

# Porten til Sarup

## – om de faglige refleksioner i digitalt undervisningsprojekt

af Camilla Bjarnø og Maria Isenbecker

*Hvordan gør man specialiseret viden tilgængelig for et alment publikum? Dette må være problemstillingen i al faglig formidling. I vores tilfælde har vi skullet gøre den viden, som Niels H. Andersen har erhvervet gennem 30 års omfattende undersøgelser af området omkring Helnæsbugten på Sydfyn, hvoraf Saruppladsen udgør en signifikant del, tilgængelig for landets 6. klasser. Artiklen handler derfor om, hvilke faglige valg, fravalg, vi har foretaget og ikke mindst hvilke erfaringer vi har opnået i løbet af denne proces.*

I slutningen af 2006 modtog Moesgård Museum støtte fra en tilskudspulje oprettet i fællesskab af Kulturministeriet og Undervisningsministeriet til udvikling af digitale undervisningsmidler til et projekt, vi (Maria Isenbecker og Camilla Bjarnø) havde valgt at kalde ”Porten til Sarup – en fortælling om liv og død i neolitikum”. Projektet var et samarbejde mellem Moesgård Museum, elever og lærere fra Samsøgades Skole og illustrator Jan Solheim, hvor vi stod for udvikling og koordineringen af indholdet.

De overordnede strukturelle rammer for, hvordan projektet skulle udformes, var på forhånd på plads: Der skulle laves en online interaktiv fortælling, som indeholdt mindre spil suppleret af en vidensbase i form af en opdaterbar portal med faktuel og reflekteret viden. Den interaktive fortælling og vidensbasen kunne på den måde virke som gensidige inspiratorer for projektets indhold – neolitikum. Målgruppen var som sagt 6. klassetrin, dels fordi man fra Undervisningsministeriets side i *Fælles mål* opfordrer netop dette klassetrin til at stifte bekendtskab med bondestenalderen, og dels fordi eleverne her opnået en vis forståelsesmæssig modenhed.

### Den indledende fase

Projektet skulle løbe over 1 1/2 år – men endte med at tage godt 2 år. En af de primære årsager hertil var, at etableringen af samarbejdet med lærerne trak ud.

Vi brugte det første halve år på at skabe et overblik over, hvordan vi bedst muligt kunne løfte opgaven. Vi havde uformelle samtaler med Niels H. Andersen om hans idéer og tanker. Idéer og tanker, der endnu ikke havde fået plads i nogen publikation, og som udviklede sig undervejs gennem projektet. Udgangspunktet for fortællingen blev den første fase på

Sarup, dvs. tiden omkring 3400 f.Kr., og vi lod handlingen udspille sig i området omkring den.

Vi besøgte klasserne og havde på museet dialogbaserede rundvisninger med dem. Ikke kun for at få et indtryk af deres interesser og faglige kunnen men også af deres evner til at tænke abstrakt og reflektivt. Kunsten var her at skabe en ramme med en vis struktur, men ikke mere stram end at elevernes kreativitet stadig kunne udfolde sig. Ud fra de samtaler vi havde haft med Niels, havde vi nogle fikspunkter, som var essentielle for ham. Dem lod vi i samarbejde med vores illustrator, Jan Solheim, udforme som fem skitser, som eleverne skulle skrive essays ud fra. Vi endte med at supplere med lidt spørgsmål, der gik mere på en sanselig tilgang end en opremsning af faktuelle data. Tanken bag disse essays var, at eleverne skulle have mulighed for at få indflydelse på, hvad indholdet i vores interaktive fortælling skulle være.

Ikke overraskende var elevernes essays af ret svingende kvalitet. Efter de fire til fem møder, vi havde haft med klasserne, var der stadig nogle, der syntes, at rød sodavand og småkager var et vigtigt emne i neolitikum, og andre bevægede sig i en fantasiverden med sværd og ryttere, men der var heldigvis også nogle gode inspirerende og ikke mindst tankevækkende essays. Selv de essays, der lå langt fra vores opfattelse af neolitikum, gav os et glimrende udgangspunkt for det videre arbejde med den inter-aktive fortælling. Det samme gav elevernes nysgerrighed og umiddelbare tilgang til emnet. Deres mange spørgsmål, der ikke var begrænset af indsigt i, hvad der var muligt at besvare, fik os til at gå andre veje og længere end vi ville have gjort uden at have dem som medudviklere på projektet.

### Grænsen for fortolkning

I arbejdet med visualiseringen opstod et problem, vi ikke havde forudset. Det er begrænset, hvad der er lavet af visualiseringer af neolitikum, og de få, der findes, er næsten altid tøvende i deres stillingtagen til, hvad de vil formidle. Vores oprindelige idé med projektets visuelle udtryk var, at det skulle være mere karikeret i sin streg end det endelige resultat, men det *visuelle overskud* manglede. Dette gjaldt både for os som skabere og vores modtagere, forstået på den måde at genkendelsen af ikoner ikke er tilstede, som f.eks. i vikingetiden, hvor tøj, frisure, sværd, skjold hurtig vil kunne vække associationer og placere det skildrede i tid og rum.

Vores interne faglige målsætning blev efter dette indledende halve år, at den fremstilling af fortiden, vi ville præsentere, skulle ske ud fra *indsigt, indlevelse* og ikke mindst *stillingstagen*.

### Den faglige indsigt

For at illustrere arbejdet med og grundtankerne bag denne træning, har vi valgt at fokusere på to eksempler fra vores projekt, der tager udgangspunkt i det konkrete arkæologiske materiale: *Huset* og *Keramikken*.

### Om Huset

For en arkæolog udgør fortidige hustomter en central del i næsten al forskning – fordi resterne af husene, hvis fundomstændighederne er de rigtige, kan fortælle utrolig meget om mennesket og samfundet. Fund af huse fra den periode, vi beskæftiger os med, har dog været relativt få, men indenfor de sidste år er Niels H. Andersen i sine undersøgelser af dyssetomter stødt på et interessant fænomen. Under dysserne finder han stolpehuller fra huse og brændt lerklining, som i tilfældet ved Damsbo. Undersøgelser og forsøg i Irland viser, at husene i neolitikum ikke alene er brændt, men at de er forsætlig brændt, og at ilden er holdt ved lige.

Rent visuelt stiller Niels 3-4 stolpehuller og lidt lerklining til vores rådighed, når vi skal beskrive og befolke vores neolitiske hus. Men han kan med hele sin erhvervede viden om området, perioden og andre fund fra ind- og udland sætte huset ind i en kontekst, der udvider rammerne for indsigt, så det herved hæver sig over de få tilbageværende rester og bliver anvendeligt til at skabe den indlevelse, formidling kræver.

### Om Keramik

Keramik er i den neolitiske forskning selvsagt en af hjørnepillerne. Keramikken er ikke alene en af indikatorerne for agerbrug og bofasthed men også i det videnskabelige metodeapparat et uvurderligt redskab til tidsbestemmelse. Og i de senere år har forskningen taget en ny retning i anvendelsen og fortolkningen af den neolitiske keramik.

Den neolitiske keramik fra Fuchsbergfasen er oftest fragmenteret, ligesom skeletterne er det, og økserne også ofte er det. Denne fragmentering, mener Niels, er foretaget bevidst. Der ligger en rituel betydning bag dét at dele karrene og efterfølgende at "så" delene forskellige steder. Det har fået ham til at se på betydningen af keramik i andre kulturer end vores egen og søge mulige svar i et omfattende etnografisk materiale. Det er ikke en vej, der kan give en 1:1 oversættelse af vores fund som tidligere forsøgt. Men det er en vej, der kan hjælpe os til at se materialet med helt andre øjne og åbne op for helt andre muligheder.



Fig.1. Damsbo A2: Langdysse med hustomt. Husets stolper er markeret med rødt og langdyssens kammer og randsten er markeret med blåt.

### Indlevelsen

*Indlevelsen* er med andre ord afhængig af *indsigten*. Eller sagt på en anden måde: uden *indsigt* kan en *indlevelse* med et fagligt indhold ikke finde sted.

### Et hus med mennesker

Når først stolpehullerne har fået vægge, kan huset begynde at få beboere, der skal agere, og her opstår de umiddelbare spørgsmål: Hvordan så huset ud? Hvordan så de mennesker, der boede i det ud? Hvordan levede de?



Fig.2. Resultatet af samtale mellem Niels, illustratør og os om et neolitisk hus' konstruktion og nærmiljø. Skitse: Jan Solheim

I indlevelsesprocessen har det været uvurderligt at samarbejde med en illustratør. Undervejs visualiserede og konkretiserede vores illustratør Niels ideer og tanker, og fra det konkrete kunne abstraktionen tage afsæt. Via visualiseringerne skabte vi herved en fælles referenceramme og platform, som vi kunne bevæge os ud fra.

For eleverne var det den anden vej rundt. Deres indgang var via mennesket. Men det var mennesker, der agerede ud fra elevernes egen erfaringsverden, som bygger på kernefamilien og grundværdier i vores moderne samfund.

For os arkæologer sker der en anden ting, når vi skal derud, hvor stolperne bevæger sig over knæhøjde. Her, hvor indlevelsen burde begynde, sker der desværre oftest blot en identifikation af allerede afprøvede og i forskerverdenen godkendte huse.

I den arkæologiske verden er vi nået frem til en rimelig skematisk fremstilling af huse – men for virkelig at se husene og hvordan, de har fungeret, og ikke mindst for at kunne bringe det billede videre til andre ikke-arkæologer, må der mere til.

Man taler om typehuse fra fortiden – og de visualiseringer der er, er meget anonyme. Men når man rykker ved den gængse forestilling, eksempelvis rykker døren fra den traditionelle placering på langsiden og hen i gavlen, så kan vi begynde at tage stilling – men så længe vi gentager billeder, der ligner hinanden, sker der ingen udvikling.

### *Mere end et kar*

Og hvad sker der, når keramikken får liv – når et lerkar ikke betragtes som dødt materiale, en praktisk beholder, men som et levende væsen? Et levende væsen, der fødes, lever og dør, for så at blive knust og måske genfødt i et andet lerkar. Når de symboler, der udsmykker det, ikke blot er dekorative mønstre, der skifter med moden, men et særligt tegnsprog, der fortæller en vigtig historie? Når den magring, der er i leret ikke alene er af praktisk karakter, men betegner noget særligt som eksempelvis genfødsel eller sammensmeltning af ældre kar?

Dette er én måde at forstå et materiale, der i internationalt perspektiv over tid gennemgår en udvikling. Det starter med kranier, der beklædes med ler, siden udvikler det sig til lerkar med ansigter, derfra til abstrakte mønstrede kar, for , på et tidspunkt hvor det muligvis er nødvendigt at genetablere konsensus om karret som levende/antropomorft, igen optræder som kar med ansigter.

### **Stillingstagen**

Stillingstagen er jo selvsagt noget, der foregår hele tiden – i udgravningssituationen, når man vælger at tage prøver fra det ene stolpehul og ikke fra det andet, når man i sin efterfølgende rapport kun nævner de 3000 potteskår, der ikke kan placeres i den gængse kronologi, i en bisætning, og når vi i udstillingen kun vælger at vise det flotteste samlede kar i samlingen på baggrund af æstetiske overvejelser. I dette projekt har vi taget stilling undervejs i hele forløbet, og det er gjort på kryds og tværs af alle implicerede parter.

De pågældende stolpehuller og de få rester af lerklining endte med at være et fuldt beboet hus, der i historien rituellet nedbrændes, brandtomten initieres af indviede, og huset overgår fra at være en del af de levendes verden til en del af de dodes verden ved at dyssen opføres, initieres og til slut anvendes som tempel. Det fragmenterede Fuchsberg keramik, der er fundet i Helnæs Bugt området endte som vigtige personlige hjælpere i kvinde- og frugtbarhedsritualer. Herudover inddrog vi en skabelsesmyte, en forfædre-kult og etablerede et skarpt kønsopdelt samfund.



Fig. 3. Illustration fra [www.portentilsarup.dk](http://www.portentilsarup.dk). Vi kønsopdelte det neolitiske samfund og befolkede vores hus med kvinder og børn. Illustration: Jan Solheim

En associationsrække, som ikke alle umiddelbart får, når de står og snitter stolpehuller eller samler de lerkar, der måske netop blev knust med et specifikt formål og aldrig nogensinde skulle samles igen. Det er en associationsrække, der først bliver mulig, hvis man vælger at sætte grænsen for sin tolkning *ikke* ved det, der kan bevises, *men* ved det, der ikke kan modbevise. Man opnår en ny forståelse af fortiden, og det, man formidler, vil aldrig være det samme igen efter en arbejdsproces som denne.

Det burde være tydeligt for enhver, at det kræver et stort vidensoverskud at kunne formidle på så tolkende en måde. Det kræver mod at påtage sig rollen som formidler og turde besvare de spørgsmål, der synes svære, hvis ikke umulige at besvare. For hvad gør vi, når vores øjne er blevet åbnet, og vi tror på, at det er den mest sandsynlige forklaring på tolkningen af huset og keramikken. Bør vi lukke vores egne og dermed også andres øjne for det – ud fra udsagnet om, at det ikke kan bevises. Det, man som udøvende arkæolog bør spørge sig selv om, er, om de virkelig interessante tolkninger kun fortjener at komme frem i dagens lys, når de kan bevises? Her giver Internettet os en helt fantastisk mulighed

for at ændre det, vi har lagt ud i takt med at vores viden ændres eller suppleres. Og med et enkelt link kan vi vise brugerne, at det, vi har skrevet, ikke nødvendigvis behøver at være sådan, men at der findes andre anderledes men jævnbyrdige opfattelser af det samme materiale. Det vigtige her er, at det fremgår tydeligt, at det er *vores* forestilling om neolitikum, at det os der har taget stilling til, at vi vil fortælle den interessante historie helt og fuldt og ikke gemme os bag overordnede termer og samlebegreber som *forfædre kult* og rituelle fællesskaber.

### Konklusion

Denne artikel har beskæftiget sig med *hvad* man som forsker kan få ud af at formidle ved aktivt at anvende *indsigt*, *indlevelse* og *stillingstagen* i sin formidling.

*Vi tror ikke formidlingens vise sten eksisterer!*

Der findes ikke én måde, ét medium eller for den sags skyld én formidler, der kan kommunikere et emne ud, så det med sikkerhed sætter dét varige aftryk i modtagerens forståelses og handlingsmønstre, som vi som faglige formidlere håber på.

Det skal være usagt, om man vil kunne fange en 6. klasses interesse bedre, hvis man havde ubegrænsede midler til at lave en form for World of Warcraft spil – men her skal man holde sig for øje, at det er et undervisningsmateriale, vi har lavet til anvendelse i skoletiden og derfor ikke skal konkurrere med andre spil, der er designet til at kunne gøre krav på opmærksomheden i fritiden. I stedet mener vi, at man skal fokusere på den ressource, man har på museet – viden – og så bør de enkelte her sørge for at hente de ressourcer ind, man ikke har til formidlingen.

I den sammenhæng er det vigtigt, at man er åben for dialog med de samarbejdspartnere, man får ind, og at man har det faglige overskud, det kræver at hæve sig over stoffet og tage de nødvendige beslutninger. Det er ikke en løsning at lade en udenforstående kunstner fabulere frit over et givent emne og omvendt heller ikke en løsning at tynde vedkommende ned med faglige overvejelser og detaljer, der forplumrer billedet.

Det vigtige er, at det ikke er fund, der agerer frem for mennesker, og – selvfølgelig – at formidlingen ikke taler mod bedre vidende.

Er vi gået for langt? Døm selv:

[www.portentilsarup.dk](http://www.portentilsarup.dk)