



AT LØSE  
AT LØSE  
AT LØSE

LOVE  
at finde den ene Ste ene!

AT DANSE MED DYRNE

AT GØRE TØLSE  
FRYGTEN TIL  
NYSGERRIG

AT LEVE N  
SAMMEN MED  
OG PLANTE



Kærlighed

9A

SMØR  
PÅ  
HELE  
JORDE

BYGGE  
KØB  
GRYDE



MiD Magasin nr. 27. Oktober 2012

Tema: Unge

ISSN: 1904-1721

© Museumsformidlere i Danmark, MID

www.museumsformidlere.dk

Redaktion

Birgit Pedersen (ansv.)

Henrik Sell

Dorthe Godsk Larsen

Pernille Lyngsø

Layout: Tine Werner

Forsidebillede: Os unge her ude på landet

Bestyrelsen for Museumsformidlere i Danmark, MID:

Carina Serritzlew (formand og kasserer)

A N D - Center for Arkitektur,

Ny Teknologi og Design.

Tlf: 26 17 05 07 | carina.serritzlew@aarch.dk

Birgit Pedersen (næstformand)

ARoS Aarhus Kunstmuseum

ARoS Allé 2 | 8000 Aarhus C

Tlf: 87 30 66 43 | bp@aros.dk

Pernille Lyngsø

Museumsundervisning MidtNord

Naturhistorisk Museum

Wilhelm Meyers Allé 210 | 8000 Aarhus

Tlf: 28 49 61 52 | lyngniels@mail.dk

Henrik Sell

Naturhistorisk Museum

Wilhelm Meyers Allé 210 | 8000 Aarhus C

Tlf: 86 12 97 77 | sell@nathist.dk

Michael Gyldendal

Danmarks Tekniske Museum

Skoletjenesten på Sjælland

Fabriksvej 25 | 3000 Helsingør

Tlf: 49 22 26 11 | mg@tekniskmuseum.dk

Dorthe Godsk Larsen

Koldkrigsmuseum Stevnfort

Østsjællands Museum

Korsnæbsvej | 644673 Rødvig

Tlf: 27 26 83 88

dgl@oesm.dk

Dorthe Danner Lund

Danmarks Borgcenter

Slotsruinen | 14760 Vordingborg

Tlf: 55 37 25 54 | ddl@museerne.dk

Trykning samt porto til udsendelse af MiD magasinet er støttet af Kulturstyrelsen.

2 | MID NR. 27 / OKTOBER 2012

# INDHOLD

Leder .....	3
Carina Serritzlew	
Unge på museum.....	4
Lisbeth Lund og Kirsten Bertelsen	
Det store hvorfor .....	8
Stine Enge	
Jeg blev fanme glad.....	11
Birgit Pedersen	
Danmarks Rockmuseum .....	15
Martin Rovang Jensen og Jacob Westergaard Madsen	
Kilder, teori og lykkehjul .....	18
Jeff Klintø og lektor Dorthe Nielsen	
 ; medie- og museumsbrug .....	21
Kirsten Drotner,	
Unge stemmer .....	24
Ida Brændholt Lundgaard,	
Om os unge herude på landet .....	26
Marianne Nielsen	
Museer udvikler syddanske naturtalenter .....	31
Marie Hauberg	
Uffe .....	34
Drama i museumsverden .....	36
Suzi Elena Apelgren	
TÆSK til kulturen .....	40
Ane Kirk Uhrenholt	
CECA .....	44
Nyt fra .....	45
Opslagstavlen .....	46

# Leder

## Museer og unge

### Carina Serritzlew, formand for MiD

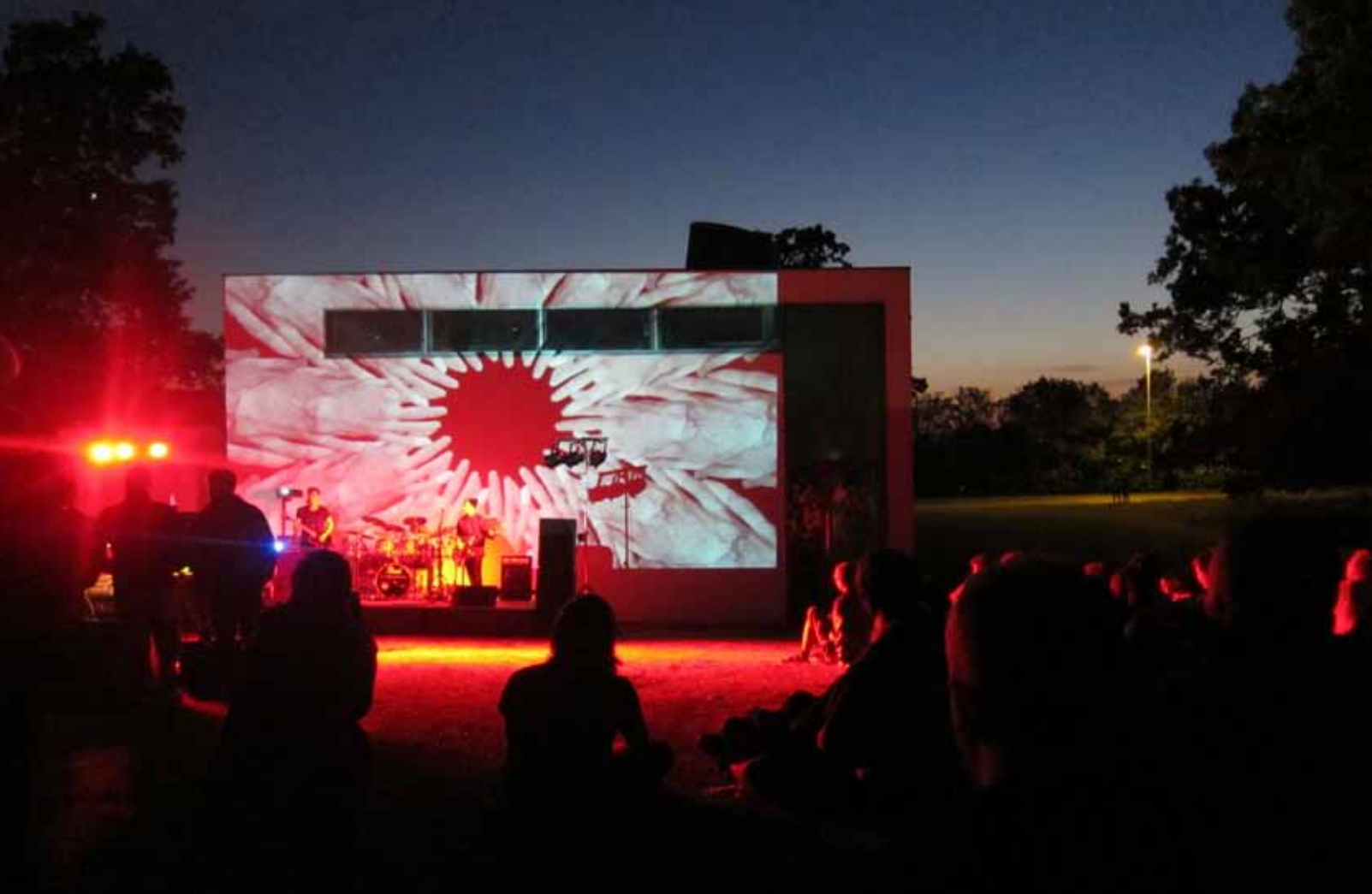
Museerne er stillet overfor demokratiske udfordringer og forpligtelser om at skabe lige adgang til kultur for alle. Vi ser, at flere museer påtager sig en demokratisk aktørrolle i samfundet og skaber formidlingsprojekter, der forsøger at binde os sammen i fælles identiteter eller kulturer i et kompleks, moderne samfund. Dette gør museerne gennem demokratiske, ligeværdige fortolkninger af vores fælles kulturarv, der udspilles på forskellig vis gennem udstillinger, undervisning og en række formidlingstilbud på museerne, i det offentlige rum og på digitale platforme.

Omdrejningspunktet er det ændrede kulturbegreb, der de senere år er gået i retning af syn på borgerne som medproducenter af kultur og har skabt et afsæt for museale formidlingsprojekter, der bygger på ligeværdige og dialogiske forhold mellem museets fagkompetencer og brugerne. Museerne udfordres og kan beriges på deres grundlæggende værdier, strategier og metoder i demokratiseringsprocesser af museumsinstitutionen som høj borgerinddragelse, dialog og interaktive platforme åbner op for. Og det skærpede fokus på museets brugere har skabt interesse ikke alene for dem, der bruger museerne, men i høj grad også for dem, der ikke gør. Og her kommer de unge ind i billedet, der ifølge Kulturstyrelsens nationale brugerundersøgelser i 2009 og 2010 er underrepræsenterede blandt brugerne på danske museer.

De unge er kommet på den kulturpolitiske dagsorden, og det har været stærkt medvirkende til opprioritering af borgerinddragende ungeprojekter de senere år. Anbefalingerne tilbage i Kulturstyrelsens formidlingsrapport fra 2006 har siden sat kursen for styrelsens initiativer og satsområder indenfor formidling, der med formidlingspuljen har støttet projekter, der udvikler museernes udstillingsmedier i dialog med brugerne. Samtidig er der givet tilskud til projekter, der har ønsket at eksperimentere med formidlingsprojekter, som tiltrækker nye grupper af tidlige ikke-brugere. De unge skal ifølge de anbefalinger, der er kommet fra styrelsen, inddrages i rollen som medproducent - ikke blot af vores kultur, men også i genskabelse af museerne som lærende og vedkommende kulturinstitutioner. Det har afstedkommet en række initiativer fra Kulturstyrelsen, bl.a. en omfattende målgruppeundersøgelse af de unges brug og ikke-brug af museer, en best practice publikation (2012), samt en konference om museer og unge i foråret 2012.

MiD ønsker med dette temanummer også at sætte de unge og museer på dagsordenen. Vi gør det, fordi udfordringerne er væsentlige og interessante og behovet for viden og erfaringsudveksling på området er afgørende. Vi gør det samtidig for at skabe og fastholde en stadig selvrefleksion over, hvorfor vi gør det, og hvordan vi også fremover kompetent bringer os selv og vores kulturarv i spil.





# Unge på museum

Willumsen Event Group – et fællesskab hvor unge laver begivenheder for unge

**Lisbeth Lund, museumsinspektør v. J.F. Willumsens Museum, [alund2@frederikssund.dk](mailto:alund2@frederikssund.dk), og Kirsten Bertelsen, cand. psyk. ejer af Gesamtkunstwerk, [kb@gesamtkunstwerk.dk](mailto:kb@gesamtkunstwerk.dk)**

Hvis man spørger de unge, hvad der skal til, for at de får lyst til at komme på museum, bliver de helt stille. Der er langt fra festerne med vennerne til museet. Kan det overhovedet lade sig gøre for et museum at blive en del af de unges liv uden at gå på kompromis med fagligheden?

På J.F. Willumsens Museum har man oprettet Willumsen Event Group, et fællesskab hvor unge laver begivenhe-

der for andre unge i lokalområdet med afsæt i museets samlinger. Projektet er blevet faciliteret i et samarbejde mellem museet og Gesamtkunstwerk, der har specialiseret sig i brugerinddragelse på kulturområdet og især har arbejdet med unge brugere.

## Hvordan kommer jeg i kontakt med de unge?

”Unge” er en mærkværdig og omskiftelig størrelse, som alle gerne vil have fingrene i. For mange forekommer de imidlertid som en utilnærmelig gruppe, der hverken kan eller vil blive indfanget af museernes mange kulturtilbud.

- ◀ Musikfestival i museets park, maj 2012. Lokale ungdomsbands sætter musik til Willumsens værker, og Willumsen Event Group samarbejder med Dark Matters om visuals til musikken. Over 300 unge deltager.
- ▶ De unge og museet udvikler begivenheder, der tager udgangspunkt i de unges liv uden at ekskludere museets faglighed



Det kan sagtens være dér, man står, når man beslutter sig for at inddrage unge i arbejdet. Og i en vis udstrækning er det rigtigt. Ungdom drejer sig om at blive adskilt fra voksne og finde sit eget sted at stå. Det er derfor naturligt, at de ikke jubler over det, vi voksne tilbyder dem. Det har ikke noget med museet eller dit arrangement at gøre. Det har noget at gøre med at være ung. Men det betyder ikke, at du skal lade dem være. De vil gerne bruges, og de er nysgerrige. Det gælder bare om at få dem inviteret indenfor, så de kan se mulighederne. Start med en lille gruppe, der kan vise vej til de næste. Inviter dem til en samtale om deres liv, hvad de laver, hvad der gør dem glade og, hvad de synes mangler i deres by. Herefter kan du beslutte, hvordan du vil gå videre. Når du indleder samarbejdet er det vigtigt at formulere for dig selv, hvorfor du gerne vil samarbejde med de unge. Hvad kan de, som du ikke kan? Hvad er pointen med at inddrage dem?

### J.F. Willumsens Museum

På J.F. Willumsens museum vil vi rigtig gerne have fat i den unge målgruppe, fordi vi mener, at museet og kunsten kan skabe værdi for de unge, men også fordi de unges tilgang til verden, deres holdninger og kommunikationsformer kan være med til at udfordre og udvikle institutionen og tilpasse den til et samfund i hastig forandring og til morgendagens museumbrugere. Da vi startede Willumsen Event Group, valgte vi at samarbejde med Frederikssund Ungdomsskole for at udnytte deres erfaringer med unge-

aktiviteter og deres kontakter til målgruppen. Vi forsøgte at rekruttere gennem ungdomsskolens kursuskatalog og website, men det viste sig hurtigt at være en rigtig dårlig idé. Er der noget de unge på ungdomsuddannelserne ikke vil associeres med, i hvert fald i Frederikssund, er det ungdomsskolen, der i deres øjne er for folkeskoleelever, altså ikke en del af deres selvforståelse. Det endte derfor med, at museets personale måtte lave opsøgende arbejde og tage ud på gymnasium og handelsskole for at fortælle de unge om projektet. Derudover ringede vi rundt til de få unge, vi kendte i byen, og bad dem om at komme til det første møde og tage deres venner med. Vi lærte hurtigt lektion: Vil man have fat i den her målgruppe, handler det om at gøre en lille gruppe af unge så tænde på ideen, at de formidler budskabet videre i deres netværk. Langsomt vil nyheden sprede sig, og flere vil støde til gruppen. De unge lytter mere til vennernes anbefalinger end til "støj" udefra.

### Hvad går samarbejdet ud på?

På Willumsens Museum inviterede vi til fire møder, hvor de unge udviklede ideer til arrangementer for byens unge. Vi gjorde det ved hjælp af et særligt greb, som vi kalder 'Hubs og hyldvarer'. Det er en kreativ metode, der hjælper museet og de unge til at samskabe nye begivenheder. Et 'hub' betegner et sted, en ting eller en person, der forbinder dig med andre. De unges præsenterede deres hubs, museet præsenterer de tilbud, den viden og de samlinger,

de har. I en co-creation proces stiller de unge og museets medarbejdere spørgsmål til hinanden i det mellemrum, der er mellem museet og de unges hubs. På den måde skaber de et nyt rum mellem de unge og museet. Denne metode åbner for kreativiteten og overskrider den gængse måde at udvikle kulturbegivenheder på.

Den bærende præmis for de unge er, at de skal kunne se, at de bidrager med noget, der duer. Vis dem, at de er vigtige med den viden, de har. Sig til dem, at det er vigtigt, de kommer, når I har aftalt det. Ikke fordi det er en regel, men fordi I har et fælles projekt, og at du regner med dem. Lav rammer og spilleregler som de kan sige ja eller nej til. 'Vi vil gerne have dig til at hjælpe os med at planlægge en række arrangementer for unge. Hvor tit har I tid til at mødes? Hvilke tidspunkter passer jer bedst?' Lav ikke for mange lange møder. Lad dem gå i gang med at planlægge noget konkret, så snart I sammen har fået en idé, som I kan lide. For din faglighed også kan være. Sørg for at lære dem at kende. Lær deres navne og sig til dem, at du er glad for deres arbejde. I starten af et forløb (de første 2-3 måneder) vil nogen falde fra. De vil komme til. Ingen panik. Du skal nok over tid få en stabil gruppe, som langsomt vokser. Efter en tid kan du se, at der er en fast kerne, som bliver optaget af noget, kommer stabilt og løfter de opgaver, I taler om og aftaler.

### Case J.F. Willumsens Museum:

Da ingen af museets medarbejdere tidligere havde arbejdet med unge, valgte vi at inddrage Gesamtkunstwerk som proceskonsulenter i projektets opstartsfasen. De stillede brugbare metoder til rådighed og hjalp os i gang med at etablere et idéudviklingsværksted, hvor de første ideer og koncepter tog form, og hvor museets viden og de unges interesser fandt et udtryk, der var meningsfuldt for begge parter. På møderne deltog både museets direktør, inspektør, undervisningsmedarbejder og student, så de unge kunne møde alle museets ansigter og opleve, at deres engagement og tilstedeværelse virkelig betød noget for stedet. Et fællestræk ved de ideer, der kom frem på møderne, var, at de unge gerne vil se sig selv og deres liv i det, de laver, og de vil gerne lave det sammen med deres venner. Nogle af dem ønskede sig et ungdomshus med mulighed for kreative aktiviteter, andre bare en fest for vennerne. I det hele taget blev det tydeligt for os, at fester og sociale relationer fylder rigtig meget i de unges hverdag. Det faktum har været og er lidt af en udfordring at skulle forholde sig til, når vi udvikler nye events sammen med de unge. Hvor langt er museet villig til at gå? Og hvor langt kan vi tillade os at gå i forhold til museets ansvarsområder og forpligtigelser? Det er et spørgsmål, vi løbende diskuterer.

Ind med ungdom betyder ikke ud med faglighed. Mange frygter, at de når de unge går ind, går fagligheden ud. Men det kan godt lade sig gøre at skabe et møde mellem de unges verden og værkerne, samlingerne og museernes fortællinger. Gesamtkunstwerk har netop udviklet metoder, der sikrer, at det ikke bliver et enten eller, men en undersøgelse af, hvor der findes koblingspunkter mellem museets viden og de unges behov. Vi kalder metoden 'Kiler og koblingspunkter'.

For at få øje på, hvordan de unge kan bruge museets viden og samling, beder vi de unge studere et af museets værker, som de selv vælger, dykke ned i det og finde alle de spørgsmål til det, som de har lyst til at få svar på. Når de har tænkt og talt med hinanden i en tid, får de mulighed for at stille alle deres spørgsmål til en af museets eksperter. Hver samtale skaber efterhånden nogle omdrejningspunkter, som de unge er optaget af, og som museumsformidleren har viden om. Det er disse omdrejningspunkter, der er koblingspunktet mellem museets samling og de unges verden. Der er skabt en kile ind i museets viden, og denne viden er blevet forbundet med den unges verden ved hjælp af spørgsmål og svar. De unge og museet kan nu sammen vælge et af koblingspunkterne og gøre det til tema for den begivenhed, de har valgt.

### Case J.F. Willumsens Museum

På Willumsens Museum ønsker vi at forholde os åbent og positivt til de unges ideer, men vi går ikke med til hvad som helst. Vi stiller det krav, at kunstværkerne skal være udgangspunktet for de events, de unge udvikler. Museet skal ikke blot være en tom kulisser for en ungdomsfest eller en biograf, der viser mainstreamfilm. Det kriterium har kostet nogle diskussioner med de unge, og de af dem, der ikke har kunnet se det meningsfulde i at inddrage kunstværkerne som substans i aktiviteterne, har valgt at forlade gruppen. Tilbage er der en håndfuld dynamiske og innovative unge, der virkelig vil det og kan se værdien af samspillet med kunsten. Vi oplever dog stadig, at de unge kan have svært ved at relatere sig til værkerne i museets samling. Men vi har bl.a. brugt Gesamtkunstwerks værktøj til at skabe en dialog med de unge om kunstværkerne og finde koblingspunkter mellem de unges interesser og museets fortællinger. Det har været en positiv oplevelse for både de unge og museets personale at finde ud af, at kunstværkerne faktisk "rummer" temaer, der er relevante i forhold til de unges liv.

### I spændet mellem kontinuitet og projektmidler

Det tager tid at skabe en kultur og ændre de unges opfattelse af museet fra noget støvet, man helst ikke vil forbindes med, til en attraktiv ressource, der giver mulighed

- ▶ Fest som kunstværk, Frederikssund Gymnasium november 2011.  
Willumsen Event Group iscenesætter fest for unge på ungdomsuddannelserne som et kunstværk.  
I samarbejde med lysdesigner, Jakob Kvist, skaber de en rummelig installation, der tager udgangspunkt i Willumsens ekspressive farver og temaet "en del af fælleskabet/alene". 250 unge deltager.



for at bidrage, producere, dele og skabe ny viden og ung formidling.

Projektmidlerne har den indbyggede vanskelighed, at de slipper op og midlertidighed er slet ikke godt for et samarbejde af denne type. Derfor er det en god idé for museet at undersøge, hvordan samarbejdet kan fortsætte efter projektperioden i en anden form og nok også i en anden skala. Om man kan tænke det sammen med eksisterende tiltag? Kan de unge få ansvaret for dele af udstillinger eller begivenheder? For hvis byens unge oplever sig imødekommet i en periode og dernæst ikke bliver inviteret eller lyttet til, så bliver det meget sværere at få dem til at interessere sig for dit museum, næste gang du får projektmidler.

#### Case J.F. Willumsens Museum

Willumsen Event Group er et to-årigt pilotprojekt støttet af Kulturstyrelsens Formidlingspuljer. Museet ønsker at fortsætte projektet, når midlerne fra styrelsen udløber, da det ikke er en overnight begivenhed at etablere en relation

til de unge i kommunen. Det tager tid, og vi er først lige begyndt. Men skal projektet være bæredygtigt i fremtiden, bliver vi formodentlig nødt til at ændre på formen og indholdet. Vi bruger mange ressourcer på samarbejdet med de unge – både de timer museets personale lægger i projektet og de midler, der bliver brugt på at udvikle og afholde events. Vi har bl.a. flere gange valgt at inddrage professionelt udøvende kunstnere som sparringspartnere for de unge, når de udvikler nye aktiviteter. De inspirerer de unge, og slutproduktet får en vis kvalitet. Oprindeligt var tanken, at museet ville søge en kommunal kulturpulje om midler til events. Puljen er imidlertid blevet nedlagt, og derfor leder vi efter alternative finansieringsmuligheder. Pilen peger bl.a. på lokale sponsorer. Derudover arbejder vi på at styrke samarbejdet med andre aktører i kommunen, der har unge som målgruppe. Udover ungdomsskolen, som allerede stiller mange ressourcer til rådighed i projektet, bl.a. faglærere, bus, elektronik og diverse materialer, er vi i tæt dialog med gymnasiet, bibliotekerne og kulturhusene om mulige samarbejder i fremtiden.



#### Kort om Børnekulturens Netværk

Børnekulturens Netværk er kulturministerens og Kulturministeriets rådgivende organ for børne- og ungekultur. Netværket består af repræsentanter fra tre ministerier, der alle arbejder på forskellig vis med børn og unge. Social- og Integrationsministeriet, Ministeriet for Børn og Undervisning og Kulturministeriet har hver især indsats i forhold til børn og unge, mens Børnekulturens Netværks sekretariat, der er placeret i Kulturstyrelsen, varetager de særligt tværgående indsats og projekter, som de tre netværksparter ønsker at føre ud i livet.

# Det store hvorfor

Tanker om medborgerskab, digital dannelse og undervisningsverdenens udfordringer

#### **Stine Engel, konsulent i Børnekulturens Netværk, Kulturstyrelsen, sen@kulturstyrelsen.dk**

”Unge er en svær målgruppe”, sådan bliver unge ofte omtalt. Men er de nu også det? Denne artikel perspektiverer problemstillingen og rejser to spørgsmål: Hvordan holder vi fast i den faglige integritet i arbejdet med unge? Hvordan forstår og arbejder vi med unges indre motivation? Eller med andre ord: Hvad vil vi de unge? Hvorfor skal de unge ville os og vores projekter? Spørgsmålene bliver belyst gennem en beskrivelse af modelprojektet Ungedreven Udvikling i Slagelse Kommune. Projektet er ét ud af 10 projekter, som er med i Børnekulturens Netværks ungesatsning - Modelforsøg om ungekultur 2011-2014. Forsøget skal skabe udvikling, videndeling og forskning omkring ungekultur.

#### **Det står på Wikipedia**

Integritet er "... sammenhængen i handlinger, værdier, metoder, foranstaltninger, principper, forventninger og resultat og kan betegnes som kvaliteten af at have en følelse af ærlighed og sandfærdighed i forhold til motiverne for egne handlinger”.

Indre motivation er "... den motivation, der er drevet af en interesse i eller glæde ved selve opgaven og eksisterer inden i den individuelle frem for at bero på ydre påvirkninger”.

Lad os se på, hvordan begreberne kommer til udtryk i modelprojektet i Slagelse og omegn.

#### **Unge IND på kulturinstitutionerne**

Der skal skabes liv i døde byrum. Dette er missionen med modelprojektet i Slagelse, og det skal ske i samarbejde med de lokale kulturinstitutioner. Slagelse Ungeråd har på en workshop med kultur- og fritidsforvaltningen ytret ønske dels om flere studenterjob, dels om et mere levende kulturliv i byen. Dette har banet vejen for et tværgående samarbejde mellem unge, forvaltningen og en række kulturinstitutioner.

Sydvestsjælland Museum, Guldagergaard, Slagelse Musikhus, Kongegaarden, Slagelse Bibliotekerne og Gerlev Legepark er de seks kulturinstitutioner, som har forpligtet sig til at ansætte unge studentermedarbejdere i en tre-årig periode. De unge skal inddrages i arbejdet på kulturinstitutionerne og særligt i deres kulturtilbud til unge samt i





Ung formidling på Trelleborg.

Foto: Vikingeborgen Trelleborg/Sydvestsjælland  
Museum.

et tværinstitutionelt samarbejde med fokus på den fælles mission om at få kulturlivet til at blomstre. Et samarbejde hvor de unges idéer og handlinger er drivkraften.

De seks kulturinstitutioner åbner deres døre for unge medarbejdere, som skal være med til at påvirke institutionerne indefra. Resultatet af at ansætte unge på kulturinstitutionerne har den indbyggede fordel, at institutionerne bliver mere mangfoldige i deres medarbejdersammensætning. Denne mangfoldighed kan bruges til at skabe sammenhæng mellem deres strategier, initiativer og formidling i forhold til målgruppen unge – netop fordi institutionerne har mulighed for at trække på de unges indsigt i det ungdomsliv, som de unge selv er en del af. Institutionerne bliver således klædt på til at møde de unge brugere på en brugerorienteret måde og får mulighed for at opbygge nye kompetencer og ny viden om unge.

### Kulturinstitutionerne UD til de unge

Projektet skal bane vejen for et progressivt og levende kulturliv, for nye tværgående samarbejder og trække nogle af kulturinstitutionernes aktiviteter ud i det offentlige rum. Dette led i arbejdet med at tiltrække nye målgrupper udfordrer kulturinstitutionernes integritet. For det første fordi de skal sørge for, at de kan stå inde for de aktiviteter, de laver, også uden for institutionernes fire vægge. For det andet fordi de samtidig skal slippe noget af kontrollen og give plads til brugerorienterede aktiviteter.

En sund portion risikovillighed har den indbyggede fordel at give plads til nytænkende aktiviteter – både i forhold til form og indhold. Dette er en nøgle til et ungt ejerskab og gunstige rammer til at skabe aktiviteter og events, der fanger de unges indre motivation – netop fordi rammerne giver de unge plads til at få indflydelse og tage ejerskab. Dette kan være opskriften på succes i et produktorienteret perspektiv og betyde, at kulturinstitutionerne får flere



▲  
Ung formidling på Trelleborg.  
Foto: Vikingeborgen Trelleborg/ Sydvestsjælland  
Museum



▲  
Vikingemetal i Musikhuset – i samarbejde mellem  
Sydvestsjællands Museum og studenten på Slagelse  
Musikhus.  
Foto: Vikingeborgen Trelleborg/ Sydvestsjælland  
Museum

unge brugere. Og det er fra første spadestik en succes i et procesorienteret perspektiv, hvis succeskriteriet er at involvere nogle unge og give dem ejerskab til lokale kunst- og kulturaktiviteter.

På den måde er der grobund i projektet for at skabe en positiv udvikling, som understøtter kunst- og kulturfællesskaber blandt unge, uden at de unge bliver kvalt i kulturinstitutionernes systemer og i deres tilgange til andre målgrupper.

### Et situeret kvalitetsbegreb

Ungedreven Udvikling er et godt eksempel på en projektmodel, der giver plads til, at de unge kan vækste deres indre motivation i mødet med kunst og kultur. Indre motivation kan være betinget af alt fra sociale fællesskaber og interesser til fremtidsdrømme og ønsker om kompetenceudvikling. Det vigtigste er, at vi anerkender de unges motivationer for at engagere sig i kunst- og kulturprojekter og bruger dem aktivt til at involvere de unge. Samtidig skaber de unges tilknytning til kulturinstitutionerne et gensidigt ejerskab til de unges idéer, som betyder, at kulturinstitutionerne skaber en mulighed for at holde fast i egen integritet, idet de unges idéer bliver til i en vekselvirkning med kulturinstitutionerne.

Denne tilgang til brugerinddragelse rejser et dilemma om, hvad høj kvalitet er – for kulturinstitutionerne og for de unge. De unge medarbejdere fungerer som oversættere, der afkoder de unge brugeres sprog, præferencer og motivationer. Men afspejler dette sig i definitionen af kvalitet?

Det er fristende at forslå, at kulturinstitutioner, der arbejder med unge og brugerinddragelse i det offentlige rum, begynder at operere med et situeret kvalitetsbegreb. Et situeret kvalitetsbegreb som levner plads til at tage de unge seriøst og sætte fokus på procesorienterede succeskriterier. Der bør være blik for de unges meningsdannelse og mulighed for at kunne udtrykke og indlæse sig selv i kreative værker og processer. Alternativt risikerer kulturinstitutionerne at løbe panden mod en mur, hvis alle aktiviteter, på alle steder, til alle tider skal måles efter et kunstfagligt eller et kvantitativt kvalitetsbegreb – som ikke tager højde for tid, sted og målgruppe.

Læs mere om modelforsøget og de 10 modelprojekter her:  
<http://www.boernekultur.dk/dk/inspiration/ungekultur/modelforsog/>



Dette kunstneriske projekt 'You are my Sunshine' lavet af Matias Gulvad blev præmieret med Museumsprisen (ARoS) og erinspektør udvalgte det kunstneriske talent.

# Jeg blev fandme glad

Kunsten at tage unge alvorligt som udstillere på museet

**Birgit Pedersen, formidlingsinspektør, ARoS, bp@aros.dk**

## "For vildt at udstille på ARoS"

"Man bliver beæret og stolt over, at dommerne har kunnet se noget i det, man har lavet"

Kreativitet, talent og masser af gå-på-mod karakteriserede de godt 500 kunstprojekter, som unge kunstinteresserede fra hele landet nåede at indlevere til ARoS inden den skarpe deadline 21. februar 2012. De bedste kunstprojekter - blandt 150 unge mellem 10 og 18 år - blev udvalgt til en udstillingsplads på CATCH12 – Junior Biennale.

## CATCH

CATCH12 – Junior Biennale er en tilbagevendende og omfattende event, hvor ARoS sætter fokus på de uopdagede talenter blandt unge kunstinteresserede. Børn og unge med kreativt talent og den fornødne modenhed til at dyrke talentet og deres billedkunstneriske færdigheder inviteres indenfor i den røde monolit til en begivenhed, ingen af dem nogensinde vil glemme.

CATCH12 – Junior Biennale er de unges chance for at dyrke kunstinteressen sammen med andre unge og få vejledning af professionelle kunstnere. Der afholdes workshops som optakt til biennalen, hvor kunstnerne underviser. Efterfølgende udvælges de mest talentfulde unge af et dommerpanel til den endelige udstilling, der vises i Vestgalleriet på ARoS.

Workshops afholdes i billedkunst, foto, skulptur og video. Kunstnere interagerer med de unge, ser på deres fremstillinger og giver en masse spændende ideer til det videre arbejde. Der falder også lidt kunstnerviden og et par kunstnerfif af undervejs. Fascinationen er stor og koncentrationen høj på disse workshops.

Selve udtagelsen varetages af den selvsamme gruppe kunstnere samt kunstfagligt personale, som i lighed med en censureret udstilling vurderer de unges talent og kunstneriske potentiale. Udtagelsen har to runder. Den sidste og afgørende runde giver de unge mulighed for at fortælle om deres passion, refleksioner og særlige kunstinteresse for dommerpanelet.

Dommerpanelet oplevede ved sidste biennale det fanta-

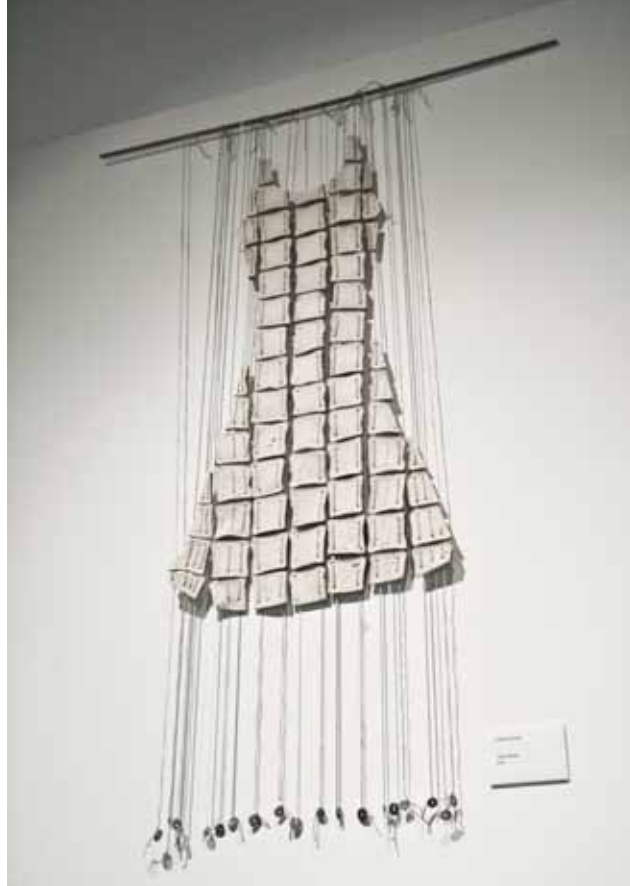






◀ Unge håbefulde kunstnerspirer indleverer værker til CATCH12- Juniorbiennalen

▶ Dette kunstneriske projekt, en toastkjole lavet af Clara Simone Barnow Goltermann, blev præmieret med Publikumsprisen, hvor museumsgæster stemte på det kunstneriske talemål som de syntes størst.



stiske, at de unges bevidsthed omkring egne fremstillinger voksede gennem formuleringen af tanker og ideer foran et forum, der tog dem aldeles alvorlig.

Det er DET handler om: At blive taget alvorligt! Med projektet CATCH12 – Junior Biennale giver et internationalt anerkendt kunstmuseum i Danmark rum for og plads til unge.

De får en stemme på stedet, de bliver seriøst delagtiggjort i diverse kunstneriske processer, og de får mulighed for at tage ejerskab for såvel projekt som museum på flere niveauer.

Synergieffekten mellem de unge, ARoS og kunstnerne, og de særlige relationer, der knyttes til museet gennem projektet, er uvurderlige. Det både i forhold til kunsten, som museet gerne vil formidle viden omkring, men også i forhold til institutionen som helhed (både nu og i fremtiden) og i forhold til professionelle kunstnere og kunstfagligt personale.

De unge får en chance for ikke blot at trikke lidt på den kunstneriske bane, men også at arbejde sig til en plads på 'scenen', som i denne sammenhæng udgøres af den endelige udstilling. Uden talent og vilje til at arbejde med talentet, kommer de ikke langt - og de ved det!

### X-factor, en vidunderlig leg eller falske forhåbninger?

En askepot-kjole syet i tørret toastbrød og et videoværk med en lidende appelsinspisende ungersvend blev dette års vindere af henholdsvis Publikums- og Museumsprisen på CATCH 12 – Junior Biennale. Priserne er i sig selv tomme kalorier for de unge talenter. Det er prestigen i at blive kåret af publikum eller anerkendt af museet som et talent, der betyder noget. En stor gruppe af de deltagende unge er håbefulde kunstnerspirer, og priserne fungerer i denne sammenhæng som motiverende faktorer, der dels appellerer til seriøsitet, men også til det legende aspekt i projektet: De unge får mulighed for at "lege" kunstnere for en tid i professionelle rammer. Det giver ikke mening at tale om "vindere" i forbindelse med kunst - og det ved de unge. Under projektets forløb bliver de bevidste om, at der er helt andre aspekter end konkurrencegenet på spil, hvis man skal have en karriere som kunstner. Kunstens verden handler ikke kun om talent og excentriske personligheder. En plads i kunstscenens rampelys kræver hårdt arbejde, uddannelse og en vilje, der ikke kan lade være. Alle de, som kommer igennem dommerkomitéens nåleøje og får deres kunstneriske produktioner med på CATCH-udstillingen, føler sig som talenter eller "vindere", om man vil, og de er blevet givet muligheden for at mærke efter og fornemme kunsten og kunstneres vilkår.



### Klassiske rammer kan også være skæve

CATCH12 – Junior Biennale er et stort, omfangsrigt og omkostningsfuldt projekt, som ARoS vælger at prioritere på lige fod med udstillinger af professionel kunst. Projektet er én blandt mange af de muligheder, som museet benytter i bestræbelserne på at styrke relationen til ungegruppen. De unges fremtidige dannelse; deres forhold og kendskab til kunst samt deres museumsbrug har museets særlige bevågenhed. I den forbindelse yder ARoS derfor en vedvarende indsats for at holde sig aktuel, vedkommende og åben overfor denne gruppe. Intensionen om at skabe en billedkunstnerisk parallel til de andre kunststarters talentpræsentationer, såsom X-factor, MGP og Malko-konkurrencen synes at have vagt den unge generations opmærksomhed, men vi er bevidste om, at det muligvis kun fungerer i forhold til dagens unge. Der er ingen tvivl om, at konceptet som idé og i sin helhed har overlevelsespotentialer, men det står lysende klart, at indholdet og måden at gribe projektet an på skal forandre sig og udvikle sig i overensstemmelse med fremtidens ungegeneration, nye muligheder og Trends-in-Focus.

### Ambitiøs fremtid

Uden sponsorer var det ikke økonomisk muligt at afholde en ungdomsevent som CATCH12 – Junior Biennale. Og uden samarbejdspartnere med greb om de unge og uden tryksager, Facebook, Twitter og www ville det blive en uoverskuelig udfordring at nå igennem til gruppen med det fantastiske tilbud. Det er en troløs og utilregnelig gruppe,

der bevæger sig som fisk i stimer, snart den ene vej, så den anden. Det betyder, at man som arrangør skal være lidt vågen omkring "dagens interesse" for at få opmærksomhed, men det mest spændende er arbejdet omkring fastholdelsen af denne opmærksomhed og opretholdelsen af de gode, skabte relationer set i et fremtidsperspektiv. Det er blandt andet i dette arbejde, at inspirationen og udviklingen af projektet - og museet generelt - kan finde sted.

CATCH12 – Junior Biennale var et fascinerende og oplysende ungeprojekt, som både de unge, de deltagende kunstnere og ARoS ytrede fremtidige ambitioner omkring: At CATCH bringes endnu videre ud i Danmark – ud i verden – så flere af den kommende generations kunstneriske talenter kan få mulighed for at deltage i en så enestående biennale.

"Det er altid fedt at komme ud af ens eget værelse med sin kunst. Det er fedt at kunne dele den med andre"

"Jeg er både glad for billedkunst og musik. Man får lov at udtrykke følelser, som man måske ikke kan få ud på andre måder"


(Artiklens overskrift og afsluttende bemærkninger er udtalelser fra unge til pressen).

Se mere på [www.catch12.dk](http://www.catch12.dk)

Kunstnere på CATCH12 var: Iben West (video), Jacob Juhl (foto), Andreas Schulenburg (skulptur) og Mormor (billedkunst)

# Danmarks Rockmuseum

– en fortælling om ungdom

**Martin Rovang Jensen og Jacob Westergaard Madsen,**  
museumsinspektører på Danmarks Rockmuseum  
martinrj@roskilde.dk / jacobwm@roskilde.dk 

Danmarks Rockmuseum er arbejdstitlen på et projekt, der siden årtusindskiftet har haft fokus på at dokumentere og formidle den danske rock- og popmusiks historie og betydning. Organisatorisk er Danmarks Rockmuseum en enhed under Roskilde Museum med eget sekretariat. Netop nu er der fuld gang i udviklingen af det kommende museum på flere planer, såsom opbygningen af en samling og udarbejdelse af et koncept for de kommende udstillinger. Læs her om, hvordan museet vil blive målrettet yngre besøgende.

## Hvorfor unge?

Danmarks Rockmuseum har som erklæret mål at blive landets første museum, der handler om unge, er til for unge og med en formidling på de unges præmisser. Med 'unge' henvises der til besøgende i alderen 15-30 år. Ganske vist en gruppe med store, interne forskelle, men også med mange fællestræk. Museet vil med afsæt i gruppens kulturbrug aktivt udfordre museumsbegrebet og den traditionelle rollefordeling mellem museum og besøgende. Midlet bliver en formidlingsform, der engagerer og inddrager unge i øjenhøjde og på overraskende måder. Og målet er dermed, at Danmarks Rockmuseum skal være med til at øge de unges relativt lave brug af landets museer.

Danmarks Rockmuseum har valgt netop unge som primær målgruppe, fordi 'ungdom' som begreb og livsfase er uløseligt forbundet med museets fagområde. Det er umuligt at fortælle rock- og popmusikkens historie uden også at fortælle om de unge og de ungdomsmiljøer, der gennem tiden har samlet sig om og udviklet musikken. Fra 50'ernes knallertbøller med anderumpe og stålkam i baglommen over 70'ernes punkere med læderjakke og hanekam til 90'ernes hip-hoppere med sneakers og hættetrøje: Gennem tiden har ungdomskulturene måske nok givet sig udtryk i vidt forskellige miljøer og ungdomstyper med hver sin musik, stiludtryk og livssyn. Men hvor forskellige, de end kan virke, er de alle opstået på baggrund af omvæltninger, problemer og processer, der går igen som en naturlig del

af livet som ung. Da rock- og popmusikken traditionelt er opstået blandt unge og dermed på basis af deres livserfaringer og virkelighed, afspejler musikken meget tydeligt den identitetsopbyggende og -afklarende livsfase, både musikere og publikum er midt i. "Hvem er jeg?" er altså et spørgsmål, der konstant har genlydt som et rungende ekko gennem den danske rock- og popmusiks historie.

Danmarks Rockmuseum ser af den grund unge som den helt oplagte, primære målgruppe for den kommende permanente udstilling. Undersøgelser af unges museumsbrug peger på et direkte sammenfald mellem målgruppens interesse og behov og den historie, Danmarks Rockmuseum vil formidle. Som målgruppe har de unge i særlig grad fokus på identitet og socialisering. De er ikke overraskende et sted i deres liv, hvor de arbejder med sig selv og løbende afsøger deres identitet i forhold til venner, samværsformer, værdier, holdninger, stil og lignende markører. Dagens unge gennemgår altså samme proces, som har karakteriseret hovedaktørerne i de seneste 60 års ungdomskultur og musikliv. Man kan sige, at den enkelte unges selvudvikling og -afklaring peger på dét, der har været den underliggende drivkraft i den danske rock- og popmusiks historie. Det er fortællingen om unge, der er 'på vej', som afsøger muligheder, prøver sig selv af og derigennem inden for musikkens verden er med til at lade bl.a. genrer, subkulturer, forbrugsmønstre, fankultur og meget mere tage form. Museet vil altså gøre unge bevidste om, at de står på skuldrene af tidligere ungdomsårgange, der gennem historien har etableret og taget del i samspillet mellem ungdomskultur og musik.

Og med valget af unge som primær målgruppe er museet overbevist om formidlingsmæssigt også at kunne ramme tidligere ungdomsgenerationer; kan man ramme de kræsne unge, er der stor sandsynlighed for at få andre med. Emnemæssigt kommer museet jo til at tale til mange flere end blot de unge i dag; ungdommens erfaringer er så grundlæggende og vedbliver at forme de fleste resten af livet, at mødet med ungdommens musik forbliver en del af manges voksenliv. Rock- og popmusikken er i dag så etableret en del af vores kultur, at der ikke er tale om noget



Roskilde Festival  
 Museets stand på Roskilde Festival 2010. Forskellige prototyper og formidlingsideer bliver hvert år afprøvet i festivalens temmelig realistiske test-miljø.

entydigt ungdoms-relateret fænomen. Alligevel opstår der hele tiden nye lyde og nye måder at være sammen på om musikken - en udvikling hvor unge som oftest er 'first movers'.

### Brugernes input til formidlingen

Med sit fokus på unge som primær målgruppe trækker museet selvfølgelig på den tilgængelige forskning i unges kulturbrug. Men formidlingen af musikhistorien planlægges og diskuteres også løbende med de unge selv, så deres perspektiv og ønsker kan gennemsyre hele etableringen af museet. Danmarks Rockmuseum har bl.a. tidligere haft 30 'rockpiloter' i alderen 14-19 år ansat, som gav input til det kommende museum i en række workshops og events, ligesom museet netop er ved at indgå et samarbejde med Roskilde Gymnasium.

Målet er, at de studerende på forskellig vis skal sparre med museets ansatte om formidlingen og opbygningen af museets samling. Endelig har museet de seneste år haft en stand på Roskilde Festival. Her er blevet optaget film-interview om nutidig fankultur til museets samling, testet prototyper og forskellige formidlingsideer - festivalen er

på den måde blevet brugt som platform for indsamling, formidling og innovation samt mødested mellem museet og dets kommende brugere.

Gennem arbejdet med de unge har museet defineret en række sideordnede grundprincipper, som de kommende udstillinger skal kunne leve op til. De er under stadig diskussion og udvikling, men hér kan de programmatisk få lov at runde artiklen af:

'Pointér sammenfaldet mellem unges liv og museets grundfortælling.' Danmarks Rockmuseums fortælling om ungdomskulturens betydning for rock- og popmusikkens udvikling (og omvendt) er indirekte en fortælling om unges problemstillinger, identitetsopbygning og samværsformer. Det skal fremhæves i både valg af genstande og udstillingstemaer, så unge og museet får en fælles referenceramme at mødes om.

'Nuet som afsæt.' Unge har mest fokus på deres egen tid og engageres derfor bedst i fortiden, når den perspektiverer dén udvikling og de sammenhænge, de selv er en del





▲  
Med støtte fra Egmont Fonden ansatte rockmuseet i foråret 2009 30 unge 'rockpiloter' i alderen 14-19. Her ses de foran Musicon-huset, hvor museets sekretariat holder til frem mod åbningen.

af. Hvert tema i udstillingen skal derfor have en helt aktuel problemstilling som udgangspunkt, der da perspektiveres historisk.

'Dialog gennem det velkendte.' Unge vil inddrages, deltage og stimuleres under museumsbesøg, hvor de føler sig velkomne og 'hørt' af museet. Derfor bør udvælgelsen af genstande og udstillingstemaer ske med basis i problemstillinger og vinkler, unge af i dag kan genkende og er engagerede i. Det handler ikke om bare at give det unge det, de vil have: Det er netop i en ramme af det velkendte, at de unge kan udsættes for og være åbne for det fremmede. Formidlingen skal give plads til brugerinvolvering, og at unge selv kan give deres besyv med i forhold til det udstillede.

'Involvér! Aktivér!' Hvert tema i den permanente udstilling bør som minimum have én aktivitet, der kan give sved på panden og sørge for, at de besøgende får dén historie, der formidles 'ind under huden.' Det kunne f.eks. være en danseinstallation, hvor besøgende via instruktioner selv skal prøve tidens trin – fra jitterbug til breakdance.

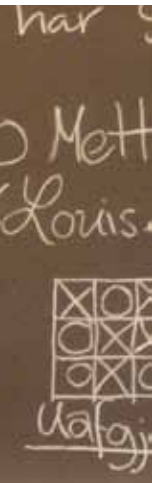
'Fremhæv det personlige aspekt.' Unge finder først genstandene vedkommende, når der er sat ansigt på personerne bag og det tydeligt fremgår, hvilken betydning genstandene har haft for den enkelte. Suppler derfor,

om muligt, indsamlingen af genstande med fotos, lyd- og videoklip af genstandene i brug og interviews med de, der har benyttet genstandene. Her er det klart, at man som samtidsmuseum er nemmere stillet i forhold til at kunne lave 'oral history'.

'Få, men gode genstande.' Antallet af genstande skal begrænses, og der skal være en klar hensigt med valget af dem, jf. det vigtige i at udstillingstemaerne fremstår relevante for de unge. Derudover skal der sættes på at indsamle genstande, der må håndteres, da dette særligt appellerer til målgruppen – af samme grund registrerer museet ikke alt, der kommer ind, men lader meget indgå i en studiesamling.

'Spil på sanserne for at opbygge stemning.' Musikkens verden er lig med et sandt sansebombardement, der taler til kroppen, fx en dyb bas, der dunker i kroppen, lugten af sved til koncerter eller flimrende lysshows. Museet skal spejle dette ved at lade formidlingen tale til alle sanserne gennem lyd, lys og lugte som stemningsskabere.

'Internationalt fokus.' Der er et sammenfald mellem unges internationale udsyn og museets emne. Indsamlingen og formidlingen skal målrettes genstande og temaer, der spiller på sammenhængen mellem dansk og international musik og ungdomskultur.



inrface startede som et udviklingsprojekt støttet af Kulturstyrelsen og Region Midtjylland. Over 3 år (2008-2011) blev der dannet 30 partnerskaber mellem gymnasiale uddannelser og museer i Region Midtjylland. Både skoler og museer fik penge til frikøb, så lærere og museumsundervisere kunne arbejde på projektet.

I august 2011 blev der etableret 5 partnerskaber i hhv. Region Syddanmark og Region Nordjylland.

I september 2011 blev Foreningen inrface dannet



I tilknytning til projektet blev der etableret følgeforskning ved Center for Museologi v, Aarhus Universitet.

Sally Thorhauge skriver en ph.d. med afsæt i inrface-projektet. Museumsleder Ole Puggaard, Industrimuseet, og lektor Jens Bønlykke, Horsens Gymnasium, udgør foreningens sekretariat.

Se mere på [www.inrface.dk](http://www.inrface.dk)

## Kilder, teori og lykkehjul

Et samarbejdsprojekt mellem Vesthimmerlands Museum og Vesthimmerlands Gymnasium og HF

### Lektor Jeff Klintø og lektor Dorthe Nielsen, Vesthimmerlands Gymnasium og HF, [dn@vhim-gym.dk](mailto:dn@vhim-gym.dk)

I 2012 har Vesthimmerlands Gymnasium og HF samarbejdet med Vesthimmerlands Museum om et Inrface-projekt. I projektet deltog klassen 1.s. og de to lærere Jeff Klintø og Dorthe Nielsen fra Vesthimmerlands Gymnasium og HF, Vesthimmerlands Museums leder, Broder Berg, og museets arkæologer. Projektet tog udgangspunkt i gymnasiefaget AT (Almen Studieforbereelse). Formålet med faget er at vise eleverne, hvorledes forskellige fag kan bidrage til løsning af en fælles problemstilling. Det er fagenes metoder, der er i højsædet. De to gymnasiefag, som samarbejdede med museet, var matematik og historie.

Området, der blev valgt for samarbejdet med museet, var egnens to vikingeborge. Borgene befinder sig i perioden mellem historisk og forhistorisk tid. De skriftlige kilder til denne periode af danmarkshistorien er meget spar-

somme og gode til kildekritiske studier. Siden borgene blev opdaget, er der blevet fremsat forskellige teorier omkring deres funktion og dermed deres tidsmæssige placering i danmarkshistorien. Såvel skriftlige kilder som arkæologiske fund har været i centrum for denne diskussion blandt historikerne. Teorierne har ofte hæftet sig ved borgenes meget ensartede opbygning, og derfor er deres opførelse tilskrevet samme bygherre. Men er de nu også så ens? Er deres geometriske strukturer så sammenfaldende, når man tager matematikken til hjælp?

### Matematik og historie

I det konkrete forløb arbejdede matematik primært med opstilling af en geometrisk model for Trelleborg, bestående af koncentriske cirkler, indskrevne kvadrater og viden om primært ensvinklede og kongruente trekanter. Modellen blev så kontrolleret med målinger fra Trelleborg og skulle derefter søges verificeret ved besøg på egnens



Lykkehjulet

to ringborge, Aggersborg og Fyrkat. Udstyret med reb og målebånd blev eleverne sat til at måle op på de to borge for at finde ud af, om vikingerne havde haft matematisk viden, og om der var nogen sammenhæng mellem de forskellige borge, der kunne underbygge teorien om samme bygherre.

I historie blev eleverne præsenteret for en del af de teorier, der siden Trelleborgs opdagelse har set dagens lys. Fra Poul Nørlunds teori over Olaf Olsen, Tage E. Christiansen til Else Roesdahls. Ved at se på, hvorledes teorierne har udviklet sig gennem tiden, fik eleverne indsigt i, at historien ikke er en til alle tider given størrelse, men at forståelsen af den forandrer sig hele tiden. På det metodiske plan fik de en fornemmelse af, hvordan teorier skabes, og hvordan man ved deduktion ud fra disse teorier kan verificere, falsificere og i det hele taget stille spørgsmålstejn ved antagelserne. Uanset om de senere viser sig at være falske, har teorierne betydning for at bringe historien videre

ved at udfordre andre til at undersøge dem og opstille nye hypoteser.

Kombinationen af mange typer af kilder var med til at skabe et puslespil, der gav eleverne en idé om vikingetiden og bygningen af borgene. For at holde sammen på det stof, de havde været igennem, havde klassen fået idéen til et lykkehjul, hvor 'egerne' eller 'ostene' udgøres af de kilder, teorier og måleresultater, som de havde arbejdet med. I grupper fik de til opgave at lave en grafisk fremstilling af kilderne til lykkehjulet samt at udfærdige svarkort, hvoraf det fremgik, hvordan den pågældende kilde var blevet brugt og tolket i de forskellige teorier. Og skolens pedel, der også fungerede som chauffør på klassens ekskursioner i skolens bus, skabte det fysiske lykkehjul.

Samarbejdet med Vesthimmerlands Museum gav eleverne mulighed for at blive bekendt med, hvordan man indsamler arkæologisk viden, og hvordan disse resultater omsættes





▲  
1.s ser på mørke pletter i jorden



▲  
Ringborgene måles op

af historikerne. Museets samlinger og udgravninger fra vikingetiden m.m. skabte et frugtbart udgangspunkt for dette samarbejde.

### Mødet med museets eksperter

På museet fik eleverne præsenteret forskellige dateringsmetoder. Eleverne var endvidere med museets arkæologer ude at se på igangværende udgravninger og fik forklaringer på, hvordan man ud fra nogle sorte pletter i jorden kunne få indsigt i vore forfædres liv. De kunne her i praksis se, hvilket grundlag teorierne bl.a. byggede på. At den store sorte plet på jorden var et ildsted i et hus. Ildsteder havde de tidligere set anvendt i teorierne som argument for, hvor mange mennesker der var i borgene. Huse uden ildsted har vel ikke været beregnet til beboelse, eller var vikingerne måske ikke så kuldkære som nutidens unge?

De forskellige eksperter, de mødte i ugens løb, gav eleverne noget at tænke over. F.eks. strontium-resultatet fra undersøgelser af nogle kvindegrober ved Trelleborg, der indikerer, at vikingerne måske var lejesoldater fra det nuværende Polen. Så efterhånden stod spørgsmålene i kø: Er vikingeborgene forsvars- eller angrebsværker? Er de bygget under Svend Tveskæg eller Harald Blåtand? Hvad lavede kvinderne på borgene? Var der en fælles bygherre/arkitekt på borgene? Osv. osv.

Det vigtigste i AT-sammenhæng er, at eleverne lærte noget om fagenes metoder, og efterhånden blev de helt skrappe til at spørge de eksperter, de mødte, om der nu var belæg for denne eller hin påstand. De nye udgravningsresultater, de fik præsenteret af museets arkæologer, gav dem en klar fornemmelse af, at der er nye teorier

omkring vikingetiden og borgenes tilblivelse på vej. De seneste 10 års mange udgravninger af bopladser og fund langs Limfjorden fra vikingetiden gav eleverne indsigt i, at historieskrivningen omkring deres fødeegns betydning på dette tidspunkt i danmarkshistorien var under forandring. Det stod klart, at udtryk som 'Udkantsdanmark', 'den rådne banan' og hvad man ellers siger om egnen i dag, ville de nordjyske vikinger have rystet på hovedet af. Limfjorden kunne måske opfattes som Danmarks Whiskybælte, hvor guld og honning flød i vikingetiden. Derfor var egnen vigtig at kontrollere, og derfor blev den udstyret med den største af alle ringborge, Aggersborg.

### Indsigt i historieskrivning

At eleverne har fået indsigt i, hvordan historien skrives, og dermed en bevidsthed om, hvad der er hypoteser, og hvad der er kildegrundlag for, kom klart frem ved præsentationen af forløbet på museet. Museumsinspektør Broder Berg satte lykehjulet i gang, og det emne, som hjulet landede på, skulle eleverne nu redegøre for.

Det stod hurtigt klar for enhver, at Vesthimmerlands Kommune roligt kan ansætte elever fra 1.s som kustoder ved fremtidens turistattraktion ved Aggersborg, når denne ringborg sammen med de andre danske vikingeborge (f.eks. Fyrkat og Trelleborg) forhåbentlig inden for en overskuelig fremtid bliver optaget på Unesco's verdensarvsliste. Uden vaklen fortalte de om de forskellige teorier om borgenes tilblivelse, og oven i købet havde de også selv lavet en teori ud fra deres indsigt i kildematerialet. Og i modsætning til museumsinspektør Bjarne Henning Nielsen, der holder på Harald Blåtand som bygherre til alle borgene, gjorde eleverne sig til fortalere for, at der har været forskellige bygherrer.





fuldt spillebord i blålige farver. Credit: he skal være: Science Museum, London. Foto: Christian Mortensen

# Unge medie- og museumsbrug

– et brugerperspektiv

**Kirsten Drotner, Professor, dr.phil., Syddansk Universitet, leder af DREAM, drotner@litcul.sdu.dk**

Færre unge bruger museerne end gennemsnittet af befolkningen. Unge er derfor også i centrum for vigtige kulturpolitiske diskussioner om, hvordan museer kan inddrage nye brugergrupper. Diskussionerne præges af mindst tre argumenter for, hvorfor det er vigtigt at fokusere på unge, nemlig argumentet om markedet, om demokrati og om læring.

Ifølge markedsargumentet er det vigtigt at inddrage unge på museerne, fordi de udgør et underudnyttet forbruger-

segment. Flere unge på museerne øger besøgstallet og, for mange museer, også indtægterne. Argumentet knytter an til en formodning om, at loyale og aktive unge gæster i dag er fremtidens loyale og aktive museumsgæster i fremtiden.

Ifølge demokratiargumentet er det vigtigt at inddrage unge på museerne, fordi de ligesom alle andre borgere skal sikres adgang til vores natur- og kulturarv, således at de kan være med til at udvikle den fremover. Mange unge er også skatteborgere og er altså med til at finansiere de statsanerkendte museer. Det styrker begrundelsen for, at unge så også skal nyde godt af det, de betaler til.



▲  
Børn med mobil – Experimentarium, Hellerup.  
Foto: Celia Simonsen

Ifølge læringsargumentet er det vigtigt at inddrage unge på museerne, fordi de her kan få anderledes muligheder for at lære om kunst, kultur og natur, end det er muligt i skolen.

Man går ud fra, at konteksten for læring er afgørende for, hvad man lærer, og hvordan man lærer. Argumentet vinder mere og mere udbredelse i takt med bredere diskussioner om, at vi lever i et vidensamfund eller et læringsamfund.

I virkelighedens verden er det en blanding af de tre argumenter (og sikkert flere), der ligger til grund for de mange initiativer og tiltag, museer landet over har i disse år for at inddrage unge og gøre det på nye måder.

I de processer har museerne brug for at vide mere om deres forskellige målgrupper, herunder også unge. Man kan bl.a. søge viden om bestemte målgrupper ved at tage afsæt i de enkelte grupperes perspektiv og se, hvordan museerne som kulturinstitutioner "passer ind" i forhold til gruppens øvrige kulturbrug. Den tilgang er valgt i en national online-undersøgelse, forskningscentret DREAM udførte i november-december 2010 for 13-23-årige dan-

skere (2.223 respondenter). Undersøgelsen stiller skarpt på forholdet mellem unges museumsbrug og deres mediebrug (Kobbernagel, Schrøder & Drotner 2011).

Hvorfor netop medier? Det skyldes, at medier dominerer unges hverdag og kultur både i forhold til uddannelse, arbejde og i fritiden. At undersøge, hvordan unge bruger medier og til hvad, giver et pejlemærke for, hvilke midler unge bruger til forstå sig selv og deres omverden.

At skabe forståelse for os selv og omverdenen i fortid og nutid er jo netop det, natur- og kulturarven også gør, omend sjældent i et umiddelbart ungdoms- og hverdagsperspektiv.

Undersøgelsen fokuserer på museer for at afdække, hvilke unge, der kommer på hvilke slags museer; hvordan brugerne benytter, hvad museerne tilbyder fysisk og online; og hvordan de unge vurderer deres besøg. Det fokus giver et billede af den særlige tolkningsramme, som unges museumsbrug udgør. Undersøgelsen definerer museer bredt, idet science centre og oplevelsescentre indgår på lige fod med natur-, kultur- og kunstmuseer.

## Unge museumstyper

Vi har spurgt unge, hvornår de senest har været på et af fem typer museer: kunstmuseum, naturhistorisk museum, kulturhistorisk museum, oplevelsescenter og museum i udlandet – sidstnævnte er med, fordi vi i pilotfasen af undersøgelsen fandt ud af, at det faktisk er en vigtig kategori for brugerne. En klyngeanalyse giver en model med fire typer unge besøgende (se figur 1):

**Entusiasterne:** Udgør 15% af alle unge. Mere end halvdelen har været på museum mere end to gange inden for de seneste seks måneder. De kommer på museet af lyst og på alle typer museer.

**Flinkeskoletypen:** Udgør 26%. Omtrent halvdelen har besøgt et museum inden for det seneste halve år. Museumsbesøg er en kær pligt. Denne type har en mindre differentieret museumsbrug end entusiastene og en mere differentieret brug end de to øvrige typer. 31% har været på kunstmuseum, 17% har været på kulturhistorisk museum og 41% på et oplevelsescenter inden for det seneste halve år.

**Turisten:** Udgør 27%. De besøger et museum, fordi de er i udlandet. Iøvrigt er det for 60% af dem mere end et halvt år siden, de sidst var på museum. 14% af turisterne har inden for det seneste halve år været på et oplevelsescenter mod fodslæbernes 9%. Seneste besøg på de andre museumstyper er længere siden.

**Fodslæberne:** Udgør 31%. Seneste museumsbesøg ligger mere end et år tilbage. Museumsbesøg er en sur pligt og sker primært i en skolesammenhæng (32%). Den sociale kontekst betyder mest for oplevelsen.

**Sammenhæng mellem unges medie- og museumsbrug**  
**Entusiastene:** Her findes den højeste andel daglige boglæsere med 34%; den højeste andel daglige brug af sociale netsteder til private beskeder (31%) og chat (50%). Markant færre, 15%, går på sociale netsteder fra mobiltelefonen, set i forhold til næstlaveste niveau, flinkeskoletypen med 21%. Færre ser dagligt tv end de øvrige typer, 59%, over for andele på omkring trefjerdedele for de andre typer.

**Flinkeskoletypen:** Færre end for de øvrige typer chatter via sociale netsteder, og få sender private beskeder via disse hjemmesidetyper. Gruppen har den laveste daglige brug af andre chatfunktioner såsom MSN med 31% mod 39% af fodslæberne og 38% af entusiasterne.

**Turisten:** Indtager en delt førsteplads med fodslæberne i andel (25%), der dagligt går mobilt på sociale netsteder.

Omtrent de samme høje andele, der bruger tekstbehandling og skolens hjemmesider, som hos entusiasterne.

**Fodslæberne:** Har den laveste andel daglige boglæsere (16%) og avislæsere (8%). Markant lavere andel end i de øvrige typer bruger dagligt tekstbehandling (19%).

Forholdet mellem medie- og museumsbrug har klar sammenhæng med eget og med forældrenes, især mors, uddannelsesniveau. Også køn, etnicitet og lokalitet spiller ind. Jo højere uddannelse, jo hyppigere og gladere bruger. Den sammenhæng bekræfter andre kulturundersøgelser.

Hvad der måske er mere overraskende er, at unge med anden etnisk baggrund end dansk ikke er overrepræsenteret blandt grupperne, der sjældent kommer på museum. Faktisk kommer unge med en familiebaggrund fra Øst-europa hyppigere på museum end danske unge, hvorimod unge med mellemøstlig baggrund er sjældnere gæster.

## Hvad kan resultaterne bruges til

Undersøgelsen har først og fremmest haft til formål at give et solidt vidensgrundlag om unge set i deres kulturperspektiv. Alligevel peger resultaterne på områder, museerne kan tage med i udviklingen af tiltag for unge:

Ungdomsgruppen er ganske forskelligartet, og uddannelse spiller en større rolle end alder. Museerne kan med fordel specificere, hvilke grupper af unge, man gerne vil inddrage, og så målrette indsatsen

Visse grupper unge med anden etnisk baggrund end dansk er hyppigere museums-gæster end gennemsnittet. Museernes outreach-aktiviteter må konkretiseres og tage afsæt i de ressourcer, unge kommer med

Den sociale sammenhæng spiller en hovedrolle for museumsoplevelsen – og dernæst de konkrete udstillinger. Museerne kan med fordel udvikle forholdet til lokale sociale og kulturelle ungdomsnetværk ud over relationerne til uddannelsesinstitutioner

Unge vil gerne have tydelige, professionelle vejledere, og samtidig ønsker de at blive mødt i øjenhøjde og blive inddraget. Unge, professionelle museumsformidlere kan fremme afvejningen af overraskelse og genkendelse. Stort set alle unge prioriterer at være i kontakt og netværke via sociale medier. Museer kan med fordel bygge på de prioriteringer ved at udvikle en inddragende kommunikation online, hvor unge allerede er.

Kobbernagel, C., K.C. Schrøder & K. Drotner (2011) Unge medie- og museumsbrug: sammenhænge og perspektiver. Odense: DREAM. Tilgået maj 2012:  
[http://www.dream.dk/files/pdf/DREAMrapport\\_juli2011.pdf](http://www.dream.dk/files/pdf/DREAMrapport_juli2011.pdf)

#### Formidlingsplanen

Kulturarvsstyrelsen har siden 2007 haft fokus på museernes formidling. Det er målet, at de statslige og statsanerkendte museer kvalificerer og udvikler deres formidling. Kulturarvsstyrelsen yder støtte til museernes arbejde med formidling og igangsætter udviklingsinitiativer.

Formidlingsplanen har følgende indsatsområder:

Udvikling af museernes formidling / Forskning i formidling / Uddannelse og kompetenceudvikling / Museer og undervisning / Brugerundersøgelser / Opsamling og videndeling

# Unge stemmer

– skaber nye rammer for progressiv udvikling på museerne

## Ida Brændholt Lundgaard, Projektleder på Formidlingsplanen, Konsulent i Kulturstyrelsen, [idadblu@kulturarv.dk](mailto:idadblu@kulturarv.dk)

Hvorfor er unge en forudsætning for progressive museer? Hvorfor skal museer være relevante for unge? Og hvorfor skal museer bruge ressourcer på at inddrage unge, der er meget forskellige og har modsatrettede interesser og behov? Det er spørgsmål, artiklen besvarer gennem en beskrivelse af præmisser og indsatsområder for Formidlingsplanen.

Hvinende teenagere, der udbryder: "Fuck, hvor underligt". Dagbladet Information identificerede i maj måned nye lyde på Statens Museum for Kunst (SMK). Det er konsekvensen af bevidst strategisk arbejde med at inkludere unge stemmer i en progressiv udviklingsproces på museet. En proces hvor museet definerer sig selv som en lærende organisation. Museet har dokumenteret deres arbejde med unge brugere i publikationen *Børn & Unge*, SMK 2011. Udgivelsen præsenterer museets differentierede og komplekse arbejde med facilitering af videns- og erfaringsudveksling på tværs af generationer og borgere med forskellig social og kulturel baggrund.

Både i Danmark og internationalt har museer og uddannelsesinstitutioner fokus på vidensdeling og vidensproduktion i relevante og kvalificerede rammer. Det er en udvikling, som er forårsaget af et igangværende paradigmeskifte i adgang, omgang og definitioner af, hvad vi forstår ved viden i et socialt og globalt komplekst samfund.

Diskussionen omfatter både en nytænkning af, hvor og

hvordan vidensproduktion finder sted samt kvalitet og relevans af viden. Den italienske filosof Umberto Eco har f.eks. introduceret en skelnen mellem organisk og akademisk intellektuelle, der reflekterer behovet for et nyt komplekst vidensparadigme, som også inkluderer ikke-akademisk viden og ofte er lokalt forankret.

Det betyder, at museernes selvforståelse, som den kommer til udtryk i organisationen og dens medarbejdere, bliver udfordret. Lige som museerne er i gang med at udvikle nye professionelle metoder og indhold i dialog og partnerskaber med bl.a. unge borgere og institutioner i samfundet. Museernes nye rolle som vidensinstitutioner og læringsmiljøer i samfundet kræver nye professionelle kompetencer og forskning i den vidensproduktion, der finder sted på museerne.

Kulturstyrelsen har med Formidlingsplanens indsatsområder iværksat initiativer, som bidrager til at fremme rammebetingelser for museernes omstillingsproces bl.a. gennem en prioritering af målgruppen unge.

Museerne som centrale videnscentre og læringsmiljøer I dag omfatter dannelse både kulturel bevidsthed og kompetencer som social intelligens, mediekendskab og evnen til at kommunikere. Kultur og kulturel bevidsthed er en grundlæggende værdi i menneskers hverdag. Kultur er bestemmende for velfærd, adfærdsmønstre og drømme – også, og måske især – for unge. Dannelse er forudsætningen for, at vi kan håndtere de udfordringer, vi står over for som individer og samfund. Dannelsesbegrebet har fået nyt indhold. Det handler om, at vi med dannelse får redskaber til at navigere i et komplekst samfund og en globaliseret verden.



Brugerundersøgelserne på museerne viser, at unge brugere er underrepræsenterede på museerne.

Unge mellem 14 og 29 år fylder kun halvt så meget på museerne som i hele den danske befolkning. Samtidig viser tallene, at borgere over 50 år – og borgere med akademisk uddannelse – er overrepræsenterede på museerne. Unge er repræsentative for befolkningssammensætningen og seismografer for samfundsudviklingen. Og den viden om samfundets 'jordrystelser' har museerne brug for for at blive centrale videnscentre og læringsmiljøer, der er forudsætningen for kritiske og innovative medborgere i Danmark.

Derfor har Kulturstyrelsen iværksat en målgruppeundersøgelse med fokus på potentialer og barrierer i unges brug af museer. Den er gennemført af Center for Museologi ved Aarhus Universitet og Damvad Education. Undersøgelsen viser blandt andet, at unge vil deltage aktivt, og at mange unge ikke har lyst til at bruge museerne i deres fritid, fordi de har dårlige oplevelser med skolebesøg. I publikationen *Unge og museer*, prææsenterer Kulturstyrelsen en række projekter fra museer, der arbejder med formidling og kommunikation i samarbejde med unge. Eksemplerne viser, at samarbejder med unge bidrager til udvikling af museumsinstitutionen. Derfor er unge også forudsætningen for udvikling af museer, der kompetent og relevant bidrager til bæredygtig udvikling af et socialt og globalt komplekst samfund.

### Anbefalinger til museerne

Sammen med repræsentanter fra museer og universiteter har Kulturstyrelsen udarbejdet et sæt anbefalinger, der tager udgangspunkt i en gentænkning af museumsinstitutionen. Anbefalingerne forudsætter løbende kvalitetssikring og udvikling af museumsinstitutionen. Anbefalingerne sætter fokus på museernes potentialer som videnscentre og læringsmiljøer, der bidrager til at sætte nye professionelle standarder for videndeling og vidensproduktion. De kan inddeles i tre kategorier, der sætter fokus på henholdsvis institutionen, borgeren og museets rolle i forhold til det omgivende samfund. De tre kategorier står i et dialektisk forhold til hinanden.

Museernes transformationsproces til demokratiske danskesinstitutioner i det 21. århundredes videnssamfund er forudsætningen for museernes konstruktive med- og modspil til social og kulturel udvikling. Og som professor i museologi George Hein mindende os alle om på Kulturstyrelsens seminar om Unge og Museer på Statens Museums for Kunst;

Progressive samfund har progressive museer!





# Om os unge herude på LANDET

Et tværgående samarbejdsprojekt for, med og af unge i provinsen

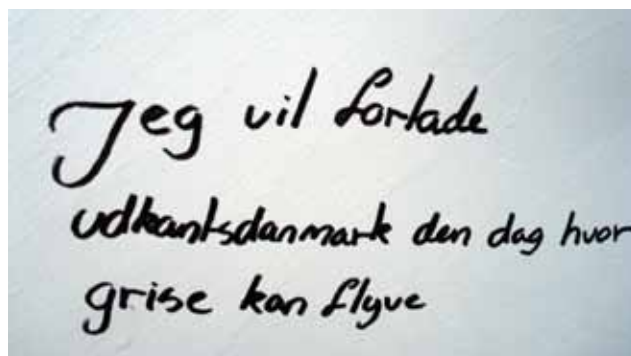
 **Marianne Nielsen, PR og kommunikation, Odsherreds Kulturhistoriske Museum, mn@odsmus.dk**

Et busskur, en væg med drømme og tre nedslidte biler. Alt sammen dekoreret med unges egne ord og tanker om deres liv. Odsherreds teenagere har været dybt involveret i forvandlingen af kostalden på Odsherreds Kulturhistoriske Museum til et rum fyldt til randen med fortællinger fra deres eget univers.

I maj 2011 åbnede LANDET – should I stay or should I go dørene op for en interaktiv udstilling og en teaterforestilling på Odsherreds Kulturhistoriske Museum, hvori kulturhistorie møder fiktion. I museets kostald kan gæster gå på opdagelse og få et indblik i unges hverdag og høre de unge fortælle om deres liv med egne ord.

Forud var gået halvandet års ideudvikling, research og ikke mindst gennemførelse af delprojekter udviklet af en gruppe aktører fra Odsherred Bibliotek, Odsherred Teater

- ◀ Uddannelsesskiltene markerer indgangen til udstillingen på Odsherreds Kulturhistoriske Museum. Hvis unge vil uddanne sig, må de flytte til de store byer.
- ▶ Haiku på udstilling – unge fra Odsherreds skoler sætter ord på deres hjembyer i LANDET-projektet "HAIKU DIN HJEMBY". Digtene blev udstillet på lokale biblioteker og senere på museets gårdsplads.



og Odsherreds Kulturhistoriske Museum. Alt sammen med det formål at give unge i aldersgruppen 14-18 år et personligt ejerskab og tilhørsforhold til kulturlivet og vise, at en tur på museum, teater eller bibliotek kan være en sjov og tankevækkende oplevelse.

### At kende de unge

For at lære unge i Odsherred bedre at kende, blev cand. mag i International Virksomhedskommunikation, Johanne Floris, ansat i tre måneder som researcher på museet gennem støtte fra Børnekulturens Netværk. Hun dokumenterede og beskrev unges liv i et område som Odsherred, hvor der er stor fraflytning af unge, der flytter til storbyerne for at uddanne sig, og hvor der blandt de tilbageblevne unge er høj arbejdsløshed.

Resultaterne af undersøgelsen er publiceret i rapporten om os unge herude på LANDET, som beskriver og undersøger hverdag, livsformer, fremtidsdrømme og udfordringer for unge i Odsherred. Undersøgelsen bygger på 65 interviews og leder frem til fem overordnede grupperinger: Straight liners, de kreative, de sportsaktive, de unge på bænken og enten-eller-gruppen. Data fra de mange interviews kom til at danne udgangspunkt for udstillingens sprog og tekstunivers, som Johanne Floris efterfølgende blev projektansat til at formidle. Samtidig har rapporten givet inspiration til manuskriptet til teaterforestillingen LANDET.

### Unge med – hele vejen

Forudsætningen for projektet har helt fra begyndelsen været, at indholdet i udstillingen ikke var kendt på forhånd. Det har områdets unge selv være med til at definere gennem forskellige delprojekter undervejs i forløbet.

Bl.a. har tre 9. klasser bidraget med 18 små lommefilm optaget på egne mobiltelefoner over temaet 'ønskedrømme og forhindringer'. Den efterfølgende prisuddeling, Odscarshowet, i den lokale biograf, var et stort hit. I 2011 indbragte en fotokonkurrence med temaet 'Det gør mig glad' 166 billeder fra unge i hele Nordvestsjælland. Billederne blev efterfølgende vist i udstillingen og på postkort. Otte unge har desuden lavet videopræsentationer af deres hjembyer, som vises på en skærm på en cykel og knallert i udstillingen. Andre igen har beskrevet deres hjembyer gennem haiku-digte (2012-delprojekt). Ved hjælp af disse delprojekter fortæller unge selv om deres liv og er medskabere af indholdet i udstillingen.

Unge-teamet En lille gruppe frivillige unge sagde ja til at være ambassadører for projektet og samtidig være en del af 'det kreative team'. Opgaven for holdet var at komme med ideer til events på museet, som de mente, kunne tiltrække områdets unge.

Første event var en bandaften med tre lokale unge-bands, der spillede om aftenen på åbningsdagen for udstillingen. Næste arrangement blev en havefest med graffiti/maleworkshop, spil, akustisk musik og LANDET-drinks, som teamet – og deres venner – stod bag.

Teamet og andre unge har også fungeret som gæsteomvisere i udstillingen i form af lydoptagelser, som kan downloades som MP3-filer. På denne måde har de sat egne ord og fortællinger på projektet.

### Online og fysiske aktiviteter

At få unge til at engagere sig har krævet hårdt arbejde, planlægning, tålmodighed – og lysten til at tænke i nye formidlingsformer. Projektgruppen erfarede tidligt, at det var en udfordring at flytte unge væk fra computeren og





- ◀ Kærlighedshytten. Et centralt element i udstillingen og især i forestillingen er kærlighedshytten, som både inden i og på træstammen rummer mange udsagn om ung kærlighed.
- ▶ Udstillingsmontrerne er skiftet ud med gamle biler, som man kan gå på opdagelse i og lære mere om ungekultur i Odsherred.

mobiltelefonen, derfor blev løsningen at 'komme til dem' og være aktivt til stede i de medier, som de unge bruger. En Facebook-side blev etableret næsten et år inden udstillingsåbningen, og mobiltelefoner blev brugt som arbejdsredskab. Så var der kontakt. Udover Facebook-siden, som 652 brugere pt. "synes godt om", har LANDET en YouTube kanal med de unges film, mens bloggen på Wordpress bliver brugt som samlet hjemmeside for de tre kulturinstitutioner med nyheder og mulighed for brugerspørgsmål og kommentarer.

Kombinationen af online og 'off site' eller fysiske aktiviteter har vist sig at være værdifuld, da det har skabt den største interesse for projektet blandt unge. Eksempelvis blev tre 9.klasser sat stævne på biblioteket for at høre, hvordan man laver film på mobiltelefoner. Filmene blev uploadet på YouTube, hvorefter de kunne stemme på deres yndlingsfilm på Facebook. Til et gallashow i den lokale biograf fik vinderne overrakt præmier af en

stand up-komiker og Odsherred Kommunes borgmester. Jo flere workshops, konkurrencer og events projektgruppen løbende har kunnet tilbyde, des flere unge syntes godt om LANDET på Facebook.

### LANDET 2.0

Da skuespillerne forlod kostalden efter den sidste forestilling i 2011 – og udstillingen lukkede ned for vinteren, dukkede en ny udfordring op. Hvordan holder vi liv i LANDET indtil sæson 2012 kunne gå i gang den 1. april? Vores unge-team opløstes, da de unge drog videre i uddannelsessystemet; på efterskole, handelsskole o. lign. Svaret blev en jule-gætteleg og en lind strøm af unge-relaterede nyheder på Facebook for at holde LANDET fast i de unges bevidsthed.

Undervejs i processen med LANDET, erfarede projektgruppen, at nøglen til de unge i meget høj grad afhænger







▲  
[SK]espil i kostalden – udstillingen fungerer samtidig som kulisser til et teaterstykke om unge Darwin, vennen Karl F og den første kærlighed.

af folkeskolelærernes velvilje overfor projektet. Det er lærerne, der skal købe teaterforestillingen og undervisningstilbuddet i udstillingen. Derudover foregår læringen på en mobil platform, som lærerne ikke føler sig helt fortrolig med. Samtidig er der den helt store udfordring i en kommune som Odsherred; afstanden. Det er bekosteligt – både i tid og i penge – at tage fra en ene ende af kommunen til den anden for at benytte sig af LANDETS tilbud. Projektgruppen søgte derfor regionale midler til at dække transportomkostninger, men fik afslag. Et afslag som givetvis har forhindret flere folkeskoler i at tage en tur på LANDET.

### Kultur for unge – hvordan?

Samarbejdet mellem de tre institutioner og de unge i Odsherred har givet genlyd både kommunalt og regionalt, fordi LANDET inspirerer andre til tværgående samarbejde, og fordi projektet inddrager en ny målgruppe og nye metoder. I år og frem til 2013 har Børnekulturens Netværk unge og kultur som fokusområde. Men allerede i 2010 valgte

Børnekulturens Netværk at støtte LANDET med den begrundelse, at projektet kan udvikle og styrke kunst- og kulturtilbud for, med og af unge i provinsen. På grund af dette fokusområde er repræsentanter fra LANDETS projektgruppe desuden inviteret som sparringspartnere til Odsherred Kommunes udvikling af ungeområdet. LANDET satte en række ungdomsrelaterede emner på dagsordenen og byrådspolitikerne har ligefrem meldt ud, at det ungehu[SK]m var på tale, udsprang af LANDET og især rapporte[SK] os herude på LANDET af Johanne Floris.

Med hjælp fra udviklingskonsulent Asta Wellejus, er de tre kulturinstitutioner i Odsherred i øjeblikket ved at conceptualisere LANDET-projektet, så andre kulturaktører kan få glæde og gavn af erfaringerne. Konzeptudviklingen forventes offentliggjort senere på året.

Tiden vil vise, om de unge forsat vil bruge kulturtilbuddene i et udkantsområde som Odsherred. Men ser man på billetsalget til forestillingen, hvor næsten alle dagsforestillinger på forhånd var udsolgt, giver det et indtryk af, at LANDET har trykket på nogle rigtige knapper.



# Museer udvikler syddanske naturtalenter

Samarbejde mellem formelle og uformelle læringsmiljøer om at skærpe interessen for naturfag

**Marie Hauberg, kommunikationsrådgiver i Region Syddanmark, Marie.Hauberg@regionsyddanmark.dk**

I Region Syddanmark arbejder museer, oplevelsescentre og skoler tæt sammen om at vække interessen for naturfag hos børn og unge gennem projektet Science Region. Mange elever har nemmere ved at forstå emner og begreber, når de lærer uden for skolen.

En flok elever fra Ørstedskolen på Langeland bevæger sig hjemmevant rundt mellem udstoppede hjorte og ulve på museet Naturama i Svendborg. Med sig har eleverne en hvid iPad, som de blandt andet bruger til at scanne de QR-tags, som findes overalt på museet. Når de gør det, popper der billeder, spørgsmål og opgaver op på skærmen, som eleverne skal løse i fællesskab. Opgaverne passer til det tema, som klassen har arbejdet med inden besøget, og som de også arbejder videre med, når de kommer hjem fra det naturhistoriske museum.

Ørstedskolens besøg på Naturama er blot et af mange eksempler på, hvordan skoler og museer i Region Syddanmark arbejder sammen om at udvikle og forbedre naturfagsundervisningen for regionens børn og unge.

Først gennem samarbejdet Projekt Syd og siden gennem projektet Science Region forsøger regionen sammen med de syddanske kommuner, NTS-Centeret og Dansk Naturvidenskabsformidling at få flere til at interessere sig for natur, teknik og sundhed – og forhåbentlig så kimen til en naturvidenskabelig levevej senere hen.

## Se insektet i virkeligheden

Langeland Kommune, som huser Ørstedskolen, er en af de kommuner, der har været med i projektet længst. Og samarbejdet med det naturhistoriske museum Naturama og andre sydfynske oplevelsescentre som Skovsgaard på Langeland og Smakkecentret på Strynø er helt centralt i arbejdet med at udvikle naturfagsundervisningen, fortæller Peter Faarup, der er lærer på skolen og naturfagskoordinator i kommunen.

”Det er meget vigtigt, at børnene kommer uden for de vant rammer engang imellem. Vi oplever tit, hvordan elever – der måske er umulige hjemme i klasselokalet – engagerer sig i undervisningen, når den foregår udenfor. Pludselig kan de se insekterne i virkeligheden i stedet for kun at læse om dem, og det gør dem bedre i stand til at reflektere over emnet,” fortæller Peter Faarup.

## Den vigtige sammenhæng

Naturfagskoordinatoren har selv skrevet masterafhandling om, hvordan skoler og museer kan have gavn af hinanden i undervisningsøjemed.

”Oplevelsescentrene kan noget, som vi som skole ikke selv kan klare. De har tit en dybere faglig indsigt, som engagerer og smitter af på eleverne. Samtidig råder de over specielt udstyr, som vi normalt ikke har adgang til,” siger Peter Faarup, som understreger, at det er vigtigt, at skole og museum gør det, som de hver især er bedst til.

Naturfagskoordinatoren har den klare holdning, at det vigtigste er at skabe sammenhæng imellem det, der foregår i klasselokalet, og det, som eleverne oplever på museet. Det betyder blandt andet, at naturfagslærerne på Ørstedskolen altid sørger for, at museumsbesøgene passer ind i et nøje planlagt og struktureret undervisningsforløb.

Et forløb tager ofte udgangspunkt i et antal fagbegreber, det kunne for eksempel være artsdiversitet og fødekæde. Tanken er så, at eleverne hører om begrebet første gang i klasselokalet, får sat billeder og lyd på det på museet eller i naturen – og derefter får nogle gode klassesamtaler og opfølgende opgaver i skolen.

”Oplevelserne ude af huset giver en knagerække til at hænge sin viden på, men det er vigtigt, at lærerne følger op. Man har åbnet en læringsvej, der gør, at eleverne for eksempel har lyst til at vide meget mere om salamanderen – og det skal der så tages udgangspunkt i. Al forskning viser, at der skal være en tydelig rød tråd i forløbet, før det giver mening,” siger Peter Faarup.



### Science på 1000 måder

Langeland er en af 16 syddanske kommuner, der er gået sammen med Region Syddanmark om projektet Science Region.

Desuden har skoler og museer i hele regionen siden 2009 arbejdet sammen i Projekt Syd, hvor en række konkrete undervisningsforløb er blevet testet, udviklet og delt mellem det formelle og det uformelle læringsmiljø.

Det gælder blandt andet:

Vejle Kommune med Orion Planetarium og Askov Forsøgsmølle



Esbjerg Kommune med Myrthuegaard og Vadehavscentret

Billund Kommune med Lego/Legoland

Kolding Kommune med Kolding Naturskole

Vejle Kommune med Økolariet

Sønderborg Kommune med Danfoss Universe

 samarbejdet er netop en stor del af målet med Science Region.  fortæller Heiko Buch-Illing, der er regionaleder for NTS-Centeret, Nationalt center for natur, teknik og sundhed, i Syddanmark.

NTS-Centeret står i høj grad for den løbende kontakt med kommuner, museer og andre aktører, og her opfordrer man ofte til et samarbejde.

### Styrker flere sider

"I det uformelle læringsrum har eleverne mulighed for at udforske og styrke flere sider af sig selv, og de får en grundlæggende viden om natur og miljø, der bygger på deres egne erfaringer," siger Heiko Buch-Illing.

Han mener, at naturfagsområdet er oplagt til at koble den teoretiske undervisning med konkrete praktiske oplevelser – i naturen eller på museer.

"For øjeblikket oplever industri- og forskningsverdenen et hul i elevernes naturfaglige viden. Det skaber problemer med at rekruttere kvalificeret arbejdskraft inden for naturvidenskab og teknik, og det vil Science Region-projektet gerne råde bod på. Samtidig øger projektet forhåbentlig de unges ansvarlighed over for natur og miljø," lyder det fra regionalederen.

### Mangel på naturtalenter

Netop manglen på naturvidenskabelig arbejdskraft i Region Syddanmark er et af hovedmotiverne for regionens science-satsning.

Tanken er, at interessen for naturfag grundlægges i skoletiden, og at der derfor skal være fokus på inspire-



- ◀ ▶ Elever fra 3., 6. og 9. klasse på Langeland deltager i
- ▶ et fast naturfagsforløb, som bliver til i et samarbejde mellem Ørstedskolen og områdets naturfaglige museer og oplevelsescentre. Lærerne oplever, at elever har nemmere ved at forstå fagbegreberne, hvis de har fået sat billeder på dem i virkeligheden.



rende og motiverende undervisning helt fra begyndelsen, for at børn og unge vælger en naturvidenskabelig karriere efterfølgende. Og det er der i den grad brug for, fortæller Lasse Krull (K), formand for Region Syddanmarks Udvalg for Regional Udvikling.

"I fremtiden bliver der stor kamp om de største talenter, ikke mindst inden for natur, teknik og sundhed. I Syddanmark har vi samtidig mange store virksomheder, som har brug for de naturvidenskabelige kompetencer, ikke mindst ingeniører.

Derfor er det helt oplagt for os som region at tage fat om udfordringen ved nældens rod, nemlig ved at forbedre naturfagsundervisningen for børn og unge," siger han. Science Region-projektet har nu snart et år på bagen, og de fleste af de deltagende kommuner er allerede godt i gang med at formulere en science-strategi – samtidig med at der hele tiden udvikles konkrete fagforløb ude på skolerne.

### De gode erfaringer

På Langeland er det seneste nye tiltag, at eleverne kan komme i direkte kontakt med fagfolkene på Naturama via en online-portal. Eleverne kan arbejde på portalen før,

under og efter besøget med eksempelvis fagligt materiale, test og evalueringer. Samtidig kan lærere og naturformidlere løbende tjekke elevernes besvarelser.

"Det fungerer som en chat, hvor skole og museum hele tiden kan være i kontakt. Det giver os mulighed for at koble undervisningen i klassen og på museet direkte via nettet – i stedet for at eleverne render rundt med et stykke papir på museet, som de så krøller sammen i tasken og ikke kan bruge i skolen dagen efter," fortæller Peter Faarup fra Ørstedskolen.

For biolog og centerleder Heiko Buch-Illing er der ikke grænser for, hvad de syddanske skoler og museer kan hjælpe hinanden med i fremtiden, så længe det gøres bevidst og gennemtænkt.

"Det uformelle læringsrum kan tilføje mange ressourcer til skolernes naturfagsundervisning. Det gælder alt lige fra forsøgsudstyr, formidling, undervisningsmateriale og den dybe faglige viden. Det er et meget vigtigt samarbejde, hvis vi skal lykkes med vores satsning," siger han.

Uffe Elbæks  
(Den artikel)

ungerådgivere  
(der mangler)





◀ Fra forestillingen "Levendegørelsen 2010",  
Frilandsmuseet.  
Fotograf, Per Brogaard, © Nationalmuseet

# Drama i museumsverden

Drama og teaterteknik som kulturhistoriske formidlingsredskaber til børn og unge

**Suzi Elena Apelgren – Master i museologi og formidling med museumsteater som speciale, Akademiuddannelse i Oplevelsesøkonomi med kulturhistorisk formidling som speciale, Freelance operasanger, kulturformidler og foredragsholder, sussea@sol.dk**

"A good museum attracts, entertains, arouses curiosity, leads to questioning and thus promotes learning." Ovenstående påstand beskriver i store træk målet for mange danske museers formidling i dag. Det kuriøse er, at den blev fremsat af John Cotton Dana, leder af Newark Museum fra 1909-1929. At den er højaktuel i dagens Danmark, kan skyldes, at målet ikke er så let at nå, og slet ikke når det gælder museernes yngste målgrupper.

For hvordan kan uformelle læringsinstitutioner tiltrække, underholde, pirre nysgerrigheden, rejse spørgsmål og dermed foranledige læring hos kræsne unge, der kan vælge og vrage i et ocean af underholdnings- og læringstilbud? Hvordan kan museer tiltrække og fastholde interessen hos en generation, der er vokset op med oplevelsesøkonomiens krav om unikke og sanseinddragende oplevelser uden at gå på kompromis med den høje faglighed grundlagt på forskning – dét, der adskiller museer fra de fleste andre fritidstilbud.

## Jeg oplever – jeg forstår

En mulighed, der benyttes i stadig stigende grad, er museumsteater og dramatiseret formidling. Teater og drama har altid tiltrukket mennesker og været brugt til at videregive kultur og historie. Beretninger om et folks højdepunkter, viden og erfaringer blev længe inden skrift-

sprogets opståen givet videre til de næste generationer via storytelling. Vore forfædre tyede til dramatiseret overlevering for at pirre nysgerrigheden, nære hukommelse, motivation og indlæring. Hvad man intuitivt altid har vidst, er de senere år blevet undersøgt og bekræftet af forskere; at mennesket effektivt kan organisere information, der videregives til dem som en sammenhængende fortælling.

Dramaets og scenekunstens tiltrækningskraft er ikke mindre i dagens post-moderne samfund, der bygger på individuel perception, oplevelse, erkendelse og skabelse af egen identitet, hvoraf oplevelsesøkonomien er opstået. Sidegevinsten af oplevelsesøkonomiens entré på verdensscenen er, at man er blevet mere opmærksom på den rolle, som følelser og sanser spiller i forbindelse med læring og transformation via oplevelser. En oplevelse inddrager påvirkning af vore sanser, eller – skulle man måske sige – oplevelsen skabes, når vore sanser påvirkes.

Pine and Gillmore, oplevelsesøkonomiens amerikanske fadder, står, at jo flere sanser, der inddrages, jo mere effektivt vil oplevelsen være. Også Konfutses 2500 år gamle indsigt peger på oplevelsens værdi for læringsprocessen: "Jeg hører – jeg glemmer. Jeg ser – jeg husker. Jeg oplever – jeg forstår".

Vi forstår lettere dét, vi selv oplever. Det er måske den dybere liggende grund til, at det engelske ord "Experience" betyder både erfaring og oplevelse. Vi går i teatret for at få en oplevelse, men også for at blive underholdt, oplyst, provokeret, at få noget at diskutere og reflektere over. Drama og teater er oplevelse, oplevelse giver forståelse, og når vi forstår, husker vi. Forståelse er kilden til læring, til at lagre og anvende den erfaring/oplevelse, vi har fået, og som basis for yderligere læring senere i livet.



### Bevidst brug af museumsteater og drama

Nutidens unge forbrugere vil involveres, ikke blot fysisk, men også mentalt og emotionelt.

Det er brugbar viden, ikke blot for handlende, der ønsker mersalg, men i høj grad for museer og andre uformelle kulturinstitutioner, der konkurrerer med oplevelsesbaserede fritidsaktiviteter om de unge forbrugeres gunst for at kunne opfylde formålet; at formidle kulturarven med læring som mål.

Dramatiseret formidling har mange former og mange muligheder for involvering, fysisk og/eller mentalt - og i de fleste tilfælde sanseligt og emotionelt. Museumsteater og drama spænder over alt fra brug af teatertekniske virkemidler som lyd, lys og kulisser over storytelling, duketeater, rollespil, levendegørelse i 1. eller 3. person og digitale dramaer til fuldt udfoldet teater med kulturhistorisk indhold og meget andet.


Det vigtige er, at man gør sig klart hvilken målgruppe, man sigter mod, hvad man vil opnå og hvordan. Det er en disciplin, der skal varetages med stor respekt for både den museale og teatermæssige faglighed for at opnå et resultat og en faglig kvalitet, der hører til på et professionelt museum.

Det kræver tværfagligt samarbejde, gensidig respekt og dialog blandt de involverede faggrupper. Børn og unge skal ikke spises af med lemfældige og famlende forsøg på

at dramatisere historien. De skal have det bedste, og det bedste er gennemtænkt og professionelt udført dramatisering af kulturhistorien, med et bevidst mål for øje.

Det betyder ikke, at museerne ikke kan anvende frivillige ildsjæle og amatører i mange tilfælde. Men hvert tiltag bør være baseret på seriøs planlægning og overvejelser, der skal afdække mål, udvælgelsen af metode og behov for nødvendige kompetencer for at opnå en faglig acceptabel kvalitet. Visse former, som eksempelvis det fuldt udfoldede museumsteater, som kun bruges herhjemme i få tilfælde, kræver professionelle kræfter på alle planer.

Er der ikke økonomi til professionel manuskriptforfatter, instruktør og skuespillere bør man lade være, da man i stedet risikerer at svække både museets og teaterets renommé som seriøse formidlingskilder. Man skal kort sagt vide, hvad det er, man har med at gøre.

Med respekt for faglighed, kendskab til læringsteorier, og n følge deraf - bevidst brug, kan museumsteater og drama være et mangfoldigt, effektivt og attraktivt formidlingstilbud til museernes yngre brugere.

Mere information: masterspecialeopgaven Drama i museumsverden – Drama og teaterteknik som kulturhistoriske formidlingsredskaber kan rekvireres ved henvendelse til Museologisk Bibliotek.

◀ Fra forestillingen "Gøngehøvdingen 2010",  
Frilandsmuseet.  
Fotograf, Per Brogaard, © Nationalmuseet



▶ Fra forestillingen "Juleferie i Nødebo Præstegård 2011", Frilandsmuseet.  
Fotograf, Per Brogaard, © Nationalmuseet

▶ Fra forestillingen "Brødrene Lange 2012",  
Frilandsmuseet.  
Fotograf, Per Brogaard, © Nationalmuseet



▶ Fra forestillingen "Gøngehøvdingen 2010",  
Frilandsmuseet.  
Fotograf, Per Brogaard, © Nationalmuseet







# TÆSK til Kulturen

TværÆstetisk StudieKreds – hvordan opdrager vi de unge til at blive fremtidige kulturforbrugere?

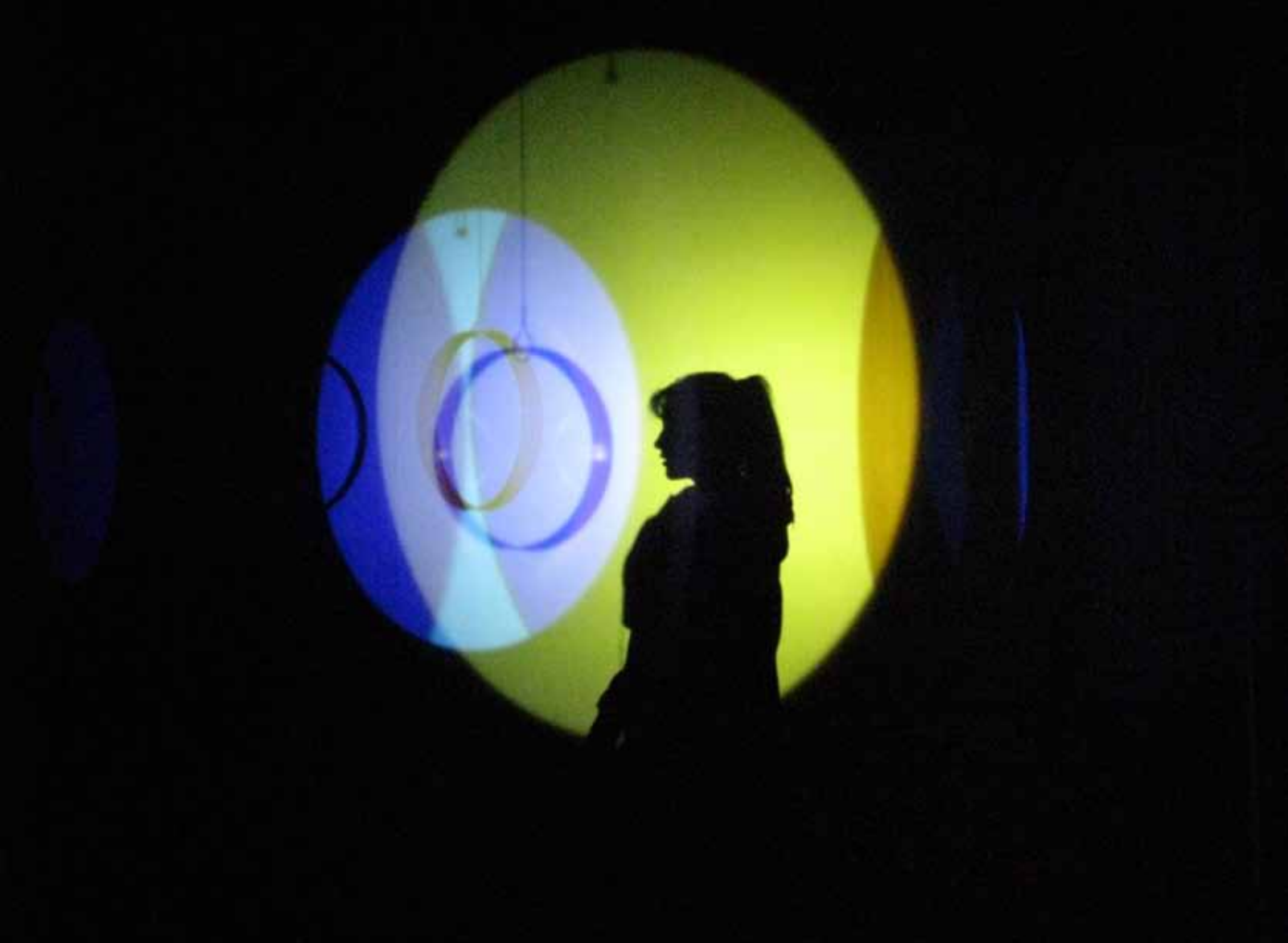
**Ane Kirk Uhrenholt, teatermager og freelance dramaunderviser, Stifter af Kulturklubben TÆSK, [ane@quonga.dk](mailto:ane@quonga.dk)**

Ønsket om at opleve kunst og kultur er stort, men det er ikke altid lige let for unge selv at opsøge det. Det er i hvert fald de tilkendegivelser, Kulturklubben TÆSK's medlemmer kommer med, når man spørger dem, hvorfor de netop har

meldt sig ind i en klub, der udsætter dem for både Søren Kierkegaard, moderne dans og Olafur Eliasson. Kulturklubben TÆSK (TværÆstetisk StudieKreds) startede for to år siden.

Baggrunden var at give elever på Filurens Skole for Teater og Dans en større referenceramme i forhold til scene-kunst. Retningslinjerne var simple: Unge mellem 13 og 18





TÆSK i Olafur Eliassons The inverted panorama house

år skulle tilbydes kunst og kultur, de ikke nødvendigvis selv ville opsøge. De skulle aldrig betale mere, end hvad deres eget lomme pengebudget kunne holde til (beløbet blev sat til maks. 40 kr.). Og de skulle have mulighed for en voksen-samtale om det, de havde oplevet, efterfølgende.

Fokus lå som sagt oprindelig på scenekunst, men i løbet af ganske kort tid havde klubben spredt sig til medlemmer, der ikke var elever hos Filuren. Medlemmer, som kom alle steder fra og bare havde en interesse i kultur. Snart kom også de første ønsker om især at komme på ARoS og til Sculptures By The Sea og opleve, hvad den slags kunst kunne.

Det er dog ikke altid lige let at være tovholder på en klub som TÆSK, hvor strukturen nogle gange indbyder til, at man ret sent kan hoppe til og fra et arrangement. Vi har haft arrangementer med helt op til 70 deltagere, og det dårligst besøgte havde 3 unge mennesker med.

Altså er interessen meget svingende fra gang til gang. Begrundelserne er mange: lektier, overskud eller glemsomhed. Alle ting vi hver især kan nikke genkendende til, men som ikke desto mindre virker skuffende, når man oplever en gruppe blive reduceret fra 20 til 8 deltagere i løbet af få timer. Det er desværre et af vilkårene, når man arbejder med unge og løse strukturer. Det er en nød, vi hele tiden

TÆSK til Aros' Tony Ousler - udstilling Face to Face.



forsøger at knække. Hvordan skaber man interesse om et arrangement, fastholder interessen og sikrer fremmøde på dagen, når man ikke til daglig har patent på de unges tid?

Der lader ikke altid til at være nogle gyldne regler for det, men der er faktorer, der kan hjælpe arrangementerne på vej.

### **Oplevelse og refleksion**

Der er ikke nogen tvivl om, at vi i TÆSK oplever en utrolig sult på at komme ud og opleve kultur. Faktisk er der mange unge, der foreslår alle mulige forskellige arrangementer, de gerne vil opleve med TÆSK. Og de er heller ikke blege for selv at invitere til arrangementer, de har et ejerskab i. TÆSK administreres til daglig kun via en Facebookgruppe

og er blevet til et forum for over 300 unge, der ønsker at fordybe sig i, beskæftige sig med og opleve al slags kunst og kultur.


Som voksen i TÆSK spørger jeg ofte de unge, hvad det er, der får dem til gang på gang at troppe op til rundvisninger, teaterforestillinger og foredrag. Der er især to ting, de lægger vægt på. Det er dejligt at være af sted med ligesindede, og det er vigtigt for dem, at de til et TÆSK-arrangement får lov til at reflektere over, hvad de har oplevet efterfølgende. Især refleksionen er vigtig, for det er her, de får mulighed for at sige deres uforbeholdne mening, analysere og diskutere. Der er intet, der er rigtigt eller forkert. Det er i orden at sige, at man synes noget var uinteressant eller direkte dårligt, så længe man har et argument, der kan bakke holdningen op, og man skal være villig til at lytte til, hvad de andre har at sige.

Oftest bakkes et arrangement også op af fagpersoner. Kunstformidlere til udstillinger, dramaturger til scene-kunst og nogle gange møder med kunstnerne. Man kan så argumentere for, at det er præcis den samme faglighed museer og teatre tilbyder, når de unge er af sted med f.eks. deres skole, men her spiller den sociale faktor ind.

Efter en rundvisning i ARoS' De 9 Rum sagde en pige, der til daglig går i 1.g. i Egå, til mig, at det var en af de bedste oplevelser, hun havde fået længe. Jeg spurgte hende, om ikke hun havde været på ARoS før, og det havde hun, mange gange endda. Men hun havde aldrig oplevet den interesse, lyst til formidling og mulighed for at spørge ind til og undersøge de enkelte kunstværker før. Da jeg spurgte hende, om ikke hun havde haft rundvisninger med skolen, var svaret, at det bare ikke var det samme at tage af sted med sin klasse. I klassen er der altid nogle, der ingen interesse har for kunst, og de fylder mere, end man lige umiddelbart skulle tro.

### Faglighed og det sociale

Et par studerende fra Dansk Pædagogisk Universitet har i efteråret 2011 fulgt TÆSK i en periode, og deres observationer var følgende:

De unge, der af sig selv opsøger kultur, vælger arrangementer som TÆSK's, fordi de finder ligesindede med samme interesse og indgang til kultur, samtidig med, at de får et fagligt aspekt med, som de ikke ville få på egen hånd. De unge, der ikke selv ville opsøge det, tager med, fordi de har venner, der har anbefalet arrangementerne, fordi de kan få lov til at opleve kultur i andre rammer end de er vant til, og fordi de kan få stillet deres nysgerrighed udenom forstyrrende elementer.  er der to faktorer i spil: Fagligheden og det sociale.

Fagligheden er vigtig. Den hjælper til at bearbejde en oplevelse. Det består ikke nødvendigvis af en række facit eller en tjekliste over, om man nu har forstået noget rigtigt eller forkert. Men den åbner de unges øjne for, hvad de har oplevet og for forskellige måder at gå til kunst og kultur på. Som skrevet, lægger vi i TÆSK meget op til, at de unge selv kommer på banen, men det oplever vi også ske på de forskellige kulturinstitutioner, vi besøger.

ARoS er blevet rost for deres valg af unge rundvisere til TÆSK, fordi det giver en mere afslappet stemning omkring dét at spørge ind. De unge føler ikke, at de bliver talt ned til, men derimod mødt i øjenhøjde.

Deres spørgsmål bliver taget alvorligt, deres argumenter bliver lyttet til, og de oplever en befrielse i, at en rundviser f.eks. kan finde på at sige: "Da jeg først så det her kunstværk, syntes jeg, at det var virkelig kedeligt. Men så

læste jeg dette og hint om det, og nu synes jeg, at det er spændende fordi...". De oplever sig selv spejlet i rundviserens tilgang, og de får lyst til at vide mere og have en dybere forståelse for det, de oplever. Det giver også de unge et andet billede af, hvad faglighed er.

Det er ikke nødvendigvis den førnævnte facitliste, men derimod fordybelse i et interessefelt og kvalificerede spørgsmål.

Også det sociale er en vigtig - hvis ikke den vigtigste - faktor. Unge i dag er meget præget af, hvad deres venner mener, eller hvad de voksne omkring dem, hvis faglighed de respekterer, mener. Det vil sige, at de er meget mere tilbøjelige til at tage til et arrangement, deres venner har anbefalet, end ét de er blevet inviteret til af en kulturinstitution. Det er altså vigtigt for dem at have ansigt på afsenderen. Det personlige forhold gør, at der igen er den øjenhøjde, som rigtig mange unge ønsker. Når folk spørger, hvordan man samler de unges interesse omkring arrangementerne, er det bedste svar: entusiasme smitter!

Vi voksne, der er tilknyttet, har ikke på noget tidspunkt forsøgt at få dem med til noget, vi ikke selv har lyst til at opleve. Vi er naturligvis meget lydhøre overfor, hvad de selv foreslår, men er der events, som vi ikke selv har interesse har i, har vi heller ikke nogen jordisk chance for med ærlighed at foreslå det til de unge.

Er der arrangementer, der efterfølgende viste sig at falde udenfor, hvad vi mener, det er værd at bruge sin tid på, kan vi sige det højt. Og de unge har samme mulighed. De skal ikke febrilsk forsøge at opretholde en facade omkring, hvad vi har oplevet. Det at få lov til at dele sine meninger med andre og få nye perspektiver, som man ikke selv havde tænkt på, er utroligt værdifuldt for de unge, fordi de i denne udveksling af meninger, kommer tættere på hinanden som mennesker, og lærer at respektere andre holdninger end deres egne.

Der er en fælles forståelse for, at et TÆSKarrangement skal foregå i en afslappet tone, og at man ikke står alene tilbage med en oplevelse.

En af de største succeser, vi oplever med TÆSK, er, at de unge efter at have været med til vores arrangementer er mere tilbøjelige til selv at opsøge kunst og kultur. Vi oplever simpelthen, at vi åbner døren for dem, og at de derefter har lettere ved selv at tage initiativet en anden gang.

Det er vores fornemmeste opgave på længere sigt at forsøge at opdrage de unge til at blive kulturbrugere, og det ser ud til at lykkes. Og det er vi meget stolte af. Vi tager naturligvis ikke hele æren for det, men omvendt: hvis vi kan være fødselshjælpere for en spirende interesse og nysgerrighed, så gør vi det med allerstørste glæde.

# NYT FRA ICOM CECA



**CECA** Committee for Education and Cultural Action

## The Experience Exchange

Leder du efter museumsfolk med specielle erfaringer, f. eks. til en konference eller til et projekt, er det nu muligt via ICOM CECA's hjemmeside at søge efter andre medlemmers ekspertise og erfaringer. The Experience Exchange er kun tilgængelig for CECA-medlemmer.

## Yeravan 2012

CECA-konference 2012 foregår i Armenien d. 20.-25. oktober. Årets tema er Museums and Written Communication: Tradition and Innovation. Den 23. oktober vil det være muligt at følge med på en livestream fra konferencen og stille spørgsmål eller kommentere på oplæggene. se mere: <http://ceca12.icom-armenia.org/en/>

## Best Practise Award

På den internationale museumsdag den 18. maj kunne CECA's formand Emma Nardi offentliggøre vinderne af Best Practise Award. Se vinderne på <http://ceca.icom.museum/node/231>

## CECA Europe Bulletin

Tre gange årligt udsendes CECA Europe Bulletin til de europæiske medlemmer. Har du nyt om internationale begivenheder, konferencer eller nye publikationer, så send information til:

National koordinator for ICOM CECA Michael Gyldendal, Danmarks Tekniske Museum/Skoletjenesten på Sjælland [m@tekniskmuseum.dk](mailto:m@tekniskmuseum.dk)

Se mere:

<http://ceca.icom.museum>

OBS. Danske CECA-medlemmer, der ikke modtager information fra CECA, må meget gerne sende deres mail til [mg@tekniskmuseum.dk](mailto:mg@tekniskmuseum.dk) al korrespondance forgår via mail.





MID nyt



# OPSLAGSTAVLEN



KONFERENCE: Sharing is Caring 2: Let's get real!

12.12.12 afholder ODM  samarbejde med DR og  den anden "Sharing is Caring"-konference. Udover præsentation af danske eksempler på digital deming vil konferencen byde på udenlandske keynote-speakere, bl.a. Jasper Visser fra "Inspired by Coffee", Amsterdam. Det detaljerede program vil blive lagt på ODMs hjemmeside 31. august, hvor der også vil blive åbnet for tilmelding. [www.dkmuseer.dk](http://www.dkmuseer.dk)

Nye formidlingskurser

ODM har modtaget støtte fra formidlingspuljen til at hente en række internationale eksperter til Danmark til afholdelse af en række kurser under titlen: "Outcome driven, insight guided". De første kurser vil blive åbnet for tilmelding 31. august 2012 og afviklet i perioden november 2012 til juni 2013. Følg med på ODMs hjemmeside [www.dkmuseer.dk](http://www.dkmuseer.dk)

KONFERENCE: Nordisk centrum for kulturarvspædagogik


NCK - Nordiskt centrum för kulturarvspedagogik arbejder med mødet mellem kulturarv og pædagogik, hvor det både handler om at lære om  emfor alt igennem kulturarv. Kulturarvspædagogikken betragtes ud fra tre perspektiver: gennem  praksis, gennem akademisk problematisering og gennem politisk refleksion og handling. I februar måned afholder NCK en årlig konference, hvor temaet i 2012 var græseoverskridende kulturarvspædagogik. I 2013 afholdes konferencen d. 6.-7. februar, hvor MiD vil være repræsenteret og udbygge vores netværk og samarbejde med de nordiske lande. Læs mere på [www.nckkultur.org](http://www.nckkultur.org)

SEMINAR: Museet på tværs

D. 12.-14. marts 2013 afholder ODM årets internationale formidlingsseminar på Hotel Opus i Horsens. Temaet bliver Museet på tværs. På tværs af fag, institutioner, søjler mm. Programmet sendes ud i december. Hold øje med [www.dkmuseer.dk](http://www.dkmuseer.dk) og sæt X i kalenderen allerede nu.

UDGIVELSE: Dialogbaseret undervisning

Hvad er dialogbaseret undervisning, og hvordan kan den udfolde sig på et kunstmuseum? I denne bog viser forfatterne, hvordan erfarne museumsundervisere møder børn og unge på syv museer og udfordrer dem til nysgerrigt og kreativt at udforske temaer, udveksle synspunkter og udvikle nye tanker og idéer. I bogen beskrives syv undervisningsforløb, der giver læseren indsigt i, hvordan den dialogbaserede undervisning kan forløbe i praksis, og hvordan den rummer både udfordringer og muligheder. Eksemplerne hentes fra kunstmuseernes verden, men undervisningsformen kan overføres til skolernes egne læringsrum – i alle fag og på alle klassetrin.

Bogen udgives og distribueres i samarbejde mellem Skoletjenesten  Unge Pædagoger

Forfattere: Olga Dysthe, Nana Bernhardt og Line Esbjørn.

256 sider med farveillustrationer.

Kan købes via [www.skoletjenesten.dk](http://www.skoletjenesten.dk)









Unge fra Odsherred ETC  
Kærlighedshytten. Et centralt  
element i udstillingen og især  
i forestillingen er kærligheds-  
hytten, som både inden i og på  
træstammen rummer mange  
udsagn om ung kærlighed.

# MiD

- er foreningen for museumsformidlere i Danmark og for andre, som interesserer sig for at formidle kunst, kultur og natur.
- prioriterer fagligheden i formidlingen og sætter fokus på faget.
- ønsker at styrke det tværfaglige samarbejde.
- styrker det kollegiale potentiale.
- arbejder for at opkvalificere formidling gennem styrkelse af så- vel nationale som internationale samarbejder.

Bliv medlem af MiD

Et årligt medlemskab koster 300 kr. og du får muligheden for at netværke på formidlingsfagligt niveau. Meld dig ind i foreningen på: [kasserermid@gmail.com](mailto:kasserermid@gmail.com)

Følg os på Facebook – tilmelding på [www.museumsformidlere.dk](http://www.museumsformidlere.dk)