



1

Hvordan udstiller man en lyd?

Af Michael Fjeldsøe

Hvad gør man, når lyd ikke bare er et formidlingsgreb, men selve udstillingsgenstanden? I Carl Nielsen Museets nye udstilling lod man nodeark og personlige ejendele stå i baggrunden til fordel for publikums møde med musikken.

Komponistmuseer har traditionelt udstillet genstande og nodebilleder, som man skal have specialviden for at kunne afkode. Hvad sker der, hvis man vender det hele på hovedet og lader oplevelsen af musikken være det primære? Det var opgaven, da Museum Odense skulle lave et helt nyt Carl Nielsen Museum.

Museum Odense står midt i en stor forvandling, hvor en fuldstændig ny udgave af H.C. Andersens Hus blev åbnet i 2021, et gennemgribende nytænkt Carl Nielsen Museum slog dørene op i 2023 og den 21. juni 2025 åbnede en stor permanent udstilling af Anne Marie Carl-Nielsens værker på TID – Museum for Odense. Som en del af museets strategi for at styrke både

forskning og formidling har alle tre områder nu tilknyttet en forskningsenhed med etablering af Anne Marie Carl-Nielsen Centret og Carl Nielsen Centret i 2025.

Udfordringen

Udviklingen af H.C. Andersens Hus med levendegørelsen af eventyrforfatterens 11 mest kendte eventyr var den direkte anledning til også at gentænke Carl Nielsen Museet, fordi H.C. Andersens Hus i byggeperioden gik i eksil i Carl Nielsen Museets lokaler. Det tidligere Carl Nielsen Museum måtte derfor lukke i en længere periode, og alle var enige om, at det ikke gav mening blot at reetablere et traditionelt komponistmuseum.

Det nye Carl Nielsen Museum blev skabt i samarbejde mellem Museum Odense, udstillingsdesignere fra Event Communications i London og et forsker-team på Københavns Universitet, der var i gang med at skrive bogen *Carl Nielsen. En kulturhistorisk biografi*. Forskerne blev bedt om at kuratere indholdet: Hvilke fortællinger skulle fremhæves, hvilken musik og hvilke genstande skulle inkluderes? Og ikke mindst: Hvordan skulle interaktionen mellem lyd, genstande, tekster og publikum tænkes?

At starte helt forfra på at skabe et museum for Carl Nielsen var en stor udfordring. Men samtidig var det en stor chance for at skabe noget nyt, fordi der kun var selve bygningskroppen at tage hensyn til. Det var desuden en klar præmis fra starten, at det skulle være et museum bygget op omkring lyd, men hvor de besøgende ikke skulle være tvunget til at bære headsets. Det skulle være en anderledes museumsoplevelse.

Det gav åbenlyst nogle nye udfordringer. For i de oprindelige museumsrum var kernen i udstillingen ét stort lokale, og samtidig skulle lyd altså være det centrale, men uden headsets.

At møde lyden

Idéen var, at publikum skulle møde lyden først, reagere på den, og derefter få noget at vide om det, de lyttede til. Den tilgang bryder med den traditionelle museumstænkning, hvor man lige som i en koncertsal forudsætter, at publikum er stille og parate til at lytte koncentreret, inden musikken overhovedet er begyndt. Men langt hovedparten af museets besøgende har andre forudsætninger – de kommer for at opleve noget, gerne sammen, og vil gerne gå oplivede og mere oplyste derfra med en god oplevelse i bagagen.

I stedet for først at læse en tekst eller beskue en genstand, og derefter trykke på en knap for at høre musik som illustration, er lyden det første, man oplever. Ligesom musik fra før koncertsalskulturens tid først måtte tiltrække sig lytternes opmærksomhed, og derefter skulle fastholde og forny deres interesse, er museumsoplevelsen designet som et oplevel-



2

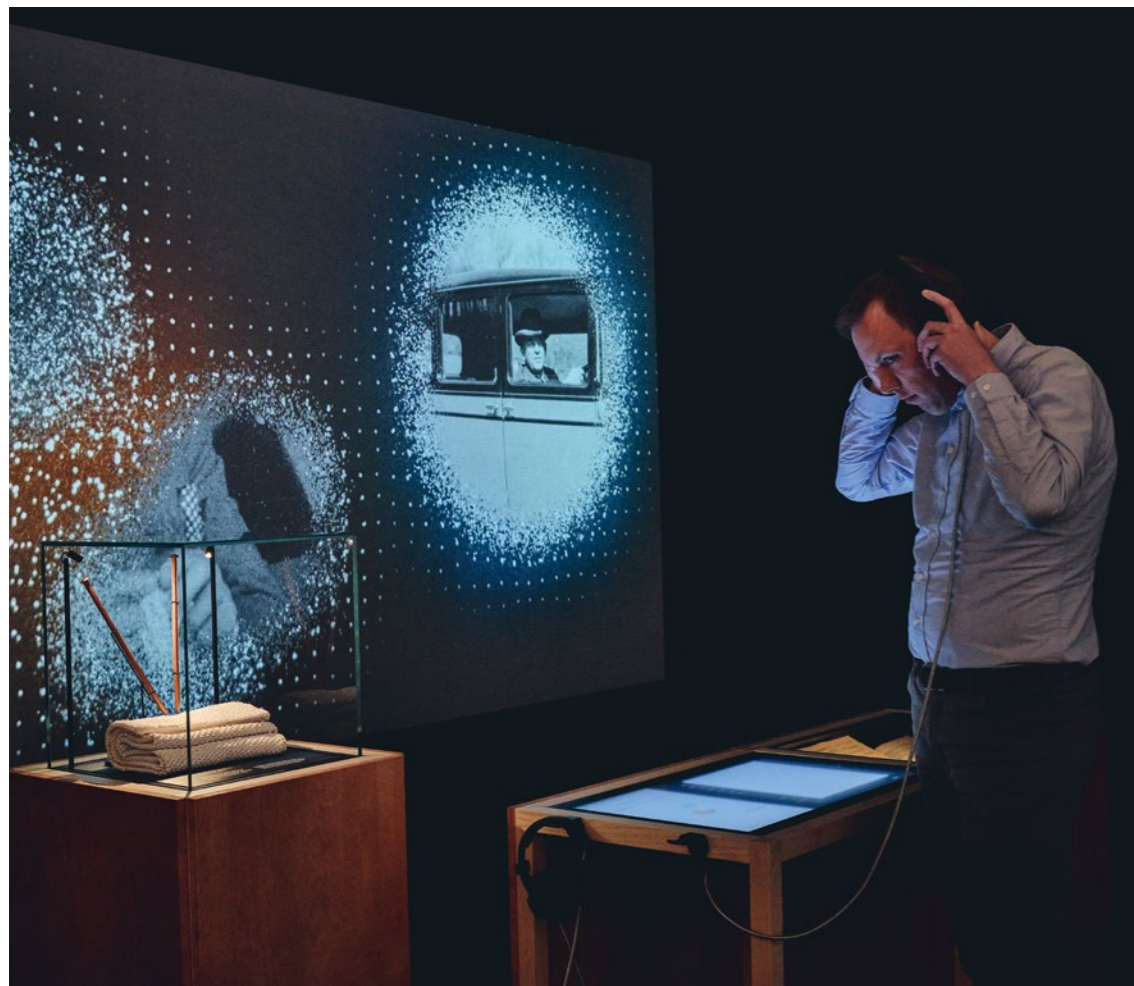
sesforløb, der hele tiden byder på afveksling og nye sansendeindræk.

Den centrale del af udstillingen består af 19 stationer, der tilsammen tegner et billede af de aktiviteter, Carl Nielsen var optaget af, og den musik, han skrev. Det er den 'hele Carl Nielsen', museet formidler. Komponisten i hele sin spændvidde. Der er en grundlæggende kronologi, men den er ikke afgørende for oplevelsen. Publikum kan gå videre til det, de synes er mest tiltrækkende, eller hvor der er bedst plads.

Hver station fungerer på sin egen måde og interagerer forskelligt med publikum. Nogle steder er der sensorer, der registrerer, at en besøgende nærmer sig og derfor udløser lyd. Måske bliver man lidt forskrækket og kigger i den retning, lyden kommer fra, og opdager så, at der står noget på væggen eller hænger en genstand. Andre steder skal man bøje sig frem og lytte intenst – og nogle steder er lyden bare i rummet. En gang imellem løfter man et låg eller drejer på et håndtag, før der sker noget. Og nogle steder kan man lege eller eksperimentere med lyden.

1 På den hvide radio kan man høre historiske optagelser af Carl Nielsens musik, når man drejer på knapperne. Foto: Museum Odense, Ard Jongsma.

2 Carl Nielsens musik for lurer spilles, når man stikker hovedet ind til bronzeluren. Foto: Museum Odense, Ard Jongsma.



3

Vellyd eller kakofoni?

Et af de store spørgsmål, der skulle løses, var hvordan man håndterer mange lydkilder i det samme rum. Der var flere, også blandt udstillingsdesignerne, der var vant til at arbejde med lyd, som frygtede kakofoni – en oplevelse af kaotisk, uudholdelig larm. Når vi spurgte fagfolk, fik vi at vide, at man ikke kan styre lyd – den breder sig bare i rummet. Vi måtte omkring det kreative miljø i Sound Art Lab i Struer, hvor lydkunstnere og lydteknikere samarbejder om eksperimentelle lydinstallationer i B&Os tidligere hovedsæde, før vi fandt en løsning.

Her oplevede vi lodret placerede højtalere, kaldet 'sound showers', der som et gammeldags brusebad sender lyden lodret ned. Det har den overraskende effekt, at man ikke kan høre lyden, før man står under den, men man kan stadig høre den, når man går væk igen. Hjernen kobler til den lyd, den har hørt, og tager den med. Det bruger vi et enkelt sted i udstillingen.

At lytte eller høre

Det afgørende ved oplevelsen med sound showers var, at vi blev bevidste om den afgørende forskel på at høre og lytte. På samme måde som når man taler sammen i et rum og hører andre tale, lytter man til dem, man taler med, og lukker de andres samtaler ude. Sådan lytter man også til musik. Man kan fokusere på en bestemt lyd, selv om øret kan høre andre lyde. Det er en afgørende evne, som får oplevelsen til at fungere. Så længe den besøgende er optaget af at lytte og se noget bestemt, bliver de andre lyde til baggrund.

Samtidig var der stort fokus på, at rummets lyd miljø blev behageligt. Der er arbejdet meget med beklædningen af vægge og loft. Et yderligere element er lysdesignet, der leder opmærksomheden hen mod de steder, hvor der aktuelt er aktivitet. Designet af monterne korresponderer også til den enkelte stations fortælling og er med til at samle oplevelsesforløbet til en helhed.

”Det samlede lydniveau er ikke højt, for det er en pointe, at man nogle gange skal høre godt efter.”

3 En interaktiv station giver mulighed for selv at kombinere de forskellige lag i musikken, så man kan høre, hvordan den er skruet sammen. I forgrunden Carl Nielsens originale strikkesøj. Foto: Museum Odense, Rico Feldfoss.

4 Museet kombinerer lyd i udstillingsrummet med muligheden for personlig fordybelse. Foto: Museum Odense, Ard Jongasma.

Grundene til at det virker

Ud over at sørge for stadig afveksling og stole på hjernens evne til at fokusere på dét, den besøgende er optaget af, er der også andre principper i spil. Et afgørende element er, at hver eneste lyd bid har sin helt egen klang, der relaterer sig til det, den formidler. Musik er ikke bare noder, der spilles, det er den klanglige gengivelse af en bestemt social situation og alle de associationer, der knytter sig til den. At høre Danmarks Radios pige kor synge en dansk sang har sin helt egen klang, der indeholder et element af nostalgi, en forestilling om en idealiseret danskhed. Den faktiske lyd af fællessang er helt anderledes, og begge dele er med i udstillingen.

At alle lydene har deres helt egen distinkte klang, gør også, at de kan holdes ud fra hinanden. Et andet princip er, at alle lyd bidderne er korte og er valgt, så de starter et sted, måske midt i et forløb, hvor man straks bliver fanget. Og de er ikke længere, end at man ikke når at tabe koncentrationen. Det samlede lydniveau er ikke højt, for det er en pointe, at man nogle gange skal høre godt efter. Og enkelte steder er der indbygget tekniske blokeringer, så bestemte lyde ikke kan starte, før en anden lyd er slut.

Udstillingens hovedrum suppleres af to rum, som er afgørende for den samlede oplevelse. Før man når ind i hovedrummet, kan man opleve en lyd- og billedkollage, der sætter stemningen for at møde Carl Nielsen. Når man er klar, kan man gå op i udstillingen, og når man forlader den, ender man i et rum med små skamler og en diskret lysinstallation på væggene. Her kan man – i virkelig god lyd kvalitet – nyde et godt 10 minutter langt medley af Carl Nielsens musik, der er redigeret sammen i et samlet, ubrudt forløb.

At skabe et museum baseret på lyd var ingen nem opgave, og det kunne kun lykkes gennem det tætte samarbejde på tværs af fagligheder. Musikforskere var ikke kun eksperter i Carl Nielsens musik, men kunne trække på bred og dyb viden om forskellige musik kulturelle tilgange til lytning og musikoplevelse. Udstillingsdesignerne kunne oversætte abstrakte ideer til udstillingsmontrer, bevægelsesmønstre og lyssætning. De mest innovative løsninger opstod, hvor de to verdener bragte sammen – og netop derfor bragte nye ideer frem.

Michael Fjeldsø er leder af Carl Nielsen Centret ved Museum Odense og var leder af det forskerteam fra Københavns Universitet, der var med til at skabe det nye Carl Nielsen Museum.



4

Indretning af museumsmagasiner - tag Scan-Flex med på råd



ring 59 18 63 63

Scan-Flex Stålrøler A/S
Hjulmagervej 11
4300 Holbæk

info@scan-flex.dk
www.scan-flex.dk