

KRONIK DEN 12. FEBRUAR 2016

Museer som sociale igangsættere

I de senere år har vi i Den Gamle By udviklet tilbud til grupper, der på grund af forskellige former for handicaps ellers vanskeligt kan få glæde af et museumsbesøg.



THOMAS BLOCH RAVN
museumsdirektør
Den Gamle By
Aarhus

»Jeg ville sådan ønske, at mine børn kunne se, at jeg kan bruges til noget,« sagde en ældre dame efter et besøg i Den Gamle By. Hun havde deltaget i et af museets erindringsforløb for ældre, der er ramt af demens. Her havde hun vist, hvordan man kan undgå, at glasset i petroleumlampen hele tiden springer, ved at sætte en hårnål fast i kanten af glasset.

Vi har også oplevet den tavse kvinde, der til alles forbløffelse pludselig viste sig at tale formfuldendt fransk; den ældre mand, der næsten ikke var til at stoppe, da han først begyndte at fortælle historier; og den nedslidte kvinde, der tog teten i køkkenet, hvor hun bagte pandekager med to pander og vendte dem i luften – ingen vidste, at hun i mange år havde været kogekone.

Alle var de dybt demente, sagde sjældent noget og havde ingen social identitet for plejepersonale eller de andre ældre i gruppen. Men her kunne de lige pludselig noget, der blev lagt mærke til. De spillede en rolle, var til nytte, og de fik identitet og – forhåbentlig – lidt glæde i tilværelsen.

Som så meget andet i disse år er også museerne under forandring, og der er behov for, at museerne gen-

tænker sig selv og deres formål. Hvad er deres raison d'être, deres rolle i samfundet, og hvordan kan de være med til at tackle tidens store problemer?

Den amerikanske museolog Stephen E. Weil kom i 1999 med den programerklæring, at museer skal flytte fokus fra at være om noget til at være for nogen. Den formulering rammer hovedet på sømmet for de bestræbelser, vi gør os i Den Gamle By, og de senere år har vi erfaret, at et museum med de rette rammer også kan spille en rolle på det sociale område.

Når de demente ankommer til erindringslejligheden i Den Gamle By, bliver de til gæster, der er på besøg i deres egen ungdom i 1950'erne. De bliver budt indenfor af værtinden, der er klædt som dengang. De hænger overtøjet i gangen, og det, der ikke er plads til, kommer ind at ligge på dobbeltsengen i soveværelset. Gæsterne får lov at hjælpe med at lave kaffe, dække bord, arrangere blomsterne i vaser, servere kagen og – måske – sætte en plade på gram-mofonen, så selskabet ledsages af Texas Gule Rose eller andre schlagere fra anno dazumal – naturligvis med autentisk knas og ridser som en del af lyd billedet. Og så drejer det sig ellers om, at værtinden får trykket på de rigtige knapper, så erindrungen vækkes og snakken kommer i gang.

Da vi begyndte med disse tilbud, fik vi at vide, at demente ældre ikke har sans for humor, at de ikke kan

indgå i sociale sammenhænge, og at de ikke kan fortælle historier. Sådan er det bestemt ikke, har vi erfaret. Efter en halv time i lejligheden er der gang i historierne, og der bliver grinet og pjattet. Ofte er det faktisk sådan, at når de er taget tilbage til lokalcentrene, spørger vi hinanden, om de virkelig var demente.

De seneste par år har Den Gamle By også sat fokus på inklusion af børn og unge med særlige behov. Bl.a. arbejder vi med børn og unge, der lider af adhd og autisme. Arbejdet sker i tæt kontakt med faglige ressourcepersoner inden for skolesektoren, herunder en skole, der har specialiseret sig på adhd- og autismeområdet.

Den Gamle By har i forvejen fokus på skoleelever i alle aldre, og museets sanselige rammer appellerer til aktiv og konkret oplevelse og læring. Hvad enten det drejer sig om at skure gryder, hente brændsel eller pumpe vand, eller når børnene møder de store prustende heste og lugter møddingen, der ligger og oser i købmandsgårdens baggård.

Sanselighed og aktivitet er nøgleord i arbejdet med psykisk handicappede børn og unge. Et andet nøgleord er forudsigelighed. Disse børn har det ikke godt med at blive overrasket, så et besøg i Den Gamle By kræver grundig forberedelse, og til det formål har museet udarbejdet et omfattende materiale, der anvendes som introduktion inden selve besøget.

Det sidste nøgleord er rollespil.

Når børnene ankommer til Den Gamle By, er de hver især bekendt med, at de her skal være en anden end den, de egentlig er. De får et andet navn, en ny social identitet, de skal fungere på en anden tids vilkår, og så skifter de deres nutids-tøj ud med tro kopier af tøj, som børn gik i enten i 1864 eller i 1927, som er de to nøgleår, som disse forløb foregår inden for. Rollespillet og hele den anderledes "setting" gør børnene i stand til at komme ud over egne begrænsnin-

Museer skal flytte fokus fra at være om noget til at være for nogen.

ger og hæmninger. Det enkelte barn bliver så at sige en anden person – ved siden af sig selv. Det er meget gribende at opleve.

Et eksempel er den psykisk handicappede dreng med en ocd-lidelse, som gav ham et sygeligt behov for konstant at vaske hænder af angst for skidt og bakterier. Under besøget for et par år siden fik han rollen som søn af en fattig skomager. Han fik noget simpelt tøj på anno 1864, og så blev han ellers sat i arbejde i købmandsgården. Det var snavset arbejde, og bl.a. skulle han hjælpe med at stable brænde. Efter lidt tøven tog han fat, og inden længe stablede han uden at kny

masser af brænde – uden en eneste gang at gå i panik og ville vaske hænder. Rollespillet og det, at han her var en anden end sit sædvanlige jeg, betød, at han glemte sin angst. Det havde de pædagoger, som havde kendt ham i flere år, aldrig oplevet tidligere.

En anden historie stammer fra julen 2015, da tre unge med lettere udviklingshandicaps skulle indgå i Den Gamle Bys levende museum som gadehandlere, der solgte frugt og grøn fra en kærre. For at de unge kunne føle sig trygge, var de ledsaget af et par af museets kvindelige frivillige, hvoraf den ene var deres bedstemor. Fortællingen var, at den lille gruppe kom fra landet med frugt og grønt, som de skulle sælge til "byens borgere", som altså var de besøgende på museet.

Det må have været ganske overvældende, idet Den Gamle By dagligt havde adskillige tusinde gæster i den periode. Salget af frugt fra kærren tiltrak gæsterne og gav anledning til en naturlig dialog mellem frugtsælgerne og deres kunder.

I starten var de unge naturligt nok generte og hæmmede bare ved tanken om at skulle tale med folk, de ikke kendte.

Men i løbet af de tre uger, projektet varede, fik de mere selvtillid og blev udfarende på rigtig gadesælgermanér, de blev hurtige til hovedregning og talte endda engelsk med de udenlandske gæster. Da projektet efterfølgende blev evalueret, udtalte en af de unge, at hvis der blev en stilling i Den Gamle By med sådan en frugtbod, så ville han gerne være chef.

Fælles for de forskellige inklusionsprojekter er, at de rækker ud over museernes traditionelle opgaver, sådan som de er formuleret i den danske museumslov, hvis formålsparagraf siger, at museerne gennem indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling skal sikre og give adgang til Danmarks kulturarv og viden om den.

I disse nye sammenhænge er museet og kulturarven ikke målet. Museet er en fysisk ramme, et middel, der brugt på den rette måde og som under de rette omstændigheder kan fungere som et afsæt og bidrage til at skabe sammenhæng, kvalitet, indhold og identitet – også for grupper, der normalt ikke kommer på et museum.

Internationalt har der vist sig at være stor interesse for disse projekter, og sammen med en række af Europas førende open air-museer har vi iværksat et EU-baseret netværkssamarbejde, der har til formål at lære af hinanden og være hinandens bedste konsulenter.

Hermed åbner der sig et helt nyt arbejdsfelt, hvor museer kan vise sig relevante på områder, man i Danmark næppe havde kunnet forestille sig for blot få år siden – og som heller ikke er beskrevet i museumsloven.

Jeg tror, at der her er rige muligheder for at nå ud til andre end den store gruppe af kulturaktive, der ifølge Kulturarvsstyrelsens nationale brugerundersøgelser fortsat er absolut dominerende blandt de danske museers besøgende.

