

Mari Ryen

Mitt Stille Land - digitale uttrykk for museumsopplevelse og interaksjon

En kvalitativ metode for utstillingen på Rockheim

Bacheloroppgave i Medievitenskap

Veileder: Guri Ellen Hanem

Mai 2023

Mari Ryen

Mitt Stille Land - digitale uttrykk for museumsopplevelse og interaksjon

En kvalitativ metode for utstillingen på Rockheim

Bacheloroppgave i Medievitenskap
Veileder: Guri Ellen Hanem
Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

Denne oppgaven tar for seg museumsutstillingen *Mitt Stille Land*, på Rockheim i Trondheim. Forskningen går ut på hvordan digitale uttrykk påvirker besøkendes opplevelse, samt interaksjon. Gjennom en observasjon tar jeg for meg hvor mange besøkende som viser interaktivitet. Hvorvidt dette er i tråd med bruken av digitale uttrykk blir hoved fokuset i oppgaven. *Mitt Stille Land* er en utstilling som omhandler hvordan en mistet muligheten til å dra på konserter, under corona pandemien. Oppgaven baserer seg på en praksisperiode hos Ablemagic, som var med på å lage denne utstillingen. Dermed er det innhentet informasjon av både arbeidsprosessen til utviklerne, samt besøkendes opplevelse. Observasjonen besto av to ulike metoder, noe som gir større innsikt i besøkendes tolkninger til utstillingen.

Abstract

This thesis deals with the museum exhibition *Mitt Stille Land*, at Rockheim in Trondheim. The research focuses on how digital expressions affect the visitor's experience and interaction. Through an observation, I research on how many visitors show interactivity. Whether this is in line with the use of digital expressions will be the main focus of the thesis. *Mitt Stille Land* is an exhibition that deals with how we lost the opportunity to attend concerts during the corona pandemic. The assignment is based on an internship at Ablemagic, who helped create this exhibition. In this way, information has been obtained on both the work process of the employees at Ablemagic, as well as the visitor's experience. The observation consisted of two different methods, which gives an insight on visitors' interpretations of the exhibition.

Innholdsfortegnelse

1. INTRODUKSJON	3
2. TEORETISK RAMMEVERK	4
2.1. <i>Museum og interaksjon</i>	<i>5</i>
2.2. <i>Hybride museum.....</i>	<i>5</i>
2.3. <i>Multimodale tekster.....</i>	<i>6</i>
3. METODE	8
4. DESIGN.....	9
4.1. <i>Første rom.....</i>	<i>10</i>
4.2. <i>Andre rom.....</i>	<i>12</i>
4.3. <i>Tredje rom.....</i>	<i>14</i>
4.4. <i>Fjerde rom.....</i>	<i>15</i>
5. ANALYSE	17
5.1. <i>Lys-rommet.....</i>	<i>17</i>
5.2. <i>Det finnes tusen grunner til å gå på konsert. Hva er din?</i>	<i>21</i>
6. KONKLUSJON	23
7. LITTERATURLISTE.....	26

1. INTRODUKSJON

Museum har blitt en viktig del av den vestlige verden. De består av ulike gjenstander som historiske elementer, eller som spiller en del av populærkulturen. Selve definisjonen til et museum kan sies å være «en institusjon som rommer samling av ulike gjenstander, eller verk som allmennheten har tilgang på» (Opstad & Hjemdahl, 2022). Det er med andre ord ulike typer museum. Selve betegnelsen museum begynte å tas i bruk for godt på 1600-tallet, som til å definere eldre samlinger (Opstad & Hjemdahl, 2022). Dermed er betegnelsen av museum godt kjent. I dag finnes det muligheter til å være selv interaktiv i museumsopplevelsen. Forskningen min legger vekt på denne muligheten til interaksjon, samt hvordan slike populærkulturelle museer skaper museumsopplevelser. Denne oppgaven legger vekt på en utstilling på Rockheim museum. Rockheim er et nasjonalt museum, som spesialiserer seg innenfor populærmusikk fra 1950-tallet og frem til i dag (Rockheim, u.å.). Dette museet er skapt gjennom populærkulturen, der de fokuserer på musikkhistorie og samtidskultur.

Min oppgave baserer seg på en utstilling i Rockheim, *Mitt Stille Land*. Gjennom bruk av en observasjon som metode skal jeg ta stilling til hvordan digitale uttrykk kommer til bruk, og hvordan det påvirker interaksjonen til besøkende. Utstillingen tar for seg hvordan en mistet muligheten til å dra på konserten under corona pandemien. Corona pandemien gjorde at smittefaren var stor, og vi som et samfunn måtte isolere oss. Uteliv- og konsertbransjen ble hardt rammet. Denne utstillingen er laget av *Ablemagic*, Syncpoint, Rallar arkitekter og lys- og lydkunstner. *Mitt Stille Land* skal få besøkende til å reflektere over hva en konsertopplevelse består av, samt hvilke betydninger felles musikkopplevelser har for besøkende.

Konsertopplevelse er nøkkelordet her. Gjennom pandemien var det flere ting som en måtte legge vekk for å forhindre smittespredning, der konserter ble en av de konsekvensene. Rockheim er et hybrid museum, som er tett integrert i fysiske museumsopplevelser, der fokuset er at du skal få en relasjon til den fysiske opplevelsen (Waern & Løvlie, 2022, s. 18). Den fysiske opplevelsen blir vektlagt høyt, og besøkende kan gjenkjenne seg i en slik utstilling. *Mitt Stille Land* er en utstilling som ikke kun kan sees gjennom en skjerm, du må fysisk oppleve utstillingen. Tar en dette i betraktning, har jeg formulert følgende problemformulering:

«Kan digitale uttrykk forbedre besøkendes opplevelse og interaksjon til museumsutstillingen *Mitt Stille Land*?»

Gjennom bruk av en kvalitativ metode under praksisperioden som observasjon

Med dette skal jeg foreta observasjon som metode for å drøfte min problemformulering. Der jeg har gjort noen anonyme intervjuer, samt usynlige observasjoner. Denne observasjonen er svært viktig i min oppgave, i og med at det er metoden som blir brukt for å svare på problemformuleringen. Første delen av oppgaven velger jeg å legge frem det teoretiske rammeverket som oppgaven min skal bestå av. Videre, skal jeg presentere designet på utstillingen der går jeg gjennom utstillingen som en helhet. Etter det finner jeg det passende å analysere de rommene jeg har valgt å legge vekt på. For å komme enda dypere inn på problemstillinger har jeg valgt for meg to hypoteser. Dette var mine tanker før jeg startet med observasjonen. Basert på min forskning dannet jeg to følgende hypoteser som jeg vil drøfte gjennom oppgaven:

H1: «Det er flere voksne som er interaktive i utstillingen, i og med at den ikke appellerer like mye til den yngre generasjonen»

H2: «Medium påvirker interaksjonen til besøkende»

Denne oppgaven består av en praksisperiode hos *Ablemagic*, og dermed kunne jeg ikke velge valgfri problemformulering. Dette var på grunn av at det måtte være relevant for arbeidet til *Ablemagic*.

2. TEORETISK RAMMEVERK

Rockheim er et moderne museum, som fokuserer mye på digital teknologi. Når det gjelder museum, er det tydelig at det har hatt en stor utvikling i løpet av få år. Det er vesentlig når en ser på *Mitt Stille Land* utstillingen. I og med at dette er en moderne utstilling, kan den skille seg ut

fra tradisjonelle museum. Jeg har valgt å fokusere på audiovisuelle virkemidler, og museum som en helhet. I denne teorien viser jeg det rammeverket oppgaven min består av.

2.1. Museum og interaksjon

I denne oppgaven vil jeg fokusere på publikums interaksjon til *Mitt Stille Land*. Tidligere var hovedmålet med et museum at besøkende skulle se på originale gjenstander, som malerier og lignende (Vermeeren et al., 2018, s. 2). Den tradisjonelle tanken om et museum er der du betaler for å se på en ting, som enten skulpturer eller malerier. *Mitt Stille Land*, har ingen spesifikke gjenstander de vil at besøkende skal se. *Ablemagic* fokuserer på å formidle historie ved bruk av digitale uttrykk, som er tegn som lys og lyd. Når det gjelder besøkende sitt engasjement, er det tydelig at de engasjerer seg mer ved bruk av digitaliseringstiltak (Vermeeren et al., 2018, s. 2). Det kan argumenteres for at ved bruk av digitale verktøy, vil besøkende være mer interaktive i deres museumsbesøk.

Opgaven min består av at jeg har observert besøkendes interaksjon. Jeg var i praksis hos *Ablemagic* i tre uker, der jeg brukte tiden min på å forberede min observasjon ved å snakke med ansatte. Likevel, brukte jeg meste tiden på selve observasjonene grunnet det er mer relevant å studere selve arbeidspraksisen (Tjora, 2012, s. 46). Grunnet min problemstilling retter seg mot selve interaksjonen, og observasjonen på Rockheim. Jeg velger å legge stor vekt på observasjon som metode, noe jeg vil gå dypere inn på senere.

2.2. Hybride museum

Mitt Stille Land, er en utstilling som gir ulike museumsopplevelser for besøkende. Hybride museum, dette tilfellet Rockheim, er designet for å synliggjøre perspektivene til de besøkende, der det er viktig å finne en balanse mellom selve museet og besøkendes opplevelser (Waern & Løvlie, 2022, s. 19). Dermed blir interaksjonen til besøkende veldig viktig for Rockheim, i og

med at den fysiske opplevelsen er et hovedprinsipp. Besøkende danner sine egne tolkninger over en utstilling, selv om det ikke nødvendigvis er slik utviklerne og skaperne tenkte (Waern & Løvlie, 2022, s. 19). Her blir altså designet og interaksjonen til besøkende viktig, grunnet det kan påvirke deres tolkning. Hybrid museum opplever en utfordring der de prøver å finne ut hvordan besøkende kan være med i meningsskapende prosessen, samt hvordan besøkende skal kunne være aktive deltakere i deres opplevelse (Waern & Løvlie, 2022, s. 20). Slike hybride museer er dermed avhengig av at besøkende skal fysisk oppleve utstillingene.

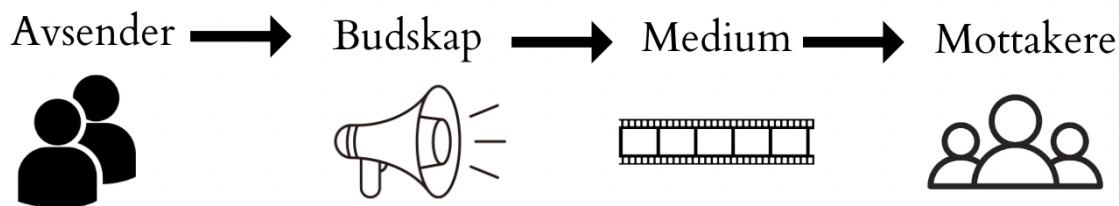
Hybridopplevelser kan forstås som at når designet tydelig bruker en slags teknologi for å forsterke opplevelser (Waern & Løvlie, 2022, s. 18). Ser en på *Mitt Stille Land*, er det tydelig at uttrykksformene er ment for å få en interaksjon med de besøkende. Når det gjelder interaksjonen ser Sturken og Cartwright på begrepet interpellasjon, som omhandler måten audiovisuelle virkemidler fanger oppmerksomheten vår og får oss til å gjenkjenne oss selv på (2018, s. 52). Utstillingen gjør mer enn å bare fange oppmerksomheten til besøkende. Den kan få besøkende til å kjenne seg igjen i budskapet. Det er relativt nytt at digital teknologi innenfor museum ikke bare blir sett på som en alternativ museumsopplevelse, men at ved bruk av hybride museumsopplevelser er det integrert i selve det fysiske museumsbesøket (Waern & Løvlie, 2022, s. 18). Det fysiske besøket til publikum blir viktigere med tanke på at det er her de kan være interaktive.

2.3. Multimodale tekster

Jeg ser på *Mitt Stille Land* som eksempel på en hybrid utstilling og analyserer den som en multimodal tekst. En kan mene at tekstene en møter i dag er preget av visuelle modaliteter og samtidig digital media (Nygard, 2010, s. 171). *Mitt Stille Land* er preget av digitale uttrykk, som lyd, lys, skrift og bilder. Engebretsen skriver at multimodale tekster kan sies å være sammensatte tekster (2010, s. 17). *Ablemagic* bruker flere ulike uttrykk sammen, noe som gjør den til en multimodal utstilling. Bruken av medium er viktig når en skal observere interaksjonen. Noe som trekker inn Marshall McLuhan's utsagn «The medium is the message» (McLuhan, 2006, s. 42).

Dette uttrykket kan tolkes med hvor viktig valget av medium er. Budskapet *Ablemagic* ville få frem, kan forsterkes gjennom bruken av medium. Dette støttes opp med kommunikasjonsmodellen der avsender får frem et budskap gjennom et valgt medium som mottakerne får (Croteau et al., 2022, s. 9). Vedlegg 1 forklarer hvordan denne modellen foregår. Med dette vil jeg også ta i bruk Roland Barthes' teori med tanke på denotativt- og konnotativt nivå (Barthes, 1980, s. 45). Dette er for å komme dypere inn på utstillingen i en helhet, samt vite hvordan virkemidlene kan tolkes.

Kommunikasjonsmodell



Vedlegg 1: Kommunikasjonsmodellen av Croteau et al., sin teori. Laget av Mari Ryen på canva.com. <https://www.canva.com/>

Semiologien er viktig for denne utstillingen. Dette er på grunn av at tegnet er viktig for semiologien (Barthes, 1980, s. 44). Dette gjelder også *Mitt Stille Land*, der hele utstillingen er skapt sammen av ulike tegn som lys, lyd, skrift og bilder. Slike tegn og uttrykk blir dermed semiotiske ressurser. Ifølge Barthes er «tegnet en enhet av uttrykk og innhold» (1980, s. 45). Disse tegnene danner da innholdet av utstillingen, noe som er med på å skape ulike tolkninger. Gunther Kress blir viktig i denne sammenheng, med hans teorier om semiotiske ressurser. Han poengterer at skjermen ble en semiotisk viktig ressurs, der digitale medium presenterer nye muligheter for tolkning og design (Nygard, 2010, s. 171). Disse semiotiske virkemidlene blir brukt mye i *Mitt Stille Land*. Den helhetlige delen av utstillingen, påvirker en mindre del. Samtidig, påvirker en liten del også helheten av utstillingen. Dette kan en se på disse semiotiske ressursene. Utstillingen består og av flere audiovisuelle virkemidler. Lyssettingen er viktig, når det gjelder om den er «hard» eller «myk», noe som kan styrke besøkendes tolkninger (Braaten et

al., 2002, 20). Dette er viktig når det gjelder designet. Utstillingen består av noen fotografier, der utsnittet også blir viktig for følelsen besøkende kan få.

3. METODE

Min oppgave er basert på er observasjon som metodevalg. Dette er grunnet problemformuleringen tar for seg interaksjon til de besøkende, noe som gjorde at jeg måtte gjøre observasjoner. Jeg valgte å tilbringe tid hos Rockheim en tirsdag og en torsdag, noe som ga meg ekstremt lite resultater. Dette var grunnet det var lite folk der i det tidsrommet jeg tilbrakte tid. Derfor oppdaget jeg at jeg måtte fokusere på å være der i helgene. Noe som var grunnen til å jeg valgte å tilbringe tid der i helgene. Dette ga meg mer resultater. I denne delen av oppgaven vil jeg både være positiv til mine valg av observasjon, men også stille meg kritisk til dem.

Jeg var i praksis hos *Ablemagic* i tre uker, der jeg brukte tiden min på observasjon på Rockheim og snakket med ansatte hos *Ablemagic*. Likevel, brukte jeg meste tiden på selve observasjonene grunnet det er mer relevant å studere selve arbeidspraksisen (Tjora, 2012, s. 46). Det vi si at jeg konsentrerte meg mer om observasjonen på Rockheim, enn å følge *Ablemagic* sin arbeidsprosess. En utfordring ved observasjon er å velge tid og sted, og hva som hjelper til å besvare problemstillingen en har satt (Tjora, 2012, s. 48). Rockheim er uten tvil mer populært i helgene, noe jeg fikk erfare.

Det vesentlig å vite fordelene ved observasjon som metode. Ifølge Tjora kan observasjoner gi oss innblikk til ulike sosiale situasjoner, som vi ikke nødvendigvis er involvert i selv (2012, s. 46). Slike observasjoner gir mer innblikk i deltakerne sine tolkninger og handlinger. Å observere i *Mitt Stille Land* i en periode vil jeg få inntrykk av besøkendes tolkninger, samt interaksjon. I min observasjonsmetode valgte jeg å intervju besøkende, samt foreta en skjult observasjon. Under den sistnevnte sto jeg i de ulike rommene og observerte hva besøkende gjorde. Den skjulte observasjonen går ut på at besøkende ikke er klar over at de deltar i min forskning, noe som kan

være problematisk fordi besøkende har ikke mulighet for å trekke seg (Tjora, 2012, s. 94). Denne problematikken er viktig med tanke på mine notater og forskning, der jeg ikke innhentet noen personlige opplysninger. Dermed har jeg opprettholdt anonymiteten deres. Jeg noterte ned om det var barn eller voksen, og om hva slags interaksjon de viste. I denne settingen vil jeg argumentere for at jeg blir en usynlig observatør, der jeg ikke var deltakende i noen aktiviteter (Tjora, 2012, s. 55). Jeg var med andre ord passiv, der jeg kun var til stede og observerte. Det kan argumenteres for at jeg inngikk et dynamisk element i observasjonen min, grunnet jeg forflyttet meg mellom ulike rom (Tjora, 2012, s. 61). Dette kan en stille seg ganske kritisk til, grunnet det gikk utover mine data av resultater. På et kritisk perspektiv, hadde jeg fått mer resultater dersom jeg hadde brukt mer tid på færre rom. Likevel, vil jeg argumentere for at jeg inngikk en selvstendig observasjon, noe som betyr at jeg forflyttet meg mellom rommene helt på egenhånd og fulgte ingen deltakere underveis i prosessen (Tjora, 2012, s. 61). Dermed hadde jeg dynamisk element i observasjonen min, men det kvalifiserer ikke til en dynamisk observasjon. Dette er på grunn av jeg forflyttet meg mellom relevante situasjoner på egenhånd, og fulgte dermed ingen besøkende.

For å få større innblikk i besøkendes meninger, valgte jeg å intervju besøkende. Jeg å intervju de besøkende som visste en interessert for verkene, og noterte deres svar. Her gjorde jeg det tydelig at det var mulighet for dem å ikke delta i et slikt intervju. Altså muligheten til å trekke seg. Dette gjorde at rollen min som observatør ble svært synlig, der det var sosial interaksjon mellom meg som observatør og deltakeren (Tjora, 2012, s. 56). I denne sosiale interaksjonen velger jeg å fysisk prate med besøkende. Jeg vil argumentere for at ved bruk av begge observasjonsrollene gir oppgaven min en styrke, der jeg har samlet ulik informasjon. Dermed gir valget av metode gir oppgaven troverdighet. På en annen side, kan en mene at jeg som observatør la føring i intervjuene. Der jeg har spurt spesifikt om noe, og deltakerne svarer det de tror jeg vil høre. Intervjuene var heller ikke søkt om, noe som gjorde at intervjuene ble anonyme.

4. DESIGN

Før en velger å ta for seg selve påvirkningen av en utstilling, er det viktig å ta hensyn til selve designet. Skaperne har ofte en intuisjon med verket deres, før det blir tolket på nytt av besøkende. Utstillingen består av totalt fire rom. Jeg velger her å drøfte rommene på et denotativt nivå, i og med at jeg drøfter det konnotative nivået senere i oppgaven.

Designet styrer mye hvordan utviklerne får frem deres budskap. Det blir brukt audiovisuelle virkemidler som skal styrke opp deres fortelling. Uttrykket til Marshall McLuhan blir relevant her; «The medium is the message» (McLuhan, 2006, s. 42). Med dette menes det at hvilket medium som brukes, påvirker det budskapet i stor grad. Engebretsen skriver at design blir knyttet til det digitale medium innenfor estetikk og utseende (Engebretsen, 2010, s. 169). Dette viser til hvor viktig audiovisuelle virkemidler er for utstillingen. Utstillingen formidler et budskap om å lengselen av å dra på konsert. Disse rommene er ulike. Det er ingen fast rekkefølge for hvilket rom du skal gå til. Utstillingen ligger i tredje etasje, adskilt fra andre utstillinger i Rockheim. *Mitt Stille Land* ligger i et eget område, der du kan gå inn på to ulike måter. Dermed kan det variere hvilket rom en møter på først. Jeg har vektlagt slik jeg tok rekkefølgen av rommene, men dette kan da variere for besøkende. I tillegg er det verdt å nevne at denne utstillingen inneholder ikke konkrete separate rom. Det er ingen dør som adskiller de ulike rommene.

4.1. Første rom

Dersom du går inn i inngangen jeg tar utgangspunkt i, blir du møtt med mange farger og inntrykk. Etter Roland Barthes' semiologi er det vesentlig å se på utstillingen denotativt, for å forstå den bokstavelige betydningen (Barthes, 1980, s. 46). Det vil si at det er det første en ser av utstillingen, dermed blir det det første inntrykket en får. Når en går inn i rommet, møter en på en stor tekst der lyset er rettet direkte mot denne skriften. Denne teksten er plassert rett fremfor inngangen. Igjen, tar jeg utgangspunkt at besøkende går inn i hovedinngangen, men det er mulig å se rommet i en annen vinkel første gang. Dette kan påvirke hvordan besøkende kan oppleve rommet. På teksten står det: «Plutselig ble alt så stille», og følger med mindre tekst under. Videre, er det to vegger på sidene fylt med plakater av artister som reklamerer for konsertene

deres. Her er det bilder av artistene, og datoene konsertene skulle være. Rommet har også ulike lys med farger. Det ene lyser er direkte rettet mot teksten, som påvirker oppmerksomheten til de besøkende. Det blir med andre ord, rettet et stort spotlight mot teksten for å fremme besøkendes konsentrasjon. Her ser en at delen av museet påvirker selve helheten. Lyden rommet består av er lyder fra konserter, nærmere sagt fra opprigg og nedrigg av konserter, samt noen lyder fra Nidarosdomen. Disse spilles gjennom en høyttaler i taket.



Vedlegg 2: Første rommet på Mitt Stille Land, der du møter tekst og bilder. Foto: Mari Ryen, 2023.



Vedlegg 3: Plakater som er på veggene. Foto: Mari Ryen, 2023.

4.2. Andre rom

Dette rommet befinner seg til venstre for det første rommet. Når en først går inn i rommet, blir en møtt med mørke lys. De eneste lysene som rommet inneholder, er gjennom fotografier som blir vist gjennom ulike skjermene. Det er vegger rundt som inneholder ulike fotografier. Rent denotativt inneholder rommet fotografier av tomme konsertlokaler, samt en lysbilde fremvisning som inneholder flere fotografier av slike tomme konsertlokaler som vises til sammen i en video.

Lysbildefremvisningen har en egen skjerm, noe som gjør at fokuset blir dratt mot den. Her det står navnet på lokalet, og hvor stor kapasitet det har plass til. Alle fotografiene både i bildefremvisningen, og de andre stillestående fotografiene er tatt i ultratotalt utsnitt som gir et oversiktsbilde (Braaten et al., 2002, s. 25). Bildene er tatt langt unna, slik at du ser konsertlokalene i en helhet. Rommet består av ingen andre lys enn det fotografiene og lysbildefremvisningen gir. Denne lysbildefremvisningen har høyere lysstyrke ved seg, noe som gjør at oppmerksomheten blir rettet mot den. Disse skjermene som blir brukt til å få frem fotografiene og bildefremvisningen er viktig for rommet. Skjermen som blir brukt her er også vesentlig i følge Kress' teori der skjermen har blitt det nye representasjonsrommet (Nygard, 2010, s. 171). Skjermen blir altså brukt som en viktig semiotisk ressurs, som påvirker hvor oppmerksomheten blir rettet mot.



Vedlegg 4: Rom der det er bildefremvisning til høyre i bildet. Denne viser forskjellige konsertlokaler der det står hvor mange mennesker de rommer. Til venstre er det bilde av andre konsertlokaler rundt dette. Foto: Mari Ryen, 2023.

4.3. Tredje rom

Det neste rommet en kommer til består kun av lys og lyd. Rent denotativt er det noen lyslenker som lyser opp mot en hvit vegg. Dette rommet lyser opp med ulike farger, som blå, lilla, gul og rosa for å nevne noen. Disse fargene lyser opp mot en hvit tom vegg, som lyser opp hele rommet. Lysene gjør at en kan se skyggen sin i denne tomme hvite veggen. Her blir lyssettingen «hard», grunnet det gir store kontraster, noe som gjør at en kan se skyggen i den hvite veggen (Braaten et al., 2002, s. 20). Rommet består av direkte lyslenker som gir et hardt og direkte lys mot en hvit tom vegg. At det er en direkte lyskilde, gjør det til et hardt lys og gjør kontrastene mellom lys og skygge betydelige. Det er altså store lyslenker som gir sterkt lys rettet ut mot rommet, og som gjør at skyggen på den tomme veggen blir merkbar. Lyden er viktig, ettersom den styrer lyset. Lysene endrer seg etter hvert lydspor. På det denotative perspektiv er lyden i fokus. Det vil si det at lyden er viktig for hvor oppmerksomheten til de besøkende havner. Lyden er lik som resten av utstillingen, der det er lydspor fra nedrigg og opprigg fra ulike konserter.



Vedlegg 5: Her er det satt opp lyslenker som følger lyden rommet har. Foto: Mari Ryen, 2023.

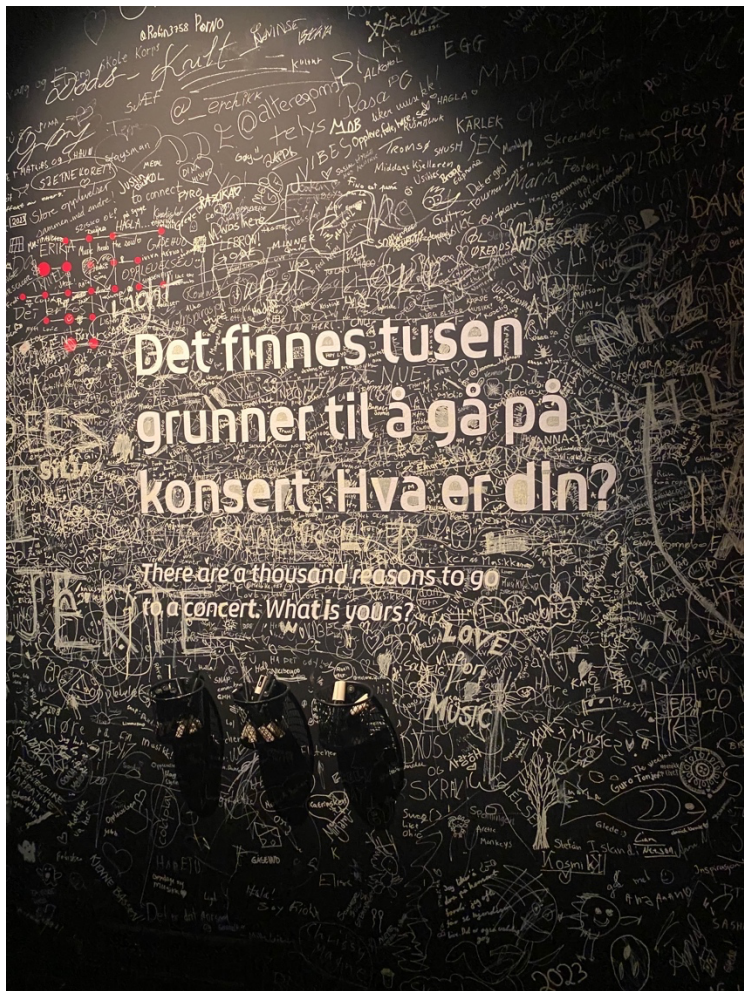


Vedlegg 6: Lysene rommer hele rommet, og stråler mot en hvit vegg. Her ser en lysene samt en skygge dersom en går gjennom rommet. Foto: Mari Ryen, 2023.

4.4. Fjerde rom

Så kommer en til et rom der en selv kan være aktiv i prosessen. Dersom du går fra lys-rommet til dette rommet, møter du på flere vegger av masse skrift. Så kommer du frem til et større rom, med flere vegger som er skrevet på. Rent denotativt består rommet av en tekst: «Det finnes tusen grunner til å dra på en konsert. Hva er din?», som en ser i vedlegget under. Denne teksten er lagt fokus på, og konsentrasjonen blir rettet mot denne. Det er store kontraster, der skriften er hvit og veggene er svarte. Det er også et lys som er rettet mot denne teksten, som setter et spotlight og oppmerksomheten rettet direkte til spørsmålet. Disse tegnene av ulike uttrykk er med på å skape innholdet for rommet (Barthes, 1980, s. 45). Dette kan forstås med at oppmerksomheten blir

rettet mot spørsmålet, der ligger det flere tusjer. Disse tusjene tilsier at besøkende kan være interaktive og skrive sine egne svar på veggene rundt. Videre, er det en videofremvisning av konserter. Dette blir ikke lagt mye merke til, grunnet det er mye skrift på veggene slik at en ikke ser videoen så tydelig. Lyden på rommet er skarp og høy, men ikke like høyt som i forrige rom. Det er lik lyd som i tidligere rom, men det er tydelig at det er skriften som er fokusert på. Kommer en til dette rommet fra en annen vinkel, altså den andre inngangen en kan gå inn i, blir dette spørsmålet enda mer merkbart. Da kommer spørsmålet og skriften rett fremfor en. Vedlegg 7 viser tydelig at lyset hjelper til med å legge fokus på skriften.



Vedlegg 7: Fjerde rommet. Dette spørsmålet dukker opp, nedenfor er det tusjer der en kan skrive sine egne svar på veggene. Foto: Mari Ryen, 2023.

5. ANALYSE

Under min praksisperiode hos *Ablemagic* hadde jeg samtaler med utviklerne av *Mitt Stille Land* om spesifikke prosesser ved utstillingen, samt brukte tid på observasjon på Rockheim. Gjennom min observasjon var det tydelig to rom som skilte seg ut og ga mest resultater. Jeg velger å vektlegge de rommene som ga resultater. At jeg kun skulle fokusere på to av fire rom, var noe jeg forsto etter at observasjonen min var avsluttet. Dermed brukte jeg mye tid på å observere alle rommene hver for seg, noe som gjør at jeg har mindre informasjon og data om de to spesifikke rommene som en kanskje skulle tro. I denne delen av oppgaven vil jeg legge frem oppgavens empiri der jeg legger frem mine egne resultater av observasjonen. Her viser jeg rommene separat og drøfter deres konnotative nivå. Denne utstillingen står midlertidig oppstilt, noe som gjør at det er vanskelig å finne nøyaktig antall på hvor mange som har sett utstillingen totalt i forhold til besøkende på Rockheim. Dermed har jeg ikke med slike tall i min analyse.

Det er vesentlig at *Ablemagic* vil formidle et budskap med denne utstillingen. Det vil være vesentlig å legge vekt på det selve mediet budskapet blir presentert. Kommunikasjonsmodellen er viktig; der avsenderen (*Ablemagic*) formidler et budskap (savnet av konsertopplevelse under corona) gjennom et medium (digitale uttrykk) til en mottaker (besøkende på museet) (Croteau et al., 2022, s. 9). Denne er viktig med tanke på hvor stor rolle mediet spiller inn på besøkendes tolkninger og handlinger.

5.1. Lys-rommet

Det første rommet i analysen, har jeg valgt å kalle det for lys-rommet. Det er på grunn av det fokuserer mest på lys. Det er tydelig at dette multimodale verket bidrar til ulike tolkninger. Denne delen av analysen vil ta for seg rommet på et konnotativt nivå, samt mine resultater av observasjonen. Jeg valgte å bruke ulike observasjonsmetoder, der jeg foretok noen intervjuer samt noen skjulte observasjoner. Med skjulte observasjoner menes det at besøkende ikke er klar

over at de er med på min forskning (Tjora, 2012, s. 94). Dermed befinner jeg meg som en usynlig observatør, fordi besøkende ikke er klar over at jeg observerer dem. Disse usynlige observasjonene er noe jeg vektlegger i oppgaven min, likevel vil jeg trekke frem intervjuene for å få mer innblikk i hva besøkende tenker.

På det konnotativt nivå, kan dette rommet skape mye tolkning. Det konnotative nivå er det symbolske og kulturelle betydningen av utstilling (Barthes, 1980, s. 46). Dette får besøkende til å reflektere over alle de positive sidene ved konserter. Lysene endrer farge og takt til lyden som rommer utstillingen, som kan gi en følelse av å være på konsert, som ofte er avhengig av lyd og lys. Dermed symboliserer lysene opplevelsen av å være på konsert. Lysene endrer som sagt farge, noe som gjør at dette rommet er veldig fargerikt i forhold til de andre rommene. Ifølge lyskunster og lysdesigner i *Ablemagic*, var dette ambisjonen deres:

«Når du er på en bra konsert, fører den deg ofte inn i en annen dimensjon/rom, der det er kun deg og musikken.»

(Lyskunster og lysdesigner i *Ablemagic*)

Det kan tolkes med at dette rommet har i hensikt å kun fokusere på de audiovisuelle virkemidlene som lys og lyd. Besøkende skulle sette oppmerksomheten deres på den følelsen av å være på en konsert.

Gjennom min observasjon oppdaget jeg at det var mange familier som besøkte utstillingen. Som støtter teorien om at slike museumsopplevelser, der det ikke er ment for et stort publikum, men heller en mindre omkrets med familie og venner (Waern & Løvlie, 2022, s.19). Ved hybride museum må en fysisk oppleve, enten alene eller med andre. De fleste jeg observerte var med enten familie, partner eller venner. I min observasjon var det tydelig flere voksne enn barn i akkurat dette rommet som ga resultater. Av voksne var 8 av 15 interaktive, der de sto lenge i rommet og observerte lysene sine funksjoner. Samtidig var det to som bevegde skyggen sin i

veggen. Videre, var mine tanker på forhånd med dette rommet at ingen barn ville like det, fordi det kan virke uforståelig for dem. Noe som ikke var tilfellet. 3 av 4 barn var interaktive, der to av disse løp rundt rommet og fulgte sin egen skygge. Jeg fikk ikke hentet inn nok data på dette, der det var flere voksne å observere. Samtidig som at jeg bevegde meg gjennom ulike relevante situasjoner, og ulike rom (Tjora, 2012, s. 61). Jeg hadde fått mer resultater hadde jeg kun holdt meg på dette rommet. Likevel, vil jeg argumentere for at barn ikke tenker mye på selve betydningen utstillingen formidler. Ifølge en av utviklerne i *Mitt Stille Land*, var det formålet at en ikke skulle tolke for mye:

«Vi ville skaffe en *Hjernen vs. Kroppen* scenario. Dersom man kun fokuserer på hjernen, blir ikke konsertopplevelsen like bra. Er du på en bra konsert, merker du at kroppen din henger mye mer med, og du tenker ikke på andre ting.»

(Lyskunstner og lysdesigner i *Ablemagic*)

Dersom en tenker for mye over betydningen og tolkningen av dette rommet, kan det ødelegge opplevelsen. Den digitale teknologien spiller en stor rolle for dette rommet, samt hele utstillingen. Dette er et rom som skal fysisk oppleves, der hybride museumsopplevelser ikke blir skapt for å få en digital isolert opplevelse (Waern & Løvlie, 2022, s.18). Det kan forstås som at rommet er skapt for at du skal få en fysisk nærhet til selve utstillingen, noe som kan støttes opp med muligheten for å være interaktiv.

I dette tilfellet er det tydelig at jeg fikk hentet inn mer data hos voksne enn hos barn. Jeg vil argumentere for at dette er et resultat i seg selv. Jeg vil legge frem to intervjuer jeg tok. Disse anonyme der jeg kun registrerte kjønn og alder, grunnet jeg ikke hadde søkt om disse. I denne situasjonen fremstilte jeg meg slik:

«Hei, jeg går medievitenskap her på NTNU, og skriver bacheloroppgave om denne utstillingen. Jeg lurer på hvordan du opplevde dette spesifikke rommet?»

Ved å foreta intervjuer kan en få nærmere innsikt på sosiale situasjoner som involverte ikke nødvendigvis først tolket selv (Tjora, 2012, s. 46). Utviklerne for dette rommet ville som nevnt tidligere skape et rom der besøkende skal bli ført inn til et annen dimensjon, der de fokuserer på lyden og lyset. Jeg har valgt å hente ut to interessante svar:

«Rommet var litt skummelt. At du ser skyggen av deg selv gjorde enda mer skummelt, i tillegg til at lyden var veldig høy.»

(Kvinne, 20 år)

«Rommet ble litt for dypt. Merket at det skulle være en betydning bak, men skjønte ikke noe av det.»

(Kvinne, 25 år)

Disse resultatene viser at rommet kan virke meget spesielt for noen av besøkende. Her er det relevant å trekke inn at museum har noen dilemmaer, der et er at de gjerne ønsker å tilby sine besøkende opplevelser som er meningsfulle (Ryding, 2022, s. 75). *Ablemagic* ville skape en utstilling som ga en betydningsfull opplevelse for de besøkende, men det kan være vanskelig å gjøre dette på en mest hensiktsmessig måte. Med andre ord, hvordan besøkende vil tolke og føle om en utstilling vet en lite om før utstillingen er ferdigstilt. En kan stille seg kritisk til disse intervjuene, i og med at de ikke var søkt om. På en annen side, kan disse svarene, samt mine tidligere observasjoner knyttes opp mot min hypotese om at valg av medium påvirker interaksjon til besøkende. I dette tilfelle oppdaget jeg noen utfordringer ved å intervjuer besøkende. Jeg opplevde at flere virket veldig skeptisk til å bli intervjuet, derav flere andre besøkende valgte å gå fort ut av utstillingen for å unngå å bli intervjuet. Dette utfordret observasjonen min, noe som gjorde at det var vanskelig å gjennomføre mange intervjuer.

5.2. Det finnes tusen grunner til å gå på konsert. Hva er din?

Rommet der du kunne være selv interaktiv ved å skrive dine tanker om konsert på en vegg ved bruk av en tusj, ga mange resultater. Dette var et rom der jeg hovedsakelig fokuserte på hvem som var interaktive og hva de gjorde. Dette rommet ga mye resultater, men det er viktig å nevne at jeg hadde hatt et større omfang av data hadde jeg kun fokusert på dette rommet. Resultatene mine er viktige, men inneholder ikke et like stort antall som jeg hadde fått ved å legge hele fokuset på dette rommet.

Først, er det vesentlig å forstå rommet på et konnotative nivå. En kan påstå at dette rommet kan oppleves distraherende. Grunnen til dette er fordi skriften på rommet blir bemerkelsesverdig for øynene. En kan få inntrykk at det er mye å konsentrere seg om, som kan oppleves distraherende. Det er også noen videoer fra publikum og konserter på veggene. Kress poengterer at digitale medium kan representere ulike muligheter for design av mening (Nygard, 2010, s. 171). Slike digitale medier er viktig i denne utstillingen. Likevel, blir ikke disse videoene veldig tydelig i dette rommet, grunnet alle veggene er fullt med mye skrift. Nina Fjelnset, CEO for *Ablemagic*, nevnte at de vurderte lenge å bruke en digital app istedenfor fysisk interaksjon. Likevel, fant de fort ut at de ville ha den fysiske interaksjonen. En konsekvens ved å velge denne løsningen er at det kan komme upassende skriverier. Dette var noe jeg observerte der noen hadde tegnet kjønnsorganer.

I denne observasjonsprosessen sto jeg og observerte hva besøkende gjorde. Dette gjorde meg til usynlig observatør, der jeg var en «flue-på-veggen» (Tjora, 2012, s. 61). Det ingen interaksjon mellom meg som observatør og de besøkende. Resultatet ble at i helhet var 83% av de jeg observerte interaktive, der de selv skrev på veggene. Her observerte jeg 13 av 30 voksne som var aktive i prosessen. Det var dermed omtrent like mange interaktive, som ikke-interaktive. Voksne reflekterte mye rundt sine egne svar, og andre sine svar. Det var mange barn (1-18 år) som deltok aktivt her, nemlig hele 85%. 12 av 14 barn jeg observerte bidro interaktivt. Det er verdt å nevne at de fleste barn hadde med følge (en voksen) som også deltok aktivt. Det var overraskende å se

at det var et så stort antall barn som var interaktive. I tillegg brukte familier lang tid på dette rommet, grunnet barna likte rommet.

Jeg vil argumentere for at dette rommet legger opp til at du skal kjenne deg igjen og reflektere over hva konserter betyr for deg, og at du skal kjenne på å savne konsertopplevelser. Begrepet interpellasjon blir vesentlig her, der audiovisuelle medietekster fanger oppmerksomheten vår, og besøkende vet at utstillingen er ment for dem (Sturken & Cartwright, 2018, s. 52). Utstillingen er ment for alle som har kjøpt billett på Rockheim. Besøkende blir dermed engasjert til å være interaktiv og få en god museumsopplevelse. Dermed støtter det opp min problemformulering, grunnet bruken av slike digitale uttrykk påvirker interaksjonen i denne settingen. Noe som er relevant i forhold til semiotiske ressurser og tegn (Barthes, 1980, s. 44). Uten slike tegn hadde ikke oppmerksomheten til besøkende blitt like målrettet. For å komme enda dypere på besøkende sine tanker, valgte jeg å intervju noen besøkende. Disse intervjuene var ikke søkt om, og var dermed anonyme.

I intervjuene ga jeg informasjon om meg først, for å få besøkende til å bli trygge på intervjuet. Et resultat av dette kan være at de gir meg et grundigere svar, grunnet det er til en forskning. Her nevnte jeg mitt studieløp ved medievitenskap på NTNU, og at jeg skriver bacheloroppgave om denne utstillingen. Så spurte jeg om hva de synes om utstillingen, samt deres tanker over at det ikke var en digital app. En kan mene at jeg la føring i dette spørsmålet, men dette var for å finne ut om hvor godt besøkende liker digitalisering.

«Blir mye mer interessant når man kan skrive selv. Stoppet opp fordi det var mulig å fysisk skrive på veggen, og likte at det ikke var app»

(Kvinne, 34 år.)

«Kult at man kunne være interaktiv i prosessen.»

(Mann, 22 år)

«Likte at man kunne være interaktiv, og skrive selv. Det er også bra det ikke er app, alt trenger ikke å være digitalisert»

(Kvinne, 45 år)

Disse svarene gir oss et innblikk i hvordan de tolket dette rommet. Disse svarene interessante når det gjelder teorien til Vermeeren om digitaliseringstiltak (Vermeeren et al., 2018, s. 2). En ser at resultatene etter intervjuet viser at besøkende liker at ikke alt trenger å være digitalisert. Dette er vesentlig når det gjelder min andre hypotese. Som vil si at valget av medium, i dette tilfellet at de ikke brukte digital app, er viktig for besøkendes opplevelse.

Det er ikke tvil om at denne utstillingen, som jeg vil kalle et kunstverk, er innenfor de hybride museumsopplevelsene. Ifølge Waern og Løvlie er en viktig del av hybride museum nettopp denne fysiske tilstedeværelsen til museumsrommet, noe som skaper kontekst for tolkninger med muligheter og begrensinger (Løvlie et al., 2022, s. 47). Dette rommet er tydelig at gir mange muligheter. Utstillingen fokuserer på interaksjonen, noe som støtter McLuhans uttrykk om «The medium is the message» (McLuhan, 2006, s. 42). Valg av medium er dermed viktig, og støtter opp min andre hypotese. Jeg vil argumentere for at de som brukte mest tid på rommene var familier, noe som viser til hvor godt barn likte dette rommet. Dette går dermed imot min hypotese om at voksne ville være mer interaktive enn barn, grunnet det er mer appellerende for voksne.

6. KONKLUSJON

Gjennom min observasjon har jeg fått resultater. Disse resultatene var både forventet og uforventet. Med dette mener jeg at jeg forventet interaktive besøkende, men ikke i det

mangfoldet. En sjokkerende faktor er hvor stor andel av interaktivitet var barn. Jeg forventet at utstillingen ikke ville være like interessant for den yngre generasjonen. Dermed blir resultatene jeg fikk viktige for både hypotesene og problemformuleringen min.

Første hypotese, der jeg forutså at barn ikke ville være like interaktive grunnet utstillingen ikke appellerte til dem, blir ikke riktig. På en side er utstillingen utviklet for voksne, der budskapet kan være vanskelig å forstå for den yngre generasjonen. På en annen side, viser antall interaksjon at barn er svært interessert i slike interaktive aktiviteter. Det kan derfor argumenteres for at budskapet ikke har så stor betydning for interaksjonen til besøkende. En kan mene at utstillingen vil appellere mest til voksne, grunnet dette er en utstilling i et museum som koster penger. Dermed vil det være flere voksne som drar til Rockheim. Likevel, blir denne hypotesen feil, grunnet det var mange barn som var interaktive.

Neste hypotese gjelder om at bruken av medium påvirker interaksjonen til besøkende. Som nevnt tidligere blir besøkende engasjert ved bruk av digitaliseringstiltak (Vermeeren et al., 2018, s. 2). Ved bruk av disse, velger jeg å knytte det opp til grunnen av hvorfor to rom ga mer resultater enn de andre. De to rommene jeg valgte å analysene la mer opp til fysisk interaksjon, i tillegg til at de besto mye av digital teknologi og uttrykk. Likevel, viser mine resultater at alt ikke trenger å være digitalisert. At de andre rommene ikke ga mye resultater, er et resultat i seg selv. Jeg vil argumentere for at de rommene har svakere digitale uttrykk. Noe som styrker Marshall McLuhans' uttrykk om at «The medium is the message» (McLuhan, 2006, s. 42). Det vil si at valg av medium er viktig og kan ansees å være selve budskapet, noe jeg vil argumentere for at er relevant i utstillingen. Lys-rommet gir budskapet gjennom bruk av audiovisuelle virkemidler, noe som påvirker da de besøkendes opplevelser. Dermed, vil jeg argumentere for at hypotesen min stemmer.

Det er tydelig at *Ablemagic* ville skape en utstilling som ga besøkende muligheten til å bidra aktivt i prosessen. *Mitt Stille Land* i sin helhet er med andre ord sterkt preget av audiovisuelle virkemidler, der lys og lyd blir brukt gjennom hele utstillingen. Det er tydelig at ved

audiovisuelle virkemidler, og digitale uttrykk bidrar til at besøkende blir interessert i budskapet utstillingen byr på. Som nevnt tidligere støtter Gunther Kress' teori om at digitale medium kan representere ulike muligheter for design av mening opp min problemformulering (Nygard, 2010, s.171). De digitale uttrykkene som blir tatt i bruk i utstillingen danner designet til rommene, og gir muligheter for tolkning. Det kan forstås det som at de digitale uttrykkene danner tolkninger til besøkende, samt forsterker deres egne opplevelse. Jeg vil argumentere for at *Ablemagic* sine visjoner, om å skape et rom der besøkende kun fokuserer på lys og lyd, fungerer. Deres visjon støtter igjen min problemstilling, der de digitale uttrykkene danne deres opplevelse over utstillingen. Gjennom kommunikasjonsmodellen er det tydelig hvor mye et medium har å si for budskapet, noe som er viktig for *Ablemagic* sin formidling i utstillingen (Croteau et al., 2020, s. 9). Gjennom digitale uttrykk kommer budskapet enda tydeligere frem, noe som påvirker interaksjonen og opplevelsen. Dette støtter opp teorien om at helheten påvirker delen av utstillingen, og motsatt. Resultatene av min observasjon støtter opp min problemformulering, som gjør det tydelig at digitale uttrykk påvirker besøkendes interaksjon og museumsopplevelse i *Mitt Stille Land* i stor grad. Det kan støttes opp med at de rommene som ga mest resultater hadde tydeligere digitale uttrykk som ga mulighet for interaksjon.

Det kan konkluderes med at digitale uttrykk påvirker museumsopplevelsen til de besøkende i en stor grad. Samtidig som det påvirker selve interaksjonen, der rom med tydelige digitale uttrykk som legger opp til interaksjon gir mest resultater. Gjennom min observasjon kom det tydelige resultater, som tilsier at barn var like interessert i ulike rom som det voksne var. Dette kan en være kritisk til, grunnet for lite informasjon. Videre, er gir resultatene inntrykk over at valg av medium styrker interaksjonen til de besøkende. Rommene legger opp til at en kan være interaktiv, gjennom bruk av elementer som lyd, lys og skrift. Jeg vil konkludere med at digitale uttrykk er viktig for å styrke besøkendes tolkninger og engasjement til et rom.

7. LITTERATURLISTE

Barthes, R. (1980). Bildets retorikk. I Fausing & Larsen (Red.). *Visuell kommunikation*. s. 42-57. Medusa

Braaten, L. T. (2002). Filmatiske Grunnelementer. I L. T. Braaten, O. Solum & S. Kulset (Red.). *Introduksjon til film: historie, teori og analyse*. s. 15-36. Gyldendal Akademiske.

Croteau, D., Hoynes, W., & Childress, C. (2022). *Media Society* (7. Utgave). Sage publications inc.

Engebretsen, M. (2010). Innledning: Hvorfor og hvordan analyserer vi sammensatte tekster? I M. Engebretsen (Red.). *Skrift/Bilde/Lyd: analyse av sammensatte tekster*. (s. 17-36). Høyskoleforlaget

Hellum, Bjørg. 2013. *Analyse av multimodale tekster. En holistisk modell*. Scandinavian Academic Press.

Løvlie, A. S. Waern, A. Eklund, L. Spence, J. Rajkowska, P. & Steve Benford. (2022). Hybrid Museum Experiences. I A. S. Løvlie. & A. Waern. *Hybrid Museum Experiences: Theory and design*. s. 31-56. Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789463726443

Løvlie, A. S. & Waern, A. (2022). Introduction. I A. S. Løvlie. & A. Waern. *Hybrid Museum Experiences: Theory and design*. s. 17-30. Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789463726443

McLuhan, M. (2006). The medium is the message. I P. Colbey (Red.). *Communication Theories: Critical concepts in media and cultural studies*. s. 42-52. Routledge

Nygaard, A., O. (2010). Design i digitale medium. I M. Engebretsen (Red.), *Skrift/Bilde/Lyd: analyse av sammensatte tekster*. (s. 167-182). Høyskoleforlaget

Opstad, L. & Hjemdahl, A. S. (2022, 10. august). Museum. *Store Norske Leksikon*.
<https://snl.no/museum>

Rockheim (u.å.). *Om Rockheim*. Rockheim. Hentet ut 12. mai 2023 fra <https://rockheim.no/om-museet>

Ryding, K. (2022). Never let me go – Social and Introspective Play. I A. S. Løvlie. & A. Waern. *Hybrid Museum Experiences: Theory and design*. s. 75-90. Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789463726443

Sturken, M. & Cartwright, L. (2018). *Practices of Looking* (3. utgave). Oxford University Press.

Tjora, A. (2012). Observasjon. *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (2. utgave). s. 44-103. Gyldendal akademisk.

Vermeeren, A. P. O. S, Calvi, L. & Sabiescu, A. Trocchianesi, R. Stuedahl, D. Giaccardi, E. & Radice, S. (2018). Future Museum Experience Design: Crowds, Ecosystems and Novel Technologies. I A. Vermeeren, L. Calvi, & A. Sabiescu (Red.). *Museum Experience Design: Crowds, Ecosystem and Novel*. s. 15-30. Springer. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-58550-5>

