

“KLÆDER SKABT AF...” HVEM?

– en metodisk undersøgelse af hvordan man formidler arbejderklassens vilkår

Af Ditte Kröner

Arbejdernes forhold i tekstilindustrien er en problemstilling, som jævnligt dukker op i forbindelse med diskussioner om ‘fast fashion’. Og den er langt fra ny, tværtimod. Den strækker sig tilbage til den industrielle revolution og skabelsen af en egentlig fabriksarbejderklasse. Men hvordan kan denne historie formidles på en måde, som gør den nærværende og vedkommende i dag? Det er emnet for dette essay om overvejelserne bag forfatterens museumsspeciale.

Essayet er skrevet på baggrund af mit specialeprojekt *“Klæder skabt af ...”* – *I de aarhusianske tekstilarbejderes fodspor* fra Aarhus Universitet (2021). I specialeprojektet arbejdede jeg med to produkter, der sammen kan skabe en bedre helhedsformidling af klædefabriksarbejdernes livsvilkår i 1800-tallets Aarhus. Det ene produkt er en byvandring i Aarhus med en audioguide, hvor man går rundt mellem fabrikker og huse i byen. Det andet produkt er et forslag til, hvordan Købstadsmuseet Den Gamle By kan gøre dets Dampvæveri-udstilling anno 1864 mere tidssvarende. Her i essayet vil jeg behandle de teoretiske og metodiske overvejelser, som er gjort i arbejdet med at tilrettelægge en både oplysende og engagerende audioguide og udstillingsoplevelse.

Specialet havde tre hovedspørgsmål, som strukturerede min tilgang til formidlingen af arbejdernes historie:

Hvordan bringer man arbejderkvinders og -børns historie frem i historien om industrialiseringen, og er det overhovedet muligt?

Dette fokus bunder i en underrepræsentation. Museumsinspektør Jeanette Varberg har formuleret det meget fint med følgende udsagn:

“Historien er overvejende skrevet af mænd, men den er også levet af kvinder. Historien er vores fælles erindring, og det kan ikke hjælpe, at vi kun har mændenes erindring.”¹

Hvordan formidler man disse historier om helt almindelige menneskers daglige liv, så det bliver interessant for et moderne publikum?

Da etnologen Mads Daubjerg skrev sin ph.d.-afhandling i 2008, brugte han Den Gamle By som feltobjekt og konstaterede, at publikum i mødet med museet konstruerer en nostalgisk tone omkring “gamle dage” og en positiv erindring om et forestillet fællesskab, selvom erindringen ikke er deres egen.² Det har været et ønske både med udstillingen og audioguiden at nuancere den forestilling.

Hvordan kan man sætte fokus på Aarhus og fortælle historien gennem det lokale perspektiv?

Et af hovedtemaerne i folkeskolens læringsmål for historie er “Slaget på fælleden”, men det kan være sundt, både for elever i skolen og for os andre, at huske på, at arbejderhistorien er foregået andre steder end i København. Ved at finde lokale perspektiver på den nationale historie kan man forstærke den historiske bevidsthed om Aarhus.

Formidlingsudfordring

Når man vil formidle arbejderklassens arbejds- og livsvilkår, finder man mange sørgelige og grumme historier. Det er derfor vigtigt at overveje hvilke greb, man kan bruge for at formidle arbejderens vilkår på en fængende og autentisk måde uden at lade publikum overvælde af så negative følelser, at de distancerer sig fra fortællingen. Det handler om at gøre udstillingen relevant, nærværende og udfordre de sociale konventioner. Det, jeg har ønsket med specialet og dets to produkter, er at give publikum muligheden for at mærke og sætte sig ind i arbejderklassens problemer og blive ramt af de skæbner og dilemmaer fortidens mennesker stod i. Det er vigtigt for mig ikke alene at gøre arbejderklassen til ofre, selvom de vitterligt i nogen grad var ofre for den tid og det samfund, de levede i. Men i kilderne kan man også se, at de havde og brugte en agenda og kamp for overlevelse og bedre arbejds- og levevilkår. Ved at insistere på at

skrive historie fra 'neden', kan man komme ind under huden på såkaldt almindelige mennesker.³ Det har dog også sine udfordringer, da mængden af skriftlige kilder fra arbejdernes hænder ikke er overvældende. Jeg har derfor inddraget både arbejdererindringer, avisartikler og -annoncer, journalsager fra Aarhus Byråd og fotos. Mere om kildegrundlaget kan findes i mit speciale.

De nationale brugerundersøgelser viser gang på gang, at børnefamilier og middelklassens pensionister er museernes primære publikum.⁴ Det kan være svært at lave om på, men det bør ikke være en undskyldning for ikke at forsøge at engagere andre end sit kernepublikum. Arbejder- og fabrikshistorie giver en unik mulighed for at række ud til de grupper, som der er færrest af på museerne; arbejderne selv. Selv Arbejdermuseet har svært ved at tiltrække arbejderne, hvis historie de er sat i verden for at formidle, hvorfor der bl.a. er blevet arbejdet med tiltag, der involverer faglige uddannelser.⁵

I en tekstilfabrik er der mulighed for at give mange forskellige typer publikum noget, de finder interessant. Det er både dem, der interesserer sig for maskiner, dem der finder tekstiler, garn og klædestoffer interessant, og dem der er optaget af sociale forhold og arbejdsvilkår både i fortid, nutid og fremtid. Der er dem, der går hurtigt igennem udstillingen og nemt skal have adgang til hovedpointerne, og dem der går nørdet til værks og skal læse alle skilte. Og så er der børnene, der kan prøve at gøre sig begreb om at skulle arbejde den ene halvdel af dagen og i skole den anden halvdel.

Audioguides som formidler af lokalhistorie

Under coronapandemien var museerne tvunget til at gentænke deres formidlingsstrategier. Da formidlingen ikke kunne foregå inden for museernes fysiske rammer, rykkede de bl.a. ud i det virtuelle rum. Samtidig begyndte danskerne at gå ture som aldrig før. Lægger man disse to ting sammen med det faktum, at der er så mange spændende historier at finde bag facaderne på byens huse, var det oplagt at udnytte situationen til at give folk en oplevelse i byens rum. De smalle gyder, de gamle skæve huse, distancen mellem fabrik og hjem, alt det vil man lagre og forstå bedre ved at gå turen med egen krop og lytte til historierne, der hvor de faktisk skete.⁶ Den by man bor i, er man sjældent turist i, så den kulturarv, der ligger lige rundt om hjørnet, glemmer man at gå på opdagelse i. Hvis det gøres let tilgængeligt at opdage og opleve de små historier, der findes, kan gåturen blive mere interessant, og måske endda et mål i sig selv. Mit projekt har haft en nysgerrig og legende tilgang, hvor det skal være muligt at opdage ruten, mens man alligevel er i byen, og lytte til en enkelt historie, når man får lyst, uden "krav" om, at man skal bruge flere timer på en hel tur.

Forfatteren tester audioguideturen i en af Aarhus' gamle industri-kvarterer. (Foto: Benny Krogsgaard)



Når man arbejder med audioguides, arbejder man automatisk med multimedial indlæring, altså at flere sanser bliver påvirket på samme tid. Det styrker ifølge forskning indlæringen; et eksempel kan være at lytte til solsortens fløjt, samtidig med at man ser et billede af den. Det gør at man lettere kan genkende den senere.⁷ Fordelen ved, at folk lytter til historierne i byrummet i stedet for at læse, er, at man får plads til at se op på bygningerne og omgivelserne, og forestille sig de mennesker, der har boet og arbejdet inde bag murene. Man kan også supplere fortællingen med billeder af bygninger og mennesker fra før i tiden, for at give en ekstra dimension. Når det handler om slutningen af 1800-tallet og starten af 1900-tallet, giver fotografiet mange muligheder. Formålet med audioguiden er at give publikum noget at fundere over og tale med hinanden om, mens man går rundt i byen fra stop til stop. Det er en opdagelse Metropolitan Museum i New York har gjort sig, at der opstår samtaler mellem publikum, når de bruger audioguides. Her er erfa-

ringen, at de giver en ekstra dimension til billederne.⁸ Ulempen ved at skulle lytte i en by, eller et museum fyldt med mennesker for den sags skyld, er, at man enten skal have høretelefoner på, som gør det til en isoleret oplevelse, eller at man risikerer, at det er svært at høre historien for andre lyde.

En oplevelse af bedre læring viste sig også, da jeg fik hjælp til at teste audioguiden af en 8. klasse. Det gav mulighed for at finde ud af, hvor jeg ikke havde forklaret begreber godt nok. F.eks. skal man huske at omregne pengebeløb til nutidskroner, så lytterne har noget at sammenligne med. Og det måske vigtigste; om det overhovedet kunne fange den målgruppe.⁹ For at klassen også fik noget læring ud af det, udviklede jeg et skolemateriale, hvor de blev præsenteret for forskellige opgaver før og efter turen. Bl.a. fik de til opgave at afgrænse et rum på 40 m² og sætte sig 9 elever derind, for på denne måde at mærke på egen krop, hvor lidt plads en gennemsnitlig arbejderfamilie i perioden havde.¹⁰ De fik budgetopgaver ud fra historiske lønninger og fødevarepriser, som kunne sætte historierne om børn, der arbejder og maduddeling på skoler, i relief. Undervisningsmaterialets formål var at give eleverne en auditiv, visuel og kropslig oplevelse af 1800-tallets levevilkår ved både at bevæge sig rundt mellem fabrikker og boliger og lytte til historierne.¹¹ Det gjorde det nemmere for dem at sætte sig ind i, hvordan levevilkårene har været for 1800-tallets arbejdere og en del af responsen var, at det at gå i de gader, de kendte så godt, og få historier om børn og voksne i "gamle dage", gav dem et andet billede af byen og af historien.¹² Den umiddelbarhed som klassen gav respons med, var en fantastisk hjælp til at udvikle fortællingerne og undervisningsmaterialet.

Fra fabriksgulv til udstillingsgulv

Frilandsmuseernes helt store udfordring er afvejningen af, hvor autentiske huse og interiør skal se ud, og hvor stor en grad af formidling skal indgå i interiøret. Da frilandsmuseerne blev opfundet for lidt over hundrede år siden, var mange af de genstande, der fremvistes i interiøret mere alment kendte, end de er i dagens Danmark.¹³ Sådan er det også med tekstilfabrikker. Det er de færreste af os, der nogensinde har sat vores ben på en sådan fabrik, ikke mindst fordi produktionen siden 1970'erne er flyttet ud af landet.

Det nuværende Dampværeri i Den Gamle By blev inrettet i 1940'erne. Den har til huse i et bindingsværkshus, der oprindeligt var lagerlokale for en købmandsgård fra Vestergade i Aarhus.¹⁴ Udstillingen rummer et væld af forskellige klædefabriksmaskiner, som man kunne ønske sig var bedre og klarere formidlet. De to overordnede udfordringer, der er med udstillingen, er for det første, at den virker forladt og utilnærmelig på to måder. Genstandene er



Uldspinderiet og Dampveveriet i Den Gamle By. Bygningen var oprindeligt en la-gerbygning til en købmandsgård i Vestergade i Aarhus. (Foto: Ditte Kröner)

visuelt utilgængelige, fordi man ikke kan komme tæt på dem. Der er en afspærring, af gode grunde, for at beskytte dem. Men genstandene er også utilgængelige, fordi det uden forhåndskendskab er svært at forstå, hvad de skal bruges til, og hvordan de virker. Det er det udstillingstekster og andre formidlingsgreb skal forsøge at kompensere for og gerne på en måde, der både gør publikum klogere og giver dem lyst til at lære mere.

Overordnet hviler mit udstillingsforslag på to teoretiske overvejelser: Museet som socialt rum for læring, og det engagerende museum. Begge teorier er brugt som styrende redskaber for at nå de to mål: at udstillingen skal give plads til at være et socialt rum, hvor det er muligt at samtale og lære noget, og at udstillingen skal engagere publikum ved at tilbyde aktiviteter, og ved at give publikum mulighed for at engagere sig gennem diskussion af forskellige dilemmaer fra fortiden.

Det sociale rum for læring, skal ifølge Martin Brandt Djupdræt og Anna Hansen være et rum, der lægger op til fordybelse og samtale mellem publikum.¹⁵ Det er sjældent det, man forbinder med en fabrik, hvor støj, støv og begrænset plads mellem maskinerne var dagligdag. Så hvordan giver man som

museum både plads til den “autentiske” oplevelse og rum til, at publikum kan være i og opleve udstillingen? Det er der ikke nogen enkel løsning på. Mit forslag er at konstruere afgrænsede rum i rummet, hvor de enkelte historier kan komme til deres ret. Scenografi og lyd skal understøtte fortællingen, men må ikke overdøve publikums sanser, så når der f.eks. vælges baggrundslyd, så skal den være stemningskabende, samtidig med at den giver publikum mulighed for at tale sammen. Når der er lyd, hvor man skal høre efter, så skal det være inden for et afgrænset område, så det ikke forstyrrer andre dele af udstillingen.

Den engagerende museumsoplevelse handler om at lade publikum engagere sig i fortællingen.¹⁶ Genstande og scenografi skal indbyde til “at gå på opdagelse”. Når man vil formidle en væv, så skal det være muligt at afkode, hvordan den virker. Man kan f.eks. forsøge at vække lysten til at “lege” hos både børn og voksne ved at lade dem undersøge enkeltdele. Det skal være sådan, at man ikke behøver at kunne læse for at være med.

Forskellige formidlingsgreb

For at fange opmærksomheden hos flere forskellige typer publikum, er der i forslaget til en opdateret udgave af udstillingen om dampvæveriet indlagt 8 forskellige formidlingsgreb. Forudsætningen for at kunne udvælge formidlingsmetoderne, er de historier, som er udvalgt til at blive formidlet. Grebene vil blive præsenteret her.

Taktile greb

Langt de fleste museer er i en eller anden form genstandsbaseerede. I frilandsmuseernes tilfælde er det både bygningerne og de genstande, man putter ind i dem, der sætter rammen for publikum. I dette tilfælde er de vigtigste genstande nok de maskiner, der er blevet brugt til klædeproduktionen. Det er alt fra dampmaskinen, der igangsatte industrialiseringen, over grove og fine karter, til væve og sidst apparaturdamperen, der færdiggør klædet til salg. Da disse maskiners funktion ikke er almindelig kendt for publikum i dag, skal de naturligvis forklares. Mit forslag er at “pakke” maskinerne ind i glas. Det giver flere fordele. Publikum kan komme tæt på maskinerne, uden at hverken maskinen eller publikum kommer til skade, og man kan trykke tegninger af delene med tekster, der forklarer, hvordan maskinen virker. Endnu en fordel er, at publikum kan færdes mere “frit” i rummet og få en fornemmelse af, hvordan det må have været at arbejde der. Det vil aldrig blive den samme oplevelse som klædearbejderne havde for 150 år siden. Det er utopisk at forestille sig. Mængden af maskiner og mennesker og støv fra ulden for den



sags skyld bliver aldrig den samme som oprindeligt. Heldigvis vil mange nok sige.

Udover maskinerne vil selve produktet, altså klæde, blive vist i dets forskellige stadier; som nyklippet uld, kartet uld, spundet tråd og vævet klæde. Det giver publikum mulighed for at føle sig frem og på den måde bedre forstå, hvad der skal til for at få tøj på kroppen. Det kan være en dyr formidlingsløsning, da tekstilerne vil blive udsat for ret meget slid, og sandsynligvis jævnligt vil skulle udskiftes, for at det er indbydende for publikum. Jeg synes dog,



*Spinderiet i Den Gamle By. Forfatteren argumenterer for, at færre genstande vil forbedre formidlingen.
(Foto: Ditte Kröner)*

at den meget direkte formidling, der giver publikum mulighed for at røre ved det slutprodukt, som maskinerne leverer, er vigtig for forståelsen af klædefabrikkerne.

Udstillingstekster

Det er nærmest umuligt helt at undgå tekster i et museum, men jeg foreslår, at de begrænses, da det visuelle, det auditive og det taktile bør være i fokus i udstillingen. Hvis man vil læse meget, må man købe et udstillingskatalog eller

en bog om klædeindustrien. Som andre steder i Den Gamle By er teksterne inspireret af Margareta Ekarvs principper for udstillingstekster.¹⁷ De er korte og præcise og indbyder til leg med ord og følelser. Det er meningen, de skal give et let læst overblik uden at tage fokus fra genstande og stemninger.

Originale fotos

En måde at få de personer, det hele handler om, arbejderne, frem i lyset er ved at vise fotos af dem. Det fremhæver også det autentiske ved fortællingen, at vise hvordan menneskene så ud. Men for ikke at fjerne fokus fra selve fabriksstemningen, ved f.eks. at hænge billederne op på væggen, er mit forslag at "gemme" fotografierne som en digitalløsning i en skrivepult, hvor man så kan få baggrundsviden om de forskellige personer, fabrikken de arbejdede på m.m. På den måde indpasses de bedre i den overordnede, narrative fortælling om en virkende fabrik, samtidig med at det giver mulighed for at dykke dybere ned i historierne.

Lyd

Udstillingsforslaget arbejder med lyd på flere forskellige niveauer. Baggrundslidene vil være maskinlyde, så man kan få en fornemmelse af, hvordan det har været at stå i maskinstøj. Det vil dog aldrig gengive en virkelig oplevelse, da lydene i så fald skulle være alt for høje og nok hurtigt få publikum til at fortrække fra udstillingen.

Den direkte lyd vil være i forbindelse med erindringsfortællinger og film, se nedenfor.

Erindringer

De direkte kilder, der findes til klædearbejdernes oplevelser, er erindringer. Jeg foreslår, at de bliver brugt for at give klædearbejderne stemme til at fortælle deres egen historie. Der er udvalgt 7 erindringer til at beskrive forskellige dele af livet: lønninger, arbejdsvilkår og menneskelige historier. De er desværre ikke fordelt ligeligt på køn. Der er 2 kvinder og 5 mænd, da der ikke var mange kvindefortællinger i materialet.

De kildekritiske problemer ved at bruge erindringer, har jeg berørt nærmere i mit speciale.

Film

Dramatiserede fortællinger, som små film, kan give publikum et mere levende billede af fortidens mennesker, fordi figurerne viser sig som levende mennesker af kød og blod. Det er her vigtigt, at der er en gennemsigtighed i hele formidlingen, så det virker troværdigt. Ellers vil der være en risiko for, at de

dramatiserede fortællinger gør publikum skeptiske overfor, om museet overdriver eller underdriver historiens sammenhæng. Måden at styrke den historiske troværdighed, er ved at få de andre elementer af formidlingen til underbygge elementerne i dramatiseringen. Det kan være f.eks. erindringer, fotos og avisartikler fra perioden.

Der er flere forskellige indgangsvinkler til, hvad drama skal formidle. Nationalmuseets Brede-udstilling, som ved lukningen af Brede Værk er overtaget af Industrimuseet i Horsens, bruger film til at forklare komplekse begreber som lønningssystemer. Det er én måde at gøre det på. Jeg synes en tilgang, der viser nogle følelser og historiske episoder, er enklere at forklare gennem dramatisering. Hvortil komplekse begreber kan forklares på tekst og af forskere, se nedenfor.

Videointerviews

For at holde fokus på det videnskabelige i udstillingen er det et ønske, at der skal indgå videointerviews med forskere inden for temaerne:

- Industrialiseringen
- Arbejderklassens sociale livsvilkår og arbejdsforhold
- Mode og tekstiler i perioden

Det er igen et spørgsmål om at gøre den viden, man præsenterer, så gennemsigtig som muligt, da kan man risikere at nogle museumsgæster betvivler fagligheden, når en udstilling består af flere dramatiserede elementer. Ved at invitere forskerne “indenfor” kan man både give dem plads til at vise deres arbejde, og sikre at publikum kan se, hvor museet har sin viden fra.

Digitalt dilemmaspil

Ønsket er at give børn en forståelse af, hvordan det var at være barn for 150 år siden. Det kan man gøre på mange måder: de kan blive klædt ud og få lov at være med i et rollespil som barn i gamle dage. Men det er for det første ikke alle børn, der bryder sig om det, og det er heller ikke muligt på alle tider af året at tilbyde aktiviteter som denne. En efterhånden ret brugt mulighed på museer er at lave et digitalt spil. Det er også et forslag her, hvor børn får mulighed for at omsætte det, de har set i udstillingen til en leg, men også til en form for dilemmaspil. Opgaven går ud på, at de skal “arbejde” i spillet. Arbejdet får de penge for, som skal bruges til madvarer til familien derhjemme. Dilemmaet børnene bliver præsenteret for er simpelt, f.eks. hvis pengene bliver brugt på noget at spise til dem selv, så bliver de umiddelbart mætte, men deres søskende får ikke noget. Altså alderssvarende dilemmaer, der også kan afspejle dilemmaer arbejdende børn i ulande bliver stillet overfor i dag.¹⁸

Opsummering

Der er mange forskellige dilemmaer, man skal holde sig for øje, i et udstillingsarbejde. Hovedformålet ved formidling, uanset emne, men især når man beskæftiger sig med samfundets skyggesider, må være at præsentere emnet på en måde, der både er tro mod historien og også bliver formidlet på en måde, der er nærværende og engagerende for det 21. århundredes publikum.

Formidlingen søger at give stemme til nogle af de grupper, som næsten altid er anonyme; arbejderne og navnlig kvinder og børn. Jeg har ledt efter spor af hverdagens liv i arbejdernes hjem og på deres arbejdspladser. Gennem audioguiden bruger jeg de arkitektoniske spor i byen til at koble historierne på. Den giver svar på spørgsmål om, hvem der har boet i byen før i tiden, og hvordan de levede deres liv. Produktet inddrager flere sanserfaringer; lyd, bevægelse og det visuelle ved at bygge på princippet om multimodal indlæring, der styrker tilegnelsen af viden ved at kombinere de forskellige elementer.

I arbejdet med udstillingen har jeg fokuseret på at "åbne" interiøret for publikum, så genstande og kontekst bliver forklaret. Publikum skal have en fornemmelse af industrialiseringens og arbejderklassens grundvilkår. De skal have en forståelse af tekstilfabrikkernes virke og de arbejdsvilkår, der var på fabrikkerne. For at skabe optimale vilkår for publikum, er mængden af genstande i udstillingen blevet reduceret kraftigt. Det går på sin vis ud over det oprindelige udtryk, men målet har været at skabe en balance mellem en rar atmosfære for publikum at bevæge sig i samtidigt med, at man både kognitivt og kropsligt forstår, de alvorlige emner udstillingen formidler.

For at interessere flest mulige publikummer er der valgt mange forskellige virkemidler. Billede, lyd, test, film og genstande appellerer til forskellige læringstyper og vil dermed appellere bredt til publikum. De digitale løsninger har to forskellige formål. Filmene vil kunne give publikum en hurtig forståelse af fortællingen og konteksten for udstillingen. Lytteinstallationerne og den digitale bog er tænkt som et supplerende formidlingslag for dem, der har lyst til at undersøge emnerne nærmere. De kan bidrage med yderligere viden ved hjælp af erindringer, billedmateriale og videointerviews. Ved at publikum aktivt skal gøre noget, kommer udstillingens multimodale elementer yderligere i spil.

Et af formålene er at skabe engagerende formidling. Det sker for det første ved at lade publikum møde personer, der kan skabe en menneskelig identifikation, så fortidens mennesker ikke bare er tomme skaller. Det sker også ved en dilemmabaseret tilgang, hvor publikum får præsenteret fortidens livsvilkår, og giver dem mulighed for at diskutere dem og spejle deres egne liv i historien.

Noter

1. Citat af Jeanette Varberg, *Politiken* 14.5.2021, <https://politiken.dk/e-avisen/art8209061/E-avisen-den-14.maj-2021>.
2. Mads Daubjerg: "Fortidens mytologi. På besøg i Den Gamle By med den gamle strukturalist", *Jordens Folk* 3, 2008: 18-25.
3. Kirsten Folke Harrits og Ditte Scharnberg: "Møde med fortælleren", *Arbejderhistorie* 1, 1999: 23-32.
4. *Den nationale Brugerundersøgelse* 2019, https://slks.dk/fileadmin/user_upload/SLKS/Services/Publikationer/Den_nationale_brugerundersogelse_AArapport_2019.pdf.
5. Linda Nørgaard Andersen (red.), *Håndens Arbejde – Da håndværkerne kom på museum*, København: Arbejdermuseet 2018
6. Graham Black, *The engaging museum: developing museums for visitor involvement*, London: Routledge 2005.
7. Ladan Shams og Aaron R. Seitz: "Benefits of multisensory learning", *Trends in Cognitive Sciences* 11, 2008: 411-417.
8. Laura Mann m.fl., "A new look at an old friend: Reevaluating the Mer's audio-guide service." MW2015: *Museums and the Web* 2015, 1.2.2015, <https://mw2015.museum-sandtheweb.com/paper/a-new-look-at-an-old-friend-re-evaluating-the-mets-audio-guide-service>.
9. Rikke Alberg Peters: "Interaktivitet og historiebevidsthed: Den digitale historiefremidlings didaktiske potentialer", *K&K. Kultur og klasse* 117, 2014: 39-54, <https://tidskrift.dk/kok/article/view/17558>.
10. Kirsten Nielsen og Pernille Karina Skou: "En arbejdersgade i Århus – En undersøgelse af levevilkårene for befolkningen i Frederiks Allé i Århus, i perioden 1885-1895". *Århus Stifts årbøger*, 1988 74: 32-55.
11. Mette Boritz, *Museumsundervisning – med sanser og materialitet på kulturhistoriske museer*, Odense: Syddansk Universitetsforlag 2018.
12. Ditte Krøner, samtale med en 8. klasse i forbindelse med specialearbejdet, 2021.
13. Sten Rentzhog, *Friluftsmuseerna: en skandinavisk idé erövar världen*, Stockholm: Carlssons bokförlag, 2007
14. *Den Gamle Bys Aarbog* 1944: 5-20.
15. Martin Brandt Djupdræt og Anna Hansen: "Måder at skabe sociale oplevelser og læringsrum på museerne", i: Gustav Wollentz m.fl. (red.), *Museet som ett socialt rum och en plats för lärande*, Östersund: Jamtli Förlag 2021: 71-82, https://www.dengambleby.dk/fileadmin/Viden/Increased_Learning_through_Social_Spaces_ebook.pdf.
16. Francesca Bacci og Francesco Pavani: "'First Hand,' Not 'First Eye' Knowledge. Bodily Experience in Museums", i: Nina Levent og Alvaro Pascual-Leone (red.), *The Multisensory Museum. Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, Lanham: Rowman & Littlefield 2014: 17-28; Black 2005, op.cit.; og Katie Barclay: "Family, memory, and emotion in the museum", *Emotion, Space and Society* 35, 2020, <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2020.100679>.
17. Margareta Ekarv, Elisabet Olofsson og Björn Ed, *Smaka på orden: om texter i utställningar*, Stockholm: Carlssons 1991.
18. Kåre Andersen, Marianne Bager og Anneken Appel Laursen, *Historie fortalt gennem dilemmabaseret formidling – værktøjskasse til museer og skoler*, 2018, <https://www.dengambleby.dk/undervisning/dilemmabaseret-formidling/>.

Ditte Krøner, cand.mag.
Lærer, Jaruplund Højskole
ditte.kroener@gmail.com