

MiD Magasin 19

Tema: Forandring



Museumsformidlere i Danmark



Nyhedsbrev 19 november 2008
Tema: Forandring

© Museumsformidlere i Danmark,
MID

www.museumsformidlere.dk

Redaktion:
Henrik Sell (ansv.)
Pernille Lyngsø
Birgit Pedersen
Carina Serritzlew

Layout:
Henrik Sell

Omslagsbillede: Rollespil på Steno

Bestyrelsen for Museumsformidlere i Danmark, MID:

Broder Berg (formand)
Museumscenter Aars
Søndergade 44
9600 Aars
Tlf: 98 62 35 77
bb@museumscenteraars.dk

Birgit Pedersen (næstformand)
ARoS Århus Kunstmuseum
ARoS Allé 2
8000 Århus C
Tlf: 87 30 66 43
bp@aros.dk

Pernille Lyngsø
Århus Kunstbygning
J.M. Mørks Gade 13
8000 Århus C
Tlf: 86 20 60 50
pl@aarhuskb.dk

Carina Serritzlew (kasserer)
Kvindemuseet i Danmark
Domkirkeplads 5
8000 Århus
kasserermid@gmail.com

Henrik Sell
Naturhistorisk Museum
Wilhelm Meyers Allé 210
8000 Århus C
Tlf: 86 12 97 77
sell@nathist.dk

Charlotte Ring
Næstved Museum
Ringstedgade 4
4700 Næstved
cr@naestved-museum.dk

Anneli Kunosson
Holbæk Museum
Klosterstræde 18
4300 Holbæk
Tlf: 59 43 23 53
aku@holbmus.dk

Indhold

Forandring

Leder	3
<i>Broder Berg</i>	
Formidling via sociale medier	4
<i>Andreas Brøgger</i>	
Museer i det 21. århundrede	7
<i>Elisabeth Bodin</i>	
En hval med et hus på ryggen	9
<i>Ole Larsen</i>	
Skuespillere på museum	11
<i>Bente K. Pedersen</i>	
Rollespil i museernes formidling	14
<i>Bente K. Pedersen</i>	
Fælles undervisningsforløb	
<i>Anne Hejlskov Larsen</i>	18
<i>Pia Strandbygaard Frandsen</i>	20
<i>Anne-Mette Villumsen</i>	21
Fra JackAss til MoMa	22
<i>Jakob Vengberg Sevel</i>	
Middelalderens Mennesker	25
<i>Lars Gorzelak Pedersen</i>	
Anmeldelse: Fakta om oldtiden	28
<i>Birgit Pedersen</i>	
Videnskabscaféen	30
<i>Carina Serritzlew og Kristian Hvidfelt Nielsen</i>	
Omtale: Museumsgrundbogen	33
<i>Ole Puggaard</i>	
Generalforsamling	34
Opslagstavlen	35

Forandring fryder!

Broder Berg, formand

Nu er det atter blevet efterår med løvfald, blæst og regn. Mens landets skove falmer, kan den opmærksomme museumsgæst opleve blomstrende og kreative formidlingsaktiviteter rundt omkring på de danske museer. Museumsformidlingen befinder sig stadig i rivende udvikling, og man fornemmer museernes store lyst og vilje til at gå nye veje, ofte også i dialog med det omgivende samfund. Nye begreber som kulturarvspædagogik er ved at udfordre den vante formidlingstænkning, og forskningen på området er tydeligvis i vækst. De seneste års udvikling af digitale formidlingstilbud har sat deres synlige præg på udstillingsvirksomheden, således at storskærme, trykskærme og billedprojektorer nu står på enhver museumsleders ønskeliste. På undervisningsområdet har KUAS afsat en pose penge til at styrke museernes undervisningstilbud ved at støtte etableringen af tre regionale undervisningscentre. En konkretisering af netop dette tiltag hører til blandt de opgaver, der har store interesse for vores forening i den nærmere fremtid.

Som den opmærksomme læser måske allerede har opdaget, har bestyrelsen tilladt sig at om-døbe foreningens gode gamle "Nyhedsbrev" til "MID-MAGASIN". Navneforandringen var tiltrængt, da bladet for længst har sprængt sine rammer som nyhedsbrev og gennem de seneste år er vokset til et præsentabelt magasin for museumsformidling. Bladet opgave er at berette om praksiserfaringer, holdninger, visioner og teorier og således levere et kvalificeret bidrag til den formidlingsfaglige debat.

En anden forandring i foreningen bliver generalforsamlingen i 2009, som ikke længere skal afholdes som en tredje rangs skyggearrangement på ODMs formidlingsmøde, men skal have sit eget liv med kvalificerede oplægsholdere og fagligt samvær. Generalforsamlingen bliver afholdt d. 25. februar på Brandts i Odense. Invitation og dagsorden er trykt længere inde i magasinet. Enkelte bestyrelsesmedlemmer er på valg, og enkelte af dem modtager ikke genvalg. Det gælder også for undertegnede, der efter otte år som medlem af bestyrelsen og fem år af dem som formand nu vil trække sig helt fra foreningens arbejde.

Det er bestemt ikke interessen og så afgjort heller ikke engagementet der mangler, men derimod nødvendigheden af at prioritere den efterhånden meget sparsomme tid. Desuden er et formandsskifte sundt for en forenings videre udvikling. Vores forening er som alle andre foreninger skabt af medlemmer og bygger således også på medlemmernes interesse og engagement. Derfor skal der herfra lyde en varmhjertet opfordring til at komme til mødet i Odense og deltage aktivt i foreningens videre udvikling.

Vel mødt!
Forandring fryder!

Broder Berg, Formand

Formidling via sociale medier

- online og i det fysiske rum

Andreas Brøgger, Ph.d., Institut for Litteraturvidenskab, Københavns Universitet.

På ODMs formidlerseminar i marts 2008 valgte vi som arrangørgruppe at gøre brug af to nye redskaber til at få deltagerne til at ytre sig og mødes. Vi tog udgangspunkt i de “sociale medier”, som mange i dag kender fra internettet, nemlig Facebook, YouTube og weblogs. Med særlig sigte på seminarets tema – *Come Together* – lavede vi vores egen udgave af disse populære fænomener, nemlig en “Facewall” og en blog som vi kaldte “YouType”.

Facebook er et verdensomspændende socialt netværk med mere end hundrede millioner brugere, heraf flere hundrede tusinde danske brugere. På Facebook opretter man som udgangspunkt en profilside med et billede og oplysninger om sig selv, for derefter at etablere nye – og styrke gamle – venskaber og kontakter blandt tjenestens andre

brugere. Også flere danske museer er gået på Facebook, hvor man kan melde sig ind i deres grupper og på den måde modtage nyheder om aktiviteter og nære en form for tilhørsforhold.

På formidlerseminaret opstillede vi i den store konferencesal en fysisk “Facewall” med polaroidbilleder af alle seminarets deltagere. De blev fotograferet ved ankomsten og blev bedt om at angive navn og arbejdssted på deres polaroidbillede. Således kunne man i løbet af seminaret finde hinanden på Facewall’en – og derved blandt andet minimere de akavede situationer, hvor folk stirrer på hinandens overkropper i forsøget på at læse deres navneskilte. Eller måske kendte man kun navnet på en kollega, ikke vedkommendes udseende – her bød Facewall’en sig ligeledes til som et redskab, der kunne lette identifikation og dermed kontakt. Vo-

Alle deltager til seminaret blev fotograferet ved ankomst og hængt på facewall



res “Facewall” simulerede Facebooks hvide og blå identitet for dermed at vække genkendelse – og måske et lille smil på læben – hos eksisterende Facebook-brugere, og for at gøre de “uindviede” opmærksomme på de sociale netværkstjenester og de muligheder, de rummer. Facewall’en var tænkt som et trinbræt for dem, der endnu ikke er på Facebook, og måske vi tager skridtet fuldt ud på næste års seminar? Dog kan der ligge nogle problemer i at opfordre brugere – hvadenten de er deltagere på ODMs formidlerseminar eller publikumsgrupper på et museum – til at anvende en bestemt netværkstjeneste frem for andre, da de som hoved-



regel er kommercielle. Museerne skal med andre ord gøre op med sig selv om de eksisterende tjeneres popularitet og gratis tilgængelighed har omkostninger i form af kommercielle budskaber og manglende kontrol over de informationer, der lægges ud på nettet.

Endelig hører det med til historien, at vores Facewall blev et fysisk samlingspunkt under seminaret. Selvom vi gav afkald på de funktioner, der kunne ligge i en netbaseret Facewall (såsom Facebook), så lykkedes det med Facewall’en at understøtte et væsentligt formål ved konferencen, nemlig at få folk til at mødes i det fysiske rum frem for i det virtuelle.

En vigtig del af formidlerseminaret var vores fælles blog, som sandsynligvis vil leve videre på de kommende års seminarer. Da vi skulle finde et navn til vores blog ville vi ligesom med vores Facewall pege på et populært fænomen fra nettet, som man kan anvende eller ihvertfald lade sig inspirere af i museumsformidlingen. YouTube tilbyder video-delning på nettet – hvilket vil sige, at bru-



gere kan dele deres videoer med hinanden ved at gøre dem gratis tilgængelige på YouTube. Det har foreløbig resulteret i millioner af forskellige videoklip, som millioner af brugere dagligt ser, bedømmer, søger og kommenterer på. YouTube ønsker at være brugernes sted i modsætning til de normale kommercielle og statslige kanaler, der præges af envejskommunikation og afsenderens kontrol over indholdet. Også YouType, vores blog oprettet til lejligheden, var naturligvis tilgængelig for alle



konferencens deltagere og lagde op til meningsudvekslinger på kryds og tværs. I det hele taget var pointen med bloggen at åbne denne særlige kanal for kommentarer parallelt med den meningsud-



veksling, der finder sted under foredragene (af samme grund eksperimenterede vi også med mobilen som særlig kanal under en paneldebat, hvor tilhørerne kunne sms'e spørgsmål). Med to bærbare computere etablerede vi en "blog-station" i konferencsalen, hvor enhver kunne sætte sig og blogge. Selvom man naturligvis også kunne bidrage til bloggen fra sin egen bærbare computer oppe på værelset, ovre i restauranten eller ved sit bord under foredragene, håbede vi på en større "inklusion" af deltagere på bloggen ved at gøre den både synlig og let tilgængelig i rummet. Vi ønskede ikke, at blog-aktiviteten skulle foregå udelukkende i det virtuelle – den skulle netop ud blandt os og være en synlig del af det fysiske rum. Af samme grund slog vi bloggen stort op med en videoprojektion i lokalet uden for konferencsalen. Når deltagerne i pauserne mødtes til kaffe og frugt kunne de via videoprojektionen her følge med i udviklingen på bloggen. Vi havde fået udviklet et lille program,

som istedet for at vise selve bloginterfacet kun viste udsagn og kommentarer fra bloggen – et efter et og i et klart design. Ved at formidle aktiviteten på bloggen på denne måde ville vi gøre opmærksom på den diskussion, der foregik parallelt med diskussionen i det fysiske rum. Vi håbede, at udsagnene kunne vække til eftertanke hos forbipassende og måske kalde på en kommentar og dermed et øget antal brugere af bloggen. Alt for ofte søsættes digitale initiativer, hvor man glemmer at forankre dem der, hvor folk færdes og mødes. Endelig var ideen med bloggen, at seminarets deltagere kunne ytre sig efter selve konferencen, og en del benyttede sig af muligheden for at give en værdifuld respons i dagene efter Nyborg.

Vores allesammens blog vil fremover være at finde i en særlig afdeling på Formidlingsnetværkets webadresse <http://www.formidlingsnet.dk>



Museer i det 21. århundrede

- hvad er museets rolle?

Elisabeth Bodin, mag.art i kunsthistorie, formidlingschef på Louisiana

“Jeg ønsker, at der bliver mindre brug for museer. For det ville betyde, at kunsten har generobret sin naturlige plads i samfundet.”

Det kan virke påfaldende, at dette udsagn skal komme netop fra en af tidens mest markante museumsarkitekter, nemlig Jean Nouvel. I Danmark er han bedre kendt for det kontroversielle koncerthus, der er undervejs i Ørestaden.

Flere af samtidens kunstnere synes at dele hans opfattelse og vælger i stedet andre rum for deres værker – nettet, reklamen, det offentlige rum – eller modsætter sig museerne ved at skabe værker, der er svære at bevare og udstille. Er museerne i krise, alt imens der bygges på livet løs? Eller bliver museerne et nemt sted at parkere kunstnerisk erfaring?

Det var ikke den slags spørgsmål, sommerens store udstilling på Louisiana ”Museer i det 21. århundrede” stillede. Her tydede intet på krisetilstande, men derimod på en mangfoldighed og skarp konkurrence om at skabe bygninger, der kan sikre

en plads på det internationale kulturelle landkort. Udstillingen, der var tilrettelagt af museumsinspektør Kjeld Kjeldsen i samarbejde med Art Basel, præsenterede 27 nye projekter fra Europa, Japan og Amerika med vægt på kunstmuseerne. Heriblandt Nouvels nye Musée du Quai Branly i Paris. Et museum, der med sin sammenstilling af kunst og etnografika står som et eksempel på en fremherskende tendens, nemlig lysten til at gå på tværs og bryde med det traditionelle skel mellem kunst og kulturhistoriske museer. Anledningen for udstillingen ”Museer i det 21. århundrede” var Louisianas 50 års jubilæum. I stedet for at skue tilbage på museets egen historie, benyttede Louisiana lejligheden til at reflektere over sin egen position i forhold til, hvor nye museer synes at bevæge sig hen i dag.

Ethvert nyt museumsprojekt må ses som en tolkning af museet både som bygningstype og institution. Museumsarkitektur kan opfattes som kunstsyn i fysisk form. Enighed er der langt fra. Museet som skrin, skulptur, refugium, arkiv, laboratorium, kulturhus eller katedral? Metaforene mangler ikke,





når der gennem det 20. århundrede har været gjort forsøg på at skabe billeder af, hvad museet skal være. Dybest set handler det om, hvad der er museets rolle.

”Museer i det 21. århundrede” var en udstilling, der i udgangspunktet handlede mere om tegnestuerne og arkitekturen som selvstændigt værk, og mindre om museets rolle som institution - som sted og ramme om specifikke samlinger og en offentlighed. Derfor stjæler historien om den berømte Bilbao-effekt hurtigt billedet. At museer som Gehrys spektakulære byggeri i Bilbao kan spille en rolle som økonomisk drivkraft og kulturel markør skaber en naturlig efterspørgsel efter markante byggerier og stjernearkitekter. Danmark har da også forstået at hente et par internationale navne til landet som Zaha Hadid og Steven Holl, der har tegnet henholdsvis Ordrupgaards tilbygning og det nye Herning Kunstmuseum.

Interessant er det derfor, at trods en gennemgående tendens til at vægte arkitekturens ikoniske virkning er et andet fællestræk for mange af de nye museer vægten på selve samspillet med omgivelserne - hvad enten der bygges i et urbant eller naturskønt landskab. Visuelt forbinder museerne sig med omgivelserne ved at trække linier og akser ind i bygningen eller genskabe byens rum med gade, plads, butik og restaurant. Der opstår en dialog mellem ude og inde i kraft de mange store

glasfacader, der samtidig signalerer åbenhed.

Betoningen af åbenhed og tilgængelighed spejler en forskydning i interesse fra samling til de besøgende, der synes at være sket i løbet af de seneste årtier. Tendensen lader sig aflæse i en lang række udenoms-faciliteter, der skal styrke en bredere formidling: bibliotek, biograf, værksted og åbne magasiner. Og måske især i vægningen af de rum, der understøtter museet som social ramme med cafe, restaurant og butik, hvor lidt af museumsoplevelsen kan købes med hjem.

Udstillingen ”Museer i det 21. århundrede” er oprindeligt en opfølgning på en vandrestilling om museumsarkitektur i 1990’erne. Behovet for endnu en opfølgning ligger lige for. En udstilling der vælger at kigge ind i bygningerne og undersøge bygningerne i brug. Som ramme om samlinger og særudstillinger, hvor diskussionen når et niveau dybere end hvorvidt museet skal føje arkitektens eller kunstnerens ønsker. Som en ramme, der disciplinerer sine besøgende, og som skaber forskellige grader af museumstræthed og underkastelse. En udstilling der undersøger, hvornår museumsarkitekturen fremmer den besøgendes nysgerrighed og lyst til at sanse og udforske? Og hvordan værkerens betydning opstår i samspil med de fysiske rammer?

En hval med et hus på ryggen

- et drama skabte Naturama

Ole Larsen, Presseansvarlig, Naturama

Et drama i Svendborgsund skabte Naturama – Danmarks nye naturhistoriske museum. Tåsin-ge havde aldrig oplevet noget lignende. Det lig-nede en folkevandring. Færgetrafikken til øen brød sammen.

Søndag 23. maj 1955 invaderede over 10.000 men-nesker øen i Svendborgsund. De ville se den sen-sation, der lå i strandkanten ved Troense: En kæm-pehval. 48 år senere – den 3. september 2003 – lagde Dronning Margrethe og Prins Henrik grund-stenen til Danmarks nye naturhistoriske museum, Naturama i Svendborg. De lagde grundstenen til et byggeri, der var uløseligt forbundet med den døde hval i Svendborgsund. Arkitekter og bygherre hav-de nemlig fået en bunden opgave: Naturama kunne kun placeres på en forholdsvis lille grund ved si-den af det gamle Svendborg Zoologiske Museum.

Og der skulle være plads til museets største attrak-tion: Den 16 meter lange sejhval! Det er altså ske-lettet af en hval, der har defineret størrelsen på den store centrale udstilling. En hval som for over 50 år siden sluttede sin sidste rejse ved Troense. Na-turama er med andre ord 'En hval med et hus på ryggen'!

Naturama er bygget indefra og ud. Det runde ud-stillingsrum – koglen – er bygningens kerne med de tre niveauer: Vand, land og luft. Nogle mellem-rum indeholder ramper, andre tramper - kombina-tion af ramper og trapper - og gangbroer. Andre 'udkigsposter' er udformet som en art balkoner, der skiftevis giver dig ind mod og ud fra udstillin-gen. Resultatet er, at næsten ligegyldigt hvor du står på de tre niveauer i udstillingen, så kan du se de to andre. Det giver både udsyn, fordybelse og





overraskelser! Målet var ikke blot at bygge et hus udenom en hval! Ambitionen var først og fremmest at skabe et rum for en helt ny måde at formidle naturhistorie på i Danmark.

Naturama skulle afløse Svendborg Zoologiske Museum, der i 70 år var Fyns statsanerkendte, naturhistoriske museum. Museet fortalte historien om Danmarks dyreliv i fortid og nutid. Og det gjorde museet godt. Men tiden var løbet fra den traditionelle måde at lave udstillinger på. Museet havde svært ved at konkurrere med de mange nye oplevelsesattraktioner i ind- og udland. Besøgstatistik gik tilbage.

Der var brug for inspiration og nytænkning. Inspirationen blev hentet hos nogle af de bedste i Europa: Det naturhistoriske museum i Paris og Naturalis i Leiden, Holland. Derfor blev de udstoppede dyr og fugle hevet ud af skabe og montre. De er nu anbragt i mellem hinanden – et naturens teater om man vil. Væk er også plancher og alenlange forklaringer. Al information er samlet i Naturamas naturbaser – lettilgængelige og publikumsvenlige PC'ere. På væggenes storskærm nipper kronhjortene af det dugvåde græs. På himlen over dig flakser tordenskyerne. Om lidt står solen op...

Naturama er formidler af natur, men er ikke selv natur. Det er iscenesættelse. Det er forførelse. Det er magi. Og så er vi tilbage til Troense på Tåsinge, hvor tusindvis af fynboer ville se den store hval i strandkanten. Meget tyder på, at den var dødeligt syg og afkræftet. Militæret blev tilkaldt fra Odense for at skyde den 20 ton tunge hval. Og selv om adskillige skudhuller afslørede, at det nok ikke kun var militæret som forsøgte at aflive hvalen, så døde hvalen sandsynligvis af sin sygdom.

Skelettet af kæmpehvalen er i dag Naturamas største attraktion. Imponerende og storslået står sejhvalen som et naturligt midtpunkt på udstillingens Vandniveau. Så nu trækker sejhvalen igen tusindvis af nysgerrige til Sydfyn. Med sit hus på ryggen. Kronhjorten brøler. Som om den vil advare de andre kronhjorte. Måske mod det tordenbrag og de lyn, der flænses den grå morgenhimmel. Og den regn som om lidt vil give naturen et brusebad. Det kunne være Dyrehaven ved København. Men det er Naturama.

På væggenes storskærm nipper kronhjortene af det dugvåde græs. På himlen over dig flakser tordenskyerne. Om lidt står solen op...

Skuespillere på museum

- Dramatiske karakterer på spil.

Bente K. Pedersen, Teater- og dramapædagog og Helle Halsboe, skuespiller

I udlandet, især England og USA, findes en lang tradition for at bruge teater og teaterelementer som en del af formidlingen på museerne. Ordet museumsteater kan dække over mange forskellige discipliner, men overordnet set kan man sige at der, ved brug af teaterelementer i formidlingen, skabes en følelsesmæssig såvel som en intellektuel erkendelse hos museumsgæsten.

Teater taler til følelserne. Vi morer os, griner, græder og forundres, når vi går i teatret. Vi sætter os i karakterernes sted og føler med dem. Ved brug af museumsteater kan historien blive levendegjort for museumsgæsten og berøre hans eller hendes følelser på en mere virkningsfuld måde end normalt.

To teaterfolk med interesse for museumsformidling tog på research på Londons museer.

Vi, Bente K. Pedersen, teaterpædagog, instruktør og iværksætter, og Helle Halsboe, skuespiller og underviser, samarbejdede i efteråret 2007 med Steno museet i Århus om et museumsteaterprojekt.

I forbindelse med museets særudstilling ”Æg-løsninger” producerede og spillede vi museumsteater forestillingen ”Hvordan blir´ man til?”. Helle, som udover at være skuespiller, også har stor erfaring som underviser, især for børn og unge, spillede rollen som den gravide rundviser Nanna og Bente, som har mange års erfaring med levende formidling, og som gennem årene har lavet projekter for bl.a. Den Gamle By, Moesgaard Museum, Kvindemuseet og Ringkøbing-Skjern Museum, instruerede. Forestillingen var rettet mod de 8 til 12 årige og deres voksne og handlede om Nannas tanker og følelser i forbindelse med hendes graviditet. Samtidig skulle den give børnene en indsigt i udstillingens tema, nemlig ”at få børn med teknologien”. Forestillingen spillede to gange dagligt i skolernes efterårsferie og fik mange roser fra både børn og voksne.

Vi mener, der er mange fordele ved at bruge teaterelementer som en del af formidlingen på de danske museer, og det er vores ønske og ambition at lave flere af sådanne projekter fremover. Derfor tog vi i marts 2008 på studietur til London, for at se hvordan teaterelementer inddrages på de engelske museer og ikke mindst for at møde og lade os inspirere af nogle vores engelske kolleger.

Spectrum Drama, London, ledes af 3 instruktører/skuespillere; Suzanne Rayner, Richard Hodder og Colin Uttley. De har specialiseret sig i at samarbejde med museerne og formidle museernes viden ved brug af skuespil- og teaterteknik. Spectrum Drama har ca. 50 skuespillere tilknyttet og samarbejder med mange af Londons større museer. Tre af disse skuespillere, Guy Henderson, Darryl Boot og Jane Cartwright, havde vi fornøjelsen af at møde en søndag i marts på henholdsvis Science Museum og Natural History Museum. Alle tre havde de til opgave, ikke blot at videregive rele-

Science Museum i London



vant information om den afdeling de var i, men også gennem deres spil og dialog med publikum at pirre nysgerrigheden og bidrage til, at netop dette besøg blev uforglemmeligt.

Guy Henderson mødte vi på Science museum, hvor han spillede astronauten Gene Cernon. I en kopi af den rigtige rumdragt fik han hurtigt skabt opmærksomhed og samlet en stor gruppe af småbørnsfamilier omkring en fullsize model af landingsfartøjet fra Apollo 10. Efter eget udsagn planlægger Guy at fortælle for de kvikke 8 årige, men netop den dag var der flere, der var yngre. På stående fod måtte han derfor tilpasse sin snak til det aktuelle publikum. De ca. 25 minutters optræden blev til en interaktiv snak om faktuelle ting vedrørende rumrejser. Guy formulerede spørgsmålene, så halvdelen af dem sagtens kunne besvares af de fleste børn over 5-6 år. Vi fik et indtryk af, at publikum allerede havde været rundt i netop denne del af udstillingen og derfor var i stand til at svare på mange af de spørgsmål, som Gene alias Guy Cernon stillede.

Darryl Boot i rollen som ingeniør Isambard Kingdom Brunel holdt ligeledes til på Science Museum, men i en knap så besøgt afdeling. Hans optræden blev annonceret over museets højtaleranlæg og en del af hans opgave var at trække publikum op på 2. sal til denne afdeling. Med kostume og ikke mindst en meget høj hat vakte han naturligt opsigt på sin vej gennem museet.

Mellem monterne med modeller af de store skibe; Great Western, Great Eastern og andre af Brunels ingeniørbedrifter, præsenterede han (karakteren) sig selv. Brunel fortalte om, hvorledes han var blevet ingeniør, og hvordan han havde skabt broer, jernbanestrækninger og ikke mindst bygget skibe

For guds skyld



med motorkraft nok til at nå USA på kun 14 dage. Det var en stolt mand. Som afslutning fortalte han om de mange besværligheder, der havde været med det sidste store skib, han havde bygget. Den ene ulykke efter den anden havde ramt det, og da en eksplosion til sidst dræbte 3 arbejdere, sluttede også Brunels liv. Og med et buk og hatten af takkede Darryl for publikums lydhørhed.

Jane Cartwrights opgave på Natural History Museum havde en lidt anden karakter. Hun arbejdede 1½ - 2 timer ad gangen i fossilhallen, en udstillingsafdeling som fungerer som forbindelse mellem 2 større bygninger. I denne hal hænger nogle af museets flotte fossiler, men de færreste bemærker det, når de går forbi. Derfor har man ansat Jane til at skabe interesse for fossilerne. Som Dorothea Bates, en kvindelig palæontolog fra forrige århundredeskifte, går hun rundt mellem publikum og kigger på fossilerne. Iklædt sin flotte lysegrønne dragt med langt skørt og ikke mindst en iøjefaldende hat, vækker hun de besøgendes nysgerrighed. Så snart der er øjenkontakt, tiltaler hun barn som voksen og fortæller om sit liv og sin interesse for fossilerne og som en overraskelse har hun noget specielt og spændende i lommen – en forstenet tand – som alle får lov til at gætte på hvad er. Dorotheas oplevelser med knoglefund og udgravninger og hendes begejstring over de forhistoriske dyr smitter af på publikum, og en nysgerrighed og interesse er vakt.

Hvad er det skuespilleren i rolle kan til forskel fra en almindelig rundviser?

I pauserne mellem deres optræden fik vi lejlighed til at tale med de tre engelske skuespillere om deres arbejde. Vi udvekslede erfaringer i forhold til det at skabe en karakter og diskuterede forskellen på det at spille traditionelt teater og museumsteater. På museet er skuespilleren som oftest i dialog med sit publikum, hvilket kræver et ekstra stort kendskab til rollen og det stof man skal formidle. Inden skuespilleren kan gå i rolle, gøres der et stort forarbejde. Der researches på karakteren og indsamles eksakt viden. Det kræver et stort arbejde at skabe en troværdig karakter, og netop troværdigheden er hele grundlaget for, at publikums oplevelse bliver god.

Det blev endvidere til en inspirerende snak om

glæden ved at række ud og nå sit publikum rent følelsesmæssigt. Vi blev af vores engelske kolleger bekræftet i mange af de tanker vi havde gjort os i forbindelse med vores arbejde med forestillingen ”Hvordan blir’ man til?”

For os er kodeordet til levende formidling den personlige historie, fordi den kan vække følelserne hos publikum. På Steno Museet lavede vi, ud over forestillingen, også en workshop for museets faste rundvisere. Temaet for denne var netop inddragelse af den personlige historie i formidlingen. Vores påstand er, at fortæller du om noget, som har personlig betydning for dig, kan du fange dit publikum på en helt anden måde, end hvis du blot leverer en række videnskabelige facts. Eller sagt på en anden måde; Hvis det er vigtigt for dig, bliver det også vigtigt for dit publikum. Og det er lige præcis det, skuespilleren kan med sit fag. Skabe den personlige historie og derved række ud og nå sit publikum.



Museumsteater i Danmark.

Vores tur til London blev, præcis som vi havde håbet, en kilde til inspiration og ikke mindst en bekræftelse af de tanker vi havde gjort os omkring levende formidling og museumsteater. Guy, Darryl og Jane havde hver sin stil, men fælles for dem var, at de gennem jeg-fortællingen skabte en personlig forbindelse til historien og videnskaben. I London benytter mange af museerne sig af Spectrum Dramas skuespillere, som også tager ud på skoler og institutioner, hvor der ikke er mulighed for at komme til museerne.

Herhjemme er denne form for museumsteater imidlertid endnu ikke så udbredt. Om det skyldes manglende viden om, at det kan lade sig gøre, eller



Til tjeneste : klar til Charpi

kendskab til hvor effektivt det er, ved vi ikke. Men det er vores håb at flere museer i de kommende år vil begynde at se fordelene ved museumsteater. Mulighederne for brug af teaterelementer på museerne er mange, og der findes også i Danmark skuespillere med interessen og evnerne for at optræde udenfor de traditionelle teatre. Vi har i hvert fald stort mod på det, og vi håber på at lave mange flere opgaver på museer i fremtiden.

www.hellehalsboe.dk
www.spectrumdrama.com

Til tjeneste 1998



Rollespil i museernes formidling

- og et pulserende parløb mellem kunst og erhvervsliv!

Bente K. Pedersen, Teater- og dramapædagog

I forbindelse med en samtale med Henrik Sell fra Naturhistorisk Museum gav han mig en udfordring: ”.. når du nu laver så meget med teater og museer, hvorfor skriver du så ikke noget om rollespil ... i museerne?”

Ok, jeg har arbejdet inden for teater i mere end 25 år og i de sidste 10 år været med til flere museumsformidlingsprojekter, så jeg tog opfordringen op.

Men hvad er det lige, han mener med ordet rollespil? Man kan jo altid spørge. Som sagt, så gjort.

Henrik, når du siger rollespil i forbindelse med museumsformidling, hvad er det så lige du forstår ved ordet?

H: Rollespil – og det ved jeg jo ikke noget om. Det gør du, for du er jo ved teatret! Det er dig der ved noget om det.

Hmm – joh, men hvad mon Henrik tænker og forestiller sig?

Henrik, hvad er din definition på rollespil, når du tænker det ind i museumsformidlingen?

H: Rollespil er noget, der involverer publikum, uden at jeg egentlig ved, hvad det er. Men man lærer noget, og der bliver fortalt på en anden måde end almindelig rundvisning. Måske er man i noget kostume eller ...

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at Henrik Sell ikke er det eneste museums menneske, jeg har hørt nævne rollespil, som en vidunderløsning i museumsformidlingen.

Men det er ofte ikke så ligetil for museumsfolk at indkredse begrebet rollespil i museal formidling, for vi har i Danmark ikke en lang tradition for at bruge det. Der har dog været enkeltstående spændende og udviklende projekter, hvor teater og dra-

ma har været benyttet i formidlingen.

Rollespil – lidt tættere på en definition.

Når museer omtaler levendegørelse i formidlingen benytter de ofte betegnelsen rollespil, men hvad dækker begrebet rollespil egentlig over?

Rollespil er ikke et nyt begreb, men det anvendes ofte uden afklaret definition.

Men hvad er det udtryk for? For museumsinspektøren og de ansatte på museet i almindelighed, for museets publikum, for den agerende skuespiller, for børn, unge og voksne? Det kan siges at dække over meget.

For især børn og unge vil rollespil relatere sig til deres viden om live-rollespil, det univers, hvor de udkæmper kampe i en fantasy-verden én søndag om måneden med 100 eller flere medspillere, eller sidder omkring deres brætspil og med terningekast afgør rollernes skæbne. For erhvervslivet til eks. vil det være det ’træningsrum’ teaterpædagoger og



coaching-firmaer etablerer, for at personalet kan udvide deres kompetencer inden for specifikke opgaver og løsningen af disse. For andre igen vil det være børns leg med roller, mens de øver sig i at blive erfarne på den virkelighed og det samfund, de vokser op i. I museernes verden kan og skal rollespil være et trygt sted, hvor ansatte eller frivillige inviterer publikum til at 'lege med' i den historiske eller fiktive ramme, udstillingen inviterer til.

Rollespil og mulighederne

Et rollespil kan blive den oplevelse, der gør museumsbesøget nærværende og levende, da gebærde-roller sætter følelserne i spil.

Netop ved at inddrage den æstetiske dimension i publikums oplevelse af museet, kommer man så-at-sige under huden på dem.

Med udgangspunkt i den gamle kinesiske talemåde:

- Jeg hører og glemmer
- Jeg ser og husker
- Jeg oplever og forstår

og ved især at vægte den sidste del – oplevelsen – så er der sået et kim for den vedvarende interesse. Den æstetiske oplevelse kan man ikke måle og veje på samme måde som publikumstal og indtægter, men vi får sat alle sanser i gang, og så skabes grundlaget for en anderledes forståelse for museets udstilling.

Derfor er det vigtigt at have en klar definition af, hvad vi taler om, når vi bruger begrebet rollespil i museumssammenhæng.

Og rollespil bør vel derfor defineres som: anvendelse af teatrets værktøjer, så som skuespilteknik til levendegørelse af til eks. en tidstypisk karakter.

I England er der en lang tradition for at benytte skuespillere i museernes formidling. Mest almindelig er Character-based museum theatre, der introducerer publikum til en person (fiktiv eller historisk), som forbinder sig på det følelsesmæssige plan med dem og beretter om sit univers.

Fra Tessa Bridals bog: *Exploring Museum Theatre*, får vi beskrevet en palet af muligheder



Møde på Sanita A/S 2007/Kunstnerduoen Sofie Hesselholdt og Vibeke Mejlvang.
Foto: Steen Gyldendal Olesen, el corazón

inden for det at spille roller; hendes definition på hvad hun kalder museumsteater. Her vil jeg kun medtage den del der er relevant for rollespil.

Monologer – hvor det kan være en virkelig eller fiktiv karakter, som beretter.

Historiske karakterer, som med udgangspunkt i en 'kulisse' fortæller og interagerer med publikum *Participatory and interactive theatre – participatory* i betydningen af at publikum inviteres til at deltage i en aktivitet eller øvelse og interactive, der forudsætter publikums tilstedeværelse i samme tid og hvor dialog mellem karakter og publikum forekommer

Alle former har samme mål: at vække følelser med henblik på læring.

Rollespil på museerne

Der er med andre ord mange muligheder for at bruge rollespil og fiktive karakterer. Det vigtige bliver på forhånd at fastslå, hvilke mål anvendelsen af rollespillet skal have. Der ligger derfor en udfordring til museerne i at stille krav til, hvilke mål man ønsker at nå, når man anvender rollespillet. I den interaktive teaterforestilling "Pestmanden & Enhjørningen" på STENO Museet definerede Line Stald fra museet formålet med levendegørelsen af Simon Paulli og hans møde med en 6. klasse, som: "... at give de elever, der deltog, en god læringsoplevelse og en opfattelse af, at museer er andet og mere end gamle ting, der bliver udstillet bag glas".



Billedserien dokumenterer et "work in progres", en åben og undersøgende visuel proces : fra abstrakt – principel og konceptuel – diagrammatisk rumlig grundplans-skitsering.....

Jeg har været med til at skabe netop "Pestmanden & Enhjørningen", hvor den historiske karakter betragtede sine gæster (læs skoleklassen) som mulige kommende studerende ved Universitatus Aarhusiensis. Og derfor prøvede hans deres kunnen. Midtvejs i forløbet trådte skuespilleren ud-af-rolle, for at vejlede eleverne i de faktiske opgaver de skulle løse ved at gå ud i museets udstillinger. Ved fremlæggelsen var det atter for den historiske karakter.

I en interaktiv teaterforestilling i Købstadmuseet Den Gamle By i april 1998, "Til tjeneste – foråret 1864", modtog 2 tjenende karakterer, en gårdskarl og en tjenestepige, eleverne til en arbejdsstund, hvor de skulle klargøre 'charpi' og forbindingsrul-ler til de danske soldater ved fronten på Dybbøl Banke. Alt imens de fik indblik i og forståelse for hverdagen i en Købmandsgård og et land i krig.

Som det seneste projekt har jeg i et samarbejde mellem teatret Filuren og STENO Museet været medskabere af levende formidling i forbindelse

med museets særudstilling "Ægløsninger – at få børn med teknologien" Her levendegjorde en skuespiller, Helle Halsboe, en gravid kvinde Nanna, som med udgangspunkt i egne erfaringer (hun var blevet gravid ved kunstig befrugtning) førte gruppen gennem hands-on modelforsøg og rundt i udstillingen. Ved at trække på karakterens egne oplevelser og forventninger blev udstillingens objekter vedkommende for gæsterne. Der var åbent for dialog og udveksling af erfaringer både fra børn og voksne i samtalerne med Nanna. Det forløb næsten som en 'almindelig' rundvisning, men var rollespil med én karakter i kostume og gæsterne som ...museumsgæster.

Hvorledes skabes disse rollespil så?

Udgangspunktet er at skabe en god karakter (eller flere) med baggrundshistorien i orden, og have en skuespiller med faglig indsigt i at fastholde sin rolle selv i dialog med publikum. Opgaverne kan være at præsentere en bestemt del af et museums mangfoldige udstillinger eller at være en karakter, der præsenterer det helt unikke ved netop denne



afdeling. Jo mere personlig en formidling eller fortælling bliver, jo lettere er det at identificere sig med det og dermed få netop den oplevelse, der gør at: jeg oplever og forstår! Har man forstået og følt med et andet menneske, så har man også et minde med sig derfra. Og det må være museets fornemste opgave at give til sit publikum.

Rollespil og økonomi

Så dukker Henriks stemme op i erindringen, for han havde jo lige et spørgsmål mere.

H: Hvad koster det at lave sådanne forløb, som du taler om?

Jamen, det er altså svært at sige, for det afhænger af, hvor megen research der er nødvendig for skuespilleren og instruktør. Det afhænger af projektets omfang og hvilke mål museet har for at give sig i kast med rollespil. Oven i opbygningen af rollespillet og gennemførelsen af det kan der tilbydes workshop for museets rundvisere, så de kan få indblik i og værktøjer til at nærme sig det at gå-i-rolle. Der kan laves undervisningsmateriale i forbindelse med forløbene osv., osv. Det er kun fantasien og finansieringen, der sætter grænser.

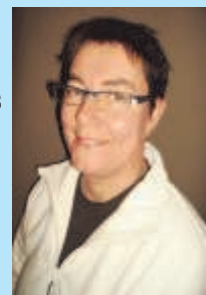
Nedenstående er erfaringer bl.a. indsamlet fra formidlingsprojekter i samarbejde med 3 museer i Århus:

- Til tjeneste – forår 1864 (Den Gamle By, 1998)
- FOR GUDS SKYLD! (Moesgård Museum, 2000)
- Manden fra Grauballe (Moesgård Museum, 2004)

Pestmanden og Enhjørningen (Steno

Bente K. Pedersen
Tlf. 4097 2262
Mail: bkp@post9.tele.dk

Uddannet lærer og bifagseksamineret i Dramaturgi fra Århus Universitet. Teater- og dramapædagog med 20 års erfaring med teater, formidling, undervisning og ledelse Gennem 13 år ansat ved teatret Filuren som leder af den dramapædagogiske afdeling. Udviklet og instrueret flere museumsformidlings projekter med teaterelementer.



Fælles undervisningsforløb

- museumsprocesser og museologisk terminologi

Ane Hejlskov Larsen, Lektor, mag.art., Afdeling for Kunsthistorie, Aarhus Universitet

I efteråret 2007 satte 6 kunstmuseer, kunstcentre og attraktioner sig sammen på Afdeling for Kunsthistorie på Aarhus Universitet for at skabe rammerne for et kursus for de studerende, der gav en indføring i praktisk museumsarbejde og grundlæggende museologisk terminologi. Hovedkræften bag samarbejdet var et netværk af museumsinspektører, som gerne ville udvikle deres samarbejde med hinanden og med nye partnere.

For Afdeling for Kunsthistorie var samarbejdet oplagt, eftersom Afdeling for Kunsthistorie siden midten af 70'erne systematisk har undervist og forsket i museologi og formidling i et fagdidaktisk perspektiv og sendt kandidater ud til kunstmuseerne og tilsvarende kulturelle organisationer. Desuden har praktik og studiejobs været et væsentligt bidrag til den kunststuderendes uddannelse, hvad enten praktikken eller studiejobbet blev tænkt med ind i den enkelte studerendes uddannelsesforløb eller helt uformelt supplerede den studerende akademiske kvalifikationer med praktiske museumskompetencer. Kurset tjente både som praktikforberedelse for studerende på Kandidatuddannelsens 3. semester (E08) eller supplerede Fagdidaktikken for sidefagsstuderende med museologiske interesser.

"Dog With Campfire" af Fredrik Raddum, 2002. Findes på ARoS.



Hovedparten af undervisningen foregik direkte ude på institutionerne for at kunne lave konkrete og virkelighedsnære øvelser, som efter vores erfaring fremmer læringen hos de fleste studerende. Kursets indhold blev udviklet og koordineret i tæt samarbejde med:

- Silkeborg Kunstmuseum
- Randers Kunstmuseum
- Skovgaard Museet
- KunstCentret Silkeborg Bad
- Herning Kunstmuseum,
- Fælleskonserveringen
- ARoS
- Glasmuseet i Ebeltoft.

Lektionsprogrammet blev ledsaget af et fyldigt kompendium med tekster om:

- Museologi og museologisk terminologi (Afdeling for Kunsthistorie).
- Institutionsanalyse af forskellen mellem attraktioner og museer (Glasmuseet).
- Museet som kulturel organisation og museumsledelse (Skovgaard Museet).
- Udstillingsteori og kunstbegreb (Skovgaard Museet og KunstCenter Silkeborg Bad).
- Social inklusion (KunstCenter Silkeborg Bad).
- Forholdet mellem kunst, museum og erhvervs-liv – sponsorskaber (Herning Kunstmuseum).
- Taksonomi og registreringsproblematikker (Randers Kunstmuseum).
- Bevaringsproblematikker (Randers Kunstmuseum og Fælleskonserveringen).
- Museumsforskning – fokus på kunsthistorisk metodik og teori (Silkeborg Kunstmuseum).

Afdeling for Kunsthistorie havde ansvar for koordineringen mellem museerne, vejledning og eksamen. For hvert museumsbesøg lå et struktureret program med en teoretisk del og mere praktisk del med caseoplæg og øvelser. Program for hver lektion blev forhåndsannon-

ceret i First Class, et internt konferenceprogram, så de studerende kendte til lektionsindholdet på forhånd. 13 studerende fulgte forløbet fast. Der var tale om et meget stabilt fremmøde og med aktiv deltagelse fra de studerendes side. Alle studerende udtrykte ved kursets afsluttende evaluering stor begejstring over kurset, dets opbygning, kombination af viden,

metodik og teori og ikke mindst kulturinstitutionernes store indsats. De studerende anbefalede, at kurset bliver et fast tilbud for alle kandidatstuderende på Kunstshistorie. Denne anbefaling vil vi på Afdeling for Kunstshistorie arbejde videre med.

Naturhistorisk Museum. Natural Born History.



Fælles undervisningsforløb

- på Glasmuseet Ebeltoft

Pia Strandbygaard Frandsen, Formidlingsmedarbejder, Glasmuseet Ebeltoft

Glasmuseet Ebeltoft skiller sig på flere måder ud fra de øvrige midtjyske kunstmuseer, som deltog i undervisningssamarbejdet med Aarhus Universitets Institut for Æstetiske Fag. Først og fremmest, fordi Glasmuseet Ebeltoft er et specialmuseum for moderne glas – landets eneste – dernæst fordi det er fondsejet og dermed privat finansieret, og endelig fordi det er beliggende i et turistområde og indgår i en attraktionsammenhæng med tæt samarbejde med en række turistorganisationer og øvrige attraktioner i området. Glasmuseet Ebeltoft råder over en meget anerkendt samling af moderne, international glaskunst og viser årligt 6-8 skiftende særudstillinger med værker af danske og udenlandske kunstnere. I museumshaven er der arbejdende værksted og i museets to butikker sælges glas og design af høj kvalitet. Der sælges også værker fra særudstillingerne. Glasmuseet Ebeltoft befinder sig altså i et krydsfelt mellem traditionelt kunstmuseum, kunsthall, galleri og turistattraktion.

At deltage i et fælles undervisningsforløb med en række midtjyske kunstmuseer og Institut for Æstetiske Fag var interessant for Glasmuseet Ebeltoft



af flere grunde. For det første syntes vi på museet, det ville være spændende at præsentere de studerende for et privat kunstmuseum med de særlige krav, dette stiller til økonomi, besøgstal og oplevelse. For det andet havde vi et stort ønske om at diskutere museet bredt med de studerende for at høre deres mening om museets udstillinger, formidling, markedsføring osv. med henblik på at bruge disse kommentarer som udgangspunkt for evt. at revidere vores strategier på disse områder.

Udgangspunktet for undervisningen var en diskussion af museets certificering, foretaget af Danske Turist Attraktioner i 2006. Certificeringen er en kvalitetsmærkeordning for turistattraktioner, som tildeles stjerner i henhold til et pointsystem. Formålet var at diskutere kunstinstitutionen i oplevelsessamfundet. Hvordan fungerer og vurderes museet som attraktion? Hvilke krav stilles til oplevelsen, og hvordan imødekommer museet disse krav? Det blev til en frugtbar diskussion med de studerende om det traditionelle museumsbegreb versus en mere oplevelsespræget tilgang til det at udstille og formidle kunst. Også Glasmuseet Ebeltofts værdigrundlag blev diskuteret, og diskussionen mundede ud i en række spændende betragtninger om museets potentiale og forslag til ændringer i f.eks. museets brochure.

For museet har samarbejdet været lærerigt og brugbart. Helt konkret gav undervisningen anledning til en interessant, kritisk analyserende opgave, skrevet af en af de studerende, om kvalitetsmærkeordningen med udgangspunkt i certificeringen af Glasmuseet Ebeltoft. At åbne museet for en dialogbaseret undervisning og indgå i et samarbejde med de museologistuderende har været en god måde for Glasmuseet Ebeltoft at komme i dialog med engagerede studerende. På museet har vi været glade for at bidrage til at indvie de kommende museumsansatte i den private del af museumsbranchen, og museet deltager meget gerne i fremtidige undervisningsforløb.

Fælles undervisningsforløb

- på Skovgaard Museet

Anne-Mette Villumsen, Museumsinspektør

Når man til daglig arbejder og færdes på et kunstmuseum, så gør man sig sjældent bevidste overvejelser om hver eneste handling, man udfører i sit arbejde. Hvorfor synes man, at et værk hænger bedre på den ene frem for den anden måde? Hvorfor synes man, at layoutet på en ny brochure er mere appellerende for museets gæster frem for et andet layout? For de studerende på universitetet, der beskæftiger sig med faget kunsthistorie og/eller museologi, kan der synes meget langt fra det, de lærer i undervisningen, til den museale praksis, de måske kommer til at beskæftige sig med, når de bliver færdiguddannede. For at bringe de praktiske og teoretiske aspekter af faget nærmere hinanden fandt Skovgaard Museet i Viborg, at det var en god idé at deltage i det undervisningssamarbejde, som vi etablerede sammen med en række midtjyske kunstmuseer og Aarhus Universitets Institut for Æstetiske Fag.

Hvert museum havde valgt et aspekt af museumsarbejdet, som vi gerne ville perspektivere for de studerende. På Skovgaard Museet var udgangspunktet en analyse af museets nye brochure og den aktuelle særudstilling. De to håndgribelige dele af museumsarbejdet blev anledningen til at vurdere, hvordan et museum kan agere og kommunikere overfor sine brugere. Selv om det er noget, de færreste museumsgæster er bevidste om, så træffer man som museumsansat en række valg, som er med til at definere de signaler, som et museum sender.

For Skovgaard Museet var undervisningen en anledning til at forklare hvilke signaler, museet gerne ville sende – og høre de studerende, hvordan de opfattede dem. Et lederskifte i 2005 havde været den direkte årsag til, at der havde været en del forandringer på museet. De overvejelser, der var blevet gjort på museet i løbet af den forandringsproces, blev diskuteret med de studerende. Det lod til at være temmelig overvældende for dem at blive præsenteret for alle de forskellige opgaver, der

ligger i et museumsjob. For Skovgaard Museet var det interessant at få konkret feedback på museets praksis, hvilket også gav anledning til nye overvejelser hos os. Det var en måde at gøre status over, hvor langt vi var nået med vores forandringsproces.

Undervisningens andet sigte var at gøre de studerende mere bevidste om hvad det vil sige at arbejde på et museum. Da mange af lektionerne helt konkret fandt sted på de forskellige museer i samarbejdet, var det en god mulighed for at præsentere kunstmuseerne i både fysisk og teoretisk forstand. Selv om museumsområdet traditionelt har været et område, hvor det har været eftertragtet at arbejde, så skal museerne fremover til at kæmpe om kandidaterne fra de små årgange i skarp konkurrence med mange nye aktører indenfor oplevelsesøkonomien. Derfor er det også vigtigt for os at have en god kontakt til vores rekrutteringsgrundlag og kunne præsentere sig som attraktive institutioner. Med dette samarbejde er der i hvert fald skabt en udveksling, der har været lærerig for begge parter.



Fra JackAss til MoMa

- det fremtidige kunstmuseum.

Jakob Vengberg Sevel, stud.art v/ Institut for Kunsthistorie, Aarhus Universitet.

I disse tider går debatten om, hvorledes man udformer det fremtidige kunstmuseum. Debatten har henover sommeren fået sin konkrete fysiske udformning ved udstillingen "Museer i det 21. århundrede" på kunstmuseet Louisiana. Her fremvises både de helt klassiske museumsbygninger samtidig med, at beskueren får et indblik i den næste generation af arkitektoniske udstillingssale. Spørgsmålet er dog om denne debat allerede er blevet overflødig: Forgår innovationen af kunstrummet et helt andet sted og er museet måske langsomt ved at blive overflødig?

Mødet med kunsten har for den almindelige beskuer næsten altid forgået i museets rum. De første moderne museer blev skabt i slutningen af 1700-tallet. Her blev samlinger udfoldet for øjnene af den beundrende folkemasse, der i særlige indrettede rum kunne tilbede den udstillede kunst. Sådanne

samlinger havde fortrinsvis en national eller lokal forankring, og skulle være med til at oparbejde et nærere nationalt og lokalt tilhørsforhold. Museumsinstitutionen har dog været under angreb siden begyndelsen af det 20. århundrede, hvor både de surrealistiske og dadaistiske kunstgrupperinger kritiserede den ophøjning af kunsten, der forgik på den - efter deres smag - meget borgerlige museumsinstitution. Især den dadaistiske kunstner Marcel Duchamp, der i 1917 udstillede det nu verdensberømte urinal på en kurateret udstilling i Paris gjorde grin med den sakrale opfattelse af kunstobjekterne ved at trække dem ned på et sekulariseret niveau. Aktionen med urinalet blev gennemført i et forsøg på at fjerne den hellige aura, som han mente museet besad.

Fra en noget anden kunsthistorisk tradition fremskrev den franske modernist Henri Malraux idéen om et "Fantasiens Museum". Malraux havde en





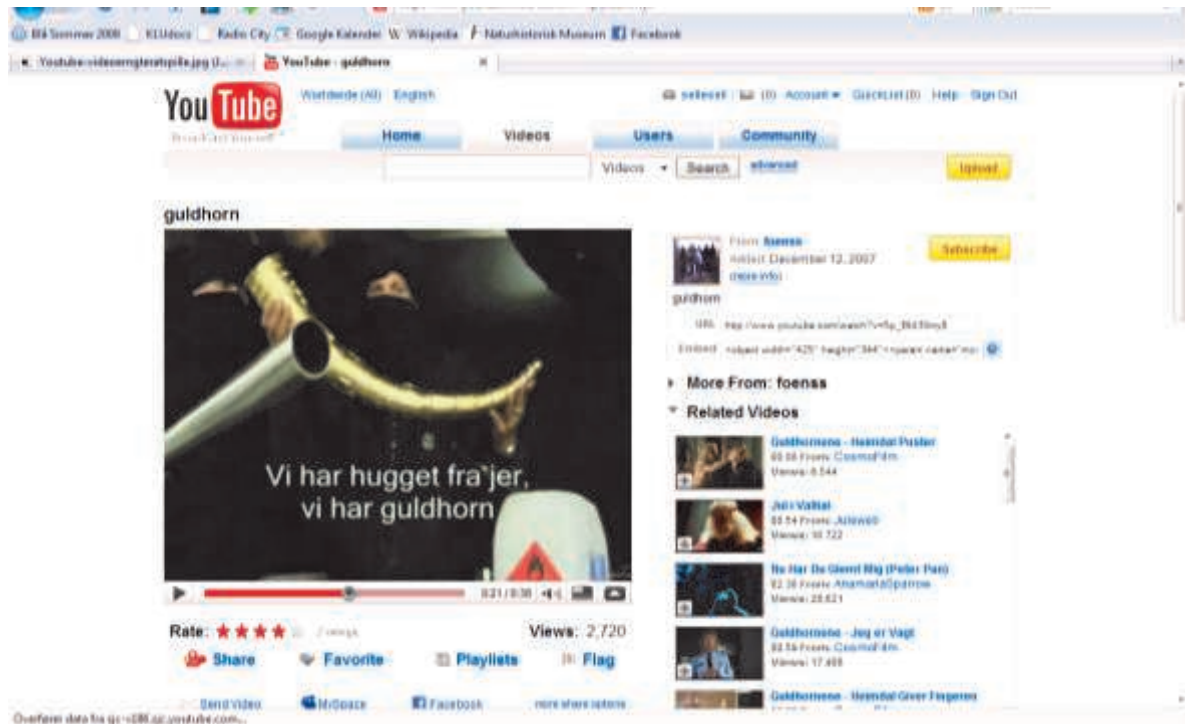
Billedet viser et still fra det netbaserede formidlingstiltag, ArtXplorer udviklet af ARoS.

idé om et imaginært museum, som med teknologiens udvikling har vist sig at blive mere interessant. Det museum, som Malraux forestillede sig, skulle indeholde mesterværker fra alle tidsaldre og fra alle verdener kulturer - dette kunne også være med til at nedbryde de barrierer, der eksisterede imellem disse. Malraux mente, at de udstillinger og kunstværker, man blev præsenteret for på museer ikke var et repræsentativt udtryk for kunsthistoriens udvikling, men kun var udtryk for en bestemt kunsttradition. Malraux ønskede på samme måde som Duchamp at nedbryde den sakrale aura hos de udstillede genstande, men Malraux havde modsat Duchamp ikke interesse i at udstille hverdagsgenstande, i stedet ville han samle fotografier og reproduktioner af alverdens kunstgenstande og sidestille dem for at kunne sammenligne de enkelte kulturers æstetiske udvikling.

I 1992 sker der i midlertidigt noget, der kan bringe Malrauxs forestilling om et "Fantasiens Museum" til live, da Sir Tim Berners-Lee søsætter projektet om et *World Wide Web*, som internettet også kaldes. Det globaliserede computernetværk blev set som realiseringen af alverdens anarkistiske forestillinger om et brud med topstyrende samfundsinstitutioner. Her havde man nu muligheden for ved

hjælp af internet-mediet at udfolde sig i et imaginært rum, hvor brugerne er direkte forbundet til hinanden via et spindelvævsopbygget system af information, billeder og forbindelser, der bedst kan sammenlignes med romantiske science fiction-ideer om det ydre rum.

De fleste museer har i dag søsat hjemmesider. Spørgsmålet er om de til fulde udforsker og benytter sig af de muligheder, som internettet giver. Kritikken af disse sider har været, at de for det meste har karakter af elektroniske brochurer, der blot annoncerer med åbningstilbud, billetpriser og cafébesøg. I de enkelte forsøg der har været med egentlige udstillinger på nettet, har det stadig været med en klassisk tilgang til forholdet mellem beskueren og objektet. De virtuelle udstillingsrum har mimet de fysiske rum, man kunne genfinde på museet, hvor kunstværket og beskueren står over for hinanden som to mere eller mindre passive entiteter. I mangel af bedre og nye idéer har man blot overført den traditionelle rumopfattelse og beskuerens fysiske færden i disse sale, som museer altid har benyttet sig af. Dermed har man fastholdt det traditionelle afsender-modtager-forhold, som eksempelvis Duchamps urinal søgt at sætte en kile indimellem. Samtidig fastholdes ideen om det ori-



ginale og unikke kunstværk og muligheden for for at sidestille og sammenligne kunst fra flere forskellige epoker og geografiske lokaliteter får desværre lov at ligge ubenyttet hen ved denne import af den fysiske verdens begrænsninger.

Allerede i 2005 så et nyt site dagens lys. Her bragde YouTube igennem og fik med det samme stor succes med sin filosofi om *user generated content*, der siden har bredt sig og udviklet sig til den brugerskabte og styrede encyklopædi Wikipedia. I juli 2006 blev det anslået, at der blev set 100 millioner videoer hver dag. På YouTube-sitet kan brugerne uploade og dele hinandens videoklip. Hver enkelt bruger skal blot oprette en profil og kan så, hvad der må være realiseringen enhver medieanarkists drøm, frit lægge videoer af sig selv, venner eller tv-programmer ud på sitet. Ene- ste begrænsning er, at nogle videoer er forbeholdt dem over 18 år. Netop de uploadede tv-programmer og andet copyright-beskyttet materiale har ført adskillige retssager med sig og skaber tvivl om den brugerstyring, der er selve YouTube og måske selve internettets mest sande fundament.

Det er dog ikke kun tv-klip fra amerikanske talk-shows og sitcoms man kan finde på YouTube. Også egentlige kunstværker er virtuelt udstillet.

Ukendte kunstnere, amatører og vidt respekterede kunstinstitutioner som Moma lægger deres værker, artist talks og performances ud på sitet og benytter således sitet aktivt i deres kunstformidling. Denne brugerstyrede sideordning af kunsten, hvor det samme rum på én gang bliver befolket og benyttet af såvel finkulturelle og velansete institutioner som amatører, rækker ud til et potentielt publikum på hundreder af millioner. Det er denne anarkistiske flade, der leder tankerne tilbage til Malraux' visioner for Fantasiens museum. Med internettet og disse *user generated content sites* som YouTube er der opstået et rum, der sprænger alle vores hidtidige forestillingsrammer og hvor Malraux' håb om sidestillede kulturer og kunstværker for første gang kan virkeliggøres. I sit virtuelle rum kræver f.eks. YouTube netop også beskuers aktive indsats og stillingtagen. Denne kan søge efter bestemte værker og beslutte sig i en uendelighed af muligheder eller blot lade sig lede dybere og dybere ned i sitets uoverskuelige matrix af søgeord og kategorier, der sidestiller Eksempel med Eksempel. Det er netop denne uoverskuelighed der giver YouTube potentiale og berettigelse til at være et alternativt kunstrum. Ikke som en erstatning af de traditionelle og fysiske museer, men som en udvidelse og opdatering af den kunstneriske erfaringsflade.

Middelalderens Mennesker

- Formidlingsperspektiver fra interviewundersøgelsen.

Lars Gorzelak Pedersen, cand.mag. i idéhistorie, Aarhus Universitet .

Præsentation af undersøgelsen.

Støtte via Kulturarvsstyrelsens formidlingspulje muliggjorde i oktober 2007 og frem til juni 2008, at Kulturhistorisk Museum Randers kunne gennemføre en større publikumsundersøgelse i den permanente udstilling Middelalderens Mennesker. Formålet var både at blive klogere på publikums oplevelser i udstillinger og at evaluere middelalderudstillingen i forhold til museets centrale målsætninger med den: nemlig at udstillingen skulle være utraditionel, appellere til gæster i alle aldre, stimulere det yngste publikum til ”læring gennem leg”, og at den sanselige kontekst skulle understøtte gæsternes fordybelse i udstillingens indhold.

Dette ønskede vi at gøre gennem en kombination af spørgeskema, observation, korte interviews i udstillingen og kvalitative interviews umiddelbart efter udstillingsbesøgene med 60 deltagere i alle aldersgrupper fra 5 år og opefter - et mål, der dog måtte nedsættes med 3 styk pga. rekrutteringsvanskeligheder indenfor den afsatte tidsramme. Af deltagerne havde halvdelen frie hænder til at udforske udstillingen, mens de resterende skulle opholde sig ved udvalgte formidlingsenheder. Tanken var, at vi på denne måde både kunne opnå viden om, hvilke ting i udstillingen publikum selv ønskede at opsøge, samt sikre, at vi også fik oplysninger om publikums brug af centrale formidlings-elementer i udstillingen.

Samarbejdet med Niras Konsulenterne.

For at sikre en høj kvalitet i den kvalitative undersøgelsesdel blev der tidligt i processen etableret et samarbejde med Niras Konsulenterne i Århus, der udarbejdede fire interviewguides på baggrund af museets egne udkast. De vigtigste erfaringer fra samarbejdet med Niras kan siges at omhandle vigtigheden af at lægge op til deskriptive svar, der tillader deltagerne at gennemtænke og sætte egne ord på et emne, og at arbejde systematisk med undersøgelsesværktøjer (metodetriangulation) ud fra en bevidsthed om deres respektive styrker og svagheder.



Natural Middelalderudstillingen—Himmel og helvede

Som eksempel kan nævnes, at der i museets interviewudkast oprindeligt kun var medtaget ét spørgsmål om udstillingens lyd, nemlig ”Hvad tænkte du, da du hørte musikken og lydene i udstillingen?”. Niras valgte her at dele emnet op i tre spørgsmål: ét, hvor informanten blev bedt om at beskrive de lyde, han/hun kunne huske, ét, hvor informanten skulle redegøre for sine associationer og tanker om lydene, og ét, hvor vedkommende skulle nævne tre positive og tre negative kvaliteter ved lydene i udstillingen. Ændringerne gav via gentagne opfordringer informanten rig lejlighed til at tale sig ind på emnet, hvilket karakteriserede mange af Niras’ ændringsforslag.

Niras’ rådgivning har, koblet med museets egen aktive rolle i hele undersøgelsens praktiske forløb, givet museet metodemæssige erfaringer, som vil være af stor værdi i forhold til vores videre arbejde på området. Samtidigt har interviewene dog også vist, at gode formuleringer i sig selv ikke er nok til at forhindre korte svar i mange situationer, og at



Børn udklædt i middelaldertøj

det således er altafgørende i samtalerne at gøre flittigt brug af neutrale standardspørgsmål, der opfordrer til uddybning.

Formidlingsperspektiver.

Som nævnt var det ikke kun et formål med undersøgelsen at evaluere middelalderudstillingen i forhold til museets egne målsætninger, men også at blive klogere på publikums måde – eller måder – at møde museumsudstillinger på generelt. Undersøgelsen resulterede pga. interviewenes antal og varighed i et omfattende svarmateriale på adskillige hundreder af sider, hvilket i nogen grad gjorde det vanskeligt at foretage generaliseringer - også indenfor de enkelte aldersgrupper. Undersøgelsen tegner et billede af et publikum, der har forskellige præferencer i og forventninger til udstillingen, men som samtidigt er i stand til at nyde museumsudstillinger på en mangfoldighed af måder og at udsøge sig oplevelser, der ofte er personligt farvede.

Netop det personlige er fælles for mange af deltagerne. Gæsterne søger i meget høj grad at spejle sig selv, deres samtid, eller forhold, som de opfatter som alment menneskelige, i det stof og de ud-

stillingsmæssige temaer, der præsenteres for under deres museumsbesøg. Dette er hyppigt afgørende for, hvad de udsiger sig – og ikke mindst for, hvad de husker bagefter. Denne *personaliserende* tendens kommer til udtryk i publikums eklektiske tilgang til indholdet, når de f.eks. ”scanner” tekster frem for at læse dem i deres fulde længde, og i

Våbenmontre



deres individualiserede og selektive ruter igennem udstillingen. Publikum vælger at investere tid og energi i objekter, der tillader dem en bekræftelse eller justering af deres forståelse af dem selv, andre mennesker og den verden, de kender – på et intellektuelt såvel som et følelsesmæssigt plan.

At publikum tager udgangspunkt i det velkendte, når de tilegner sig noget nyt, og at deres adfærd ofte er interessestyret, er således gennemgående for deltagerne – og det er forhold, som man i formidlingsregi kan imødekomme ved i udstillinger at indarbejde muligheder for, at publikum kan perspektivere temaer og genstande til deres egen virkelighed. Et andet overordnet perspektiv fra undersøgelsen er publikums opmærksomhed på sanselighed, levendegørelse og udtryksmæssig variation – f.eks. ved brug af multimedier og audiovisuelle virkemidler – som faktorer, der beriger udstillingsoplevelsen og er med til at reducere den mentale træthed, der hos mange indtræffer under et museumsbesøg. Undersøgelsen antyder visse præferencforskydninger, så som at ældre deltagere generelt (men på ingen måde entydigt) er mindre optaget af f.eks. udstillingens trykskærme end de yng-

ste. Men alle aldersgrupper er overvejende meget bevidste og positive omkring den betydning, billeder, lyd, dufte og i det hele taget den sanselige iscenesættelse har for lysten til at dykke ned i et udstillingsindhold. Som én ældre undersøgelsesdeltager, der var begejstret for udstillingens oplevelsesdimension, udtrykte det:

”... altså, man skal jo gå ind i en anden verden, synes jeg, når man går ind og ser en middelalderudstilling... man skal gå ind i middelalderen, man skal ikke gå ind i en udstilling, hvis du forstår, hvad jeg mener.”

Få mere at vide om undersøgelsen.

Med udgangspunkt i undersøgelsesmaterialet har museet formuleret en værktøjskasse, der uddyber de beskrevne formidlingsperspektiver i sammenhæng med teorier og andre undersøgelser på området, og som også indeholder en praktisk vejledning for museer, der gerne selv vil arbejde med publikumsundersøgelser som led i formidlingsarbejdet. Selve undersøgelsen er beskrevet i en arbejdsrapport, der ligesom værktøjskassen kan fås som pdf ved henvendelse på mail-adressen khm@khm.dk.

To drenge ved trykskærm



Anmeldelse: Fakta om oldtiden

- Et besøg på Nationalmuseet i den nye udstilling Danmarks Oldtid.

Birgit Pedersen (og co.). Formidlingsinspektør, ARoS Aarhus Kunstmuseum

”Danmarks Oldtid på 60 minutter”..... lover en lille guide, man får udleveret ved indgangen til den nyopsatte udstilling af det danske ophav og fædrene arv. Det er præcis det veltilrettelagte og overbevisende argument, jeg kan skyde mine teenagedøtre med, der i øvrigt, ramt af forbrugsfeber, københavneri og en varm sommerdag forkaster alt, hvad der stiller krav til intellektet. Selv bliver jeg en smule ulden i munden ved overbringelsen af budskabet og føler forræderiets og illoyalitetens koldsved: Jeg ved bedre og ved, at de ved det.

Udstillingen Danmarks Oldtid lover os formidling af livet i Danmark fra de første jægere frem til slutningen af vikingetiden, hvor Jellingstenen markerer overgangen fra hedenskab til kristendom. Nationalarvens nye udstillingsrammer, der åbnede i maj 2008, er skabt af arkitekterne schmidt hammer lassen.

En veloplagt informationspersonale vurderer familiens let splittede treenighed og tager klogt de unges parti. Lynhurtigt og med humørsmittende list har hun gjort de to yngre ARoS-danere til hærfører af det lille team, der således starter ud på kulturrejsen med en forskerånd og en oplevelsestrang, der får Indiana Jones til at blegne.

Det er af gode grunde ikke pagtens ark vi møder, da vi træder ind i udstillingen, men stemningen omkring fortidens objekter har det med at forblive sakral uanset hvor meget arkitekterne har svedt under pres fra moderne tider. Det er på sin egen besynderlige facon en befrielse og en tilfredsstillelse. Som formidler er det en erkendelse med ambivalente følelser - ja en nærmest anarkistisk indrømmelse, da vi alle pustes i øret af interaktive, teknologiske hurlumhej-vinde. Inden disse vinde udvikler sig til storm over det ganske museumsland, kan man på denne udstilling nyde, at arkitekterne netop har understreget fortidens aura med en flot og stram æstetiske opbygning, som ikke er til at pille ved. Men vi vil frygtelig gerne ”røre med øjnene”. Desværre forhindrer en uheldig lysætning os ofte i ”visuel taktilitet” fordi spots’ene er placerede, så de skinner direkte ned på glasfladerne. Blændende ærgerligt.

Til gengæld har vi megen glæde af store lystavler med kort information om svundne tider og vore forfædre. Her er videnskab og humanisme forenet på visuelt smuk og farve-pædagogisk vis: dejlig gammeldags på en ny måde. I første omgang er selskabets mere hardcore museumsinficerede voksne vældig tilfreds med tavlernes indhold. Især er det yderst interessant at læse om åndernes verden, musik og magi etc. på en overkommelig (læs:





hurtig) måde, men samtidig spirer en irritation over de anvendte ords ”selvfølgelighed”: hvad er f.eks. cromognonkarakter? Den yngste crûsade mente nok, det var noget med vitaminer, for hun synes, at kunne huske ordet stå bag på vitaminpilleglasset.

Så er der alle gravene – nu skumringslagte rum. Her betragter vi alle de fantastiske lig- og gravfund i glaskister akkompagneret af stemningsangivende instrumentale lyde (eller er det muzak?). Et velment forsøg på iscenesættelse, der er fanget i et skisma mellem ”at lykkes” og blive en kende for anmassende. Igen må vi ofte stå som nysgerrige kalkuner uden for glasmontrerne og strække hals for at se indholdet – det er altså svært med det lys.

Vi elsker alle ophobningerne: oldtidens wunderkammer – lige der. Opsat på flot, æstetisk vis får vi pludselig foræret muligheden for at få øje på stenenes forskellighed og mangfoldigheden i stenøkser og knive, flotte mønstre på kar, krukke og potteskår.

Andre steder sukker mit kunsthistoriske hjerte tungt ved selvgestaltede referencer: Når man har været udsat for den tyske kunstner Joseph Beuys’ (1921-1966) værker (han gjorde sig også udi naturmaterialer) kan man godt savne lidt kreativt kaos til at bryde alt det ordentlige og stringente, der indimellem skaber associationer til gammeldags bibliotekskartoteker.

Noget, som vækker begejstring hos turens hurtigt overbebyrdede og trætte unge, er de små indbyggede montre, der findes i bænke rundt om i udstillingen. Det er et yderst elegant greb, hvor man genialt rammes i det svage sekund: Man tror, at man i ly af et fysisk hvil også lige kan nuppe sig en mental pause. NEJ! Man bliver ramt af fornyet energisk nysgerrighed, der kickstartes ved begrænsningen og udskillelsen af objekter fra den kolossale mængde i disse monter. Grebet er måske nok inspireret af den kommercielle verden – især mode og design, - men det virker også for oldtidssager.

Alt i alt havde det lille forskerteam, udsendt af MiD, en rigtig god og inspirerende oplevelse ved denne udstilling, og med gode følelser hænger vi Indiana Jones-hatten ved udgangen. Dog er min samvittighed for holdets yngre deltagere en smule flosset og sloganet fra en vis reklame klinger uafbrudt i mit baghoved:

”Danmarks Oldtid på 60 minutter”..... men vi vil så gerne have at du blir lidt længere.....

Det kostede en stor is!

Videnskabscaféen

- eller et uformelt rum for tværfaglig, dialogbaseret formidling

Carina Serritzlew, leder, Skive Museum og Kristian Hvidtfelt Nielsen, adjunkt, ph.d., cand. scient.



Til videnskabscafé på en lille rockcafé i Tokyo. Emnet var myrer, og hvorfor nogle myrer ikke gider arbejde, sådan som myrer ellers er kendt for. Masaki Nakamura, der holder mikrofonen som videnskabscaféens moderator, arbejder til daglig på Osaka University. Han fungerede som vores vært i Japan og har været en vigtig drivkraft for at få videnskabscaféen til Japan.

I den tidlige sommer i år tilbragte vi en måned i Japan for at studere japanske videnskabscaféer. Vi har selv været med til at lave videnskabscaféer i Danmark siden 2003 og var derfor spændte på at se, hvordan videnskabscafé-tanken er blevet implementeret i et asiatisk land. Vi blev især overrasket over, hvor mange forskellige slags videnskabscaféer, der findes i Japan. Med særlig interesse oplevede vi, at mange institutioner som universiteter, biblioteker, arkiver og museer havde taget idéen til sig og selv arrangerede videnskabscaféer. Her blev videnskabscaféen typisk brugt som del af et samlet formidlingsprogram med henblik på at engagere brugere og publikum samt evt. tiltrække folk, der ellers ikke var kommet i berøring med den pågældende institution. Inden vi fortæller me-

re om vores oplevelser i Japan, vil vi kort give baggrunden for videnskabscaféen. Vi tror nemlig på, at det er en formidlingsform, der også kan finde større udbredelse her i Danmark.

En af de allerførste videnskabscaféer i verden blev afholdt i 1998 på en lille vinbar i Leeds. Ugen inden havde arrangøren slået en lille notits op på caféens opslagstavle. Den indbød folk til at møde op for at diskutere videnskabelige ideer og udviklinger, som påvirker os alle. Emnet var darwinisme, og aftenen blev indledt med et kort foredrag af en filosof, efterfulgt af fri diskussion og debat. Det blev en stor og omsiggribende succes. Første aften var der fyldt op i caféen med ca. 40-50 fremmødte, og videnskabscaféen i Leeds kører stadig

her godt 10 år efter i nogenlunde samme form. Med god hjælp fra diverse fonde, blandt andet den store Wellcome Trust, bredte idéen sig hurtigt til andre byer i Storbritannien, hvor der nu findes omtrent 42 Café Scientifiques, som de fleste britiske videnskabscaféer hedder. Det fransk klingende navn skyldes inspirationen fra de franske Café Philosophiques, som i 1992 blev startet af den franske filosof Marc Sautet for at skabe rum for offentlige diskussioner om filosofiens store og små spørgsmål.

Stort set samtidigt, som caféen i Leeds begyndte, var der tilsvarende initiativer i Frankrig, hvor idéen også har bredt sig til mange byer. Bar des Sciences hedder de fleste franske videnskabscaféer, og de fungerer efter et lidt andet princip. Mens de britiske Café Scientifiques normalt kun har en foredragsholder, der taler i ca. 20 minutter, har mange franske videnskabscaféer et panel af inviterede deltagere, der hver især kun får nogle få minutter til deres oplæg. Diskussionen begynder straks efter oplæggene, oftest med en ordstyrer eller moderator, og den varer i hen ved 1½ time, hvorefter der er tid til en ekstra kop kaffe og mere uformel snak ved cafébordene. I Storbritannien holder man en kort pause efter foredraget, så caféens publikum kan forsyne sig i baren, og derefter er der spørgsmål og svar i ca. en time. Mange videnskabscaféer i Frankrig har i modsætning til de britiske typisk et kunstnerisk indslag i form af musik, teater eller andet.

I 2001 åbnede den første danske videnskabscafé i København. Den var mest inspireret af den franske model med korte paneloplæg efterfulgt af diskussion med høj inddragelse af publikum. I den danske model bliver der dog lagt kraftig vægt på, at caféens emne og diskussion skal være tværfaglig og skal være med til at skabe dialog mellem de inviterede oplægsholdere og mellem oplægsholderne og publikum. Det betyder blandt andet, at de danske caféer aldrig kun handler om en enkelt videnskabelig disciplin perspektiv på emnet og oftest bringer både kunst og kultur samt de natur-, samfunds- og de humanistiske videnskaber i spil. Der har været afholdt videnskabscaféer i mange byer i Danmark, men det er indtil videre kun i København og Århus, at der bliver lavet faste arrangementer.

I USA er der nu op imod 100 hundrede videnskabscaféer, hvoraf de fleste hedder Science Cafés. Her er der mange forskellige måder at gøre det, både paneldiskussioner, foredragsaftener med enkelte forskere, trivia-aftener eller andet. Det centrale er, som det vel også er i Storbritannien, Frankrig og Danmark, at skabe et uformelt, offentligt rum, hvor alle har mulighed for at indgå i bred samtale og dialog omkring videnskab, forskning og teknologi. Det kræver ingen forudsætninger at deltage, og det foregår på et sted, caféen, hvor det er publikum, der er på hjemmebane. Hvis man ikke er enig i det, der bliver sagt af eksperterne, skal man have mulighed for at give sin mening til kende. Hvis man vil vide mere, som den velkendte JP-reklame lyder, skal der også være plads til det. Som tidligere nævnt fandt vi også i Japan en stor diversitet i måden at lave videnskabscaféen, og hvad angår de personer og/eller institutioner, der stod bag. Den observation bliver bekræftet af en undersøgelse af japanske videnskabscaféer, som to japanske forskere netop har lavet. De fandt, at der i perioden fra oktober 2004, hvor den første videnskabscafé fandt sted, og til december 2007 er blevet afholdt mere end 1100 videnskabscaféer i Japan! Det er næsten én om dagen, og frekvensen er stigende. Forskerne fandt også, at der ligesom i USA er et utal af forskellige modeller for de japanske videnskabscaféer, og at arrangørernes baggrund og motivation var meget forskellige.

Vi var til videnskabscafé søndag middag på et videnskabsmuseum i udkanten af Tokyo, hvor en uafhængig, nonprofit organisation afholdt regelmæssige videnskabscaféer om bioteknologi og dens konsekvenser. Vi var også til videnskabscafé en tidlig søndag aften på en rockbar i et af Tokyos mange forlystelseskvarterer, arrangeret af folkene bag den japanske Cafe Scientifique. Vi var til videnskabscafé en hverdagsformiddag på Osakas præfekturbibliotek, hvor det var et par bibliotekarer med interesse for videnskab, der stod bag. Og vi var til videnskabscafé på Café Paris i Kobe lørdag eftermiddag, hvor det var en gymnasieklasse, der med hjælp fra en forsker på Kobe-universitetet afholdt en videnskabscafé om deres eget stjerneobservationsprojekt, hvis resultater tidligere havde været præsenteret på en poster ved den årlige konference for japanske astronomer.

Videnskabscaféen har slået an mange forskellige steder i verden og på mange forskellige måder. Det er en måde at formidle svære, videnskabelige emner på, som tilsyneladende tiltaler mange, både arrangører og publikummer. Selvfølgelig kan det degenerere til ren PR for bestemte typer af videnskab. Ikke desto mindre er idéen at åbne op for en dialog mellem videnskab og omverden. Vi tror på, at mange institutioner, heriblandt museer, med fordel kunne tage idéen – eller elementer herfra – op. I stedet for ensidigt at satse på ny teknologi som den eneste saliggørende vej til brugerinddragelse og til skabelse af nye, sociale netværk med udgangspunkt i museet, kunne mange museer godt – gerne i samarbejde med lokale caféer – bruge

videnskabscaféen som model for et rum med konkret, fysisk tilstedeværelse, hvor museet sætter emner og metoder til debat og dialog.

Hvis du vil vide mere om videnskabscaféer i Danmark, se: www.vcaf.dk

Carina Serritzlew er museumsleder ved Skive Museum, Museum Salling samt bestyrelsesmedlem og redaktør i MiD. Kristian H. Nielsen er forskningsadjunkt i videnskabsformidling ved Institut for Videnskabsstudier, Aarhus Universitet. De sidder begge i bestyrelsen for Foreningen Videnskabscaféen.

Videnskabscaféen på Osakas præfekturbibliotek handlede om generisk medicin, som er en særlig slags kopimedicin. Der var også en lille udstilling tilknyttet, som blev udskiftet, når der blev afholdt næste videnskabscafé på biblioteket.



Omtale: Museumsgrundbogen

- Kunsten at læse et museum

Ole Puggaard, Museumsinspektør, Industrimuseet.

Museumsgrundbogen - Kunsten at læse et museum giver læseren redskaber til at forstå, beskrive og reflektere over et museum som et lærings- og oplevelsesmiljø. Den sætter læseren i stand til at analysere museerne, deres formidlingsmåder og den fælles kulturarv og at placere museerne i en kulturhistorisk, videnskabshistorisk og samfundsmæssig sammenhæng.

Museumsgrundbogen - Kunsten at læse et museum demonstrerer, hvordan museumsanalysen kan begynde som et veltilrettelagt museumsbesøg, hvor der arbejdes med vigtige spørgsmål som f.eks.:

- "Hvem ejer kulturarven?"
- "Hvis historie formidles i museumsudstillinger?"
- "Hvordan ændrer en genstand betydning, når den kommer på museum?"

I syv kapitler forklarer bogens forfattere centrale museumsbegreber med billeder og cases. Hvert kapitel afsluttes med opgaveforslag, som kan løses af unge mennesker, som er i gang med forløb og projekter, der inddrager museer.

Det overordnede formål med Museumsgrundbogen – Kunsten at læse et museum er at give læserne viden om museerne som faglige videnscentre og om deres fortolkninger af historien, naturen og kunstarterne. Bogens teoretiske afsnit, analysemodeller og -værktøjer, forslag til hvordan et besøg kan tilrettelægges og opgaver kvalificerer læsernes brug af de naturhistoriske museer, de kulturhistoriske museer og kunstmuseerne, både som eksempler på forskningscentre, som læringsressource og som konkret formidlingspraksis.

Museumsgrundbogen – Kunsten at læse et museum giver læserne redskaber til at forstå et museum som lærings- og oplevelsesmiljø, hvor den fælles kulturarv forvaltes og fortolkes. Bogen kan inspirere museumsformidleren, når denne planlægger

og tilrettelægger sin formidling, ikke mindst i forhold til unge mennesker i gang med en gymnasial uddannelse. Den giver indsigt i museernes kulturhistoriske, videnskabshistoriske og samfundsmæssige betydning. Den lægger op til, at museerne som ekstern læringsressource kan bruges på lige fod med traditionelt undervisningsstof på gymnasieniveau. Der er mange fordele ved dette: De unge 1) får konkret erfaring med at arbejde med samfundets mest centrale institution i forhold til vores fælles kulturarv; 2) møder og arbejder med skolens fag på en vidensinstitution, hvor disse anvendes i praksis; 3) får indblik i og opøver nye læringskompetencer i et eksternt, uformelt læringsmiljø; 4) oplever professionelle formidlere og forskere uden for skolen.

Bogen er udgivet på Systime i juni 2008

Sally Thorhauge og Ane Hejlskov Larsen
Museumsgrundbogen - Kunsten at læse et museum
Forlaget Systime 2008
Pris: 225 kr. (med moms)

Generalforsamling i nye klæder

i foreningen af Museumsformidlere i Danmark

25. februar 2009

Årets generalforsamling bliver afholdt d. 25. februar 2009 på Brandts i Odense.

Vi har i år valgt at kombinere generalforsamlingen med et par spændende foredrag og muligheden for at diskutere relevante museumsfaglige emner.

Programmet for dagen ser således ud:

Kl. 10.00: Foredrag ved Asta Wellejus, udviklingsdirektør og producer i Zentropa og specialist i oplevelsesøkonomi, attraktionsudvikling og alternative lancerings- og PR-koncepter.

Kl. 11.30: Generalforsamling

Kl. 12.00: Frokost

Kl. 13.00: Videnskabscafe med deltagere fra kultur-, natur- og kunsthistoriske museer. Læs mere om Videnskabscaféerne på side 30 her i bladet.

Tilmelding til Pernille Lyngsø på pl@aarhuskb.dk. Det er gratis at deltage i arrangementet.

Vi håber at rigtig mange af jer vil reservere dagen og møde op til et par spændende og alternative input om formidling.

Der indkaldes hermed til generalforsamling

onsdag den 25. februar 2009 kl. 10.

Generalforsamlingen bliver afholdt på Brandts i Odense.

Dagsorden:

1. Valg af dirigent og referent
2. Bestyrelsens beretning
3. Regnskab til godkendelse
4. Fastsættelse af kontingent
5. Indkomne forslag
6. Valg af: a. Ordinære medlemmer af bestyrelsen
På valg: Carina Serritzlew (modtager genvalg)
b. Suppleanter til bestyrelsen
På valg: Charlotte Ring (modtager genvalg)
c. Revisorer
- d. Revisorsuppleant
7. Eventuelt

Forslag skal være formanden i hænde senest d. 19. februar og kan sendes til broder.berg@gmail.com

Husk at møde op til generalforsamlingen!

Opslagstavlen

Rollespil i Kulturformidlingen

v/ Plot42

Den 19. januar 2009 kl. 10.00 - 13.30 på ARoS

Rollespil som læringsværktøj er ikke noget nyt. I 70'erpædagogikken var netop rollespil og brugen af en lærer i rolle et væsentligt element. Efter en opblomstring af levende rollespil i Danmark siden begyndelsen af 80'erne er rollespil kommet på dagsordenen igen. Takket være erfaringer fra klassisk rollespil, som udelukkende handler om at designe et sjovt og spændende plot, og fra vores forskellige uddannelser, har Plot42 gentænkt 70ernes pædagogik. Vi har i den forbindelse designet en rollspilgenre til kulturformidling, der har moderne børn og unge som målgruppe. I et to timers foredrag vil vi lægge op til en workshop, som skal afdække den enkelte kulturinstitutions muligheder for at gøre brug af rollespil i formidlingen.

Vi åbner med et foredrag om rollespil som museologisk formidlingsværktøj, hvor vi både inddrager formidlingsteorier og egen empiri.

Herefter er der pause med tid til at summe og stille spørgsmål.

Vi følger op med et foredrag hvor vi gennemgår tips og tricks til brug af rollespil i kulturformidlingen. Her gennemgår vi spørgsmål som: Hvorfor? hvornår? hvordan? og til hvem?

Det hele skal munde ud i en workshop med mulighed for at tilpasse brugen af rollespil og interaktion til de enkelte institutioner.

Tilmelding til bp@aros.dk senest 5. januar 2009. Pris , inkl. Frokost: 3000 kr.

Børn fra stenaldersspillet "folket fra den anden side af åen" på Moesgaard Museum. Børnene er i gang med at jage fisk ind i den ruse de har hjulpet til med at lave. .



Fortæl din kollega om MiD

- og få dem meldt ind i foreningen

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 såvel nationale som internationale samarbejder.

Lock ind på www.museumsformidlere.dk

Tilmeld dig til Carina Serritzlew: kasserermid@gmail.com

Et årligt medlemskab koster 200 kr. og du får muligheden for at netværke på formidlingsfagligt niveau.