument som presenteras är bland annat att barn ökar förståelsen av sig själva och sin omvärld genom att få skapa och ta del av andras skapande. Detta bidrar i sin tur till förmågan

att reflektera och utveckla ett kritiskt tänkande. Vidare kan kännedom om kulturarvet ge insikter om dagens samhälle och hur det har förändrats över tid. Begreppet barnkultur definieras av regeringen som kultur för, av och med unga. Här ser vi museer som betydande kulturinstitutioner med möjlighet att erbjuda just denna mångsidighet. Regeringen gav år 2011 26 statliga kulturinstitutioner i uppdrag att utforma strategiska planer för sin barn- och ungdomsverksamhet för åren 2012-2014 för att tydligare integrera ett barnperspektiv i verksamheterna i enlighet med de kulturpolitiska målen (Regeringen 2012). Här ingår samtliga statliga museer samt Riksställningar. För att barn ska kunna få lika givande museiupplevelser som andra målgrupper krävs att institutionerna erbjuder ett program med samma kvalitetsnivå till alla. Det brukar talas om barn som framtidens museibesökare, men vi menar att det även är viktigt att se barn som *samtidens* museibesökare.

Museet kan ses som en unik helhet och en mångsidig mötesplats, inte enbart mellan människor utan även mellan människor och historia eller konst, mellan historia och nutid och mellan olika kunskaper och erfarenheter. Det är genom sin mångsidighet som museet kan vara just denna unika helhet och få sin roll i samhället (Bohman & Lindvall 2003). Museet som fenomen kan delas in efter Svante Beckman, professor vid Linköpings universitet, och Magdalena Hillströms, lektor vid Linköpings universitet som bland annat forskar kring museer och kulturarv, modell med de fyra idealbilderna: arkivet, skattkammaren, folkhögskolan och teatern (se bild 1) (Beckman & Hillström 2001). Dessa idealbilder beskriver vilket fokus som finns inom verksamheten och vilket förhållningssätt som finns gentemot bland annat föremålen och publiken. Under olika tidsperioder i museernas historia har det varierat vilken av idealbilderna som har varit den dominerande och det har framför allt skett en förskjutning från det samlingsorienterade arkivet och skattkammaren till den publikorienterade folkhögskolan och teatern. Samtidigt som det finns en spänning i förhållandet mellan samling och publik balanseras museernas huvudsakliga verksamheter mellan att dels tillhöra en kunskapsbetonande lärdomskultur och dels en känslöbetonande upplevelsekultur.

Bild 1. Modell över museets fyra idealbilder



Källa: Efter Hillström 2005, s. 105.

Dagens museer är alltså aktiva meningsskapande institutioner som producerar utställningar med höga krav på upplevelse och estetiserad underhållning (jfr Palmqvist 2002). Samtidigt har museer även en viktig utbildande roll i samhället, vilken bör genomsyra hela dess verksamhet (Hooper-Greenhill 2000). Historiskt sett har museer haft ett distanserat förhållande till sina besökare, men förskjutningen till en alltmer publikorienterad idealbild bidrar till att många museer söker olika vägar för att mer närma sig och angå sin publik. Enligt Eilean Hooper-Greenhill (2000), professor emeritus i museologi, är museernas största utmaning just nu att omarbete relationen till sina besökare, vilket hänger samman med höga krav på att skapa miljöer som är socialt inkluderande och som värnar om det livslånga lärandet.

Som en av våra informanter påpekat är barn och unga en prioriterad målgrupp på nästintill alla museer i Sverige idag. Vi har uppmärksammat att det skett en ökning av satsningar mot barn i museers utbud och programverksamhet i form av bland annat barnspår, evenemang, öppna verkstäder och uppdrag för barn att lösa. Trots museers breda utbud är det utställningar som de flesta besökare tar del av och grundar sin museiupplevelse på. Detta hänger samman med att utställningar är, och länge har varit, grunden i museers publika verksamhet (Hooper-Greenhill 1999b). Då barn är en prioriterad målgrupp och de flesta besökare grundar sin museiupplevelse i utställningar, så ser vi det som en självklarhet att erbjuda utställningar anpassade även till denna målgrupp. Idag ser vi att utställningar som riktar sig till barn har blivit ett allt vanligare fenomen och många museer satsar på att producera eller låna in denna typ av utställningar, även om det sker i varierat omfång och med varierande kvalitet.

Utställningar som tydligt riktar sig till barn har länge funnits på museer, men hur länge och i vilken utsträckning är svårt att säga då utställningsmediet i sig inte fått någon ingående historieskrivning i Sverige. I jämförelse med andra medier, såsom tv, radio och tidningar, ser vi att det finns förvånansvärt lite skrivet om den historiska utvecklingen av utställningar på landets museer. Detta säger något om hur utställningsmediet har värderats i förhållande till andra medier. I det material som finns skrivet i ämnet berörs utställningar som riktar sig till barn ytterst sällan. Ett undantag är Berit Ljung, doktor i pedagogik, som i sin licentiatuppsats, *Museipedagogik i Sverige - pedagogiska perspektiv* (2004), gör en historisk översikt över museipedagogiken i Sverige och då även väver in bitar ur barnutställningens historia. Hooper-Greenhill (1994) menar att museer i Storbritannien har varit väldigt långsamma i att utveckla utställningar för barn och familjer. Fram till 1990-talet har det där funnits väldigt få utställningar som riktar sig till barn eller till familjen och Hooper-Greenhill menar att de flesta utställningar tills dess har riktat sig till en vuxen publik. Vår uppfattning är att det har varit en liknande utveckling i Sverige.

Så tidigt som 1915 hade författaren och pedagogen Ellen Key en utopi om barnens museum som återges i verket *Folkbildningsarbetet. Särskilt med hänsyn till skönhetssinnets odling. En återblick och några framtidsönskningar*:

Vad museibesöken angår, så är vidare den rätta metoden att, så snart man kan tilltro barnen nog varsamhet, låta dem gå ensamma på muséet för att själva upptäcka och vid hemkomsten berätta. [...] Vad man för barnen som folkets skull måste fordra, är:

- 1) att museerna ha upplysande underskrifter under konstverken;
- 2) att i stället för råa vaktmästare kunniga och upplysningsvilliga personer anställas.
- 3) att en lättfattlig, rolig och billig översiktskatalog utarbetas.

Förevisningar böra däremot vara mycket sällsynta.

*Ellen Key 1915, s. 27*

Det var dock främst från och med 1960-talet som pedagogiken i museiutställningar utvecklades och barnverksamheter började växa fram. Under detta årtionde öppnade lekverkstaden *Hyllan* på Stockholm Stadsmuseum och det fanns överlag ett nytt intresse för barnkultur under denna period (Ljung 2004). *Hyllan* var ett omtyckt rum för barn, men även omdebatterat då många ifrågasatte varför barn var tvungna att leka just på ett museum. Under 1970-talet utvecklades verksamheten till att innefatta ett utställningsrum och ett verkstadsrum som ofta tog upp teman från museets andra utställningar och skapade verksamhet kring dem (Hagman 1992). Även Moderna Museet var tidigt ute med barnverksamhet och år 1967 ordnas en särskild barnutställning, Barnens museum, där utställningen *SE-TA* visas. I en avskärmad del av en stor sal fick barnen möjlighet att på nära håll närma sig konsten. På golvet fanns dynor utplacerade och det visades specialgjorda skulpturer som barnen fick röra. Året därpå byggdes en stor lekställning vid namn *Modellen* där barn kunde hoppa i ett hav av skumplast, leka och måla på väggarna (Oppenheim 2002).

Under de senaste decennierna har ett tjugotal science centers växt fram i Sverige, vilka ofta är tydligt riktade mot barn. Den ursprungliga förebilden är Exploratorium i San Francisco som öppnade 1969. Även om de behandlar olika teman är en gemensam faktor mellan olika science centers att de fokuserar på utforskande aktiviteter och experiment (Ljung 2004). Här ser vi en viktig skillnad gentemot museer som dessutom ofta förmedlar utifrån föremål och samlingar. Framgången bakom science centers visar att de erbjuder en typ av miljö som barnfamiljer söker och trivs i. Många familjer uppskattar möjligheten att handgripligen prova på, göra och bygga och möjligheten att göra detta i en säker miljö där de kan dela sina upplevelser med vänner och andra familjer (Hooper-Greenhill 1994). Utifrån utvecklingspsykologin menar Nina Jensen (1999) att interaktion är den mest kraftfulla metoden för inläring när det handlar om barn. Genom interaktion ställer ett barn sina förkunskaper mot den handling som utförs och på så vis skapas ny kunskap. George E. Hein (1998, s. 136), professor emeritus och forskare i museipedagogik, går till och med så långt att han per definition menar att interaktion är nödvändig för att det ska kunna ske något lärande. Det är viktigt att särskilja museer från science centers, men trots detta är den utforskande och experimenterande aspekten som bygger på interaktion en viktig inspirationskälla när museer gör utställningar som riktar sig till barn.

En annan inspirationskälla för barnutställningar kan ha varit de många temaparker som växt fram under de senaste decennierna, vilka ofta består av någon form av lekland med koppling till kända barnboks- eller filmkaraktärer, som exempelvis Junibacken i Stockholm. Utställningen *Alfons Åberg fyller år!* på Kulturen i Lund är bara en av många utställningar som vi har sett med denna typ av inriktning under senare år. I vissa fall lånar även museer in utställningar riktade till barn från bibliotek,

kulturhus eller temaparker, med resultatet att de då visar en utställning som härrör från en annan typ av institution, utan att göra om den till en museiutställning. Även här ser vi att dessa utställningar ofta enbart blir lekrum. Det finns dock barnverksamhet på vissa museer där ett uttalat syfte är att vara just ett lekrum. Ett exempel är *Båtlekrummet* på Teknikens och Sjöfartens hus i Malmö, som är en lekmiljö med integrerade museiföremål. En utställning på barnbokstema som vi menar visar att det går att göra en museiutställning med den här inriktningen är *Beatrix Potter, Pelle Kanin och hans vänner* som producerades av Millesgården år 2011. Där visades miljöer från Beatrix Potters barnböcker i en kombination med information om författaren och tilltalade därmed såväl barn som vuxna.

Utställningar för barn görs således på ett varierat sätt och det är inte alltid tydligt vad syftet är. Att det görs utställningssatsningar för barn är positivt, men det är viktigt att inte tappa bort grunden för vad en museiutställning är, även när de görs för barn.



## 2. Syfte och frågeställningar

Ett syfte med vår studie är att jämföra intentionen bakom olika museers val att göra specifika utställningar riktade till barn. Då regeringen betonar satsningar för barn i sin kulturpolitik ser vi det som relevant att undersöka hur kraven och målen från regeringens håll realiserar när museer producerar utställningar mot denna målgrupp. Syftet är även att skapa en förståelse för hur olika förmedlingstekniker och tilltal används i museiutställningar riktade till barn och vilka intentioner som valen av förmedlingstekniker kan grunda sig på. Vi anser att utställningar riktade till barn är av särskilt intresse när det gäller förmedling och meningsskapande, då den tänkta målgruppen oftast inte är läskunnig eller begränsad i sin läskunnighet. Detta bidrar till att förmedling måste ske genom andra tekniker än enbart med hjälp av text och dessutom måste tilltalet vara på en tillgänglig nivå för målgruppen. Överallt där det finns en text inblandad finns den som ett stöd för det man vill förmedla. Om man riktar sig till icke läskunniga får man istället förlita sig på formen, sammanhanget och föremålen. Vidare är syftet med studien även att undersöka hur väl intentionerna stämmer överens med den fysiska utställningens utformning och dess förmedlingstekniker.

Genom vår studie vill vi bidra med forskning kring hur museer väljer att forma utställningar som riktar sig till barn. Inom den museologiska forskningen finns här en lucka att fylla, då vi inte hittat någon forskning som direkt berör detta ämne. Genom att göra ett urval av utställningar på olika museer utifrån olika ämnesområden och göra en jämförande analys mellan dessa hoppas vi kunna peka på skillnader i förhållningssätt och utförande. Även gemensamma nämnare är viktigt att lyfta fram och utifrån dessa tror vi oss kunna föra en diskussion kring utställningar som riktar sig till barn, men även dra paralleller till andra typer av utställningar. Genom denna studie hoppas vi även kunna bidra med värdefulla insikter för framtida utställningsproduktion riktad till barn.

Uppsatsens frågeställningar är:

- Vilka syften finns när institutioner väljer att göra museiutställningar som riktar sig specifikt till barn?
- Hur ser likheter och skillnader ut gällande förmedlingsteknik, tilltal och intention i denna typ av utställningar?
- Hur stämmer de bakomliggande intentionerna överens med de fysiska utställningarna?

## 2.1 Urval och avgränsningar

Vi har valt ut tre olika utställningar som riktar sig till barn för jämförelse och analys. I vårt urval var en viktig utgångspunkt att välja museiutställningar och inte utställningar som är utformade enbart som lekrum eller utställningar på närliggande institutioner såsom science centers eller kulturhus. De utställningar vi har valt att analysera är producerade mellan åren 2009-2012 och visas på olika typer av museer i olika svenska städer under våren 2013. Utställningarna behandlar olika ämnesområden och vi kommer att undersöka en konstutställning, en historisk utställning och en etnografisk utställning. Vårt urval innefattar en fast utställning, en tillfällig och en vandringsutställning.

Urvalet består av följande utställningar:

- *Fågel, fisk eller mittemellan*, Örebro läns museum 2012-2013, en tillfällig utställning för barn som utgår ifrån Karl Axel Pehrsons konstverk.
- *Jordlingar*, Världskulturmuseet i Göteborg 2009-, en fast utställning där barn kan fundera över vad det innebär att vara människa.
- *Resan fram och tillbaka*, Östergötlands museum januari-mars 2012, en vandringsutställning om forntid, nutid och framtid, producerad av Riksutställningar och Historiska museet i samarbete med Institutet för Framtidsstudier.

## 2.2 Begrepp och definitioner

När vi i uppsatsen talar om *utställningar som riktar sig till barn* eller *barnutställningar* så menar vi utställningar som har barn som den främsta målgruppen. Som vi ser det kan dessa även rikta sig till hela familjen, men då ska de ändå ha ett tydligt fokus på barn. Dessa utställningar behöver inte innefatta något som barn själva har skapat.

Vi ser på *förmedlingstekniker* som ett brett begrepp som inkluderar alla delar i en utställning, eftersom de var för sig eller tillsammans kan erbjuda en potentiell mening eller känsla för besökaren. Det kan gälla användandet av text, ljud eller bild, men även digital teknik eller analoga interaktionsmoment eller rumsliga aspekter som färg och form.

Begreppet *intention* definierar vi som de avsikter som ligger till grund för ett val. I en utställningsproduktion görs många val, vilka alla måste grunda sig på en avsikt. Det kan gälla saker som vilket ämne utställningen ska beröra, vilket perspektiv som lyfts fram, vilka föremål som ska ställas ut och vilka tekniker som ska användas. Med *intention för besökaren* menar vi vilken avsikt som finns för vad den tänkta målgruppen ska få ut av utställningen. Det kan gälla exempelvis vad besökaren ska uppleva, lära sig eller känna.

*Erbjuden mening* är den mening som är kopplad till utställningsproducenters intention, vilken kan skilja sig ifrån en besökares uppfattade mening. Begreppet är

hämtat från designorienterat multimodalt perspektiv på lärande, vilket är uppsatsens teoretiska ingång som vi återkommer till i kapitel 4.

## 2.3 Disposition

Resten av uppsatsen är indelad i sju kapitel. I kapitel 3 ges exempel på tidigare forskning som kan relateras till uppsatsens ämne samt annan litteratur som har varit betydande för undersökningen. I kapitel 4 redogör vi för den teoretiska ingången där vi presenterar det designorienterade multimodala perspektivet på lärande och dess begrepp. Därefter görs en beskrivning och motivering av metodval i kapitel 5. Vidare följer två resultatkapitel, 6 och 7, där det första beskriver och analyserar utställningarna som är centrala i studien och det andra redogör för bakomliggande intentioner utifrån intervjumaterialet. I kapitel 8 besvarar och diskuterar vi frågeställningarna samt analyserar utställningarna utifrån teorin. Slutligen följer en slutdiskussion som avslutas med förslag på framtida forskning i kapitel 9.

### 3. Tidigare forskning

Den museologiska kontext som vår forskning kan placeras in i rör främst ämnen som museiutställningar som fenomen, museipedagogik samt lärande och menings-  
skapande på museer. Det är framför allt litteratur inom dessa områden som har varit  
betydande för vår forskning. I den tidigare forskning som berör museers relation till  
barn ligger ofta fokus på pedagogisk verksamhet och förhållandet mellan museum  
och skola, snarare än förmedling i utställningar. Det finns ett antal böcker, främst  
antologier från England och USA, som på olika sätt behandlar utställningar som riktar  
sig till barn. Ofta är dessa skrivna av både forskare och yrkesverksamma i museifältet  
och innehåller bland annat personliga reflektioner över utställningar som de gjort eller  
konkreta och handfasta tips på hur man kan gå till väga när man ska planera en  
utställning för barn. Eftersom flera av dem har en teoretisk utgångspunkt har vi ändå  
valt att inkludera denna typ av litteratur. En annan anledning till att vi har tagit med  
sådan litteratur är avsaknaden av forskning kring museiutställningar för barn. Det  
finns närliggande forskning, framför allt ifrån USA, där en speciell typ av museer,  
children's museum, är ett vanligt fenomen. Dessa museer har en annan karaktär, mer  
lik science centers, som inte är direkt jämförbar med svenska museiförhållanden och  
därför har den typ av litteratur inte haft någon större relevans för vår uppsats. Det  
finns ingen svensk forskning som direkt behandlar vilka tekniker för förmedling som  
används i utställningar som är riktade till barn och vad intentionen bakom dessa  
utställningar är. Därför ser vi att vår uppsats är ett viktigt forskningsbidrag och en  
viktig ingång till vidare forskning i ämnet.

#### 3.1 Litteraturgenomgång

*Museer och lärande - en forskningsöversikt* utkom år 2005 och är en rapport samman-  
ställd av Eva Insulander, universitetslektor i didaktik vid Mälardalens högskola.  
Denna rapport finansierades av Statens kulturråd tillsammans med Statens museer för  
världskultur med syftet att ge en överblick över forskning kring museer och lärande  
från år 1995 och framåt. Då forskningsområdet museer och lärande ansågs vara  
outvecklat i Sverige vid denna tid, var det viktigt att göra en sammanställning även  
över det internationella forskningsläget, åtminstone från engelskspråkiga områden.  
Syftet med forskningsrapporten var inte att göra en kartläggning av allt som skrivits i  
ämnet, utan snarare att ge exempel på olika typer av forskning. Ett annat syfte var att  
identifiera luckor i forskningen för att kunna ge förslag på framtida forsknings-  
satsningar. Ett av de forskningsområden som utpekades som angeläget att vidare-  
utveckla är studier av kommunikation i utställningar. Här exemplifierar författaren att  
en möjlig ingångspunkt vore att lyfta fram utställningens multimodalitet genom fokus  
på olika meningsbärande resurser. Detta motiverar vårt ämnesval och vår uppsats kan  
ses som ett bidrag till just detta forskningsområde. Forskningsöversikten har varit en

värdefull ingång till litteratur inom ämnet museer och lärande, även om mycket har hänt sedan dess publicering år 2005. Eva Insulander själv har bidragit till att utveckla forskningsläget sedan dess. Som medlem i forskargruppen Didaktikdesign vid Stockholms universitet har Insulander forskat inom bland annat projektet *Museet, utställningen, besökaren. Meningsskapande på en ny arena för lärande och kommunikation* som pågick mellan åren 2007-2010. Insulanders avhandling *Tinget, rummet, besökaren. Om meningskapande på museum* (2010), där hon använder sig av designorienterad multimodal teori för att undersöka två utställningar, är en del av detta forskningsprojekt.

Berit Ljung är doktor i pedagogik samt lektor och ämnesansvarig för museipedagogik vid Stockholms universitet. Hennes licentiatuppsats *Museipedagogik i Sverige: pedagogiska perspektiv* (2004) samt hennes avhandling *Museipedagogik och erfarenande* (2009) har varit viktiga bidrag för det museipedagogiska forskningsfältet i Sverige. Licentiatuppsatsen analyserar begreppet museipedagogik samt ger en orientering över dess användningsområde och innebörd. I avhandlingen diskuteras museipedagogiska frågor utifrån ett kritiskt pragmatiskt synsätt. Hon använder sig av begreppet erfarenande, framför allt inspirerat av John Deweys författarskap. Ljungs forskning har till största del fungerat som en ingång till att ge oss en historisk överblick över museipedagogiken och till viss del barnutställningar i Sverige.

Eilean Hooper-Greenhill, professor emeritus i museologi verksam vid School of Museum Studies vid Leicester University i England, har skrivit ett flertal betydande böcker om museer och lärande, museets roll i samhället och relationen mellan museet och dess besökare. Två av hennes böcker som varit betydande för oss är: *Museums and their Visitors* (1994) och *Museums and the Interpretation of Visual Culture* (2000). Hooper-Greenhill har även varit redaktör för antologin *The Educational Role of the Museum* (1999a) som tar upp flertalet aspekter av museets utbildande roll och museets potential när det gäller lärande. Här återfinns bland annat Nina Jensen, som i artikeln *Children, teenagers and adults in museums: A developmental perspective* bland annat relaterar utvecklingspsykologi till barns upplevelser av ett besök på ett museum.

En författare som är viktig att nämna i sammanhanget är Georg E. Hein, professor emeritus och forskare i museipedagogik, vars verk *Learning in Museums* (1998) ofta citeras. Till en början presenteras en historisk översikt över lärande i museer där han visar på museets särställning som lärmiljö. Efter att ha diskuterat olika teorier kring lärande och kopplat dessa till museer presenterar Hein en egen modell för lärande i museimiljö utifrån ett konstruktivistiskt perspektiv. Hans slutsats är att besökare lär sig bäst i utställningar som är fysiskt, socialt och intellektuellt tillgängliga för alla.

Även John H. Falk och Lynn D. Dierking, forskare inom informellt lärande, har gett oss insikter om museers särställning som lärmiljö, vilket framför allt berörs i verket *Learning from museums: visitor experiences and the making of meaning* (2000). Den informella form av lärande som sker på museer benämner de som "free-choice learning", för att betona att lärande i denna kontext präglas av frivillighet. Falk och Dierking beskriver hur lärandeprocessen kan se ut när en besökare skapar mening från sina museiupplevelser. Utifrån dessa teorier ger författarna råd för hur museer kan arbeta för att bli mer effektiva lärmiljöer.

Svante Beckman, professor vid Linköpings universitet, och Magdalena Hillström, lektor vid Linköpings universitet som bland annat forskar kring museer och kulturarv, har skrivit artikeln *Museiväsendets väsen: Om en institutions identitet* (2001), där de identifierar fyra idealbilder för vad museet är eller borde vara. De olika idealbilderna påverkar bland annat synen på museets uppdrag, arbetssätt och syn på sin publik. Mellan dessa synsätt finns en spänning som författarna menar återspeglas i debatten om museets och utställningens roll. Museernas balans mellan lärdomskultur och upplevelsekultur, som Hillström och Beckman pekar på, återspeglas även i utställningsverksamhet för barn och blir därmed relevant för vår studie.

Bland forskning som behandlar utställningar som fenomen har vi funnit en del litteratur som kan relateras till vårt ämnesområde, även om det inte görs någon koppling till barn. Rune Gade, lektor på institutionen för konst och kulturvetenskap vid Köpenhamns universitet, ger i sin artikel *Hvad er udstillingsanalyse?* (2006) ett förslag på en modell för utställningsanalys. Artikeln ger även teoretiska ingångar till vad en utställning är och vad den har för möjligheter. På så sätt ligger Gades utställningsanalys på gränsen mellan teori och metod. I artikeln *Utställningskonst i förändring* behandlar Lennart Palmqvist (2002), före detta lektor i bland annat museivetenskap vid Stockholms universitet, utställningens utveckling från föremåls- och kunskapscentrerad, där tyngdpunkten låg på avsändaren, till upplevelsecentrerad med fokus på användaren. Trots att artikeln skrevs för över tio år sedan anser vi att det fortfarande finns en relevans i hur Palmqvist beskriver upplevelsesamhället och hur utställningar kan hantera det, då vi fortfarande lever i ett samhälle med höga krav på upplevelser.

Bengt Lundberg och Per-Uno Ågren, som forskat i museologi vid Umeå universitet, behandlar intention i och reception av basutställningar på fyra svenska museer i *Historiebilder: om intention och reception i museer* (1999). De analyserar vad som har varit avgörande för basutställningarnas bilder av historien i innehåll och utseende samt hur de uppfattas av museibesökare. De beskriver själva sin studie som en "kommunikationsstudie i utställningsspråk". Lundberg och Ågrens forskning har varit givande för att förstå hur intention i utställningar kan analyseras.

Den litteratur av handboksliknande karaktär som har varit givande för oss att läsa är framför allt följande tre titlar; *What makes learning fun?: principles for the design of intrinsically motivating museum exhibits* (Perry 2012), *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions* (McRaine & Russick 2010) samt *Rethinking learning: museums and young people* (2009). Sistnämnda är en antologi med texter författade av yrkesverksamma på museer i Europa, USA och Afrika. Utifrån fallstudier från respektive museum ges praktiska exempel på hur museers arbete riktat mot barn och unga kan få en stor positiv effekt för institutionen som helhet. Texterna har framför allt gett oss en översikt över olika utmaningar som kan finnas inom ämnet museer och barn, som att attrahera nya målgrupper, få barn intresserade av äldre föremål, anpassa verksamheten för barn med särskilda behov och att skapa goda förutsättningar för lärande för hela familjen. *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions* (McRaine & Russick 2010) presenterar dels genom forskning och dels genom praktik på museer hur historia kan angå barn i museiutställningar. Antologin kan ses som en guide som bland annat presenterar barnets utvecklingspsykologi och barnets

inneboende förmågor och intressen för att sedan påvisa hur dessa teorier kan appliceras för att skapa meningsfulla utställningar om historia till barn på deras egen nivå. Här har vi framför allt använt oss av Judy Rands resonemang i *Whrite and design with the family in mind* om utställningstexter i förhållande till barn och familjer och deras lärande, samt Taylor och Twiss Hountings tankar om familjelärande i *Is it Real? Kids and Collections*. I *What makes learning fun?: principles for the design of intrinsically motivating museum exhibits* (2012) presenterar Deborah L. Perry, verksam vid Selinda Research Associates i Chicago, sin forskning kring museibesökarens upplevelser. Utifrån lärandemodellen "The Selinda Model of visitor learning", samt utifrån exempel på mer eller mindre lyckade utställningar, ger hon råd för hur museer kan utveckla mer meningsfulla utställningar med syftet att besökaren ska lära sig något. I ett kapitel för hon ett intressant resonemang kring lek i utställningar som har varit speciellt användbart för oss.

I *Learning to live: museums, young people and education* (Bellamy & Oppenheim red. 2009) har en rad forskare från The Institute for Public Policy Research i Storbritannien tillsammans med personal från några av Storbritanniens museer bidragit till en antologi om barn och museer och hur museer kan vara en bra plats för lärande för barn. Där beskrivs även museifältet i Storbritannien relaterat till barn.

## 4. Teoretiska perspektiv

Som teoretisk grund för vår studie använder vi oss av teorier kring pedagogik och lärande som kan relateras till utställningsverksamhet och lärande på museer. Vi har utgått ifrån delar av det designorienterade multimodala perspektiv på lärande som forskargruppen DidaktikDesign vid Stockholms universitet har utformat och då främst de begrepp och modeller som används av Staffan Selander, professor i didaktik vid Stockholms universitet. Det multimodala perspektivet på lärande bygger på kommunikation med omgivningen och utgår ifrån att kommunikationen alltid sker genom flera olika teckensystem och medier samtidigt (Selander & Kress 2010). Här ser vi en tydlig koppling till hur kommunikation sker i en museiutställning. Teorin och dess begrepp används framför allt som ett verktyg för att beskriva och analysera olika aspekter av förmedling i utställningarna. Genom ett designteoretiskt, multimodalt perspektiv på lärande ser vi på lärande som ett brett begrepp, där inte endast måluppfyllelse uppmärksammas, utan också lärande i en vidare bemärkelse såsom vi ser att det kan erbjudas i museiutställningar. Vi fokuserar på den erbjudna meningen som utställningsproducenterna har skapat när de designade och planerade utställningarna och med hjälp av denna teori analyseras dessa. Vi kommer även att utgå ifrån teorier om barns utveckling hämtat från utvecklingspsykologi, för att få en förståelse för hur barn kan använda sig av lek och hur lek och lärande hör ihop.

### 4.1 Designorienterat multimodalt perspektiv

Forskargruppen DidaktikDesign utvecklade teorin i dialog med Gunther Kress från Institute of Education och Carey Jewitt från Knowledge Lab i London. Perspektivet har utvecklats eftersom de menar att det finns ett behov av nya begrepp för att analysera hur kunskapsutveckling och lärande gestaltar sig i vår moderna värld. Dagens samhälle karaktäriseras av snabba förändringar såsom nya medier, nya kommunikationssätt, globalisering och förändrade sociala relationer mellan människor i olika miljöer (Rostvall & Selander red. 2010, s. 11). Det multimodala perspektivet fokuserar på lärande som kommunikation, på teckenskapande aktiviteter och på hur information transformeras till kunskap (Selander & Kress 2010, s. 8).

Begreppet *multimodalitet* utgår ifrån de resurser som finns för att skapa mening. Föremål, gester, ord och symboler betyder inte något i sig, utan får sin betydelse först i de sociala sammanhang där de skapas och används (Selander & Kress 2010, s. 26). Människan skapar *teckenvärldar* bestående av ljud, gester, rörelser, mönster, linjer, punkter och ytor, vilka kan bli till skrivtecken, matematiska tecken, noter, teckningar, målningar och film. Dessa tecken kan i sin tur kombineras i olika medier som böcker, tidskrifter, radio eller digitala medier (Selander & Kress 2010, ss. 26-27). Länge har det skrivna språket och det tryckta ordet haft en särställning bland dessa teckenvärldar



och medier, men dagens kommunikation är framförallt präglad av en kombination av olika slags medier och uttryckssätt (Selander & Kress 2010, s. 27). Det har med andra ord skett en övergång från skriftbaserad informationsförmedling till en multimodal informationshantering, vilket kan exemplifieras med en övergång från textside till bildskärm. Bildskärmar besitter möjligheten att kombinera olika teckenvärldar och visuella uttryck samtidigt och erbjuder dessutom användaren en möjlighet att själv producera och sprida information (Selander & Kress 2010, s. 30).

*Design* innebär att skapa nya produkter, att ge tanken en form, ofta med en kombination av funktion och estetik. Inom perspektivet används begreppet design även då människor gestaltar handlingar eller representerar objekt i någon kommunikativ form som kan delas med andra (Rostvall & Selander red. 2010, ss. 20-21). Under de senaste decennierna har man börjat tala om *interaktiv design*, det vill säga när en produkt skapas i samverkan med de som ska använda den. I ett utvidgat designbegrepp handlar det om att utveckla nya idéer i särskilda sociala sammanhang och att skapa nya sätt att förstå och ordna världen (Selander & Kress 2010, ss. 20-21). *Didaktisk design* är ett begrepp för hur man kan skapa förutsättningar för lärande och kan ses som ett sätt att förstå pågående läroprocesser, till exempel på museer (Selander & Kress 2010, s. 24).

Inom perspektivet beskrivs begreppet *kunskap* som handlingar och resultat som uppfattas som meningsfulla i ett visst sammanhang. Rostvall och Selander (2010, s. 23) anser att det är viktigt att man diskuterar kunskap och kunskapsbildning som en samhällselig process, för att man sedan ska kunna analysera lärande hos individer och grupper och de menar att kunskap och kunnande kan gestalta sig på olika sätt. Kunskap gör människor eller grupper kapabla att utföra handlingar i världen mot ett specifikt mål. För att en handling ska räknas som kunskap måste det finnas en möjlighet att förstå vad handlingens syfte och mål är, så att den kan skiljas från slumpmässiga handlingar. När en handling fått en specifik innebörd har ett lärande skett, vare sig det är hos en individ, en grupp eller i samhället.

När resurser, exempelvis objekt, text, verktyg eller medier, skapas för ett specifikt användningsområde har de en *meningspotential* bestående av *erbjuden* mening och *uppfattad* mening. Den erbjudna meningen bygger på producentens intention medan användarens uppfattade mening kan präglas av seder och bruk, hur något brukar användas, på nyfikenhet eller på kunskapsintresse (Selander & Kress 2010, s. 39).

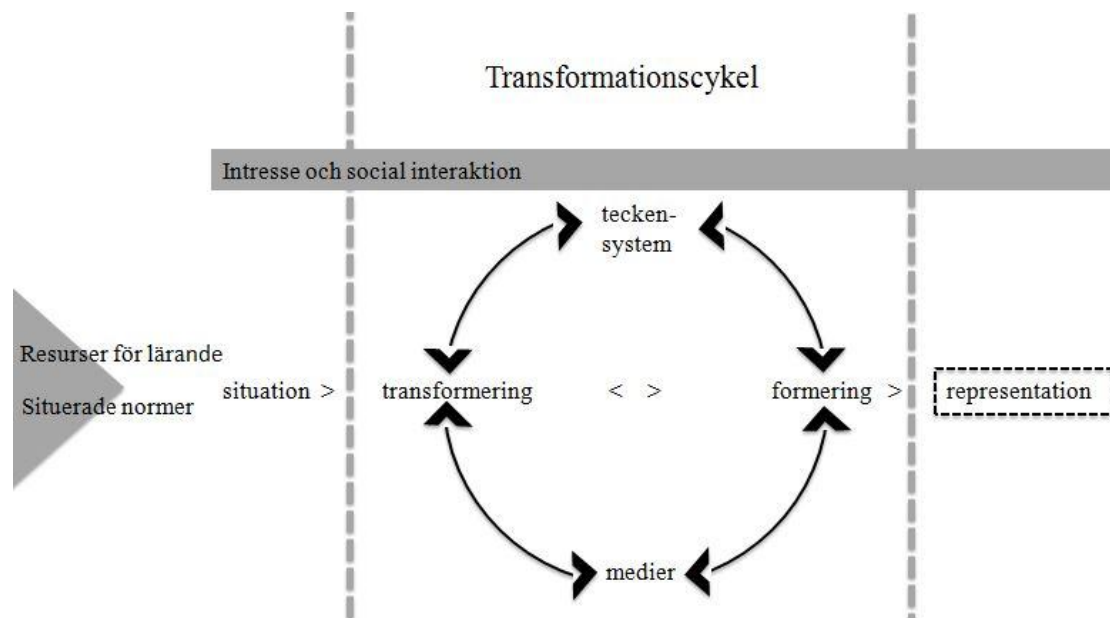
*Lär miljöer* kan delas in i tre olika kategorier; formell, semi-formell och informell. Skolan är en formell lärmiljö och museer exempel på semi-formell, medan det informella lärandet sker överallt hela tiden (Selander & Kress 2010, s. 65). På museer finns en uttalad intention att förmedla något. Utställningar arrangerar olika objekt och texter och placeringen av dessa i rummet är till stor del det som skapar innebörden i det som ska förmedlas. Traditionellt sett är texterna det som styr förståelsen av objekten och besökarens roll är snarare att vara åskådare än deltagare. Detta är dock något som många museer försöker ändra på och istället vill de erbjuda en mer utforskande och deltagande roll för besökaren, inspirerat av arbetet på teknikmuseer och science centers (Selander & Kress 2010, s. 77). Den erbjudna meningen i utställningar beror bland annat på hur objekt relaterar till varandra, vilka objekt som placeras centralt och i vilken ordning de visas. Beroende på vilken målgrupp utställningsproducenten föreställer sig, arrangeras utställningen dessutom utifrån

olika utmaningar i relation till en tänkt typ av interaktion (Selander & Kress 2010, s. 78). Besökarna kan i utställningar interagera såväl med digitala apparater som med andra besökare (2010, s. 119).

*Sekvensering* innebär att aktiviteter för lärande ofta blir meningsfulla tillsammans med andra aktiviteter. Begreppet *tempo* syftar på hur lång tid en aktivitet förväntas ta. I museiutställningar utgår designen ofta från en tydlig bild av sekvensering och tempo, det vill säga i vilken ordning besökaren ska röra sig och hur länge denna ska stanna vid respektive del (Selander & Kress 2010, s. 35).

*Iscensättning* är den institutionella inramningen. Då man är på en viss institution, ett museum eller en skola, sker till exempel läsning av text och bilder inte enbart utifrån personens nyfikenhet eller intresse. Iscensättning innebär att det finns vissa normer kring hur texter förväntas läsas, hur man ska bete sig eller vad man förväntas göra (Selander 2010, s. 37). De aktiviteter brukaren engagerar sig i relaterar alltså till institutionella mönster, vanor och rutiner. Med iscensättning menas även den form av arrangemang som skapats för specifika aktiviteter, ett exempel är en iscensättning av en utställning på ett museum (Selander & Kress 2010, s. 108). Trots dessa konventioner om hur en brukare ska bete sig innebär det inte att de kan styras strikt. Först designar en lärare, en spelutvecklare eller en utställningsproducent en *inramning*, sedan designar brukaren sin egen väg och sin förståelse av de erbjudande som ges inom inramningen. Hur brukaren använder sig av inramningen, till exempel för att få inspiration och samla ihop intryck till sin egen förståelse, är ett uttryck för individuell design av *läarsekvenser* (Selander 2010, ss. 37-38).

Bild 2. Design av en läarsekvens enligt Selander

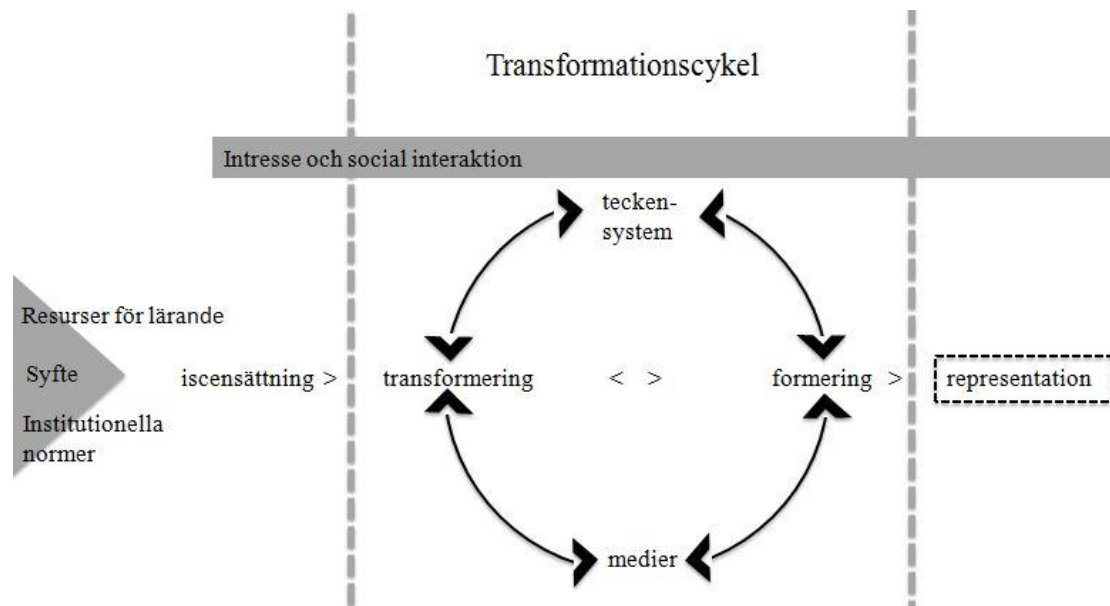


Källa: Efter Selander 2010, s. 39.

Selander (2010, s. 39) har gjort en modell över grundstrukturen i ett designteoretiskt perspektiv på lärande, där design av en läarsekvens gestaltas (se bild 2). Syftet med modellen är att visa vad som sker när en person ställs inför en situation, vilket kan vara en fråga eller en uppgift att hantera. Situationen i sig är inramad av normer och

rutiner, vilka personen ifråga behöver ha kännedom om. Då påbörjas en process där personen försöker tolka och transformera information till sin egen representation, vilken kan uttryckas med att man deltar i ett samtal, handlingar och hur personen förhåller sig till andra i rummet. Selander och Kress (2010, ss. 109-110) menar att denna modell är giltig i mer eller mindre formellt inramade lärsituationer, som på museer eller i skolor. Beroende på vilken typ av institution läraktiviteten äger rum så ändras de omgivande villkoren för lärandet, men grundelementen är de samma. I *transformeringen*, som sker i den första transformeringsscykeln, använder, kombinerar och skapar en person nya representationer med hjälp av de resurser som finns tillgängliga i situationen. Ett exempel är att en person läser en bok och skriver ner det viktiga, då har en transformering skett i samma teckenvärld, men om personen läser en bok och sedan håller ett föredrag med en power-point presentation då har transformering skett genom att personen har omformat sin förståelse med hjälp av andra teckenvärldar. En *representation* är en ny, mer färdigarbetad fixering av en persons förståelse av ett fenomen.

Bild 3. Design av en semi-formell lärssekvens enligt Selander



Källa: Efter Selander 2010, s. 40.

Selander (2010, s. 40) har även gjort en modell över design av en semi-formell lärssekvens (se bild 3). I den här modellen har situation bytts ut mot iscensättning. Här tar Selander upp museiutställningen som ett typexempel. Då en utställningsproducent har designat en iscensättning, det vill säga en utställning, i institutionell miljö, ett museum, möter besökaren ett erbjudande i form av utställningen. Lärsekvensen följer samma grundmönster som i föregående modell, men processen är något mer formellt inramad.

Designorienterat multimodalt perspektiv på lärande är en relativt ny teori som ännu inte har använts i så stor utsträckning. Ett viktigt exempel att nämna i sammanhanget är Eva Insulanders doktorsavhandling, *Tinget, rummet, besökaren: om meningsskapande på museer* (2010), där hon använder sig av ett designorienterat multimodalt perspektiv på lärande som teori. Utifrån två museiutställningar undersöker hon hur

kunskap gestaltas i utställningsrummen och hur besökare skapar mening kring det som visas. Här finns många likheter med vår uppsats, men en tydlig skillnad är att Insulander har valt att fokusera på besökarens uppfattade mening istället för utställningsproducentens erbjudna mening. Trots denna skillnad har hennes resonemang varit betydelsefullt, framför allt för vår egen teoretiska ingång i undersökningen då även vi har valt att använda oss av ett multimodalt perspektiv på lärande.

## 4.2 Lek och lärande

Inom utvecklingspsykologin behandlas bland annat barnets lek och vad den har för funktion för barnet. När barnet är mellan 3-6 år är leken psykologiskt, pedagogiskt och socialt betydelsefull. I denna bemärkelse är leken ett sätt för barnet att bearbeta världen och få kunskaper om den. Genom lek lär sig barn till exempel att hantera relationer, problem och konflikter. I social bemärkelse lär sig barnet bland annat normer och roller och utvecklar sin identitet och självkänsla. Barnet tränar även sin fantasi, sina kroppsliga funktioner och sin kommunikativa förmåga via lek (Hwang & Nilsson 2003, ss. 171-172). Enligt Jean Piaget, framstående pedagog och utvecklingspsykolog, tränar barnet genom leken på saker som de redan har lärt sig, de lär sig alltså inget nytt genom leken utan anpassar världen till sin egen verklighet och förmåga. Enligt Lev Vygotskij, inflytesrik pedagog och psykolog, är barns lek önskeuppfyllande och den syftar även till att ge barnet en känsla av att de kan göra olika saker. Vidare betonar Vygotskij leken som en social process, där barn provar sina tankar och färdigheter, sin verklighetsuppfattning, liksom sociala roller och regler (Hwang & Nilsson 2003, s. 172).

Selander och Kress (2010) presenterar även teorier kring lek som en metod för lärande inom det designorienterade multimodala perspektivet. Inom detta perspektiv är det ofta själva leken som skapar förutsättningarna för ett objekts innebörd. Med hjälp av fantasin kan exempelvis en pinne användas som pistol och en barkbit som en båt. Författarna menar dock att det inte går att bortse från de sociala förväntningar och föreställningar som finns kring ett visst objekt. Många leksaker idag är kopplade till berättelser i filmer och digitala spel och en hel värld är därmed redan skapad kring objekten. I leken kan barn således kombinera figurer med händelser och scenarier helt fritt, samtidigt som de kan påverkas av leksakernas utformning och de berättelser som redan skapats runt dessa (Selander & Kress 2010, s. 51). Något som bidragit till en förändrad uppfattning mellan lek och lärande är framväxten av så kallade *lärspel*. De fördelar som kan finnas med att lära sig genom spel är bland annat att man kan arbeta i sin egen takt i den virtuella världen, att man kan uppleva framgång, att man får undersöka genom att ställa hypoteser och testa dessa för att komma vidare till nya situationer och en högre svårighetsnivå (Selander & Kress 2010, ss. 62-64). Forskning kring lek och lärande har utvecklats relativt åtskilda genom att lek har kopplats till förskole- och fritidsaktiviteter och lärande till organiserad undervisning, som skola. Det är först under senare decennier som det har uppmärksammats lekaspekter i lärande och lärandeaspekter i lek. Synen på lärande som en meningsskapande process innefattar både användandet av fantasi och kreativitet och mer systematiska sätt för att utveckla färdigheter och förmågor (Selander & Kress 2010, s. 101). Ett litet barn tar till sig och reagerar på omgivningens ljud, dofter, material och synintryck långt innan det själv kan uttrycka sig i ord. Förhållandet till

omgivningen kan då ses som en pågående, multimodal kommunikation. Utifrån ett designteoretiskt, didaktiskt perspektiv blir också barnets lärande en ständigt pågående multimodal process. Barnet utvecklar sina färdigheter utifrån meningsskapande processer när dess förståelse av omgivningen uttrycks i exempelvis teckningar och skrift (Selander & Kress 2010 ss. 116-117). Inom detta perspektiv spelar multimodalitet med andra ord en viktig roll för lärande redan vid tidig ålder.

## 5. Metod

Uppsatsen har en kvalitativ ansats då vårt metodval har varit både kvalitativa intervjuer och utställningsanalyser. Kvalitativa metoder ger studien ett djup och en närhet till föremålen för forskningen, i detta fall utställningarna, och vi som forskare får en direkt kännedom om dem (Ahrne & Svensson 2011, s. 17). Att analysera de valda utställningarna på djupet och komplettera med kvalitativa intervjuer har vi sett som det bästa metodvalet för att kunna få svar på de frågeställningar vi vill undersöka. Utifrån dessa ingående intentions- och utställningsanalyser är vår förhoppning att studien ska få en större trovärdighet och andra möjligheter till generalisering än vid ett kvantitativt metodval. Kvantitativa studiers resultat når framför allt representativitet genom att grunda sig på ett statistiskt korrekt urval (Ahrne & Svensson 2011, s. 44), medan det urval vi har gjort grundar sig på andra, mer djupgående kriterier. För att kunna peka på likheter och skillnader i förmedling och tilltal i de valda utställningarna har vi utfört utställningsanalyser vid besök på de museer där respektive utställning visades i början av våren 2013, det vill säga Världskulturmuseet i Göteborg, Örebro läns museum och Östergötlands museum. För att dessutom kunna besvara vår frågeställning gällande vilka syften som finns när institutioner väljer att göra museiutställningar för barn, samt vilka intentioner som finns för besökaren, har det även varit viktigt att genomföra intervjuer med anställda kopplade till utställningarnas produktion.

Förutom material från intervjuer och utställningsanalyser har vi använt oss av material som broschyrer och informationsblad när det funnits att tillgå i anknytning till utställningarna. Vi har även tagit del av strategidokument för respektive institution för att kunna ta del av deras målsättningar och strategier för arbetet med barn och unga. Dessutom har vi tittat närmare på kulturpolitiska direktiv i form av *Tid för kultur* (Regeringen 2009/10:3) för att se om vi kan knyta an intentionerna bakom utställningarna till en nationell nivå.

Då vi inte har som syfte att undersöka och följa upp hur väl utställningsproducenternas intentioner lyckas i den faktiska förmedlingen hos den tänkta målgruppen har vi valt att inte utföra några besökarstudier eller intervjuer med besökare. Vidare har vi inte heller utfört några receptionsstudier eller receptionsanalyser, eftersom vi valt att lägga fokus på att undersöka vilka förmedlingstekniker och tilltal utställningarna erbjuder kontra intentionen hos producenterna, snarare än besökarnas upplevelser av förmedlingsteknikerna och tilltalet.

## 5.1 Utställningsanalys

Utställningsanalyserna i uppsatsen är inspirerade av Rune Gades modell för utställningsanalys som han återger i texten *Hvad er udstillingsanalyse?* (2006). Gade ser bland annat utställningen som en plattform för förmedling av estetiska upplevelser, historisk kunskap och teoretiska insikter. Han menar att bakom dessa sätt att se utställningen finns utställningsproducentens reflektioner kring grundläggande frågor om såväl formerna av kommunikation som vetenskapsteoretiska och historiefilosofiska tankar, och antagande kring de utställda föremåls relation till det förflutna och till det samtida. Dessa reflektioner kan komma fram genom utställningsanalys. Dessa bakomliggande reflektioner kan även ses som intention, vilket enligt Gade bör lyftas fram, då det i mångt och mycket är producenternas idéer och åsikter kring ämnet som utställningen i själva verket vittnar om. Gade poängterar att det är väldigt många komponenter som har betydelse vid upplevelsen av en utställning. Därför är det vid en analys viktigt att avgränsa sig genom att belysa utställningen utifrån ett perspektiv som kan ge svar på just de frågeställningar som är aktuella. Han menar även att det är viktigt att se till utställningen som en helhet, istället för att betrakta olika föremål eller avdelningar som separata. Gade anser att en utställningsanalys bör utgå från en kombination av fokusering på utställningens materiella komponenter och fysiska gestaltning, så väl som på mer diskursiva och strategiska komponenter. Han menar även att man bör välja ett perspektiv, göra en avgränsning och utforma analysen efter den konkreta utställningen eftersom en utställningssituation präglas av en stor komplexitet (Gade 2006, ss. 32, 36). Gade använder sig av det danska ordet *genstande* som betyder föremål eller objekt. I utställningsanalyserna har vi använt ordet objekt i en bred betydelse som innefattar alla fysiska objekt i utställningen, alltså inte bara museiföremål.

Eftersom ett av uppsatsens syften är att jämföra och analysera tekniker för förmedling i utställningarna har vi valt att fokusera både på objekt och förmedlingstekniker i analysmodellen och således lagt till detta i Gades analysmodell. Utställningsanalyserna i uppsatsen är genomförda genom att vi vid besök i respektive utställning har besvarat Rune Gades (2006, ss. 19-22) fyra frågor, som han menar bör vara centrala i en utställningsanalys. Dessa huvudfrågor berör fyra olika områden; material, ordningsprinciper, institutionell förankring och målgrupp. Till varje huvudfråga har vi lagt till underfrågor inspirerade av de teorier som Gade framhåller och som stämmer överens med uppsatsens syfte. Gades (2006, s. 34) slutsats är att en viktig del vid en analys är att se vilka möjligheter utställningen har till att förmedla något och att ha ett kritiskt förhållningssätt till hur detta är realiserat.

Vår analysmodell, utifrån Gade med vår översättning, ser ut såhär:

### **1. Vilka objekt och förmedlingstekniker är utvalda till utställningen?**

Vilken typ av föremål, tekniker och material finns? Vad kan ha valts bort?  
Vilka kriterier kan finnas för dessa val?

## **2. Hur presenteras objekten och förmedlingsteknikerna?**

I vilken ordning presenteras de? Med hjälp av text? Hur ser förhållandet mellan föremålen ut? Vad har ljuset för funktion? Hur påverkar färgvalet upplevelsen av utställningen? Hur kan man röra sig i rummet? Hjälper utställningsarkitekturen besökaren att strukturera museiupplevelsen? Är utställningsarkitekturen motiverad?

## **3. Var presenteras objekten och förmedlingsteknikerna?**

Vilket geografiskt läge har utställningen? Vilken typ av institution är det? Vilka arkitektoniska ramar finns? Är det en permanent samling eller inlånat material? I så fall varifrån? Vilken typ av utställning är det (tillfällig, permanent eller vandringsutställning)?

## **4. Vilken offentlighet har utställningen?**

Vilken målgrupp riktar den sig till och varför? Vilket tilltal finns? Hur riktar utställningen sig till den specifika målgruppen och varför gör den det? Vad vill utställningen med sin publik?

Utifrån svaren på dessa frågor har vi presenterat utställningarna i det första resultatkapitlet och svaren på frågorna kan då ses som en del av vårt empiriska material. Beskrivningarna och analyserna baseras på våra upplevelser i utställningarna och därmed präglas resultatet av våra subjektiva värderingar. Tillsammans med intervjuerna ligger utställningsanalyserna till grund för uppsatsens analys- och diskussionsdel i kapitel 8.

## **5.2 Intervjuer**

Vi har genomfört intervjuer för att få en förståelse för intentioner och andra bakomliggande idéer som inte kommer till uttryck vid ett besök i utställningen. Vi använde oss av så kallat riktat öppna frågor, det vill säga ett antal frågeområden organiserade efter en genomtänkt struktur. Respondenten kan då svara fritt inom varje frågeområde samtidigt som det ges utrymme för följdfrågor. Fördelen med riktat öppna frågor är att respondenten kan styras in på de ämnen som är väsentliga att diskutera, men hämmas inte av snäva frågeställningar. Att använda sig av kvalitativa intervjuer, istället för strukturerade kvantitativa intervjuer eller enkäter, ser vi flera fördelar med. Frågorna och dess ordning kan anpassas på ett annat sätt än då intervjun utgår ifrån ett strikt frågeformulär. Detta leder i sin tur till att följdfrågor som uppstår i stunden kan ställas och därmed kan vi som intervjuar få en bredare bild av ämnet vi diskuterar. När respondenten kan svara fritt i ett samtal finns det dessutom en större möjlighet att beskriva olika händelseförlopp och idéer mer utförligt än i en enkät, vilket ökar chansen för mer uttömmande svar (Ahrne & Svensson 2011, s. 40). Givetvis finns även svagheter med intervjuer, vilka vi har haft i åtanke vid vårt utförande. En svaghet med intervjuer som metod är att den måste kompletteras med andra metoder eftersom en intervju endast ger en begränsad och subjektiv bild av ett fenomen (Ahrne & Svensson 2011, s. 56). Detta ser vi inte som något större problem då intervjumetoden har använts som ett komplement till vår utställningsanalys, samt då de subjektiva intentionerna ligger till grund för utställningens utförande och därmed har dessa meningar varit högst relevanta att undersöka. En annan svaghet som vi har tagit hänsyn till är risken att vi som intervjuar påverkat svaren (Ahrne &



Svensson 2011, s. 40), vilket kan motverkas genom att ställa så öppna och neutrala frågor som möjligt. Ännu en svaghet gäller risken för att misstolka de svar som respondenten ger (Ahrne & Svensson 2011, s. 56). Här ser vi en styrka i att vi har varit två personer som genomfört intervjuerna samt att intervjuerna spelats in så att vi vid behov har kunnat återgå till särskilda sekvenser.

Vi utgick ifrån en mall med cirka femton frågor (se bilaga 1), men dessa följdes inte strikt utan ordningen anpassades efter samtalsgången. Till de informanter som inte arbetat med utställningsproduktionerna anpassades och reducerades frågemallen och dessa intervjuer blev därmed något kortare. Flera av intervjufrågorna hade i mallen följdfrågor som oftast inte ställdes till informanten, utan snarare fungerade som ett stöd för oss själva under intervjun. Frågorna berörde framför allt bakgrundsarbetet och intentionerna med utställningen, men vi ställde även frågor kring det meningsfulla med att satsa på barn och unga och vilka visioner institutionerna har med arbetet för denna målgrupp i framtiden. Genom att vi såg och analyserade utställningarna innan vi utförde intervjuerna kunde samtalen kretsa kring saker som fanns färskt i minnet och genom att kunna återvända till utställningen efter intervjun för att titta närmare på delar vi pratat om så var det möjligt för oss att se utställningen utifrån andra infallsvinklar än vid föregående analys. Intervjumaterialet har transkriberats och särskilda stycken har sedan lyfts fram i uppsatsen som citat. I dessa citat har vi valt att kursivera de ord som informanterna betonat och som vi ser som viktiga i sammanhanget.

Då *Resan fram och tillbaka* är en vandringsutställning valde vi att, förutom att intervjua personal från Historiska museet och Riksutställningar som producerat den, även genomföra intervjuer med representanter från dels ett museum som valt att visa utställningen och dels ett museum som var intresserade, men i slutändan valde att tacka nej efter att ha sett det slutgiltiga resultatet. De museer detta gällde är Östergötlands museum och Landskrona museum. Totalt har vi utfört sex intervjuer, varav två telefonintervjuer, med sammanlagt åtta personer med anknytning till de valda utställningarna.

Våra informanter angående *Fågel, fisk eller mittemellan* är:

- Maria Uddén, avdelningschef för den publika verksamheten, Örebro läns museum. Projektledare under utställningsarbetet.
- Michael Andersson, utställningsintendent, Örebro läns museum. Arbetade framförallt med utställningsformgivningen.

Våra informanter angående *Jordlingar* är:

- Lina Malm, var museipedagog när utställningen planerades och uppfördes, numera anställd som utställningsintendent. Utställningens innehållsproducent.
- Anna Javér, konservator på Världskulturmuseet i Göteborg. Projektledare under utställningsarbetet.

Våra informanter angående *Resan fram och tillbaka* är:

- Mathias Strömer (telefonintervju), curator, Riksutställningar. Utställningsproducent.
- Sophie Nyman (telefonintervju), enhetschef för publik verksamhet, Historiska museet. Initiativtagare från Historiska museet och medlem i utställningens styr-grupp.
- Lena Lindgren, projektledare, museipedagog och samordnare, Östergötlands museum.
- Anneli Oxenstierna, museielektor, Landskrona museum.

### 5.3 Etiska aspekter

I enlighet med Vetenskapsrådets skrift *God forskningssed* (Hermerén 2011) har vi tagit hänsyn till de etiska aspekter som kan finnas i samband med en intervju. Vi bedömer att det material vi samlat in inte innehåller någon information av etisk känslig natur, men då vi har blivit ombedda av våra informanter att inte citera vissa saker har vi givetvis respekterat detta. Ingen av informanterna har bett om att få vara anonym och då vi har analyserat utställningarna som verk där producenterna kan ses som upphovsmän, presenteras de således i uppsatsen under sina egna namn. Vid förfrågan om intervju redogjorde vi för uppsatsens syfte och inriktning för att informanterna skulle få en förståelse för på vilket sätt vi var intresserade av att använda intervjumaterialet i vår uppsats.

## 6. Utställningarna

I följande resultatkapitel kommer vi att ge en övergripande bild av våra studieobjekt genom att beskriva och till viss del analysera respektive utställning var för sig. Först behandlas *Fågel, fisk eller mittemellan*, följt av *Jordlingar* och sist *Resan fram och tillbaka*. Varje utställningspresentation avslutas med ett avsnitt där vi tar upp aspekter som vi ser som intressanta att lyfta fram för vidare analys. En mer omfattande och jämförande analys och diskussion följer i kapitel 8.

### 6.1 Fågel, fisk eller mittemellan

*Fågel, fisk eller mittemellan* är en konstutställning för barn som på ett lekfullt sätt presenterar Karl Axel Pehrsons bildvärld. Motiven i hans verk är ofta inspirerade av naturen och fulla av fantasifulld växter och varelser. Utställningen visas på Örebro läns museum som har fri entré och är centralt placerad i staden i en byggnad från 1960-talet. Museet har cirka 45 tillsvidareanställda och är en stiftelse med bland annat landsting och hembygdsförbund som huvudmän (Örebro läns museum 2013). *Fågel, fisk eller mittemellan*, som är en tillfällig utställning, invigdes i sin helhet i september 2012. Efter positiv respons har visningsperioden förlängts och utställningen kommer nu att visas under en längre period som sträcker sig över ett helt år (Intervju Maria Uddén). Utställningen är placerad i en avskild del av museibygnaden och visas därmed inte i några genomgångsrum. De besökare som kommer till utställningsrummen har med andra ord gjort ett aktivt val för att gå dit. Avskildheten bidrar till att ljud och lek inte stör några andra närliggande utställningar.

Bild 4. Ella mittemellan i museets entré



Foto: författarna

I museets entré möts vi av en liten blå figur, hämtad från ett av konstverken, som hälsar på besökaren och uppmuntrar till att följa med in till utställningen (se bild 4). Det blåa lilla djuret som heter Ella säger: "Hej! Jag heter Ella. Ella mittemellan. Följ med mig in i utställningen!". Redan här i entrén blir det tydligt att det finns ett personligt och direkt tilltal i utställningen och placeringen av *Ella mittemellan* kan både locka och vägleda museets besökare. Vägledningen förstärks av att det på golvet finns små gröna och lila spår som leder besökaren genom museet in till utställningen. När besökaren har nått fram till utställningsrummen kan på så vis en nyfikenhet och spänning ha byggts upp under jakten på *Ella mittemellans* fotspår. Utställningen består av tre rum. Ett förrum, där *Ella mittemellan* tar emot besökaren och presenterar konstnären och utställningens teman genom ett urval av tavlor. Ett huvudrum, där Karl Axel Pehrsons bildvärld presenteras och erbjuds att utforskas med interaktiva moment (se bild 5). Det tredje rummet är ett lekrum, inspirerat av konstnärens verk, utformat som ett djungelrum (se bild 6).

*Bild 5. Utställningsrummet i Fågel, fisk eller mittemellan*



*Foto: författarna*

Det huvudsakliga utställningsrummet är stort, vitt och har högt i tak. Rummet är ljust med både ljusinsläpp från taket och en glasdörr. Bland de museiföremål som finns i utställningen är Karl Axel Pehrsons tavlor de som tar störst utrymme. De färgglada tavlorna hänger längs väggarna i en kollagehängning (se bild 5), i något lägre höjd än vad som är brukligt vid konstupställningar, och det är dessa som först fångar besökarens uppmärksamhet. Efter att ha undersökt utställningen närmare framgår det att det även visas andra verk av konstnären, vilka består av teckningar, fyra skulpturer (två i montrar ute i rummet och två på väggarna), tre spel som konstnären har formgivit, skisser från en formbok samt skalbaggar för att visa hans samlande. Det finns även objekt i utställningen som fungerar som rekvisita, till exempel gröna tyger som hänger från taket, vilka hjälper till att knyta an utställningens design till Karl Axel Pehrsons bildvärld. Konstverken är indelade och hängda utifrån följande teman: "Luft", "Vatten", "Landskap", "Former" och "Djur och kryp", vilka alla har en direkt

koppling till motiven i tavlorna. Den tematiska uppdelningen markeras genom att det aktuella temat är skrivet på väggen intill konstverken.

Under tavlorna finns en grön utbyggd sockel som fungerar dels som monter för föremål och yta för texter, bilder och bildskärmar och dels som en barriär mellan konsten och besökaren (se bild 5). På den gröna sockeln finns interaktiva moment i form av bland annat hörlurar med naturljud, en ansiktsmask i form av en fluga med fasettögon, ett fiskespö med tillhörande träfiskar, pussel med olika geometriska former, förstoringsglas för att titta närmare på skalbagarna, luckor att öppna och föremål i olika material placerade i hål som besökaren kan sticka in handen i. Den gröna sockeln hjälper dessutom besökaren att ledas runt i rummet, då det faller sig naturligt att följa den ordning som respektive tema presenteras efter. För att se allt i utställningen måste man som besökare gå runt längs alla väggar och på så sätt ser vi det som att utställningsarkitekturen uppmuntrar besökare till att läsa utställningen utifrån ett visst håll. Även om utställningsrummet till stor del är vitt och ljust är den gröna färgen genomgående i utställningen, vilket motiveras av den koppling som finns till naturen i Karl Axel Pehrssons konstverk.

På den gröna sockeln finns nästintill all utställningstext placerad i lövformade skyltar och i pratbubblor från *Ella mittemellan* (och en groda som säger "kvack!"). Texterna är enkla, konkreta och direkta och utställningen får ett personligt tilltal genom *Ella mittemellans* pratbubblor (se bild 4). Texterna relaterar till respektive tema, till konstverken eller till konstnären. Några av texterna innehåller uppgifter och frågor till exempel: "Titta på bilden...", "Vad ser du när du tittar på den här bilden?", "Samlar du på någonting?" och "Vad tycker du om att göra?". Det finns inga instruktioner till de interaktiva momenten, så besökare får öppna luckor och själv upptäcka vad som finns eller vad man kan göra. Det finns inte heller några uppmaningar om hur man som besökare ska bete sig i utställningen, förutom en uppmuntran från *Ella mittemellan*, placerad vid ingången till djungelrummet, i form av "Va' snällt att du inte rör tavlorna – de är ju så ömtåliga!". I förrummet finns det aktivitetsblad som besökare kan ta med sig in i utställningen. Bladet är riktat till barn och innehåller uppgifter som till exempel "Leta rätt på...", "Kan du hitta..?" och "Hitta på ett eget djur!". Det finns även ett längre faktablad riktat till vuxna som berör donationen och Karl Axel Pehrsons konstnärskap.

Från huvudrummet kan besökaren gå vidare in i det något mindre djungelrummet (se bild 6). Djungelrummet består av olika sorters rekvisita som tillsammans skapar en djungelliknande miljö att leka i. Här finns bland annat plastväxter, tygdjur, gångvägar, en hängbro och en koja av träplankor, ett vattendrag skapat av plast, en myshörna med kuddar, pappersfjärilar, kamouflagenät, stenar av frigolit, trästubbar, och mystiska hål att sticka in händerna i. I ett hörn finns en del av verket *Dödskallevinda* uppförstorat på väggen, ett verk som visas i original under temat "Landskap". Miljön förstärks av ljud som ska påminna om läten från en djungel, bland annat med fåglar och apor. Rummet har mörklagts så mycket som möjligt för att skapa en spännande och mystisk känsla, vilket skapar en stor kontrast till det ljusa utställningsrummet. Det dämpade ljuset i kombination med en starkare ljuskälla i djungelrummet skapar en spänning. Att gå in i djungelrummet är som att gå in på upptäcktsfärd i en av Karl Axel Pehrsons tavlor. Där är allt byggt och anpassat efter ett barns storlek och besökaren uppmuntras till att leka fritt. De gröna fotspåren från

*Ella mittemellan* visar här besökaren att man får gå på delar av de uppbyggda miljöerna, exempelvis upp på en liten hängbro och in i en koja.

*Bild 6. Del av djungelrummet*



*Foto: författarna*

### 6.1.1 Aspekter för vidare analys

Som vi ser det uppmuntrar utställningen till lek, nyfikenhet och fantasi genom de olika förmedlingsteknikerna. Utställningen låter besökaren känna, höra, se och uppleva med olika sinnen. Utställningen förmedlar även en erbjuden mening där besökaren kan lära sig något som relaterar till konstverken, vilket erbjuds i form av de olika teman och informationen som finns i dem. Här kan besökaren till exempel lära sig om perspektiv, med hjälp av texter, konstverk och bilder som samspelar. Genomgående är att kommunikationen sker genom flera olika medier och teckensystem samtidigt. De olika medierna skapar tillsammans en förståelse för saker som perspektiv och färglära, vilket i sin tur är kunskaper som kan öka förståelsen och upplevelsen av konstverken i rummet. Konstupplevelsen får ytterligare en dimension när besökaren sedan får möjlighet att "gå in i" den avbildade miljön, genom djungelrummet. Genom att ställa frågor till besökaren så bjuder man in denne och engagerar den i utställningen och dess teman. Trots att barn kanske inte kan läsa, så har de ofta med sig en förälder eller annan vuxen som kan läsa och tillsammans kan de då ta del av utställningen och dess erbjudna mening. Även utan att kunna ta till sig text kan utställningen vara givande för besökare, särskilt då den till stor del bygger på konstverk som i sig själva kan väcka känslor, inspiration och fantasi till liv. Utställningen riktar sig till barn, inte enbart genom att allt finns i barnhöjd, utan även genom tilltalet, de interaktiva momenten och det lekfulla formspråket. Trots att vi inte tillhör den tänkta målgruppen fick vi som vuxna besökare en givande konstupplevelse, då vi genom de interaktiva momenten och uppdelningen efter teman började reflektera över motiven i konstverken på ett sätt som vi kanske inte skulle ha gjort om utställningen varit hängd som en traditionell konstutställning. Detta menar vi tyder på att utställningen kan tilltala besökare i olika åldrar.

## 6.2 Jordlingar

*Jordlingar* är en utställning för barn där besökaren får rollen som en utomjording på besök i ett intergalaktiskt museum, där de kan undersöka och upptäcka olika aspekter av vad det innebär att vara människa. Utställningen visas på Världskulturmuseet i Göteborg, där den invigdes år 2009. Museet är en del av myndigheten Statens museer för världskultur och är beläget i närheten av andra stora turistattraktioner som Liseberg och Universeum. Sedan Världskulturmuseet öppnade i slutet av år 2004 har det återkommande varit det mest besökta museet i Göteborg (Världskulturmuseet 2013). För vuxna är inträdet 40 kr för ett helt år och för barn är det fri entré. *Jordlingar* tillhör museets permanenta utställningar och producerades med tanken att den skulle stå i fem år (Intervju Lina Malm). Våningsplanet där utställningen ligger nås via en hiss eller trappor och det första som möter besökaren är ett större utrymme där alla fyra utställningar som visas har en egen ingång. Detta gör att utställningen inte är ett genomgångsrum. *Jordlingar* är dessutom placerad längst till höger, vilket gör den relativt avskild.

Bild 7. Entrén till utställningen *Jordlingar*



Foto: författarna

Besökaren leds in i utställningen via en mörk gång med blått ljus (se bild 7). Först efter gången kommer en introduktion till utställningen med en väggtext som välkomnar besökaren som "tidsresenärer och besökare från närliggande galaxer" och berättar att "Här tittar vi just nu närmre på jordlingarna på planeten Tellus". Därefter leds besökaren vidare genom en avdelning som presenterar planeten Tellus med hjälp av en text, en modell av jordklotet och kikare där man kan se jorden i 3D. Här presenteras också jordlingarnas behov av sömn samt hur jordlingar kan se ut genom att låta besökaren stå framför en välvd spegel, som förvränger spegelbilden och gör att man ser lång och utsträckt ut. Efter ännu en mörk rymdinspirerad tunnel kommer man som besökare ut i en stor yta i utställningsrummet där det är lätt att röra sig fritt

mellan olika avdelningar. Dessa olika delar bildar tillsammans ett museum som svävar i rumden. Utställningsrummet är stort och har högt i tak, men de många avdelningarna i kombination med tunnlar, olika nivåskillnader, montrar och mindre väggar bidrar till känslan av flera mindre rum i rummet. Designen är präglad av stora, enkla former och flera av ytorna går i en varm färgskala av gult, orange och rosa. Längst in i rummet finns det stora fönsterpartier täckta med en gul film som gör att ljuset i utställningsrummet blir gulaktigt, vilket förstärker de övriga färgerna i rummet. Väggarna som inte är täckta av annat material består av betong.

*Bild 8. Utställningsrummet i Jordlingar med rampen upp till tema "Rytm"*



*Foto: författarna*

Den första avdelningen som besökaren möter efter tunneln berör olika teman som rytm, språk och tecken. Temat "Rytm" nås via en ramp med inbyggda små spotlights på en rad, som leder besökaren upp till en cirkelformad yta (se bild 8). Ovanför denna yta hänger en rund grön platta med lampor som liknar stjärnbilder i taket. Därifrån kommer musik som aktiveras och blir högre när någon ställer sig under plattan och när besökaren rör sig aktiveras fler lager av ljud. I anslutning till de olika teman som tas upp i utställningen finns längre texter som berättar om jordlingarnas relation till ämnet. Dessa texter avslutas ofta med en fråga eller ett påstående och i temat för rytm ställs frågan "Hur låter din musik?". Dessutom finns kortare diktliknande texter på vers, som även är översatta till engelska, utplacerade vid varje tema. På utsidan av cirkelformen finns nästa tematext "Språk", som berättar om hur jordlingar kommunicerar med varandra. Vidare runt cirkelformen finns informationstexten till "Tecken" och direkt i anslutning sitter olika gula tecken i filttyg uppklistrade på den rosa väggen, däribland en runa, hållristningar, ett hjärta och punktskrift. I den platsbyggda konstellationen för denna avdelning finns även en liten trappa som leder upp till en hörna med barnböcker och kuddar samt leksaker i en monter. Dessutom finns ett litet krypin i en vägg där små barn kan se en film där olika barn besöker museets magasin.

En annan avdelning är "Bygga bo" och till denna hör en skärm som visar bilder på olika sorters hus och bostäder. Intill finns även klossar och trägubbar som besökaren



kan bygga med vid ett bord och en myshörna i form av en nedsänkt halvcirkel där besökaren kan bygga en koja med kuddar (se bild 9). Temat "Naturen" nås via en lägre ramp eller två trappsteg. I denna avdelning finns en klättervägg och rekvisita som moln och blommor och en text om hur jordlingar förhåller sig till naturen i forntiden och idag. På en stor del av väggen intill visas en rymdfärd med tillhörande kommandobrygga med spakar, knappar och hörlurar där besökaren kan interagera och "styra" rymdskeppet.

*Bild 9. Kommandobryggan med rymdskärmen och tema "Bygga bo"*



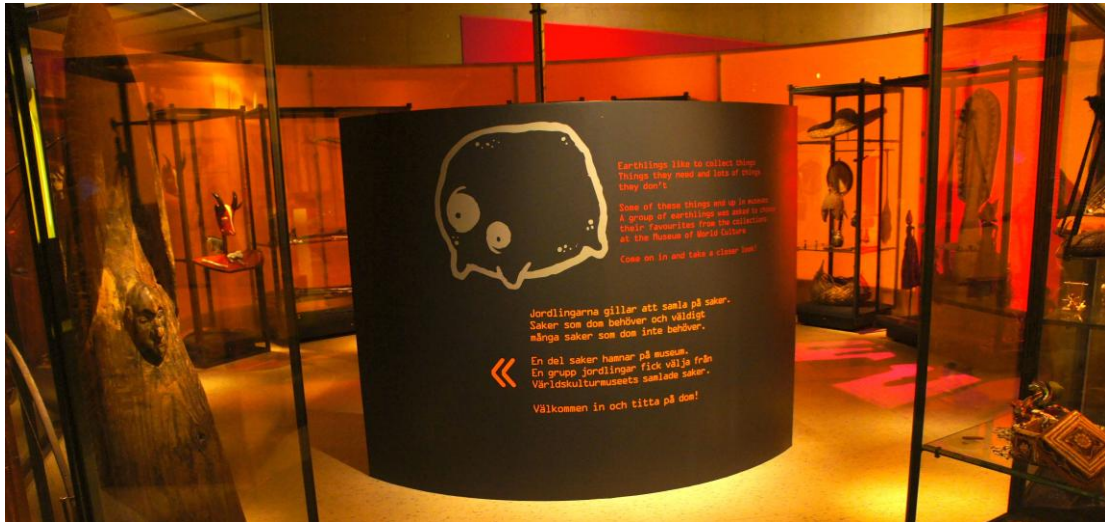
*Foto: författarna*

Längre in i utställningsrummet, under rubriken "Farliga saker", kan besökare titta på filmer som handlar om rädsla och om hopp. I filmen om rädsla pratar en vuxen jordling om olika aspekter av rädsla och den andra filmen visar berättelser som barn har gjort på temat hopp. På temaväggen finns även två mystiska hål att sticka in händerna i, en utdragbar låda för att visa vad man kände på och ett tittskåp med texten "Läskigt?" intill. Här finns även en brandsläckare som inkorporerats i utställningen genom att informationstexten kommenterar den. Texten berättar att jordlingar ibland blir rädda, och att det finns farliga saker som de måste akta sig för, men att de har hittat på saker som kan skydda dem.

I ett cirkelformat rum i rummet bestående av montrar visas museiföremål från Världskulturmuseets samlingar, utvalda av en grupp barn (se bild 10). Exempel på dessa föremål är musikinstrument, vapen, smycken och masker. En introducerande text välkomnar besökaren in i rummet och berättar att jordlingar gillar att samla på saker, att vissa saker hamnar på museum och att en grupp jordlingar fick välja vad som ska visas från Världskulturmuseets samlade saker. Föremålen i montrarna har inga förklarande texter. Istället finns foton av föremålen på en interaktiv skärm med instruktionen "Vad samlar jordlingar på? Klicka på bilderna" (se bild 11). När besökaren klickar på en bild startas en film där ett barn berättar om föremålet, varför de valde det och vad de tror att det är eller har använts till. Efter filmsnutten visas föremålets katalogkort och en beskrivning med information om vad föremålet är under rubriken: "En annan förklaring är att..." Här finns även andra interaktiva

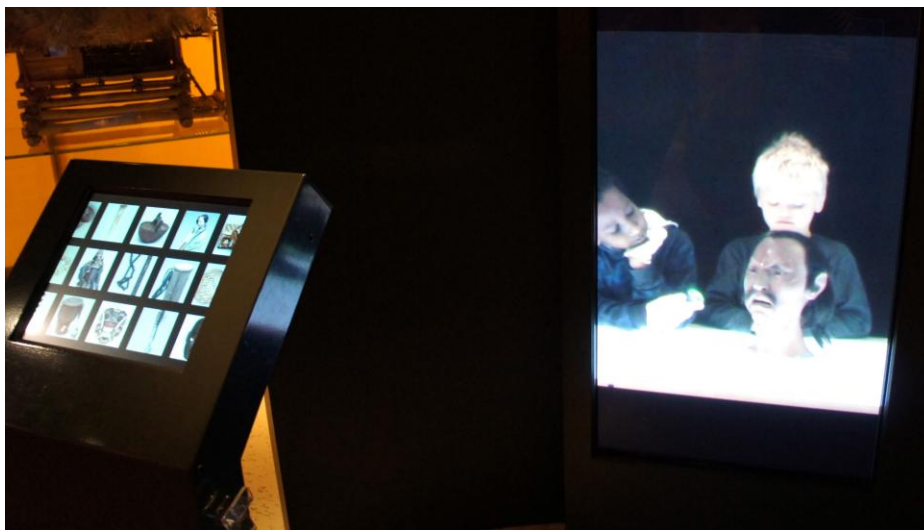
moment. På en pelare står det “Vad är det som låter?” och där finns ett par hörlurar med olika ljud från något av föremålen när det används. Framför en av montrarna finns texten “Hur känns saker?” och utanpå montern finns kopior av föremålen i montern som besökaren kan känna på.

*Bild 10. Det cirkelformade rummet med museiföremål*



*Foto: författarna*

*Bild 11. Interaktiv pekskärm och bildskärm där barn som berättar om föremålen visas*



*Foto: författarna*

Det finns även två touch-skärmar med texten “Spela!”. På dessa finns korta animerade spel där de olika utställda museiföremålen används på olika sätt i spelen (se bild 12-13). Mitt i det cirkelformade rummet finns ett rör som ser ut om ett periskop där det står “Kika på saker!” tillsammans med en liten skärm som visar utställningsrummet. Det finns många lekfulla inslag i utställningen, till exempel finns det leksaker fastsatta upp-och-ner i taket på flera ställen och i varje föremålsmonter finns någonting som inte hör dit, exempelvis ett Gameboy, en liten Pokémon-figur eller en Barbie-docka.

Bild 12-13. Vissa av museiföremålen återkommer i de interaktiva spel som finns i rummet

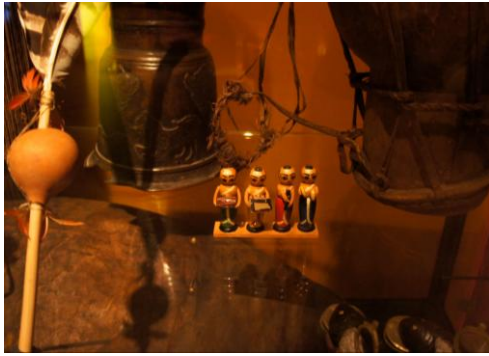


Foto: författarna

### 6.2.1 Aspekter för vidare analys

Utställningen riktar sig tydligt till barn bland annat genom de många interaktiva lekmomenten och den färgglada rumsliga designen. Genom att besökaren tilldelas en särskild roll som en utomjording som ska undersöka Tellus, blir en viktig förmedlingsaspekt att barnen kan lära sig något samtidigt som de leker sig igenom utställningen. Den erbjudna meningen handlar om att lära sig vad som kännetecknar människan, vilket innebär att besökaren indirekt kan lära sig något om sig själv. När besökaren får rollen som utforskare kan lusten att upptäcka och undersöka växa sig ännu starkare än vad den annars skulle ha gjort. Även den rumsliga designen med olika avdelningar, nivåskillnader, tunnlar och hål att krypa igenom uppmuntrar besökaren till att undersöka såväl rummet i sig som utställningens innehåll. En annan viktig förmedlingsaspekt är att museet i denna utställning frångått sin expertroll genom att låta barnens tolkningar av föremål få ta lika stort utrymme som deras egen. Dessutom har de olika förmedlingsteknikerna varierande svårighetsgrad, vilket gör att utställningen passar barn i olika åldrar. Utställningen har både moment som uppmanar till aktiv lek och rörelse och andra moment som kräver lite mer lugn och koncentration. Vid varje tema samspelar olika medier, som exempelvis text, ljud och rörlig bild, för att ge besökaren en förståelse för det tematiska innehållet. Särskilt tydligt blir samspelet mellan objekt och förmedlingstekniker i avdelningen med museiföremål då dessa integreras i olika medier. Föremålen återfinns på en interaktiv skärm, i videofilmerna med barnens tolkningar och i de olika spelen som finns på en skärm i anslutning till montrarna. Tillsammans med hörlurar med ljud från föremålen kan besökaren bilda sig en uppfattning av vad föremålet är och hur det kan användas, utan förklarande texter. I övrigt är utställningstexterna till varje tema långa, vilket vi uppfattar som att de snarare tilltalar en vuxen läsare än ett barn som läser själv. De är dock indelade efter olika nivåer då de första meningarna är korta och lättlästa och resten något mer avancerade och skrivna med lite mindre textstorlek. Även den avslutande frågan är skriven med lite större och lättare text och genom att enbart läsa slutet och början kan besökaren ändå bilda sig en uppfattning om temats innehåll.

### 6.3 Resan fram och tillbaka

*Resan fram och tillbaka* är en utställning för barn om forntiden, framtiden och resan däremellan. Utställningen, som är en vandringsutställning, är producerad av Riksutställningar och Historiska museet i Stockholm i samarbete med Institutet för framtidsforskning. Riksutställningar är en myndighet under kulturdepartementet vars uppdrag från år 2011 är att främja utveckling och samarbete inom utställningsområdet. Tidigare fokuserade uppdraget mer på produktion, förmedling och arrangering av vandringsutställningar (Riksutställningar 2013a). Historiska museet är ett av Sveriges största museer och en del av myndigheten Statens historiska museer. Utställningen i den uppsättning som behandlas här är den som visades på Östergötlands museum, ett länsmuseum beläget i Linköping. Tidigare har den visats på Historiska museet och Linköping var det första stoppet på den utställningsturné som kommer att vara till och med år 2014. På Östergötlands museum är det fri entré upp till 26 års ålder, men därefter kostar besöket 70 kr.

Bild 14. Nyfikenhetsstationen *Áhkká*



Foto: författarna

Det första besökaren möter i utställningen är den interaktiva stationen *Áhkká* (se bild 14). I form av ett berg fungerar hon som både ingång och introduktion till utställningen samt som skoställ. På golvet vid ingången är en skogräns utmärkt, som tydligt illustrerar att man inte får ha skor på sig i utställningsrummet. En röst som presenterar sig som *Áhkká*, välkomnar besökaren in i utställningen och önskar en lycklig resa. På andra sidan ingången finns hyllor med broschyrer i form av kartor över stationerna i utställningsrummet och information om konstverken. Där finns även en telefonlur med en tillhörande knapp som berättar om den reproduktion av himmelskivan från Nebra som hänger i berget.

Utställningen består av olika stationer där besökaren kan upptäcka, prova på, eller se och höra något som har en koppling till framtiden och forntiden. De olika stationerna är indelade i tre kategorier och utgörs av fyra konstinstallationer skapade av konst-

närer, fyra ”nyfikenhetsstationer” som pratar med besökaren och uppmuntrar till interaktion och fyra ”miniberättare” som är relativt små stationer där besökarna själva får undersöka, interagera och göra sina egna tolkningar. Föremålen i utställningen är både i form av museiföremål från yngre stenålder, inlånade från fem olika institutioner, samt kopior av föremål från samma tidsålder. Överlag finns det väldigt lite text i utställningen, vilket innebär att man som besökare ofta får prova sig fram, använda sin fantasi och själv upptäcka vad man kan göra vid de olika stationerna. Vid skohyllan finns en lapp uppsatt, riktad till vuxna besökare med barn, som ger förslag på hur man kan använda utställningen och vilka frågor man kan fundera över tillsammans med barnen vid de olika stationerna. Utställningen är uppbyggd så att man vid en första anblick inte ser allt som är i rummet. Stationerna är placerade i en cirkel med konstillationen *Historien* mitt i rummet, som bildar ett nav som besökaren får röra sig runt för att ta sig genom utställningen. På golvet finns illustrerade händer, i en lekfull stil som påminner om Musse Piggs vita vantar, som pekar i medurs riktning och på så vis visar vägen i utställningen.

Bild 15. Nyfikenhetsstationen *Tjelvara*



Foto: författarna

Bild 16. Miniberättaren *Dansomatic*



Det finns sammanlagt fyra nyfikenhetsstationer i utställningen. De är byggda och målade med inspiration från fjällmassiv och megalitgravar och har alla stora ögon som möter besökaren. Stationerna har även inspelade personliga röster, som pratar med talspråk och med ett enkelt och direkt tilltal. Rösterna aktiveras när någon kommer nära och med jämna mellanrum ropar de för att locka till sig besökare. Till nyfikenhetsstationerna finns korta texter på både svenska och engelska som återger stationernas namn och kortfattat beskriver vad stationerna handlar om. Längre in i utställningsrummet finns nyfikenhetsstationen *Tjelvara* (se bild 15). I stationen finns fyra montrar med historiska föremål, både kopior och original, bestående av figurer

och miniatyryxor. Montrarna är till största del täckta så att besökaren får kika in för att kunna se föremålen. Stationen innehåller även en pekskärm med två interaktiva program, ett om forntidsforskning och ett om framtidsforskning, där besökaren får klicka sig fram och lyssna i en lur när *Tjelvara* berättar och ibland välja mellan två svarsalternativ för att fortsätta guidningen. Nyfikenhetsstationen *Jean-Jacob*, handlar om mode och kläder. Vid denna finns tre montrar, med bland annat ett halsband av sältänder från yngre stenålder, och ett interaktionsmoment i form av ett interaktivt spel. I detta spel kan besökaren se sig själv på en skärm och med hjälp av kroppsrörelser prova olika digitala framtidskläder och hattar. Detta spel fungerade lite hackigt och vi upplevde det som om kläderna byttes slumpmässigt snarare än vid särskilda rörelser. Sista nyfikenhetsstationen, *Gormy*, handlar om mat och är utformad som ett bord med en interaktiv skärm. På skärmen finns olika bilder på ingredienser som besökaren kan dra till en tallrik och på så vis få upp information om ingrediensen. Skärmen innehåller även ett spel där besökaren ska kunna laga olika maträtter, men detta var ur funktion vid vårt besök.

Bild 17. Konstverket *Historien* av Fredrik Söderberg



Foto: författarna

Utställningen består även av fyra konstverk i form av installationer. Tre av konstinstallationerna går att krypa in i och blir därmed som mindre rum i rummet. Den fjärde består istället av ett hörn i utställningen där väggarna, ljuset och golvet markerar att det är en särskild del med rymdtema. En av installationerna, *Känslan* av Anna Svensson från 2010, är en gul stor kapsel i plast som besökaren kan gå i. Där inne finns det sittplatser runt en ljuskälla i golvet, taket är målat i gult, grönt och blått och från det hänger röda tappar. I mitten av rummet står konstinstallationen *Historien* (se bild 17) av Fredrik Söderberg från 2011 som är ett hus i trä med tyg över taket. Inuti finns ett rum som bland annat innehåller ett gammalt vitrinskåp fyllt av historiska föremål och naturalier, på väggarna finns små hyllor fyllda med olika föremål och längs väggen finns bänkar där besökaren kan sitta och titta på allt i rummet. Installationen *Sanningar & myter* av Rachell Sumpter från 2011, är ett litet

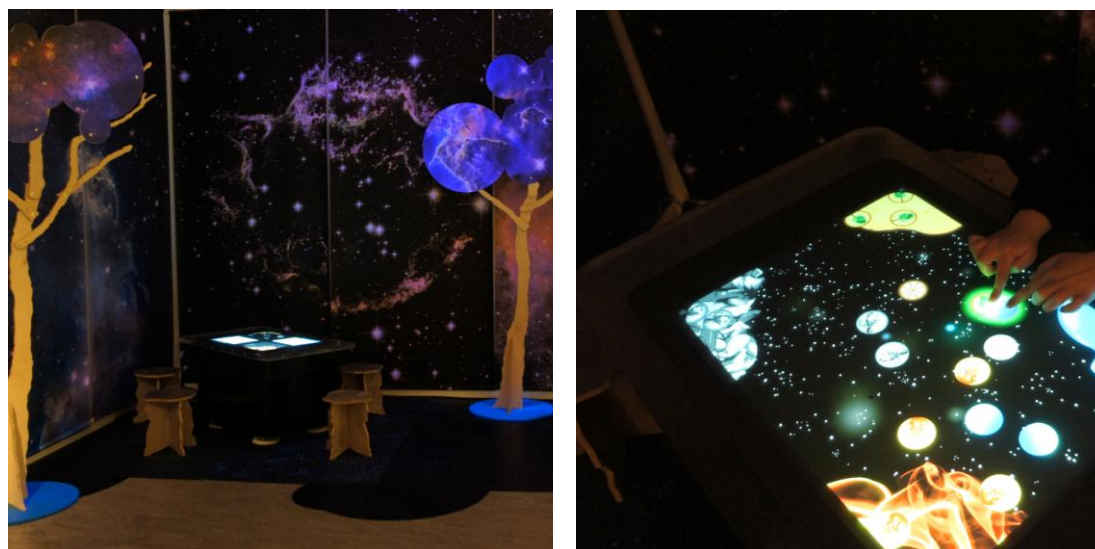
hus i plywood uppbyggt av sexkantiga stavar, som även innehåller montrar med olika historiska föremål. Till föremålen finns förklaringar i form av små illustrerade sekvenser, så kallade piktogram, där en liten figur bland annat visar hur föremålen har använts (se bild 18). Inne i rummet hörs ett droppljud och väggar och tak är målade i blått, vilket gör att det blir ganska mörkt. Ficklampor finns till hands för att lysa i rummet så besökaren kan se de målade tecken som bildar hemliga textmeddelanden, skrivna med ett alfabet som påminner om runskrift. I kartan som tillhör utställningen finns en översättning av det hemliga alfabetet till vanliga bokstäver. Konstinstallationen *Kunskapen* (se bild 19-20) av Kollektivet Livet från 2010 består av ett hörn i utställningsrummet, där väggar och golv har rymdmotiv och ett blått ljus bidrar till känslan av att vara i rymden. Där finns *Bordet*, ett lågt bord med en multitouchskärm med små pallor runt. På skärmen kan besökaren spela ett spel där man skapar nya kombinationer genom att föra samma två olika redan existerande ämnen eller föremål.

*Bild 18. Piktogram i konstinstallationen Sanningar & myter*



*Foto: författarna*

*Bild 19-20. Konstinstallationen Kunskapen med Bordet, en multitouchskärm, av Kollektivet Livet*



*Foto: författarna*

I utställningen finns även fyra miniberättare. En rosa musikmaskin med ögon, *Dansomatic* (se bild 16), spelar musik och har en snurrplatta med speglar och en analog animation med svarta figurer som liknar hållristningar, vilka ser ut att dansa när maskinen snurrar. Besökaren kan spela upp och styra musiken genom att trycka på en knapp eller snurra på plattan. En annan liten miniberättare med stora ögon och tänder, *Shamanen*, har två montrar med tre föremål som är kopior av bärnstens-

figuriner och en djurskulptur. Inuti en rund öppning finns en skärm som visar filmade sekvenser av hållristningar och vatten. Miniberättaren *Lekomaten* har en bildskärm och filmkamera, med hjälp av två handtag kan besökaren vrida på miniberättaren och på så vis filma olika saker i rummet som visas på skärmen. När besökaren filmar svartvita ikoner, som finns på skärmar runt om i rummet, visas olika föremål kopplade till lek på den digitala skärmen, till exempel Pokémon-kort. Miniberättaren *Ben* består av en genomskinlig pelare fylld med bland annat djurben, keramik och flinta från kulturlagret från yngre stenålder i Ajvide på Gotland. Uppe på pelaren finns bitar av djurben från räv, gris och säl fastsatta i rep som besökaren får ta och känna på.

Utöver konstverken, nyfikenhetsstationerna och miniberättarna finns det runt om i utställningsrummet träd byggda i trä där det hänger runda skärmar i guld och silver från grenarna, vissa med olika mönster och några få med grafiska svartvita mönster. Runt om i rummet finns sittkuddar i tyg med tryck som liknar nyfikenhetsstationernas och där man som besökare kan sätta sig ner och ta in utställningen.

### 6.3.1 Aspekter för vidare analys

Det finns inga instruktioner vid de olika stationerna, vilket gör att man som besökare måste använda sin nyfikenhet och påhittighet. Om man som besökare inte drivs av sin nyfikenhet kan innehållet i utställningen bli svårt att ta till sig och kanske även oåtkomligt. Även om utställningen grundar sig mycket på forskning är utställningen inte så faktabaserad, vilket kan bero på avsaknaden av text. Istället uppmuntras besökarna till att göra egna tolkningar och reflektioner kring ämnet. Exempelvis har spelbordet i *Kunskapen* ingen informationstext, utan besökaren får själv upptäcka att man kan dra olika ikoner fram och tillbaka över skärmen för att skapa nya kombinationer och testa vilka kombinationer som fungerar. Besökaren måste alltså prova sig fram för att se vad man kan göra och uppleva och därmed lära sig vid en specifik station. Målet för besökarna som vi ser det är att de ska använda sig av sin upptäckarlusta, men även vara kreativa och tänka själva kring vad forntid och framtid är. Färger och former har ett lekfullt och fantasifullt uttryck och tilltalet i utställningen är direkt och personligt genom nyfikenhetsstationernas röster som uppmuntrar till deltagande och utforskande. Utställningen vill just att besökarna ska utforska och upptäcka, att gå genom utställningen är som att gå på en upptäcktsfärd genom något okänt. Att utställningen har barn som målgrupp blir tydligt genom att saker är placerade i lämplig höjd för barn och att pallar och ingångar är anpassade efter barns storlek. Även de interaktiva momenten är på en nivå som tilltalar barn och innehåller digitala tekniker som vi tror att många av dagens barn är välbekanta med, som pekskrmar och Kinectspel. Att kombinera konstinstallationer med interaktiva vetenskapsstationer känns som ett nytt grepp och som besökare kan det bli en stor kontrast när man går in i *Historien* eller *Känslan*, där det inte finns några interaktiva moment. Vi tolkar det som att utställningen på så sätt blir väldigt oförutsägbart, vilket bidrar till att öka spänningen i att utforska rummet.



## 7. Intentionerna

I det följande kapitlet redovisar vi resultatet av våra intervjuer som vi utfört med personer som på olika sätt har eller har haft någon koppling till de valda utställningarna. Här återger vi även information från strategiska planer som styr de olika institutionernas verksamhet för arbetet med barn och unga. Vi har identifierat olika teman i intervjuerna utifrån våra frågeställningar och har därefter delat in materialet efter dessa i nio olika underrubriker. I avsnittet *Varför en utställning för barn?* behandlas institutionernas val att göra en utställning för barn och de bakomliggande intentioner som ligger till grund för dessa utställningar. Under rubriken *Intentioner för besökarna* återges informanternas åsikter och förhoppningar kring vad målgruppen ska kunna få ut av ett besök i utställningen. Vidare följer avsnittet *Målgrupp* där vi framför allt sammanfattar producenternas tankar kring de ålderskategorier utställningarna är anpassade efter. I *Förmedlingstekniker och tankar för förmedling* återges informanternas idéer kring de tekniker som valts för att förmedla budskapet i respektive utställning. Avsnittet *Referensgrupper* behandlar i vilken utsträckning barn har fått vara delaktiga i utställningsarbetet och därmed påverkat det slutgiltiga resultatet. Därefter följer rubriken *Utställningstexter och tilltal* som behandlar användandet av och inställningarna till text i utställningarna, samt vilket tilltal som finns i olika förmedlingstekniker som texter och röster. Avsnittet *Slitage, underhåll och budget* redogör för vilka resurser som har funnits att tillgå när det gäller såväl produktion som underhåll, samt hur den fysiska påverkan från besökarna tar sig i uttryck. Under rubriken *Användning, styrkor och svagheter* berörs utställningarna användningsområden tillsammans med informanternas åsikter kring vad de anser fungerar mer eller mindre bra. Materialet från de intervjuer som gjordes med representanter från Östergötlands museum och Landskrona museum kommer framför allt fram i avsnittet *Att visa eller inte visa en vandringsutställning?* Avslutningsvis behandlas institutionernas planer för fortsatt verksamhet riktad till barn under rubriken *Framtidsvisioner för arbetet med barn*. Trots våra försök att dela in resultatet av intervjuerna i olika teman är vi medvetna om att de ibland glider in i och överlappar varandra. I kapitlet har vi en analytisk och jämförande ansats, men en utförlig analys och diskussion för vi först i nästkommande kapitel.

### 7.1 Varför en utställning för barn?

Örebro läns museum har år 2011 definierat strategiska mål med sin verksamhet, där det är uttalat att barn och unga är en prioriterad målgrupp. Sedan dess har museet arbetat aktivt mot det målet och riktat sin verksamhet mot barn tydligare än innan, och *Fågel, fisk eller mittemellan* är en del av detta målarbete. Utställningen gjordes utifrån många olika skäl, varav ett var att nå nya målgrupper. Maria Uddén, projektledare under arbetet, menar att om museet riktar sig till barn så når man barn-

familjer och därmed även barnens föräldrar. När man förskola och skola med sin verksamhet så får man många besök och vidare når museet även barn som "aldrig någonsin skulle komma till en kulturinstitution med någon nära anhörig". Vidare menar Maria Uddén att barnverksamhet måste tas på allvar, och att man inte får reducera sådan verksamhet till att bygga en lekkoja i museet där barnen kan få vara medan föräldrarna gör viktigare saker. (Intervju Maria Uddén)

[S]er man det i ett större och lite bredare perspektiv, så överhuvudtaget har museer och kulturinstitutioner [...] en jättestor samhällsfunktion att fylla när vi gör *bra* verksamhet för barn. Vi ska ju inte vara "lek och buslandet" eller en lekpark, utan vi ska ha en viss kvalitetsnivå för barn[...] Och det tror jag kan vara ett jätteviktigt möte, ett första möte med kultur, så därför gör vi det här.

*Intervju Maria Uddén, vår kursivering*

En annan av anledningarna till att *Fågel, fisk eller mittemellan* gjordes år 2012 är att Örebro läns museum tidigare fått en stor donation av konstnären Karl Axel Pehrssons verk. Från museets sida ville man gärna visa verken, då det finns ett intresse från besökarna, detta i kombination med att de ville göra en utställning med barn som målgrupp. Michael Andersson, utställningsintendent och formgivare, anger att möjligheten att göra en konstutställning för barn som målgrupp var ett intressant och nytt ämne för personalen på museet.

Även utställningen *Jordlingar* på Världskulturmuseet, som planerades och sattes upp under år 2009, gjordes med tanken att museet ville nå nya målgrupper. Världskulturmuseets dåvarande chef, Margareta Alin, bestämde att en barnutställning skulle göras eftersom museet ville bredda sin målgrupp. Lina Malm, innehållsproducent, påpekar att museet tidigare har riktat sig starkt mot unga vuxna, men vid den här tiden beslöts det att målgruppen även skulle inkludera familjer. Då hade inte museet någon ordentlig strategi som vände sig till barn och unga, men barnkonventionen och de mänskliga rättigheterna har alltid varit Världskulturmuseets ledstjärna då båda konventionerna uttrycker vår rätt till kultur, såväl vuxnas som barns (Intervju Lina Malm). I beställningen ingick att barnutställningen skulle innehålla föremål från museets samlingar, vilket var ett svar på en rapport där museet fått kritik för att de visade för lite föremål från sina egna samlingar. Tanken var först att visa uppemot 200 föremål, men antalet blev betydligt mindre i slutändan. Utställningen *Jordlingar* är den första barnutställning som museet har producerat. Lina Malm anger att tanken var att utställningen skulle utgå från museets värden, att den skulle handla om alla och att världskultur är det som berör oss alla på olika sätt. Tanken var även att göra utställningen så att den skulle vara lustfylld och lekfull, utan att bli enbart ett lekrum.

Många av våra besökare uppfattar säkert *Jordlingar* som lekrum men själva har vi varit noga med att poängtera att det är en utställning.

*Intervju Lina Malm*

Museets föremålssamling, som var utgångspunkten för utställningen, resulterade till slut i att temat för utställningen handlar om människor, men från en rymdvarelseperspektiv.

Vi har inte [föremål] från hela världen och vi har inte [föremål] från alla tider och då började vi fundera kring det här hur man kan lösa det. [...] [G]enom att byta perspektiv helt, [...] att zooma ut så himla mycket så att man kommer utifrån rymden och betraktar jorden så blir de geografiska avstånden inte så viktiga och kanske inte heller tiden. [...] Så landade det på det här intergalaktiska svävande museet som istället beskriver oss själva.

*Intervju Lina Malm*

Grunden till *Resan fram och tillbaka* var enligt Sophie Nyman, initiativtagare och medlem i utställningens styrgrupp, att Historiska museet tog kontakt med Riksutställningar med ambitionen att samarbeta kring en utställning för barn på temat forntid, nutid och framtid.

Barn är en av våra absolut viktigaste målgrupper. Och det delar vi ju med många museer, eller alla museer skulle jag säga. [...] De är våra framtida medborgare, de är också våra framtida museibesökare. Men det är också så att barn som tidigt i åren får perspektiv på att saker och ting har sett olika ut under olika tider har också större möjlighet att förstå att de kan påverka framtiden. Och det är en viktig aspekt tycker jag i samhället idag när många unga inte upplever att de kan det. Att faktiskt plantera det tidigt. Att ge dem nycklarna till vad museer kan bidra till och vad historia kan bidra till.

*Intervju Sophie Nyman*

Mathias Strömer, utställningsproducent, anger att Riksutställningar har en vana av att göra utställningar för barn, alltifrån stora mobila rum som *Nattpäron* till utställningar som *Lek*. De har gjort flertalet projekt som riktar sig till barn och har en vana och kompetens som inte bara är curatorieell, utan även projektledande, pedagogisk och teknisk. Denna tidigare erfarenhet var en viktig anledning till att Historiska museet ville samarbeta med Riksutställningar i ett utställningsprojekt för barn, menar Mathias Strömer. Riksutställningar är en institution som varken har en egen samling eller publik. Istället har de en stödjande roll som syftar till att medla och förena olika verksamheter med varandra. Från Riksutställningars sida såg man en möjlighet att samarbeta med ett centralmuseum vars ambitioner var att göra något mer för barn än programverksamhet i andra utställningar eller skapande verkstad (Intervju Mathias Strömer). Utställningen arbetades fram med två team, med en representant från Historiska museet och en representant från Riksutställningar i nästan varje funktion (Intervju Sophie Nyman).

Historiska museet fungerade tillsammans med andra museer som lånade ut föremål som vetenskaplig garant för hur resan tillbaka i tiden kan gestaltas och hur man arbetar arkeologiskt och osteologiskt. För att få samma typ av vetenskapliga garant för att resa framåt inleddes även ett samarbete med Institutet för framtidsstudier (Intervju Mathias Strömer). Mathias Strömer ansåg att det behövdes en ytterligare aspekt till ämnet och man valde då att arbeta med konst. Han menar dels att konst erbjuder stora upplevelsemöjligheter, men även att det finns många likheter mellan konst och vetenskaplig verksamhet. Just att kombinera samtidskonst med naturvetenskap var ett viktigt mål med utställningen. Det fanns flera ytterligare mål

med utställningen från såväl Riksutställningars som Historiska museets sida, däribland att visa att de stora berättelserna, om exempelvis forntiden eller om Sverige, är öppna, levande historier som inte är fasta och färdiga. Mathias Strömer menar att museerna både har en rätt och en skyldighet att bidra till omskrivningen av berättelserna, samt att det är viktigt att visa för barn att de behövs i denna omskrivning. Ett annat mål var att visa barnens roll inom forntiden. En viktig del i Riksutställningars uppdrag är att utveckla utställningsmediet, och därför blev ännu ett mål att använda sig av teknik som de inte använt sig av tidigare och som de tror kommer att spela en betydande roll i framtidens utställningsverksamhet. Riksutställningar ska kunna använda nyare teknik, applicera den på olika ämnen samt göra den mer tillgänglig. Resultatet av detta blev framför allt användandet av virtual reality. Ytterligare ett mål var att arbeta fram en metod för hur man kan inkludera barn i utställningsproduktionen. En anledning till detta var att Riksutställningar får många frågor från institutioner som gör barnutställningar kring hur man kan gå tillväga för att låta barnen delta i skapandeprocessen. Denna utställning fungerade som ett betydande experiment med förhoppningen att skapa ny kunskap kring arbetet med referensgrupper som kan användas i andra sammanhang. Under den period som *Resan fram och tillbaka* började planeras var många läns museer i starten för ett förändringsarbete där man bland annat försökte göra om sina basutställningar eller förändra sin identitet. Från Riksutställningars sida ville man då göra en vandringsutställning som skulle kunna fungera som ett led i ett sådant förändringsarbete. Mathias Strömer menar att detta uppfattade behov hos läns museerna verkar ha stämt överens med verkligheten, då många läns museer varit intresserade av att visa utställningen. (Intervju Mathias Strömer)

## 7.2 Intentioner för besökarna

Intentionen bakom *Fågel, fisk eller mittemellan* är att ge mindre barn en ingång till konsten på deras egna villkor och från deras utgångspunkt (Intervju Maria Uddén). Tanken är att barn på ett lustfyllt sätt ska kunna göra en upptäcktsfärd i Karl Axel Pehrsons konst och bli intresserade av tavlor, skulpturer och skalbaggar. Utställningen är uppdelad i två delar, där intentionen är att delarna ska komplettera varandra så att besökaren först ska få en ingång till konsten och sen kunna gå in i djungelrummet och uppleva naturen man först sett i konstverken (Intervju Michael Andersson).

Intentionen bakom *Jordlingar* är att främja det lustfyllda lärandet och uppmuntra besökarna till att fritt utforska utställningen.

[Utställningen] handlar om jordlingar och det är ju vi själva som är jordlingarna och på så sätt är det besökarna själva som fyller utställningen med innehåll. [U]tställningen kan vara ganska stilla och se ödslig ut när det inte är några barn där [...] och leker, men genom att besöka den och fylla den så gör man just det den handlar om – att vara människa och allt vad det innebär.

*Intervju Lina Malm*

Intentionen med *Resan fram och tillbaka* är bland annat att besökarna ska förstå att kreativitet och fantasi är viktiga komponenter när man konsumerar någonting som utställningar och museer överlag. Mathias Strömer menar att leken kan ses som grunden till musei- och utställningsbyggande. Vidare menar han att leken kan över-

sättas till kreativitet och påhittighet och hans förhoppning är att besökarna ska förstå sin egen roll i upplevelandet, i mötet med andra personer och i skapandet av en upplevelse. Därmed hoppas han att besökarna ska bli mer kritiska till utställningar generellt (Intervju Mathias Strömer). Även Sophie Nyman anger att leken är en viktig ingång till utställningen, och att tanken med den är att lyfta fram perspektiv kring forntid, nutid och framtid för barn på ett lekfullt sätt och att besökarna genom leken ska kunna få förståelse kring dessa teman.

Man leker sig fram till den här perspektivinsikten. Att kanske inte problematisera så mycket, utan snarare genom leken och lusten att utforska, få med sig som besökare en förståelse för att det har funnits ett förflutet, det finns en tid där jag själv lever och jag har möjlighet att påverka min framtid.

*Intervju Sophie Nyman*

Sophie Nyman menar att ambitionen med utställningen var att barn skulle vara i fokus, och att de inte skulle ha behov av en vuxen som guidade dem genom utställningen, i materialet eller i utställningens ämne. Istället får barnen själva möjligheten att vägleda de vuxna (Intervju Sophie Nyman). En annan intention med utställningen var att besökarna skulle kunna lära sig att framtiden går att förstå sig på, att den inte enbart är spekulationer. Ytterligare en intention rör förståelsen för kopplingen mellan konst och vetenskap. Mathias Strömer menar att det inte behöver gälla färdiga konstverk, utan att konst även kan vara någonting som man kan vara i, pyssla med, prata om, tänka på eller göra. Vidare finns det även mindre delar av utställningen där Mathias Strömer hoppas att någon av de bakomliggande tankar och idéer de arbetat med under planeringen lever kvar så att besökarna kan uppfatta och ta till sig dem. Som exempel nämner han en respekt för den samiska kulturen, vilket är en grund till utformningen av det välkomnande berget *Áhkká*.

### 7.3 Målgrupp

Målgruppen för *Fågel, fisk eller mitemellan* är barn mellan 3-10 år, vilket Maria Uddén refererar till som lekåldern. Vidare menar hon att när man är ungefär 10-11 år leker man inte på samma sätt längre, men alla barn är inte lika, en del barn som är 9-10 år har tyckt att de är för stora för utställningen samtidigt som vissa barn som är äldre än 10 år leker jättemycket i den. Maria Uddén anger att en kvalitet med utställningen är att den innehåller så många olika moment, vilket innebär att barn som är i olika stadier av utvecklings- och åldersskalan hittar saker som passar dem.

Det finns till exempel pussel som är väldigt lätt för några barn och uppgifter som är lite klurigare för äldre barn, som tar lite längre tid för dem att lösa. Så att de här uppgifterna och interaktiva inslagen gör att de är på lite olika nivåer och det har varit uppskattat när vi har pratat med förskolegrupper som har kommit. Vi har haft grupper med barn med funktionsnedsättningar som har kommit tillbaks flera gånger och säger att ”det här är så bra för här kan liksom våra olika barn med olika nivåer uppleva med sina sinnen”.

*Intervju Maria Uddén*

Michael Andersson anger att utställningen medvetet har planerats enbart efter att den ska fungera för barn, men barn kommer oftast med någon vuxen så även de kommer och tar del av utställningen.

Det är inte alls en nackdel att utforma en utställning såhär för barnen för man utestänger inte föräldrarna från upplevelsen ändå. [...] [L]yckas man bra med en sådan här utställning, så kan man få igång en, och det är ju det som är önskescenariot, dialog där man pratar om det man ser.

*Intervju Michael Andersson*

Trots intentionen att göra en utställning för barn så har Maria Uddén fått många positiva reaktioner från besökare som kommit utan barn.

"Åh vad roligt att se Karl Axel Pehrsons konst på det här sättet", "Vi har längtat efter att se den här konsten och nu ser vi den hängd på det här annorlunda sättet men det är precis lika bra" [...] kanske till och med bättre för man får se den lite utifrån ett barns ögon också.

*Intervju Maria Uddén*

*Jordlingar* planerades med avsikten att den skulle passa barn mellan 5-8 år, men att den även i viss mån skulle passa yngre barn än så. Lina Malm har noterat att många av de som besöker utställningen är mamma- och pappalediga med ganska små barn och menar att rummet inbjuder mindre barn att öva på det lilla, eftersom där finns nivåhöjningar att krypa uppför och nerför och många saker att upptäcka. Lina Malm menar att utställningar med barn som målgrupp oftast fungerar även för vuxna besökare.

Nu är alla besökare VIP:are, men barn är liksom alltid lite extra VIP och då tror jag att det är viktigt att göra saker direkt till dem, men lika väl tror [jag] att det är viktigt att göra saker till både barn och vuxna, för det är också väldigt konstigt att separera och säga "ni får vara här borta och här är den andra gruppen". [...] Sen tror jag också att det man gör[...] för vuxna funkar inte alltid för barn, men det man gör för barn brukar oftast funka för vuxna också. De flesta vill leka eller göra och röra saker.

*Intervju Lina Malm*

Mathias Strömer anger att *Resan fram och tillbaka* främst riktar sig till barn från förskoleklass till barn i 12-årsåldern. Barn från den tänkta målgruppen valdes även ut som referensgrupp till utställningen (Intervju Mathias Strömer). Lena Lindgren, pedagog på Östergötlands museum, har iakttagit att delar av utställningen även tilltalar yngre barn, såsom musikmaskinen *Dansomatic* och konstverket *Sanningar & myter*. Mathias Strömer hoppas att vuxna besökare ska se att utställningen är gjord för barn och att de trots det ska ta till sig utställningen så de inte blir exkluderade.

## 7.4 Förmedlingstekniker och tankar kring förmedling

Maria Uddén menar att utställningsgruppen för *Fågel, fisk eller mittemellan* utgick från utställningens olika teman när de valde förmedlingsteknikerna och exemplifierar med att nämna att barn kanske blir nyfikna på vad djuren heter när de ser bilder på dem och därför valde de att ha ett moment som leker med de namnen (besökaren kan hitta på egna djurnamn i temat "Djur och kryp"). Ett annat exempel är att de tänkte att barn vill uppleva djuren och ta i dem, vilket var ursprunget till hålen som besökare kan sticka in handen i. Vidare anger Maria Uddén att utställningen är gjord för att passa många olika barn eftersom den har olika moment med olika svårighetsgrad.

Det är en ganska lugn utställning, men ändå kan man gå in i djungelrummet och vara hur vild som helst så att man har både det här lugna, eftertänksamma – vi lägger pussel, vi fiskar och de här lite svåra momenten, och så har man det här vilda i djungelrummet. [...] Den passar många olika slags barn med många olika behov, så det är det som vi har fått väldigt mycket positiv feedback från besökarna på – att den fyller ett ganska brett behov för just den här åldersgruppen.

*Intervju Maria Uddén*

Vidare beskriver Michael Andersson att tankarna bakom förmedlingen i utställningen var att de försökte hitta på olika sätt för besökaren att använda sig av sina olika sinnen, vilket han refererar till barns olika inlärningsstilar. Maria Uddén fortsätter på Michael Anderssons resonemang.

Barn tar ju till sig, alltid, med alla sinnen, det är det som är så viktigt när man bygger utställningar till barn att man måste tänka på flera sinnen än bara synen. Man använder hela kroppen och tar till sig det vi kanske skulle kalla kunskap, men det kanske inte riktigt är ordet man far efter, utan det är ju hela upplevelsen som i sin tur kan vara en del av kunskapsuppbyggnad om man då vill se det så pedagogiskt.

*Intervju Maria Uddén*

Lina Malm anger att de försökte få med så många förmedlingstekniker som möjligt i *Jordlingar*, och resonerade som så att om man har många förmedlingstekniker så spelar det inte så stor roll om inte alla gillar allt som erbjuds. När det gäller utformningen av rummet var en tanke att man först skulle ledas ganska strikt, för att komma in i en känsla och förstå premisserna. För att komma in i denna känsla börjar utställningen med en rymdinspirerad tunnel och först därefter kommer introduktionen med texter. Lina Malm har nämligen noterat att i många andra utställningar kommer introduktionstexterna för tidigt, innan besökaren har hunnit förstå att de är där. Vidare tror hon att alla besökare använder utställningar på sitt sätt och med sina syften.

Ibland är man där för att leka med sin kompis och andra gånger för att lära sig eller [...] uppleva, ibland vill man bara vara i rummet, ibland kanske man vill göra något, ibland vill man känna, ibland vill man bara ta emot och lyssna. Och att vi ändå försökte få med så många [förmedlingstekniker] som möjligt, men [...] hade vi haft större möjlighet så hade vi kanske utvecklat det taktila mycket mer.

*Intervju Lina Malm*

Lina Malm anger att de inför arbetet med *Jordlingar* gjorde ett flertal studiebesök, då det inte fanns så många barnutställningar i Göteborg vid den tiden (2009). De besökte även vad man kan kalla lekrum för barn. Ett besök som gav stor inspiration var på Rum för Barn på Kulturhuset i Stockholm, där de speciellt inspirerades av deras sätt att arbeta med rummet som ett medel för att med kroppen upptäcka och leka, till exempel genom trappor och nivåhöjningar. Vidare anger Lina Malm att de var inspirerade av Howard Gardners teorier om olika lärstilar och försökte därmed tänka på att få med så många olika sinnen som möjligt i utställningen. Rent pedagogiskt hade de som ledstjärna att lära genom att göra, och utgick därmed från en konstruktivistisk syn på pedagogik. I utställningen finns det olika moment som är till för att sätta igång besökarens fantasi och upptäckarlusta. Exempelvis att det i varje

monter med museiföremål finns något som inte riktigt hör hemma där och att det finns leksaker monterade upp och ner från taket.

Det var egentligen bara för att reta lite tror jag. Alltså lite såhär: "Vad är upp och ner? Vad finns i rymden?" Att man hela tiden ska kunna upptäcka nya saker och vem vet vem som bor här eller där eller har ett litet teparty. Precis som med montrarna med föremål så har vi också satt in något i varje monter som inte riktigt hör hemma.

*Intervju Lina Malm*

*Resan fram och tillbaka* är uppbyggd kring tre olika sorters stationer; miniberättare, nyfikenhetsstationer och konstinstallationer. Enligt Mathias Strömer är tanken med miniberättarna att de ska fungera som "busigare småsyskon" som står utspridda i rummet och fokuserar på ett ämne, som ben eller musik. Nyfikenhetsstationerna är som personer med egna röster och dessa är tänkta att förmedla längre berättelser som handlar om lite större saker. Vidare anger Mathias Strömer att det ligger lång planering, mycket research och många inspirationsresor bakom utställningen. Bland annat nämner han ett besök vid några av Reggio Emilias förskolor och utställningar i Italien som värdefullt. Inom Reggio Emilia-pedagogiken ser de på barn som kompetenta och kunniga, vilket Mathias Strömer menar att utställningarna de såg reflekterade. De gav också inspiration till hur man kan jobba med konst som förmedlingsteknik för barn. Efter besöket började de arbetet med utställningen och de hade då insett att de ville inkludera barn i skapandeprocessen och försöka sig på att kombinera vetenskap med konst. Syftet med konstinstallationerna menar Mathias Strömer är att de ska fungera som upplevelserum, nästan som "rabbit holes" där besökaren kan försvinna in för egna upplevelser. Tillsammans ska stationerna fungera som en resa i tiden, men även i geografien då utformningen av nyfikenhetsstationerna är inspirerade från geografiska platser. Stationen *Áhkká* är exempelvis utformad efter fjällmassivet med samma namn i nordvästra Lappland, som är heligt enligt samisk tradition, och *Jean-Jacob* är utformad efter inspiration från Hagadösen på Orust. Som vi tidigare nämnt var det ett viktigt mål för Riksutställningar att använda sig av ny teknik, vilket är en anledning till att många av stationerna bygger på interaktiva spel och moment (Intervju Mathias Strömer).

## 7.5 Referensgrupper

I arbetet med *Fågel, fisk eller mittemellan* anger Michael Andersson att de först använde sig av en testgrupp precis innan utställningen öppnade. En förskoleklass bjöds in till utställningen och utställningsgruppen följde barnen och noterade hur de använde utställningen och dess olika interaktiva moment. Efter besöket samlade de även in reaktioner från gruppens lärare.

Det här var mer det praktiska: Hur fungerar det? Springer de upp för de här ramperna eller gör de inte det? Vad är det som går sönder först? [...] Hade vi planerat lite längre hade vi kanske fällt in det tidigare i processen, om man får var lite självkritiskt nu i efterhand. Det hade varit roligt och intressant [...] att se om det hade blivit något annorlunda av det. Det hade det kanske blivit.

*Intervju Maria Uddén*

Efter testgruppens besök gjordes mindre förändringar, men i stora drag fungerade utställningen som det var tänkt (Intervju Michael Andersson). De förändringar som



gjordes var till exempel att det köptes in fler plastödlor och stenar till djungelrummet, då de vid testgruppens besök uppmärksammades på att barnen inte nöjde sig med att springa runt i djungelrummet, utan de ville även flytta och samla ihop lösa saker (Intervju Maria Uddén).

Urvalet av föremål till *Jordlingar* har gjorts av fyra olika referensgrupper med barn från Göteborg. För att få en geografisk spridning av barnen i grupperna valde de att låta varje grupp representera skilda delar av staden utifrån de olika väderstrecken. Grupperna innehöll barn i åldrarna 5-8 år. Att urvalet gjordes av målgruppen för utställningen var något som Lina Malm anger att de tyckte var viktigt. Eftersom de planerade något för barn så ville de även göra det tillsammans med barn. (Intervju Lina Malm)

[V]i pratade jättemycket om det här med deltagande och att man ska jobba både *med* och *för* och *tillsammans* med barn. Men rent teoretiskt, för oss själva som institution, så hade det också betydelse för att det diskuterar vem som får göra vad och vems berättelse det är som får höras och vems kunskap som väger tyngst. [...] Men det som var det viktigaste var så klart att ska man göra något för barn så vill man göra det tillsammans med dem.

*Intervju Lina Malm, vår kursivering*

[D]et har hänt många gånger att man har saker som har stått upp och ner tills någon säger att "den där är ju inte alls en sådan" eller "den ska ju stå såhär". Då ville vi öppna för det och därför är ju barnens tolkningar på ett sätt lika viktiga som museets traditionella.

*Intervju Lina Malm*

Projektgruppen byggde upp ett rum och placerade där ut ett slumpmässigt urval av föremål från olika delar av samlingen. Lina Malm anger att de inte ville begränsa barnen i sina val så därför agerade de bara som barnens förlängda armar. Barnen fick veta att det nu var de som var experter och att de skulle välja ut föremål som de ville berätta något om. Lina Malm berättar att de gjorde många bra lärdomar av att först använda sig av en testgrupp, då lärarna hade en tendens att styra in barnen mot de föremål som de själva tyckte var intressanta. När den riktiga referensgruppen sedan skulle göra sina val så fick lärarna inte vara med vid själva urvalet (Intervju Lina Malm). Anna Javér, projektledare och konservator, resonerar angående användandet av referensgrupp utifrån sina roller i projektet:

Vi jobbade ju väldigt tätt med barnen som då fick välja föremål som skulle ställas ut och de var ju då intendent, så att det var deras val och vi verkligen ville lita på [...] varför de valde de föremålen de gjorde. [...] Det var ett stort steg. Väldigt läskigt för en konservator, vi som knappt ens vill släppa in forskare [...] bland föremålen. Och nu släppte vi in barn och det gick jättebra. Och det var verkligen ett lyft för oss att se samlingarna på ett nytt sätt och framför allt hur man kan använda samlingarna, så det var nyttigt.

*Intervju Anna Javér*

När utställningen var klar fick samma grupp komma tillbaka och besöka och recensera utställningen innan den öppnades. Lina Malm anger att de även använde sig av barn på mindre organiserade sätt för att kunna göra olika val kring bland annat utställningstexter och vilken höjd saker skulle sättas på.

Som nämnt ovan var ett mål med *Resan fram och tillbaka* att arbeta fram en metod för hur man kan inkludera barn i utställningsproduktion.

Vi bestämde också att vi skulle jobba med en inkluderande syn på barn, så klart, att barn är kunniga och kompetenta.

*Intervju Mathias Strömer*

Mathias Strömer arbetade fram en metod för att inkludera barn tillsammans med pedagogerna, formgivarna, konstnärerna och teknikerna i projektet. Bland annat bestämdes att de deltagande barnen skulle vara nya bekantskaper för alla i projektgruppen, de skulle ha olika bakgrund och etniciteter och referensgruppen skulle innehålla både flickor och pojkar. Skolorna som barnen kom ifrån skulle spegla olika pedagogiska synsätt och vara både kommunala skolor och friskolor. Utifrån metoden valdes en grupp med barn som följde projektet i workshop-liknande övningar. Referensgruppen med barn valde att kalla sig för Rådgivarna och deras roll i projektet blev just att vara rådgivare. I olika workshops diskuterade de olika ämnen och frågor kopplade till framtiden och forntiden. Det var aldrig tänkt att ställa ut de alster som barnen gjorde vid träffarna. Däremot ville projektgruppen ha deras kunskap om hur de skulle berätta om framtiden och forntiden, hur de olika urvalen skulle göras, vilket tonfall utställningen ska ha och vilka känslor det ska leda till. I olika övningar experimenterade bland annat barnen med de grafiska formgivarna och arkitektformgivarna kring hur man kan representera framtiden grafiskt. De fick även testa vilka digitala tekniker som skulle användas i utställningen, prova sig fram till vilka ficklampor som skulle finnas i *Sanningar & myter* och var med och påverkade urvalet av ingredienser och maträtter till nyfikenhetsstationen *Gormy*.

## 7.6 Utställningstexter och tilltal

Michael Andersson och Maria Uddén berättar att de i texterna i *Fågel, fisk eller mittemellan* försökte förmedla det allra viktigaste i varje tema. Texterna är medvetet kortfattade och tanken bakom dem är att de i en så hög grad som möjligt ska kunna förstås i en tanke eller en mening. Att redigera utställningstexterna är en standard-process på museet där så kallat litterära texter aldrig används, men Michael Andersson menar att i just denna utställning har de gått lite längre i redigeringen.

[K]ommer man med en 3-4-åring så läser ju inte de texterna, men det är ändå en medveten publik målgruppshandling att skriva väldigt, väldigt enkla texter. Så från det att man kanske börjar att förstå bokstäver och blir nyfiken på att läsa, då ska man kunna ta till sig det här budskapet om man vill. Vi kan ju aldrig utgå ifrån att alltså barn läser inte texter i utställningar, men *om* man vill så är det ändå skrivet för ett barn. Så, och det är ju för att barn ska känna "här kan jag förstå, här kan jag höra hemma också".

*Intervju Maria Uddén, vår kursivering*

Under planeringen av *Fågel, fisk eller mittemellan* kom en av pedagogerna med idén att använda sig av ett värddjur som pratar med barnen och välkomnar dem in i utställningen. Projektgruppen började leta på varsitt håll bland motiven i konstverken för att hitta någon tänkbar figur att använda sig av. När de träffades igen visade det sig att alla hade valt samma djur och därför blev det naturligt att välja den varelse som nu går under namnet *Ella mittemellan*. (Intervju Michael Andersson)

Det är ju inget nytt grepp egentligen, det handlar om att på något sätt att hitta ett direkt och personligt tilltal till besökaren och det här blev väldigt konkret.

*Intervju Michael Andersson*

I *Jordlingar* finns det skyltar med dikter uppsatta runt om i rummet som enligt Lina Malm fungerar som en röd tråd genom hela utställningen, där man kan landa på olika aspekter av att vara människa. Det finns även längre texter som är tänkta som fördjupningstexter. Lina Malm berättar att de resonerade som följer angående fördjupningstexterna:

Vi [...] jobbade jättemycket med [...] att det skulle vara de här olika nivåerna. Att vissa kanske bara läser rubriken, eller så läser man ingressen, eller så läser man hela. Och att det skulle fungera. Och att fast de är rätt enkla så finns det ganska mycket bakom på många av dem. Vår globaliseringsintendent fick i uppdrag att leverera [...] papers bakom så det finns något djup där som gör att om man har program, [...] så ska man kunna landa i ganska stora frågor om livet och döden och miljö och rädsla och kärlek och så.

*Intervju Lina Malm*

I utställningen finns dikterna på både svenska och engelska och fördjupningstexterna finns översatta till engelska i en liten bok som besökaren kan ta med sig. Lina Malm anger att de valde att ha de engelska texterna separat för att det inte skulle bli så mycket text i utställningsrummet eftersom utställningen vänder sig till barn.

Nu bygger ju mycket på det här tillsammans, att man ska vara en vuxen och barn, eftersom barn inte går ensamma på museum. Men för barn som precis har börjat läsa så blir det så mycket tror jag, det ser ut som världens textmängd, så det var viktigt att plocka bort det.

*Intervju Lina Malm*

Vidare kommenterar hon tilltalet i utställningstexterna och berättar att de i *Jordlingar* arbetade aktivt med att försöka lägga sig på olika nivåer. De längre fördjupningstexterna avslutas med en kommentar eller fråga och bakom dessa frågor och kommentarer låg många diskussioner för att resultatet skulle ligga på en bra nivå.

[O]m man frågar alltför mycket eller för stort kan man bli så lämnad i det om ingen lyssnar på svaret. [...]Det har jag sett flera som, jag tycker är misstag, gör, såhär "Vad är meningen med livet?" "Finns vi ens här?" Men varför ska jag stå här och svara på det här om ingen ens står och lyssnar på vad jag säger. Utan det är mer något man får med sig lite grann, som man kan fortsätta att klura lite på eller så.

*Intervju Lina Malm*

Dessutom fanns det i planeringsstadiet många diskussioner kring vilken känsla rummet skulle ge besökaren. Eftersom det finns så mycket förutbestämda åsikter kring hur det ser ut i rymden, exempelvis att det ska vara mycket grått, kallt och stål, så valde de att gå helt åt andra hållet istället. Projektgruppen ville skapa något annat, nämligen att rummet skulle vara varmt, skönt och välkomnande. De ville även att rummet skulle vara tempoväxlande, mellan det lugna och det lekfulla (Intervju Lina Malm).

Mathias Strömer tycker att texter är en väldigt överskattad del i utställningsmediet och han har läst flera rapporter från USA och England som säger att det är få besökare som läser texterna. I *Resan fram och tillbaka* har de till största del använt sig av bilder, piktogram, scenografier och konstverk för att kommunicera med besökaren. Vidare har de även arbetat med känslor för att förmedla budskap i utställningen, vilket Mathias Strömer anser är ett underskattat verktyg inom utställningsmediet.

Arbetet med barnen i referensgruppen gjorde att de under planeringen av utställningen förstod att de inte behövde ha förklarande texter kring de olika stationerna, då barnen gillade stationerna och fick dem att fungera utan texter. Det finns dock svårigheter med att reducera texterna i utställningen. *Resan fram och tillbaka* visar och tar upp en del svåra ämnen och frågor och Mathias Strömer är här lite självkritisk och undrar själv om man kan ta upp svåra frågor utan att ha långa förklarande texter till dem.

När det gäller tilltalet i *Resan fram och tillbaka* var en tanke att de olika stationerna skulle ha en individuell prägel. Mathias Strömer menar att de ville frångå, vad han själv kallar, ett "His master's voice-tilltal" eller "en allsmäktig gud som finns närvarande i utställningen". Istället var tanken att tilltalet i de olika stationerna skulle vara personligt och därför valde de att jobba med olika röster. Eftersom de dessutom ville undvika text så hjälper rösterna till att skicka ut signaler eller instruktioner så att besökarna förstår vad man ska göra vid varje station, eller lockas dit. Rösterna har olika dialekter och pratar på olika sätt direkt till besökarna.

De som ger sina röster är [...] professionella, de vet hur man gör när man läser in texter och de är antingen radiojournalister, skådespelare eller regissörer. På samma sätt som vi har engagerat professionella grafiska formgivare, [...] konstnärer, tekniker och programmerare, så har vi gjort det med rösterna också för att få det mer personligt.

*Intervju Mathias Strömer*

En viktig del i tilltalet är att det ska uppfattas som lekfullt och humoristiskt, även om utställningen kretsar kring allvarliga och seriösa frågor. Exempel på det lekfulla tillvägagångssättet är stationernas utformning och användningen av olika illustrationer i utställningen. Illustrationerna återfinns dels i navigationssystemet som bland annat består av pekande händer, och dels i bildsekvenserna i *Sanningar & myter* som förklarar hur olika forntidsföremål har använts. En tanke med dessa piktogram var att de skulle vara både roliga, skrämmande och lite överdrivna ibland (Intervju Mathias Strömer).

## 7.7 Slitage, underhåll och budget

När utställningen *Fågel, fisk eller mitemellan* byggdes var budgeten ganska låg, vilket gjorde att personalen fick använda sig av enkla material. Redan från början anade de att livslängden inte skulle vara så lång på de skyltar där utställningstexter och bilder finns, eftersom de är så utsatta på sockeln runt rummet. Denna yta använder barnen sig av rent fysiskt och ganska snart fick materialet även ersättas av ett mer slitstarkt material (Intervju Michael Andersson). Nu har de budgeterat för underhåll, men inför öppnandet var det en avvägningsfråga som de då inte fick rum med i utställningsbudgeten. Från början var inte heller tanken att utställningen skulle

stå så länge, men eftersom den fyllde ett viktigt behov förlängdes utställningsperioden och därmed blev det också viktigt att budgetera för utbyte av saker som gick sönder. Sammanfattningsvis säger Maria Uddén att bygga billigt inte fungerar när det gäller barn, för då kommer man ändå att få rätta till efter hand.

Man kan väl säga att det är ett större slitage på utställningen än vad vi hade föreställt oss. Vi förstår också att det handlar om att vi inte riktigt är vana vid att bygga den här typen av halvtillfälliga eller halvpermanenta utställningar för den här målgruppen som använder utställningen så fysiskt påtagligt. Så det är ju inte något exceptionellt slitage egentligen, men det är ett slitage som är mycket större än om man har en målgrupp där det handlar om ungdomar eller vuxna.

*Intervju Michael Andersson*

Även i *Jordlingar* har vissa saker slutat att fungera under tiden utställningen har visats och fått plockas bort. En sådan sak var en station som hette "Så låter Jordlingar" där besökarna kunde lyssna på olika människoljud, men även spela in egna ljud. Lina Malm menar att en utställning som byggs för barn lätt blir mer kostsam eftersom man måste bygga på ett helt annat sätt än till vuxna. I en utställning för barn krävs särskilt hållbara material eftersom besökarna kommer att klättra på det och leka med det. Även hon menar att det finns en viktig poäng med att budgetera för underhåll.

[Utställningen] används väldigt mycket och barns kärlek är ganska våldsam. [...] [O]m man får ännu mer resurser så är det ju faktiskt bra om man tänker just på det hela tiden. Det kommer behöva göras om och då hade man kunnat planera från början att delar också hade kunnat bytas ut.

*Intervju Lina Malm*

*Resan fram och tillbaka* är en väldigt påkostad utställning och en av anledningarna till det är att man ville att allt skulle vara särskilt konstruerat för denna utställning. En annan bidragande faktor till att denna utställning är så dyr är att det är en vandringsutställning som ska turnera runt till flera olika museer, vilket dels kräver saker som tekniker, lastbilar och försäkringar, och dels uppdateringar när den interaktiva tekniken går sönder. När det gäller tekniken menar Mathias Strömer att de lärt sig mycket under vägen och att det har varit ett spännande experiment att utveckla tekniken i utställningen, men att det inte spelar någon roll för besökarna eftersom att de bara bryr sig om ifall en station går att använda eller inte.

## 7.8 Användning, styrkor och svagheter

När utställningen *Fågel, fisk eller mittemellan* provades av en testgrupp stod det klart för personalen att barnen använde utställningen och rummet på ett annat sätt än vad de hade kunnat förutse. Maria Uddén beskriver vad som hände när barnen började leka i djungelrummet:

Barn leker inte som man tror eller tänker på. När vi släppte in dem i djungelrummet märkte vi att det inte alls är tillräckligt att springa runt på de här gångarna och gömma sig i någon koja eller så. De började flytta på stenarna och blommorna och de här små djuren som finns. De började leka lekar, de satte sig i den här lilla gläntan och staplade upp stenar [...] och just det sättet att leka hade vi inte kunnat förutse riktigt, så det lärde vi oss.

*Intervju Maria Uddén*

Även Michael Andersson håller med om att barnen använder sig av utställningen på sitt eget sätt.

Det som vi var lite överraskade över det var [...]att barn som besökargrupp använder sig så handfast av scenografin. [...] Att man faktiskt vill ändra på den, det är som en inneboende drivkraft. [...] [A]v sig själv uppstod en vilja hos barnen att ändra på miljön, att bygga och skapa, att sätta sin prägel på miljön. Och det fungerar alldeles utmärkt [...]vi har bara låtit dem få göra det.

*Intervju Michael Andersson*

I den här utställningen nämns djungelrummet som det moment som är särskilt populärt hos besökarna, men spännvidden mellan olika slags moment på olika nivåer ses också som särskilt lyckat från museets sida. Vad de själva menar har fungerat mindre bra är framför allt att en del material inte har klarat av slitaget, vilket hänger ihop med att budgeten för att bygga utställningen var relativt låg (Intervju Michael Andersson).

I *Jordlingar* pekar Lina Malm på att rummet i sig används väldigt väl eftersom dess utformning med olika utrymmen och höjdskillnader tilltalar både väldigt små barn och barn som är lite äldre. Utställningen uppmuntrar till fri lek och hon menar att det inte gör så mycket om inte alla får med sig allt i utställningen vid ett tillfälle, genom att läsa alla texter till exempel. Istället menar hon att en viktig tanke är att besökarna ska vilja återvända till utställningen vid andra tillfällen. Världskulturmuseet öppnade under fri entré-reformen år 2005, men har när den fria entrén försvann efter regerings-skiftet, lyckats ha kvar en låg inträdesavgift som även fungerar som ett årskort. Upp till 25 års ålder är dessutom inträdet gratis, vilket har påverkat sättet de planerar utställningar på.

Våra flesta utställningar har byggt på den principen; du ska vara där många gånger och vara i den och bruka den. Inte att du ska gå och titta på något och så har du varit där. Det kan vi ju göra tack vare det här årskortet. Många museer som inte har det så måste kanske tänka på något helt annat sätt, för då kan folk bli lite upprörda om tanken var [...] “[D]u kommer inte att ha sett så mycket första gången.”

*Intervju Lina Malm*

Något särskilt moment som Lina Malm tycker fungerar bättre än väntat är den avdelning där det spelas musik. Till denna station höll projektgruppen på att testa väldigt länge vilken typ av musik eller ljud det skulle vara, för att besökarna inte skulle tröttna på ljudet i utställningen eller att ljudet skulle bli för upprepande. Att det fungerar så väl beror till stor del på att ljudet ändras när besökaren rör sig i den avdelningen och att det sedan dämpas när man går därifrån. När hon ska nämna något

som fungerar mindre bra i utställningen tar hon upp att museiföremålen är det som lockar barnen minst. Dock så används de tillhörande spelen väldigt mycket där museiföremålen även ingår.

I utställningen *Resan fram och tillbaka* finns många stationer som är populära bland barnen och utställningen uppmuntrar verkligen till interaktivitet. Både Mathias Strömer och Lena Lindgren tar upp Kollektivet Livets verk med ett digitalt uppfinningsbord som väldigt välfungerande. Barnen tar till sig den med en gång och har svårt att slita sig och gå vidare (Intervju Mathias Strömer). Båda nämner också konstverket *Sanningar & myter* av Rachell Sumpter, där barnen stannar kvar för att undersöka, upptäcka och prata med varandra om vad det är för saker de ser. Även riktigt små barn tilltalar av konstverket då de gärna kryper på det spännande golvmaterialet och fascinerar av droppljudet (Intervju Lena Lindgren). En annan populär station är *Dansomatic* som tilltalar olika åldrar (Intervju Lena Lindgren) och dessutom är väldigt hållbart byggd (Intervju Mathias Strömer). Mathias Strömer menar även att konstverket *Historien* är en spännande miljö där många fastnar eftersom det finns mycket att upptäcka, att hitta och titta på. Lena Lindgren, som arbetat som pedagog i utställningen, har fått ett annat intryck av hur barnen tar till sig konstverket.

Något som inte har lockat barnen lika mycket och som jag är förvånad över, det är det rummet med samlingen. [*Historien*] [...]Det har varit barn där inne, men ofta tittar de in och så ut, och det klart, där finns det [...] [i]ngen [...]interaktivitet, utan det är ju mer titta. Och de barn som gillar att titta, de har tittat och hittat spännande saker där inne, men det är en annan karaktär på det rummet när man är igång i att allting går att trycka på, så blir det ganska konstigt att komma in där. Och det borde ju kunna vara samma i det gula rummet [*Känslan*] och i det blå [*Sanningar & myter*], men det är inte det. Det är lite skillnad.

*Intervju Lena Lindgren*

Det som har fungerat mindre bra är de stationer där det har varit problem flera gånger med tekniken. Detta gäller främst stationerna *Jean-Jacob*, som är väldigt ljuskänslig, och *Gormy*, där funktionen har rubbats när barn har klättrat på den (Intervju Mathias Strömer). Även Sophie Nyman anger att det som fungerat mindre bra i utställningen är tekniken.

När man har en så teknikstyrd utställning så är det ju alltid svårigheter med underhållet. Analoga stationer är alltid bättre i längden, men nu ville vi ju testa ny teknik i den här produktionen.

*Intervju Sophie Nyman*

Utställningen är gjord för barn och att de har ett annat förhållningssätt till ny teknik och interaktivitet än många vuxna blir tydligt när Lena Lindgren återger vuxnas intryck av utställningen.

Jag har [...] hjälpt ett antal vuxna, äldre människor, till rätta. För de [...] är helt förvirrade. De har ingen aning om, vad ska man göra? [...] [S]om vuxen är man väldigt skolad i att man ska få en instruktion, en förklaring, det ska finnas fakta. Det finns fakta i den där stationen [Tjelvara] som går att lyssna på, men den orkar man knappt bry sig om när man har allt annat runt omkring sig. Så steg 1: tänk att det här är något helt annat. Det är inte en traditionell utställning. Här inne får du inte fakta. Vill du ha det så välkommen en trappa ner. Detta är något annat.

*Intervju Lena Lindgren*

Även Mathias Strömer har sett att det finns en skillnad i hur barn och vuxna närmar sig stationerna. Likaså har Sophie Nyman också noterat att många vuxna har varit förvirrade i utställningen och inte förstår vad de ska göra, medan barnen har haft ett helt annat angreppssätt för att ta till sig den. Vidare anger hon att utställningen uppskattades av väldigt många barn, men påpekar att om de skulle göra om utställningen så hade de velat ge mer stöd till de vuxna besökarna. Sophie Nyman har uppfattat att förklarande texter saknades av många vuxna och på så vis menar hon att utställningen fungerar mindre bra för denna målgrupp. Vidare menar hon att för barn, som inte kan läsa, fungerar utställningen väldigt bra utan dessa texter.

[S]kulle vi göra om den så skulle vi nog ge lite mer stöd till de vuxna, för de behöver känna sig trygga i sin roll som vuxna. Precis som barn behöver få utrymme att leka och utforska i sin roll som barn. Det behöver ju vuxna också, men där vi stötte på patrull det var ju i den vuxna gruppen där man som vuxen blev förvirrad helt enkelt.

*Intervju Sophie Nyman*

## 7.9 Att visa eller inte visa en vandringsutställning?

*Resan fram och tillbaka* är en vandringsutställning som ska vara ute på turné till och med år 2014 och visas på olika museer runt om i Sverige (Intervju Mathias Strömer). I ett tidigt skede var det flera museer som anmälde sitt intresse för att visa utställningen. Två av dessa museer var Landskrona museum och Östergötlands museum, varav endast sistnämnda valde att visa den färdiga utställningen.

Lena Lindgren på Östergötlands museum nämner att de fick erbjudandet att visa utställningen när den var på idéstadiet, men att de lockades av att utställningen skulle ha fantasin i centrum och menar att det är roligt att arbeta med något som inte enbart handlar om fakta. Som exempel menar hon att elevers undervisning i skolan ofta baseras på inläring av fakta, men att det finns många andra aspekter som är viktiga för barns utveckling, såsom förmågan att fantisera, förmågan att lita på sina upplevelser, glädje, lust och lek. Just dessa aspekter uppmuntras i utställningen, vilket var en av anledningarna till att de intresserade sig för den. Lena Lindgren anger att hon vid ett flertal tidigare tillfällen har arbetat med Mathias Strömer och menar att hon vågade ta in utställningen till museet, fastän hon vid det tillfället inte riktigt visste vad utställningen skulle bli, i och med att hon har en tilltro till utställningsproducenten. En annan positiv aspekt menar hon har varit att få en insyn i projektet och möjligheten att påverka utställningen under arbetets gång.



När vi kom in i processen och sa att vi var intresserade så fanns det ju ingenting mer än att de ville göra någonting om tiden och resan, så det var väldigt löst. [...] Och läskigt är det ju då såklart. Det är ju lite grisen i säcken; vad köper vi nu? Vad är det här? Och ska vi vara med i det här? Men där hade de ju varit öppna hela tiden, vi har ju fått varit med. Jag har ju varit med under processen, så det har varit möten där pedagoger och utställningsproducenter har träffats och vi har kunnat diskutera processen och ha synpunkter längs vägen.

*Intervju Lena Lindgren*

Anneli Oxenstierna, lektor på Landskrona museum, anger att de håller bevakning på vandringsutställningar som de tycker verkar intressanta. När Riksutställningar presenterade *Resan fram och tillbaka* i ett väldigt tidigt skede så anmälde de sitt intresse. Likt Lena Lindgren är även Anneli Oxenstierna positivt inställd till arbetssättet som bland annat innebar att det fanns möjlighet att i ett tidigt skede träffa utställningsproducenterna och representanter från andra museer som anmält sitt intresse. På så vis växte det fram ett engagemang, men även höga förväntningar på hur slutresultatet skulle komma att se ut. En orsak till att de först blev intresserade av *Resan fram och tillbaka* var att den i ett tidigt skede hade anslaget att handla om vad språk och kommunikation är. Anneli Oxenstierna anger att Riksutställningar gör väldigt bra utställningar och Landskrona museum har tidigare visat ett flertal av dessa. Senare visade det sig att den färdiga utställningen inte stämde överens med den bild de fått och fungerade på ett annat sätt än de trott att den skulle göra. Då kände de att den inte längre skulle passa in i deras program, speciellt då Landskrona museum har ett jubileumsår under 2013. Som exempel fanns från början planer på ytterligare en nyfikenhetsstation som skulle fokusera på just språk. När utställningen besöktes på Historiska museet menar Anneli Oxenstierna att det framför allt var två faktorer som avgjorde deras beslut att inte visa den; att de uppfattade utställningen som svår för målgruppen och att mycket av tekniken inte fungerade. Trots detta anger hon att det finns bitar i utställningen som var väldigt roliga, och nämner stationen där man får nya kläder, *Jean-Jacob*, som exempel.

## 7.10 Framtidsvisioner för arbetet med barn

På samtliga institutioner är det tydligt att barn och unga är en prioriterad målgrupp som det kommer att läggas satsningar på även i framtiden. Särskilt tydligt blir det på de statligt styrda institutioner där målsättningarna för kommande år numera definieras i barn- och ungdomsstrategier. Även på Örebro läns museum framgår det att barn och unga är ett strategiskt målområde för kommande verksamhet. I museets strategiska mål och plattform står det att en tydlig barnprofil ska etableras och att museets verksamheter ska vara barnvänliga (Örebro läns museum 2011). Trots stora ambitioner är ett återkommande svar på frågan om vad institutionerna har för framtidsvisioner för arbetet med barn att det även är en fråga om resurser. På Örebro läns museum resonerar Maria Uddén kring visionerna för den fortsatta barnverksamheten:

Att det ska bli mer och bättre. Och större. Och få kosta mera pengar. [...] [D]et är ju ett prioriterat mål för museet och då måste det få kosta. [...] Museet har [...] ett ansträngt ekonomiskt läge just nu. Men det här med barn och bra barnverksamhet det tummar vi inte på. Det är jätteviktigt och då måste det få kosta.

*Intervju Maria Uddén*

Arbetet med *Fågel, fisk eller mittemellan* sammanfattar de som ett lyckat projekt som gett personalen ökat självförtroende för att jobba vidare mot barn. Och Maria Uddén anger att utställningen har varit ett väldigt bra avstamp för museet att börja arbeta med barn då deras vision är att det ska synas i arbetet på museet att barn är en viktig målgrupp.

Även på Världskulturmuseet finns många framtidsplaner, men var det kommer att landa i slutändan poängteras också i intervjun som en resursfråga (Intervju Lina Malm). Det som är prioriterat i barn- och ungdomsstrategin är ett medvetet förhållningssätt gällande "*världskultur för, med och av barn*" (Statens museer för världskultur 508/2011). För det interna arbetet på Världskulturmuseerna har sedan år 2012 en så kallad barn- och ungdomsstrategisk certifiering (BUS-certifiering) införts för att synliggöra hur pass väl verksamheten stämmer överens med utgångspunkterna i denna strategi. Ett mål med utställningsverksamheten i barn- och ungdomsstrategin är att från och med år 2013 ska varje Världskulturmuseum ha en BUS-certifierad utställning (Statens museer för världskultur 508/2011). Barnens deltagande och egna skapande är en viktig utgångspunkt, vilket även Lina Malm redogör för:

Jag tror att vi har förstärkt just det här med delaktighet väldigt mycket och att vi efter hand kommer att arbeta mer med det. Och att vi tror på att göra både *med* och *för* unga.

*Intervju Lina Malm, vår kursivering*

Delaktighet har även varit en viktig utgångspunkt för Riksutställningar i arbetet med *Resan fram och tillbaka*. Även om det har varit ett tidskrävande arbete betonar Mathias Strömer att de är väldigt nöjda med resultatet och gärna skulle vilja inkludera barn i skapandeprocessen i fler projekt i framtiden. Även från Historiska museets sida har erfarenheten av att låta barnen få bidra till verksamheten på ett tydligare sätt än tidigare varit givande. Sophie Nyman menar att det har varit en väldigt spännande process och att förhoppningen från museets sida är att det ska bli fler medskapande aktiviteter med barn framöver. Hon är övertygad om att Historiska museet kommer att producera fler utställningar som riktar sig till barn under de kommande åren. I barn- och ungdomsstrategin för Statens historiska museer för åren 2012-2014 omnämns nyfikenhet och lust som de bästa drivkrafterna för lärande. En viktig drivkraft i museiupplevelserna som erbjuds ska därför vara "lusten att utforska, skapa och tänka kring det förgångna, nutid och samtid" (Statens historiska museer 2011).

Riksutställningar har ett nationellt ansvar över att främja en utveckling av verktyg och metoder i samverkan med utställningssektorn. I myndighetens barn- och ungdomsstrategi framgår att dessa verktyg bland annat ska bidra till att öka barns delaktighet i kulturlivet och främja barnperspektiv i utställningar och museers publika verksamhet (Riksutställningar 2011). Ett fokusområde som omnämns i strategin är arbetet med ny teknik. Där är en viktig uppgift för Riksutställningar att bedriva omvärldsbevakning på hur tekniken utvecklas och kan användas i utställningsmediet, men även att utveckla tillgängliga och hållbara teknislösningar i samverkan med andra institutioner (Riksutställningar 2011).

Mathias Strömer anger att ett viktigt arbete för Riksutställningar framöver är att tydligare sprida och förmedla den kunskap och de erfarenheter de besitter när det

gäller utställningsverksamhet för barn. En del i detta arbete är att Riksställningar under 2012 etablerade en nationell plattform vid namn *Barn <3* (Barn gillar), med syftet att undersöka teoretiska och praktiska delar av barnkultur samt hur utställningar för barn kan se ut i framtiden (Riksställningar 2013b). Ett annat led i detta arbete är den bok som Riksställningar planerar att ge ut under år 2013 vid namn *En liten bok om barnkultur*. Ytterligare ett led är att deras hemsida omarbetas för att bli mer öppen för barnfrågor. Under hösten 2013 kommer Riksställningar att hålla i konferensen *Explore* tillsammans med den internationella organisationen Hands on!, vilka främst finns till för den typen av museer som är vanliga i USA och brukar benämnas som Hands on-museer eller Children's museum. Mathias Strömer tror att den typen av museer och utställningsverksamhet kommer att bli allt vanligare även i Sverige så att det på sikt kommer att finnas fler science center-liknande museimiljöer.

## 8. Analys och diskussion

Här återgår vi till studiens frågeställningar och behandlar dem i var sitt avsnitt.

- Vilka syften finns när institutioner väljer att göra museiutställningar som riktar sig specifikt till barn?
- Hur ser likheter och skillnader ut gällande förmedlingsteknik, tilltal och intention i denna typ av utställningar?
- Hur stämmer de bakomliggande intentionerna överens med de faktiska utställningarna?

### 8.1 Syften med utställningar för barn

Som vår studie har visat skiljer sig syftena med att göra museiutställningar för barn åt på detaljnivå, men det finns en övergripande nivå av samstämmighet hos våra informanter. Alla institutioner anger att de har barn och unga som en prioriterad målgrupp och att det är en av anledningarna till att de valt att göra dessa utställningar. Syftet med alla tre utställningar har alltså varit att göra en specifik satsning för just denna målgrupp som är något mer än exempelvis tillägg till befintliga utställningar.

Vi kan konstatera att det finns tydliga bakomliggande orsaker till att det görs så stora satsningar på målgruppen barn och unga just nu. Som vi tidigt uppmärksammade i vårt arbete kan dessa satsningar ses som en förlängning av de kulturpolitiska direktiv som kom år 2009 genom *Tid för Kultur* (Regeringen 2009/10:3), samt det uppdrag statliga museer fick år 2011 att utforma speciella strategiska planer för barn- och ungdomsverksamhet (Regeringen 2012). Att arbeta för och med målgruppen barn och unga kan därmed sägas vara något som ligger i tiden och som till viss del är beroende av regeringens kulturpolitik. Utöver denna politiska faktor nämner även museerna andra orsaker till att göra utställningsverksamhet för barn, som att bredda sin målgrupp, att visa sina samlingar utifrån ett nytt perspektiv, att ge barn en ingång till konst, vetenskap och historia samt att främja ett lustfyllt lärande.

Vår studie visar att både Örebro läns museum och Världskulturmuseet har producerat sina utställningar som riktar sig till barn med syftet att nå fler besökargrupper, genom att specifikt rikta sig till barn och barnfamiljer. Då barn sällan, eller nästintill aldrig, går på museum själva, som Michael Andersson och Lina Malm påpekade under intervjuerna, så kan man nå familjer genom att erbjuda program för barn. Utbudet av fritidsaktiviteter och upplevelser för barnfamiljer är stort i dagens samhälle. I en djungel av bland annat lekland, biografier, äventyrsbad, nöjesparker och science

centers måste museer utmärka sig och visa att även de välkomnar barnfamiljer; att de erbjuder något som riktar sig till alla i familjen. Som Hooper-Greenhill (1994, s. 15) påpekar är barnfamiljen en stor potentiell besökarkategori på museer och om de ska lockas till museer på sin fritid måste institutionerna se till att familjernas behov tillfredsställs och se över sin verksamhet i allt från utställningar och orienteringskartor till café och butik. Som vi ser det står museer här inför en balansgång; de vill nå barn och i detta måste de konkurrera med andra institutioner i vårt upplevelsesamhälle, men de får samtidigt inte tappa själva kärnan av vad ett museum är. Denna balansgång kan knytas an till Beckman och Hillströms (2001) modell som visar museets spänning mellan att tillhöra antingen en upplevelsekultur eller en lärdoms-kultur (se bild 1). Vi hade som utgångspunkt i vårt arbete att museiutställningar för barn bör vara något mer än ett lekrum eller lekland, vilket både Lina Malm och Maria Uddén poängterar. Vi ser det som viktigt att verksamheten mot barn har ett genomtänkt syfte, att det finns en substans, ett djup, någon bakomliggande mening och en möjlighet för besökaren att lära sig något. De tre utställningarna i vår studie ser vi som exempel på sådan genomtänkt verksamhet, då informanterna angett att viktiga utgångspunkter har varit att kunna erbjuda en ingång till bland annat konst, vetenskap och historia. Museer har alltså, som även Deborah Perry (2012, s 172) påpekar, ett utbildande uppdrag där förmedlandet av specifika idéer och innehåll är kärnan i deras verksamhet. Det är viktigt att museer integrerar det utbildande uppdraget när de designar museiupplevelser för sina besökare, och då även för barn. Vi håller därmed även med Maria Uddéns i hennes resonemang om att museer och andra kulturinstitutioner har en viktig samhällsfunktion att fylla när de gör bra verksamhet för barn. I de utställningar som framför allt består av lekmiljöer ser vi det som att museet har låtit leken gå före förmedling och innehåll. Leken ses idag som viktig för barn ur ett utvecklingsperspektiv, leken är ett redskap för barn där de kan träna sina förmågor och få kunskaper om sin omvärld (Hwang & Nilsson 2003, ss. 171-172). Vi håller med om Perrys (2012, s. 172) resonemang om att bara för att leken är viktig i ett barns utveckling så är inte museet en plats som ska konstrueras för lek för lekens skull. Lekmoment i utställningar bör istället vara kopplade till museets potential som lärmiljö. Anledningarna till att en del museer trots detta väljer att erbjuda lekplatsliknande miljöer tror vi kan bero på flera saker. Ökade krav på verksamhet för barn kräver både ekonomiska resurser och kompetens inom området, vilket våra informanter har angett inte alltid finns i den utsträckning som behövs på institutionerna i dagsläget. Detta i kombination med ett allt högre krav på att erbjuda underhållning i samhället, och därmed även i utställningar (Palmqvist 2002), kan vara orsaker till att direkta lekutställningar produceras i högre grad. Även om vi kan peka på flera möjliga orsaker till att lekplatsutställningar produceras, så ser vi det som att de gör mer skada än nytta för museisektorn, då vi menar att museer försvagar sin dignitet som institutioner för lärande genom att erbjuda dessa. Balansgången som vi ser att barnutställningar brottas med speglar hela museets verksamhet och kan därmed appliceras även på utställningar riktade till andra målgrupper. Den upplevelseekonomi som präglar samhället i stort påverkar museisektorn så att allt fler museer känner sig tvingade att försöka konkurrera med den marknadsanpassade underhållningsindustrin i hela sin verksamhet. Samtidigt uppstår nya kommersiella nöjesinstitutioner eller evenemang som drar fördel av den dignitet och status som ligger i begreppen museum eller utställning. Ett exempel är det nyöppnade ABBA the Museum i Stockholm som lägger stor vikt vid och beskriver sina interaktiva aktiviteter som att de ska ge besökarna en känsla av att de är den femte medlemmen i

gruppen (ABBA The Museum 2012). Vår tolkning är att detta museum kan positioneras som teater i Hillströms modell, placerad vid inriktningarna publikorientering och upplevelsekultur (Hillström 2005, s. 105), och framställs för oss som vad som närmast skulle kunna beskrivas som motsvarigheten till en lekplats för vuxna.

Ett syfte som informanterna angav för utställningarna var att bidra till lustfyllt lärande för målgruppen. Museet kan vara en bra plats för lärande för barn, särskilt när de vänder sig till barnen på deras nivå och erbjuder en stimulerande lärmiljö. Dessutom skiljer sig museer från den lärmiljö som barn främst är vana vid, det vill säga skolan. Enligt Selander och Kress (2010, s. 65) kan lärmiljöer delas in i tre olika kategorier; formell, semi-formell och informell. Skolan är en formell lärmiljö och museer exempel på semi-formell medan det informella lärandet sker överallt hela tiden. Den semi-formella lärmiljön på museer karaktäriseras således av att ha drag från såväl formellt som informellt lärande. På museer har det länge funnits en länk till den formella lärmiljön genom att skolbesök är en viktig del av verksamheten och att museers uttalade syften för förmedling kan beskrivas som en motsvarighet till skolans läroplan (Selander & Kress 2010, s. 77). Enligt Falk och Dierking (2000, s. xii) präglas dock det informella lärandet på museer av frivillighet, då besökaren lär sig utifrån egna val, motivation och intressen och det är framför allt däri den stora skillnaden gentemot lärandet i formella lärmiljöer ligger.

Syftet att göra en utställning *för* målgruppen barn är självklart samstämmigt på de institutioner vi undersökt. Producenterna till *Jordlingar* och *Resan fram och tillbaka* tar steget längre och har även som syfte att göra utställningarna i fråga *med* barn. *Fågel fisk eller mittemellan* planerades utan någon respons eller medverkan från barn förrän utställningen stod färdig, och efter det gjordes enbart mindre justeringar. *Jordlingar* och *Resan fram och tillbaka* har planerats både med barn och för barn, i och med att referensgrupper har använts. Att producera kultur *för* och *med* barn går i linje med de kulturpolitiska direktiven som återfinns i *Tid för kultur* (Regeringen 2009/10:3), där det även framhålls att det är barnens behov som ska stå i centrum i de insatser som görs för att främja barnkultur. Ett sätt att producera kultur *för* barn, som bygger på barns behov och intressen, är att även producera *med* barn. Detta kan göras genom användning av olika former av referensgrupper, vilket vi behandlar närmare under nästkommande rubrik. Som vi nämnt ovan går inte barn ensamma på museer, utan är ofta i sällskap av sin familj eller någon annan nära anhörig. Därför anser vi att museer bör överväga att även rikta sig till hela familjen när man producerar utställningar för och med barn, så att hela familjen får större möjlighet till att lära sig något tillsammans. Taylor och Twiss Houting (2010, s. 242) anger att flertalet besökarstudier visar på att den främsta anledningen till varför föräldrar tar med sina barn till museer är att familjen ska lära sig något tillsammans, de vill att museibesöket ska vara tillsammans *med* barnen och inte bara *för* barnen.

## 8.2 Förmedlingsteknik, tilltal och intention

Som vår studie visar nämns relativt likartade intentioner för besökarna i de tre utställningsexempel vi har undersökt, men förutsättningarna för utställningsarbetet har varierat kraftigt, vilket i sin tur har påverkat det slutliga resultatet. Vi kan se att faktorer som tid, budget, personal- och lokalresurser alla har spelat in och styrt vilka

typer av material och tekniker som använts. På ett mindre museum med ansträngd ekonomi, som Örebro läns museum, blir ett naturligt val att använda sig av billigare och enklare material, medan institutioner som Riksutställningar och Historiska museet har helt andra förutsättningar för att använda sig av påkostade tekniska lösningar och överlag lägga mer resurser på utställningsproduktionen. Riksutställningar har dessutom ett annat uppdrag än museer, vilket gör att deras intentioner för den egna verksamheten delvis skiljer sig åt gentemot övriga institutioner i studien. Ytterligare en faktor som spelat in för utformningen är vilken typ av utställning det rör sig om, det vill säga om den ska vara permanent, tillfällig eller en vandringsutställning. En gemensam åsikt bland utställningsproducenterna har dock varit att det blir ett annat slags slitage när barn är den huvudsakliga besökargruppen, vilket måste finnas i åtanke redan i planeringsstadiet samt kräver en budgetering för framtida underhåll.

Vi kan konstatera att oavsett förmedlingsteknikernas komplexitet har en gemensam strävan för de olika utställningarna varit att erbjuda moment och stationer som attraherar olika sinnen och är anpassade efter olika lärstilar, på olika nivåer. Utställningarna är därför präglade av aktiviteter och miljöer som kompletterar varandra och som uppmanar såväl till aktiv rörelse och interaktivitet som till stillsamhet och eftertanke. I samtliga utställningar används kombinationer av bland annat text, ljud, bild och filmsekvenser för att förmedla. Kopplat till en designorienterad, multimodal teori kan dessa medier betraktas som resurser för att skapa mening, vilket bekräftar idén om att dagens kommunikation präglas av kombinationer av medier och teckensystem (Selander & Kress 2010, s. 27). Även i utställningssammanhang har det skrivna ordet tidigare haft en särställning gentemot andra teckenvärldar och medier som meningsbärande resurs och den övergång från skriftbaserad informationsförmedling till multimodal informationshantering, som Selander och Kress redogör för, återspeglas även i museernas utåtriktade verksamhet. Utifrån vårt empiriska material kan vi se exempel på denna "övergång från textsida till bildskärm" (Selander & Kress 2010, s. 30), framför allt i utställningen *Resan fram och tillbaka* där det tryckta ordet har fått stå tillbaka till förmån för interaktiv teknik och andra medier. Även om en utställning inte är fullt lika teknikbaserad, vilket är fallet i *Fågel, fisk eller mittemellan*, så baseras meningspotentialen även här på kombinationer av olika teckenvärldar, såsom objekt, bilder, ljud och text, vilka relaterar till varandra. Utställningen är ett medium som är baserat på kommunikation och då all kommunikation kan betraktas som multimodal inom denna teori (Selander & Kress 2010, s 27) menar vi att alla museiutställningar i sig kan ses som multimodala, vilket vi här har visat exempel på.

Vidare redogör Selander och Kress (2010, s. 30) för de fördelar som kan finnas med att använda bildskärmar istället för en tryckt textsida, vilka dels är möjligheten att kombinera olika visuella uttryck och teckenvärldar samtidigt och dels möjligheten att själv producera information. Att barn själva i högre grad blir kreatörer och kulturproducenter med den digitala tekniken är ett resonemang som även återfinns i *Tid för kultur* (Regeringen 2009/10:3). Här poängteras att teknikens utveckling har gett upphov till nya behov, krav och beteendemönster och för att barn ska få möjlighet att ta vara på sin kreativitet fullt ut är det viktigt att vuxenvärlden är medveten om dessa förändringar (Regeringen 2009/10:3). Vi instämmer i detta resonemang, men har i vår undersökning även fått insikt i nackdelarna; nämligen att teknik är dyrt, både att köpa,

utveckla och underhålla då den har en tendens att gå sönder. Detta blir särskilt tydligt i utställningar för barn som präglas av intensiv användning och ett relativt stort slitage. Vi ser dock att det finns en viktig poäng med att bygga en utställning kring interaktion, oavsett om denna sker analogt eller digitalt. Denna interaktiva aspekt stämmer även överens med många museers strävan att erbjuda besökaren en mer utforskande och deltagande roll, till skillnad från den traditionella åskådarrollen (Selander & Kress 2010, s. 77). Vår studie visar att i dessa barnutställningar är ett tydligt genomgående inslag att besökaren ska interagera, såväl med objekt som med andra besökare. Luckor, digitala spel, pussel, knappar och hål att sticka in händerna i är exempel på moment som uppmanar besökarna att engagera sig i utställningen med hela kroppen. Ännu tydligare blir interaktionen i de rumsliga ytor som uppmanar till lek, som djungelrummet, konstinstallationerna som går att krypa in i och de tilltalande höjdskillnaderna i *Jordlingar*.

I utställningarna *Resan fram och tillbaka* och *Jordlingar* har barn inte enbart fått en deltagande roll i utställningen, utan även i skapandeprocessen. I *Resan fram och tillbaka* har en referensgrupp, som valde att kalla sig för Rådgivarna, fått tycka till om stationernas utformning och användning, vilket kan kopplas till Selander och Kress (2010, s. 20-21) begrepp interaktiv design, då produkten har utformats i samverkan med de som ska använda den. Även i *Jordlingar* har en referensgrupp påverkat utställningens utformning, framför allt genom urval av föremål. Genom att låta barnen få vara intendent och experter på samlingarna under produktionen av denna utställning blir det tydligt för oss att museet frångått sin auktoritära roll vars tolkningar är den enda sanna och rätta. Istället får barnens tolkningar ta ett lika stort utrymme, även i själva i utställningen, vilket vi i vår tur tror kan inspirera besökaren till att tillåta sig att resonera fritt och använda sin fantasi. Nina Jensen (1999 s. 111) menar att vuxnas upplevelser av museibesök skiljer sig från barns och därmed kan det vara svårt för vuxna att förstå museibesök ur barns perspektiv. Utifrån tankar från utvecklingspsykologin menar hon att barn har med sig sina egna erfarenheter och uppfattningar om världen till museet och dessa avgör hur de tar emot det de ställs inför och vad de kommer att lära sig från det. Vi anser att ett bra sätt för utställningsproducenter att få en förståelse för barns erfarenheter och uppfattningar om världen är att använda sig av referensgrupper i planerandet av utställningar, så att de kan få indikationer på hur barn reagerar på och tolkar bland annat olika ämnen, objekt och teman. Hooper-Greenhill (1999c, s. 141) framhåller liknande tankar då hon menar att när utbildare planerar situationer för lärande, till exempel en utställning, så måste de veta vad deras besökare kan ta till sig. Som utbildare kan man planera effektivt först när man har en verklig målgrupp i åtanke. Besökargruppens karaktär bör influera val av inte bara tema utan även mängden av material och hur man väljer att presentera materialet. Dessa val kan sedan presenteras för ett urval av representanter från den besökargrupp som man riktar sig till för att få indikationer på hur de reagerar inför dessa (Hooper-Greenhill 1999c, s 142).

I *Resan fram och tillbaka* har en viktig intention också varit att ifrågasätta vems historia som får komma till tals på museet. Då forskning kring ämnena forntid och framtid till stor del bygger på kvalificerade gissningar har det varit lättare att motivera att besökarnas egna tolkningar kan vara lika rätt eller fel. I utställningen *Fågel, fisk eller mittemellan* har tilltalet däremot tydligare spår av en auktoritär, undervisande roll, även om det genomförs på ett lekfullt sätt. Det finns delar i denna utställning där



besökaren kan resonera fritt kring bildvärlden, men de är betydligt mindre och ligger på en annan, lättillgängligare nivå. Besökaren kan exempelvis hitta på egna fantasidjur och namnge dem som finns i konstverken. Att denna utställning skiljer sig åt gentemot de två andra i detta avseende menar vi till viss del kan bero på att ämnena forntid, nutid, framtid och vad det innebär att vara människa kan ge ett större upphov till djupa och existentiella reflektioner än det angreppsätt Örebro läns museum har valt för att visa Karl Axel Pehrssons konstnärskap. Vår undersökning visar att det i samtliga av de valda utställningarna finns en strävan efter att använda ett personligt tilltal. I utställningarna används olika fiktiva karaktärer för att kommunicera med besökarna som djuret *Ella Mittemellan*, mästarkocken *Gormy* eller det talande bergsmassivet *Áhkká*. I *Jordlingar* tilldelas besökarna istället en fiktiv roll för att kunna analysera sig själva och andra människor på en metanivå. För att kommunicera används olika grepp som exempelvis text i pratbubblor, stationer som pratar med besökaren eller traditionella textskyltar. Även saker som bilder, modeller, färgsättning, filmer, ljud och piktogram hjälper till att förmedla budskapet, vilket gör att ingen av utställningarna är helt textberoende.

Judy Rand (2010, s. 257) menar att museer som vill nå barn står inför utmaningen att gå ifrån vanan och tanken att kommunikation sker via ord, vilket är det traditionella mediet inom museivärlden. I de tre utställningarna har texter använts på olika vis och fått olika stor plats. I *Fågel, fisk eller mittemellan* är texterna korta, kärnfulla och utformade så att de ska kunna förstås i en tanke eller mening. Texterna är utformade utifrån idén att barn som precis har lärt sig läsa ska kunna ta till sig budskapet och känna att texterna är riktade till dem. Utställningstexterna är uppdelade och utspridda på den gröna sargen och placerade i direkt anknytning till det som texten har en koppling till. Texterna upplyser besökaren på olika företeelser i Karl Axel Pehrsons konst och ställer direkta frågor. I *Jordlingar* finns det två typer av texter; dels dikter där tanken är att de ska fungera som en röd tråd genom utställningen och dels fördjupningstexter som behandlar olika aspekter av de teman som finns i utställningen. I skyltarna med fördjupningstexter är textmängden indelad efter olika nivåer; en rubrik, en ingress följt av en fördjupande text som tar upp olika aspekter av temat och avslutningsvis en direkt fråga eller ett påstående. Texterna är konstruerade med tanken att besökaren inte ska behöva läsa alla nivåer för att förstå vad temat behandlar. I *Resan fram och tillbaka* har det varit ett medvetet val från producenternas sida att använda sig av så lite text som möjligt. De texter som finns i utställningen är en introduktionstext som kort välkomnar besökaren och förklarar att det i utställningen finns spår av forntid, nutid och framtid, och små korta texter vid varje nyfikenhetsstation som presenterar vad stationen heter och vad den kan göra. Även om det finns en poäng med att inte förlita sig på text kan den dock vara ett viktigt stöd i förmedlingen. När texten har reducerats, som i *Resan fram och tillbaka*, kan mycket information gå förlorad, vilket vi kan konstatera efter vår studie då vi fick en övergripande förståelse för innehållet i utställningen först efter intervjun med Mathias Strömer. Vi ser att det i *Resan fram och tillbaka* finns en svårighet i att förmedla ett så komplext ämne som framtid, nutid och forntid, genom att till största del förlita sig på formen, föremålen och sammanhanget, vilket vi diskuterar ytterligare i nästkommande avsnitt.

Designen i dessa tre utställningar har alla utgått ifrån en tydlig bild av begreppen sekvensering och tempo som Selander och Kress redogör för (2009, s. 35). Sekvens-

ering, som syftar till att besökaren ska röra sig i en viss ordning, bygger på idén att aktiviteter bör ses som en del av en längre serie aktiviteter för att understryka att lärande kan ses som en successiv process där nya insikter adderas till ett sammanhang. Tempo syftar till att en viss tid avsätts och planeras för respektive aktivitet (2009, s. 35). I *Fågel, fisk eller mittemellan* navigeras besökaren redan från museets entré genom att följa spåren efter *Ella Mittemellan*. Väl framme i utställningen finns också en idé kring vilken ordning besökaren ska ta sig runt i rummen. Först efter att ha sett konstverken och efter att ha skapat en förståelse kring dess motiv kan djungelrummet blir meningsfullt utifrån en lärandeaspekt. Som separat rum kan det mest betraktas som en lekplats, men när det adderas till sitt sammanhang kan rummet istället fungera som en del av konstupplevelsen. Även i *Jordlingar* finns en tydlig idé om hur besökaren ska röra sig i utställningen vilket kan kopplas till sekvensering och tempo. Grundtanken är att besökaren ska ledas strikt till en början för att förstå förutsättningarna och introduceras i ämnet innan de uppmuntras att röra sig fritt i den större ytan av utställningsrummet. Besökaren behöver först förstå sin tilldelade roll i upplevelsen och vilken typ av plats rummet ska symbolisera, det vill säga ett intergalaktiskt museum, för att avdelningarnas innehåll ska bli meningsfulla tillsammans. Först då kan hela utställningens budskap nå fram. I *Resan fram och tillbaka* finns möjligheten för besökaren att röra sig fritt mellan de olika stationerna, men pekande händer på golvet uppmuntrar besökaren till att följa en förutbestämd riktning. För att ta sig in i rummet måste besökaren dessutom passera det introducerande och välkomnande berget *Áhkká*. Det är även tydligt att varje station kräver olika mycket tid och aktivitet, det vill säga olika tempo, av besökaren. Nyfikenhetsstationerna och miniberättarna uppmuntrar besökaren till ett aktivt förhållningssätt genom att besökaren kan trycka på knappar och skärmar, snurra på saker och utforska med händerna, medan konstinstallationerna istället öppnar upp för stillsamhet, eftertanke och betraktelse.

Lekfulla inslag, interaktion, tilltal, avvägd textmängd och multimodala förmedlingstekniker på olika nivåer ser vi som viktiga aspekter inte bara i utställningar riktade till barn, utan som viktiga delar i alla museiutställningar oavsett målgrupp. Vi håller med Perry (2013, s. 171) i hennes resonemang om att lek i en utställningskontext inte behöver begränsas till barn och barns lärande utan även passar vuxna. Som Lina Malm sa, "även vuxna vill leka, göra och röra saker."

### 8.3 Intentioner jämfört med slutresultat

Genom att ställa den information vi fått från våra informanter genom intervjuer mot våra egna upplevelser av utställningarna och genom utställningsanalyserna vi utfört, så kan vi se om vi förstår utställningarna på samma sätt som den bakomliggande intentionen var. Överlag visar vår studie att det är svårare att uttrycka sina intentioner i utställningarna ju mer komplexa och mångfacetterade de är, medan mindre och enklare mål lättare uppnås.

*Fågel, fisk eller mittemellan* är en utställning som med små medel försöker locka barn till museet och få dem att intressera sig för konst. Från institutionens sida har det inte funnits några mål som vi ser har varit svåra att uppnå, vilket kan hänga samman med att utställningen har varit något av ett försöksprojekt inför kommande satsningar mot barn och unga. Att inte satsa för högt beror inte bara på begränsad erfarenhet av

utställningar som riktar sig till barn, utan kan även bero på orsaker som begränsningar i tid och budget. Intervjutillfället bekräftade främst de tolkningar vi själva gjorde under besöket i utställningen och därmed är det tydligt att intentionerna återspeglas i slutresultatet. Huruvida intentionen att ge barn en ingång till konst verkligen uppfylls är omöjligt för oss att säga. En möjlig risk som vi kan se är ju att besökarna enbart kommer för att leka i djungelrummet och därmed går miste om kopplingen till Karl Axel Pehrssons bildvärld. Under intervjun bekräftades det dock att intentionen med att erbjuda aktiviteter med olika nivåer och svårighetsgrad i utställningen har varit uppskattad bland besökarna. Som vi ser det visar utställningen att en enkel väg inte behöver vara fel att gå i fråga om utställningsproduktion. Tvärtom kan det raka och tydliga budskapet vara tilltalande för den tänkta målgruppen. Från institutionens sida har det även funnits en förhoppning om att utställningen ska leda till en dialog mellan barn och vuxna. I *Fågel, fisk eller mittemellan* ser vi att det finns goda möjligheter för familjer att lära sig saker och uppskatta utställningen tillsammans

Utställningen *Jordlingar* bygger på intentionen att förmedla vad det innebär att vara människa, vilket görs genom ett utifrånperspektiv. En intention är också att erbjuda något för både vuxna och barn och för oss var det tydligt att detta var en genomgående tanke i hela utställningen. Temat i sig kan nämligen kräva en vuxen persons förklaring, då det kan vara svårt för ett yngre barn att på egen hand förstå kopplingen till ett intergalaktiskt museum där människor omnämns som jordlingar. Även i texterna blir det tydligt att det finns olika målgrupper, då texternas storlek och svårighetsgrad varierar. De tolkningar vi gjorde visade sig även i denna utställning överensstämma med producentens intentioner, vilket tyder på ett budskap som tydligt når fram. Något som är intressant att notera är att ett syfte med utställningen var att visa upp föremål från museets samlingar och att det i intervjun framkommer att detta moment är det som lockar målgruppen minst. För oss som vuxna besökare är dock föremålsavdelningen särskilt intressant, speciellt då det här framkommer att barn har fått påverka innehållet genom urval och tolkningar. En annan intention som även syns i slutresultatet är att rummets utformning är så väl anpassad för målgruppen. Nivåskillnader, krypin och tunnlar är moment som attraherar barn i olika åldrar och även Lina Malm bekräftar under intervjun att just rummet är något av det mest väl-fungerande i utställningen. Dessutom erbjuds aktiviteter anpassade för olika sinnen och lärostilar, vilket också var en viktig intention från institutionens håll.

*Resan fram och tillbaka* är en komplex utställning som har många svåra ambitioner och intentioner, trots att den riktar sig till barn. Producenterna har vågat satsa på ett nytt koncept, som ligger långt ifrån såväl lek- och buslandet som traditionella musei-utställningar, vilket är positivt och nytänkande. Som vi ser det blir dock en konsekvens av så många målsättningar att det i utställningen, som har haft en lång planeringstid och ett gediget manus med många idéer, har tappats mycket på vägen. Mycket information och intentioner bakom utställningen som Mathias Strömer angav vid intervjutillfället uppfattade inte vi vid vårt besök, vilket vi delvis tror beror på att producenterna valt att i största möjliga mån frångå användandet av text. Ett exempel på detta är att nyfikenhetsstationerna, som vi trodde var berg, ska efterlikna forntidsgravar och att Rachell Sumpters verk har en koppling till Alvastra pålbyggnad och de ritualer som utspelade sig där under forntiden. Vi är dock medvetna om att det inte var en uttalad intention att förmedla denna information, speciellt inte eftersom Sumpters verk är en konstillation, men när vi väl känner till bakgrunden så

upplever vi att den saknas i utställningen. Vidare säger Mathias Strömer att han hoppas att det ska leva kvar respekt för den samiska kulturen i slutresultatet, trots att han är medveten om att det inte direkt syns i utställningen. Att den introducerande nyfikenhetsstationen *Áhkká* symboliserar ett samiskt bergsmassiv kräver så pass mycket förkunskaper att det med stor sannolikhet går många besökare förbi. Att det inte finns förklarande texter till hur stationerna fungerar ser vi som något positivt, då besökarna får möjligheten att prova sig fram. Avsaknaden av texter blir snarare problematisk i förmedlandet av svåra ämnen som producenterna har en intention att förmedla. Eftersom barn inte kommer till museer utan vuxna ser vi att det här finns värdefull information som föräldrarna eller andra personer som kommer med eller utan barn, till viss del kan gå miste om; information som de i vissa fall hade kunnat dela med sina barn, för att ge hela familjen ett mer meningsfullt besök. Detta bekräftas även av Sophie Nyman på Historiska museet som påpekar att om de hade gjort om utställningen så skulle de ha gett mer stöd till vuxna besökare. Intentionen att göra en lekfull vandringsutställning för barn har dock lyckats då intervjuerna tyder på att många barn tilltalas av utställningen och upplever den som rolig.

Vår studie visar att det kan vara särskilt viktigt för vandringsutställningar att resultatet återspeglar intentionerna då utställningens syfte är en avgörande faktor när museer bokar en plats i visningsturnén. Då Landskrona museum valde att tacka nej till att visa utställningen efter att ha sett slutresultatet blir det tydligt att *Resan fram och tillbaka* inte levde upp till de förväntningar och den bild som personalen där föreställt sig, trots att de haft en stor inblick i arbetsprocessen. En anledning till att Landskrona museum avbokade utställningen var att de upplevde problem med teknik som inte fungerade. När vi såg utställningen på Östergötlands museum fanns det en del problem med tekniken, och två moment hade även plockats bort från originaluppsättningen på Historiska museet då de haft stora problem med dessa. I produktionen *Resan fram och tillbaka* hade Riksutställningar för avsikt att använda sig av ny teknik och därigenom utveckla utställningsmediet i enlighet med deras uppdrag. Utställningen är därmed baserad på mycket nya digitala tekniker genom bland annat virtual reality, kinectteknik och multitouchskärmar. För Riksutställningar har användningen av dessa tekniker och mjukvaror varit givande för kommande utställningsarbete. Besökarna i utställningen är dock inte medvetna om denna interna målsättning då det inte framkommer i utställningen, utan intresserar sig framför allt för om tekniken fungerar eller ej. Om besökarna har problem med att få de digitala stationerna att fungera i utställningen så ser vi att stationerna tappar sin förmedlande och interaktiva potential och kan snarare skapa irritation än nyfikenhet. Resultatet av denna intention har således snarare gett viktiga erfarenheter för kommande utställningsproduktion och därmed varit mer givande för berörda institutioner, än för besökarna i just denna utställning.

Mathias Strömer anger även att en intention har varit att barn ska förstå att det kan finnas en koppling mellan konst och vetenskap. Vi tror att det kan finnas en svårighet för besökaren att urskilja vad som är konstverk och vad som är andra typer av förmedlingsstationer. Då det enbart framgår i informationsfoldrarna att fyra av stationerna är konstinstallationer, och inte i själva utställningen, finns det en stor risk att besökarna bemöter stationerna med samma typ av förväntningar. Detta framkommer även under intervjun då Lena Lindgren på Östergötlands museum berättar att flera barn gått ut ur konstinstallationen *Historien* så fort de sett att där inte funnits

något interaktivt i rummet. Detta hänger samman med begreppet iscensättning inom multimodal teori som innebär att det finns en institutionell inramning på ett museum som påverkar upplevelsen (Selander 2010, s. 37). Det finns med andra ord särskilda institutionella mönster och normer som präglar hur texter förväntas läsas, hur besökaren ska bete sig eller vad man förväntas göra. Förväntningarna på en historisk utställning skiljer sig från den institutionella inramning som finns kring konstutställningar, vilket kan vara en anledning till att besökaren inte vet hur konstinstallationerna ska bemötas. Förväntningarna påverkar även de vuxna besökarnas reaktion i utställningen, vilket framgår av intervjuerna med såväl Lena Lindgren, Mathias Strömer och Sophie Nyman. Att många vuxna har blivit förvirrade och hämmas av avsaknaden av instruktioner tyder på att de är mer styrda av normer och förväntningar kring utställningar än barnen vars beteende snarare präglas av de vanor och rutiner som finns kring hur de brukar använda digital teknik. Även om det finns en institutionell inramning med konventioner om hur en besökare bör bete sig är det i slutändan svårt att säga hur besökarna faktiskt tar till sig och upplever utställningen då förståelsen präglas av tidigare erfarenheter och kunskaper. Besökaren skapar alltså sin egen förståelse av de erbjudande som ges i utställningen i en individuell läsekvens (Selander 2010, s 38). Med andra ord finns det stora möjligheter för besökaren att lära sig något och få ett givande besök, även om alla bakomliggande intentioner inte framgår.

## 9. Slutsatser

I detta kapitel sammanfattar vi de slutsatser som vi kan dra utifrån studiens resultat. Vi lyfter även fram begränsningar i resultatet och utvärderar teori- och metodval och slutligen ger vi förslag på vidare forskning i ämnet.

Genom vår studie har vi kunnat konstatera att regeringens kulturpolitik angående satsningar för målgruppen barn och unga har en stor genomslagskraft som återspeglas i institutionernas publika verksamhet. Från samtliga producenters håll har det varit viktigt att erbjuda utställningar med ett genomtänkt syfte där besökarna kan få möjlighet att lära sig något. Genomgående tankar är att utställningsverksamhet för barn är viktigt, då museet kan erbjuda en ingång till ämnen som kultur, historia och konst. Utställningsproduktion för barn bör därför tas på samma allvar som produktion gentemot andra målgrupper och på så vis bli en givande lärmiljö snarare än en renodlad lekplats.

Vi kan konstatera att producenterna har haft likartade intentioner för besökarna i respektive utställning, men att förutsättningarna för produktionerna har varierat. Vår studie visar även att det är svårare för utställningsproducenter att uttrycka sina intentioner i utställningar ju mer komplexa och mångfacetterade de är, medan enklare mål lättare uppnås. Innehåll och val av förmedlingstekniker har påverkats av faktorer som tid, budget, personal- och lokalresurser. Vi kan konstatera att oavsett förmedlingsteknikernas komplexitet i de studerade utställningarna så finns det en gemensam strävan bland producenterna att erbjuda moment på olika nivåer, som passar olika lärstilar och attraherar olika sinnen. Vi kan även se att producenterna med olika medel har använt sig av ett personligt tilltal i utställningarna. Valet av förmedlingstekniker återspeglar även det skifte från skriftbaserad till multimodal informationsförmedling som genomsyrar samhället i stort. Då museiutställningar i sig kan ses som multimodala har vi i vår studie pekat på särskilda moment i samtliga utställningar där det är tydligt att kommunikationen bygger på olika medier som samspekar.

Utifrån vår studie drar vi slutsatserna att utställningar riktade till barn bör erbjuda en *lärmiljö, lek, men inte lek för lekens skull, interaktion på olika nivåer och familjelärande*. Vi vill uppmana museer till att göra riktiga utställningar för barn, med vilket vi menar utställningar som har ett syfte att förmedla och erbjuda besökarna en mening. Som vi ser det måste museiutställningar ha en koppling till museets utbildande uppdrag, oavsett om de är riktade till barn eller ej. Om museer vill erbjuda barn en plats att leka på kan det kombineras i en museiutställning, vilket vår studie har visat på, men institutionerna bör inte enbart erbjuda lek för lekens skull. Utställningar som använder sig av interaktion på olika nivåer för att engagera, involvera och interagera med besökare kan ge större möjligheter för besökarna att lära

sig något, då dessa blir aktiva medskapare istället för passiva åskådare. En utställning som låter besökaren använda olika sinnen med aktiviteter på olika nivåer öppnar upp för fler besökare. Därför menar vi att interaktion är en viktig förmedlingsteknik i utställningar. Vi tror även att utställningar som riktar sig till barn bör ha hela familjen i åtanke, då barn aldrig kommer ensamma till museet. Genom att rikta sig till hela familjen i en utställning bli inte risken lika stor att barnutställningen enbart blir en lekplats, utan en lärmiljö med lek i syfte att förmedla.

Vi ser att mer forskning i ämnet behövs, dels eftersom vi i vår studie har sett att det finns ett behov av ökad kompetens kring arbetet med utställningar för barn på museer och dels eftersom vi anser att det är ett viktigt forskningsfält, då regeringen genom sin kulturpolitik anger att barn och unga är en prioriterad målgrupp för kultursatsningar. I vår studie har vi sett att prioriteringarna i kulturpolitiken leder till att det görs och kommer fortsätta att göras satsningar för barn på museer. Vårt metodval att genomföra intervjuer med utställningsproducenter har gett oss givande insikter kring syften och intentioner bakom tre barnutställningar, vilka vi har kunnat ställa mot våra egna subjektiva upplevelser av utställningarna i form av utställningsanalyser. Vår teoretiska ingång genom det designorienterade multimodala perspektivet på lärande har fungerat som ett verktyg för att analysera lärmiljön i museiutställningar och förmedlingsteknikernas potential. Teorier från utvecklingspsykologin kring lek och lärande har i arbetet använts som ett teoretiskt grundantagande snarare än verktyg för att analysera vårt resultat. Det finns dock andra möjligheter till forskning i ämnet som i sin tur skulle kräva andra metod- och teorival. En möjlig sådan ingång är forskning som undersöker målgruppens reaktioner och upplevelser vid utställningsbesök genom observationer av och intervjuer med besökarna. Resultat av sådant slag hade kunnat berika vår studie och ge den mer tyngd, då vi i vissa delar av uppsatsen refererar till producenternas erfarenheter av målgruppens besök. Ett annat angränsande fält som vi ser som intressant för vidare forskning är familjen och dess lärande på museer och i utställningar, då vi endast snuddat vid detta fält som ännu är relativt outforskat i Sverige. Det hade även varit intressant att intervjua personal på museer som väljer att göra uttalade lekrum istället för museiutställningar riktade till barn, för att få en djupare förståelse för syftet med den typen av verksamhet och för att sedan kunna jämföra den med det material vi fått fram i denna studie. En vidare forskningsinsats är att göra en översikt över den svenska barnutställningens historia och utveckling, då vi ser att det saknas.

Vi ser fram emot att se kommande utställningsproduktion på museer med inspirerande utställningar både *med* och *för* barn och där hela familjen finns i åtanke. Som vi nämnde inledningsvis brukar det talas om barn som framtidens museibesökare, men vår förhoppning är att denna studie har visat på vikten av att även se barn som *samtidens* museibesökare. Vi hoppas att vi härmed har sett den sista lekplatsen på ett svenskt museum.

## Litteraturförteckning

- ABBA The Museum (2012) *På museet*, tillgänglig på:  
<http://www.abbathemuseum.com/se/pa-museet> [2013-05-22].
- Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red.) (2011). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Beckman, Svante & Hillström, Magdalena (2001). Museiväsendets väsen: om en institutions identitet. *Tvärsnitt*. 2001(23):4, s. 32-43.
- Bellamy, Kate & Oppenheim, Carey (red.) (2009). *Learning to live: museums, young people and education*. London: Institute for Public Policy Research.
- Bohman, Stefan & Lindvall, Karin (2003). Museerna i samhället och samhället i museerna: En positionsangivelse I Bohman, Stefan & Palmqvist, Lennart (red.) *Museer och kulturarv: en museivetenskaplig antologi*. 2., rev. uppl. Stockholm: Carlsson.
- Falk, John H. & Dierking, Lynn D. (2000). *Learning from museums: visitor experiences and the making of meaning*. Walnut Creek: AltaMira.
- FN (1989). *FN:s konvention om barnets rättigheter (CRC)*.
- Gade, Rune (2006). Hvad er udstillingsanalyse? I Bodin, Elisabeth & Lassenius, Johanna (red.) *Udstillinger: mellem fokus og flimmer*. Copenhagen: Multivers.
- Hagman, Sven (1992). *Hyllan: barnmuseum, verkstad*. Stockholm: Stockholms stadsmuseum.
- Hein, George E. (1998). *Learning in the museum*. London: Routledge.
- Hermerén, Göran (2011). *God forskningsred*. Stockholm: Vetenskapsrådet.  
Tillgänglig på [http://www.cm.se/webbshop\\_vr/pdf/2011\\_01.pdf](http://www.cm.se/webbshop_vr/pdf/2011_01.pdf) [2013-04-22].
- Hillström, Magdalena (2005). Arvtagarna: minnen och museipolitik vid Nordiska museet och Skansen kring 1902. I Aronsson, Peter & Hillström, Magdalena (red.) *Kulturarvens dynamik: det institutionaliserade kulturarvets förändringar*. S. 98-110.
- Hooper-Greenhill, Eilean (1994). *Museums and their visitors*. London: Routledge.



Hooper-Greenhill, Eilean (red.) (1999a). *The Educational Role of the Museum*, 2. uppl. London: Routledge.

Hooper-Greenhill, Eilean (1999b). Education, communication and interpretation: towards a critical pedagogy in museums, i Hooper-Greenhill, Eilean (red.). *The Educational Role of the Museum*, 2. uppl. London: Routledge.

Hooper-Greenhill, Eilean (1999c). Learning from learning theory, i Hooper-Greenhill, Eilean (red.). *The Educational Role of the Museum*, 2. uppl. London: Routledge.

Hooper-Greenhill, Eilean (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*. London: Routledge.

Hwang, Philip & Nilsson, Björn (2003). *Utvecklingspsykologi*. 2., rev. uppl. Stockholm: Natur och kultur.

Insulander, Eva (2005). *Museer och lärande - en forskningsöversikt*. Göteborg: Statens museer för världskultur.

Insulander, Eva (2010). *Tinget, rummet, besökaren: om meningsskapande på museum*. Diss. Stockholm: Stockholms universitet. Tillgänglig på <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-37403> [2013-04-28].

Jensen, Nina (1999). Children, teenagers and adults in museums: A developmental perspective. I Hooper-Greenhill, Eilean (red.). *The educational role of the museum*. 2. uppl. London: Routledge.

Key, Ellen (1915). *Folkbildningsarbetet: särskilt med hänsyn till skönhetssinnets odling : en återblick och några framtidsönskningsar*. 2., genomsedda och tillökade uppl. Stockholm: Tiden

Ljung, Berit (2004). *Museipedagogik i Sverige: pedagogiska perspektiv*. Lic. uppsats. Stockholm: Lärarhögsk. 2004.

Ljung, Berit (2009). *Museipedagogik och erfärande*. Stockholm: Pedagogiska institutionen, Stockholms universitet. Tillgänglig på <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-28755> [2013-04-28].

Lundberg, Bengt & Ågren, Per-Uno (1999). *Historiebilder: om intention och reception i museer*. Umeå: Univ.

McRainey, D. Lynn & Russick, John (red.) (2010). *Connecting kids to history with museum exhibitions*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Oppenheim, Florence (2002). *Handen, ögat, hjärnan: Ett seminarium om verkstadsarbetets roll i konstförmedlingsarbete på museer och konsthallar*, tillgänglig på <http://www.oppenheim.se/admin/editor/pdf/Seminariedokumentation%201.pdf> [2013-04-18].

Palmqvist, Lennart (2002). *Utställningskonst i förändring*. I Nordisk Museologi 2002:1. Umeå: Institutionen för museologi, Umeå universitet. Tillgänglig på [http://www.nordiskmuseologi.org/Gamle%20numre/NM\\_mat%201-2002.pdf](http://www.nordiskmuseologi.org/Gamle%20numre/NM_mat%201-2002.pdf) [2013-01-28]

Perry, Deborah L. (2012). *What makes learning fun?: principles for the design of intrinsically motivating museum exhibits*. Lanham, Md.: AltaMira Press.

Rand, Judy (2010) Write and design with the family in mind, i McRaney, D. Lynn & Russick, John (red.). *Connecting kids to history with museum exhibitions*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Riksställningar (2011) *Barn- och ungdomsstrategi: Uppdrag enligt regleringsbrev för Riksställningar 2010-12-16*, tillgänglig på <http://www.regeringen.se/content/1/c6/18/46/00/f4963117.pdf> [2013-04-28].

Riksställningar (2013a) *Vårt uppdrag*, tillgänglig på <http://www.riksutstallningar.se/content/v%C3%A5rt-uppdrag> [2013-05-01].

Riksställningar (2013b) *Barn <3*, tillgänglig på <http://riksutstallningar.se/barngillar> [2013-06-04].

Regeringen (2009). *Tid för kultur*, Regeringens proposition 2009/10:3, Stockholm. Tillgänglig på <http://www.regeringen.se/content/1/c6/13/21/04/a7e858d4.pdf> [2013-04-28].

Regeringen (2012). *Barn- och ungdomsstrategier 2012-2014*, tillgänglig på <http://www.regeringen.se/sb/d/13164/a/184600> [2013-04-19].

*Rethinking learning: museums and young people*. (2009). Edinburgh: MuseumsEtc.

Rostvall, Anna-Lena & Selander, Staffan (red.) (2010). *Design för lärande*. 2. uppl. Stockholm: Norstedt.

Selander, Staffan (2010). Tecken för lärande - tecken på lärande: Ett designteoretiskt perspektiv. I Rostvall, Anna-Lena & Selander, Staffan (red.) *Design för lärande*. 2. uppl. Stockholm: Norstedt.

Selander, Staffan & Kress, Gunther R. (2010). *Design för lärande: ett multimodalt perspektiv*. Stockholm: Norstedt.

Statens historiska museer (2011). *Barn och ungdomsstrategi för Statens historiska museer (SHMM) År 2012-2014*, tillgänglig på <http://www.regeringen.se/content/1/c6/18/46/00/05d8abf4.pdf> [2013-04-28].

Statens museer för Världskultur (2011). *Strategi för barn- och ungdomsverksamhet 2012-2014*, tillgänglig på <http://www.regeringen.se/content/1/c6/18/46/00/a000115e.pdf> [2013-04-28].

Statistiska Centralbyrån (2013). *Antalet barn väntas öka i Sverige*, tillgänglig på [http://www.scb.se/Pages/Article\\_\\_\\_\\_352391.aspx](http://www.scb.se/Pages/Article____352391.aspx) [2013-04-17].

Taylor, Mary Jane & Twiss Houting, Beth A.(2010). Is it Real? Kids and Collections, i McRaine, D. Lynn & Russick, John (red.). *Connecting kids to history with museum exhibitions*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Världskulturmuseet (2013). *Pressmeddelande: Stor satsning på Världskulturmuseet*, tillgänglig på <http://www.varldskulturmuseerna.se/files/varldskultur/PM%201%202013%20VKM%202015.pdf> [2013-05-21]

Örebro läns museum (2011). *Strategiska mål och plattform för Örebro läns museum*.

Örebro läns museum (2013). *Om museet*, tillgänglig på <http://www.orebrolansmuseum.se/ommuseet.html> [2013-04-25].

## Intervjuer

Maria Uddén och Michael Andersson, Örebro länsmuseum, 2013-02-26.

Lina Malm och Anna Javér, Världskulturmuseet Göteborg, 2013-03-06.

Lena Lindgren, Östergötlands läns museum, 2013-03-07.

Mathias Strömer, Riksutställningar, 2013-03-10.

Anneli Oxenstierna, Landskrona museum, 2013-04-12.

Sophie Nyman, Historiska museet, 2013-04-17.

## Bilaga 1. Mall till intervjufrågor

- Vilken är din roll på museet och i utställningsarbetet?
- Hur har man tidigare arbetat för att rikta sig till barn på museet?
  - Utställningar, pedagogik osv.
  - Vilka uttalade mål har museet när det gäller barn och unga?
- Berätta om bakgrunden till utställningen.
  - Vem tog initiativet?
  - Varför togs beslutet att göra just denna typ av utställning?
  - Organisation - arbetsfördelning
- Vad är intentionen med utställningen?
  - Vad är målet för besökarna?
  - Vad är målet för institutionen?
- Vilken målgrupp vänder utställningen sig till?
- Hur har ämnesval/urval gått till?
  - Har fokusgrupp använts?
  - Hur har barnen i så fall påverkat utställningen?
- Hur har ni resonerat kring valen av förmedlingstekniker?
  - Idé/Färdig utställning
- Hur har ni resonerat kring texter och tilltalet i dessa?
  - Texternas funktion
- Hur har ni resonerat kring rummets utformning och design?
  - Färger, ljus, ljud?
- Hur har ni resonerat kring utställningens uppbyggnad?
- Hur används utställningen?
- Vilka moment/tekniker i utställningen fungerar särskilt bra/ mindre bra?
- Budget och tidsåtgång?
- Vad ser ni som det meningsfulla med att göra utställningar som riktar sig till barn?
- Hur tänker ni kring arbetet med barn och unga i framtiden?

## Bilaga 2. Arbetsfördelning

Vi har utfört arbetet med uppsatsens alla delar tillsammans och i samråd med varandra. Vi har inte gjort någon uppdelning, utan båda två har varit lika involverade i uppsatsens alla kapitel.