

# Identity Laboratory

Af Helle Laustsen, cand. mag. og  
Jesse-Lee Costa Dollerup, cand. mag.

Hvordan gøre en Rokokoudstilling interessant for unge, sprogkursister og personer med ikke-vestlig kulturbaggrund? Nysgerrighed og oprigtig interesse i at nå et andet publikum drev dette undervisningstiltag på Designmuseum Danmark frem. Initiativet var rettet mod gymnasieelever og voksne sprogkursister og tog form af et laboratorium og et eksperimenterende læringsrum.

Scenen er sat – undervisning i et uformelt læringsmiljø  
Et emne og en udstilling om en fjern stilperiode som rokoko kan let opfattes som vanskeligt tilgængeligt stof, og noget, der kræver forhåndsviden. Hvordan kan forholdet vendes, så den besøgende i stedet kan genkende sig selv og sin egen tid, motiveret af udstillingen? Hvordan få publikum til at forholde sig aktivt til problem-

stillinger, som vedrører vores kulturarv?  
Der blev forsøgt at skabe interesse gennem præsentationer og øvelser, som tog afsæt i dragter og hverdagsgenstande fra perioden og ved at forbinde genstandene til andre kulturelle fænomener i perioden. Samtidig blev emnet relateret til nutidige kulturelle og sociale koder. En del af udstillingsarealet blev anvendt til læringsrum som en fysisk afslutning på Ro-

Fotos: Pernille Klomp.

Kursister mødes på "dramacatwalk". Her skulle der reflekteres over, hvordan man skulle udtrykkes igennem for andre efter at have påtaget sig en ny "identitet" ved hjælp af lab's kostumer og rekvisitter.

Klædt i nogle af Identity Lab's rokoko- og subkulturinspirerede kostumer, fik sprogkursisterne mulighed for at udfolde sig kreativt og udvikle sprogfærdigheder gennem rollespilsskiftet med fokus på identitet og udseende.



kokoudstillingen, og en nyformidlingspraksis, kaldet "ID LAB", tog form. I lab'et var der publikumsbænke med rokokopuder, skabt af I tråd med verden, et projekt hvor, design og kunsthåndværk er med til at synliggøre indvandrer- og flygtningekvindershåndarbejdskompetencer udadtil.

Læringsrummet var indrettet som en "twistet" rokokohave med tjørn og egetræer i pangfarver og fuglebure hængende fra grene, hvor små fugle prøver at komme ud og ind. En gade i tagpap og en bro inspireret af kineserier forbandt fortid og nutid og fungerede som scene for "dramacatwalk" – forstået som en konkret og centralt placeret opfordring til at arbejde med dramatik, rollespil og aktivitet i rummet. Musik med rokokoreferencer og punk iblandet fuglefløjt dannede lydkulisser.

For at sætte gang i identitetsegen og diskussionerne kunne de besøgende benytte sig af et stort udvalg af rekvisitter og kostumer skabt af projektets scenograf og i samarbejde med to produktionsskoler. Indflydelser fra forskellige tidsperioder og subkulturer såsom reggae, hippiekultur, japansk gademode, hiphop og punk sætte præg på rekvisitterne, som fortalte hver deres historie om identitet og selvscenescættelse. Tilgangen levede mulighed for fri association og aktiv brug af deltagernes egne idéer. Grafiske "æblekort" med kom-

mentarer fra publikum, hang fra træerne og var lige til at plukke. Så var scenen sat til en undervisning, der kunne opleves med krop og sjæl

Identitet er overskriften – så kan alle deltage!

Rokokoperiodens maskeopspil og attituder i samspil med det 20. århundredes efterkrigs-subkulturer gjorde det muligt at sætte et centralt begreb som selvscenescættelse i fokus. Et nutidigt blik på efterkrigstidens subkulturer fungerede så som øjenåbner for rokokoen ellers lidt vanskelige stof og gjorde det muligt for elever og deltagere at bringe egen viden og erfaringer i spil. Derigennem blev der dannet bro til "os andre" mellem de to århundreder. I den fortælling om tilblivelsen af mode, som begge stilperioder her repræsenterer, illustreres de kontrapunktiske vilkår for en tøjstils opkomst. Her har vi rokokoenstrickedown - adelens selvscenescættelse, der danner forbillede for borgerskabet, som kigger op og efterligner samfundets højere lag, så moden "siver ned" til de øvrige lag - over for den modsatte bevægelse, subkulturerne bubbleup, hvor undergrunden leverer inspirationen til catwalken.

Vil man arbejde dialogisk med undervisning på museet, skal der naturligvis være noget at gå i dialog omkring. At skabe en pædagogik, der leverer mulighed for, at

eleverne kan bruge deres egne erfaringer og viden kan være udfordrende, men hvis det lykkes, kan det munde ud i stor faglig berigelse både for de besøgende og for museumsunderviseren selv.

Erfaringspædagogik og dialogbaseret undervisning

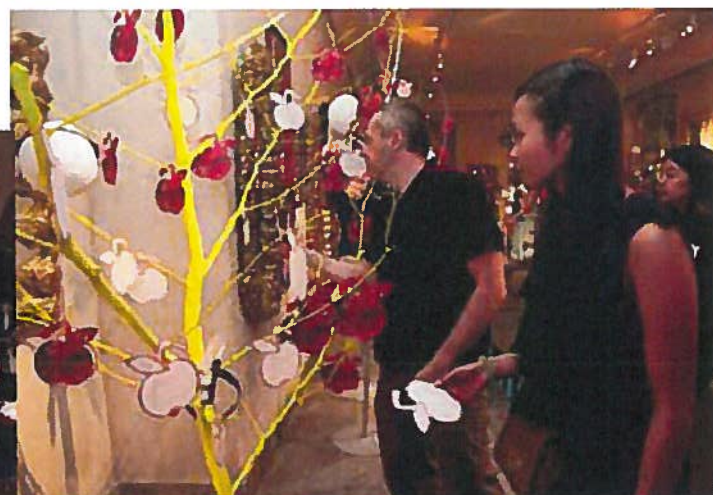
"At lære ved at gøre" og lab'ets sansesstimulerende æstetik, legende og dramatiserende metoder, sikrede et fagligt udbytte. Emnet mode og design blev levende, og museets udstilling trådte ud af den traditionelle, lidt stivnede fysiske ramme. Her må man gerne røre og lege!

Den næste generation skal udvikle et forhold til kunst og kultur. Dette udsagn kan de fleste museumsfolk gå ind for. Men for at det lykkes, kommer man ikke udenom to grundlæggende spørgsmål: Hvem er "de unge", og hvordan er de? Hvordan kan det lykkes at få Mikkel i 2.g. til at gå i krig med et emne som rokokoko? Man starter med punk! Eller rettere sagt: Man tager udgangspunkt i Mikkel selv og hans egne stillemæssige udsagn. Hvad er vigtigt for ham?

Erfaringspædagogik, konstruktivistisk læring, dialogbaseret undervisning og respekt for den enkeltes egen læring og dannelse udgjorde undervisningens didaktiske afsæt. Som museumsunderviser kræver det, udover en forankring i kunsthaglig



Voksne kursister fra forskellige sprognætrede tog i oplevelsesbaseret sprogundervisning i Identitetslab'ets inddragende rammer.



"Æblekort" blev hængt fra træerne, så publikum og elever nedskrev kommentarer og feedback var lige til "at plukke". Æblekortene var tilgængelige i lab'et under hele udstillingsperioden og bidrog til lab'ets unikke "rokoko møder nutid" æstetik. Her kan nedskrivelse af idéer og kommentarer i forbindelse med et besøg eller skoleundervisning i lab'et. F.eks. blev sprogkursisterne bedt om at skrive tre nye ord, de havde lært undervejs.





Lab'et var et tværfagligt og mangfoldigt mødested for forskellige kreative kræfter. Her udfører sprogkursorer en afsluttende skriftlig øvelse, mens de sidder på rokokopuder skabt af projektet. I tråd med verden, hvor design og kunsthåndværk er med til at synliggøre indvandrer- og flygtningkvinders håndarbejdskompetencer.

praksis, pædagogisk indsigt og nysgerrighed, hvis man vil opnå resultater. Som underviser skal man give tid til at udfordre sig selv og anerkende sine styrker og svagheder, give slip på at være den, der sidder inde med hele sandheden. På den måde nedbrydes barrieren mellem underviser og elever, og metoden viser, at elever ofte er kompetente dialogpartnere. Der skal holdes en balance mellem at være vidensformidler og så at være ydmyg over for det, man som underviser ikke ved.

For at kunne varetage undervisningen i lab'et skulle museets undervisere gennemgå tre workshops af forskellig faglig karakter; én om "dramacatwalk" og rollespil ledet af en skuespiller, én ledet af sproglæringspecialister og et pædagogisk/ didaktisk forløb med museets undervisnings- og udviklingsansvarlige. At til egne sig viden er en aktiv proces, som kræver tryghed, trygge rammer og åbne undervisere. Med inspiration fra cooperative learning og med trygheden som drivkraft, blev det både muligt at inddrage historiske elementer og bevare relevansen for et yngre publikum. Til gymnasiet blev der udarbejdet skriftlige undervisningsmaterialer om rokokoen og om de moderne subkulturelle bevægelser. (se Skoletjenestens hjemmeside)

#### Rokoko og sproglæring

I forbindelse med projektet blev fagpersoner inden for inklusion, didaktik og andetsprog hentet ind med henblik på at udvikle og afvikle særskilte forløb for voksne sprogkursorer i dansk fra alle verdenshjørner. Med fokus på identitet, forestillinger og subkulturer gav forløbene kursisterne mulighed for at udvikle samtalefærdigheder og udvide deres ordforråd ved hjælp af

en række oplevelsesbaserede sproglige øvelser. Derudover blev der undervist i designbegrebet og i rokokoperioden gennem gruppearbejde, diskussion og kropslige erfaringer. Fagfolkenes kompetencer og koblingen til Identity Lab åbnede for samarbejde med flere sprogskoler, og museet fik både nye blik på egen praksis og indblik i en ny brugergruppe.

I selve udstillingen var de sproglige øvelser knyttet til historiske genstande fra den permanente samling og til nye designværker. Her viste det sig, at designgenstande og rokokomode opfyldte en række værdifulde didaktiske funktioner i forbindelse med andetsprogsindlæring – f.eks. som en måde til at øge kursisternes kendskab til det danske samfund og danmarkshistorien. Desuden blev kursisterne forsynet med konkrete visuelle og metaforiske referencerammer: F.eks. blev der foran Tranquebartæppet (et værk udført i malet og farvet bomuldstof med scener fra det daglige liv i kolonien ca. 1740-46) sat ord på scener fra livet i den danske Tranquebar-koloni; en række moderne værker inspirerede til en snak om brug af forskellige materialer fra sugerør til pap og om deres brug i hverdagen og i kunsten. Endelig gav samspillet mellem historiske genstande og moderne værker anledning til samtaler om forbrug og overforbrug, klasseskel og hierarki m.v.

#### Samtidsperspektivering og helheds-læring skaber relevans

At anvende et greb hvor en historisk periode griber ind i en nutidig og velkendt kontekst åbner for dialog og perspektivering, sådan at den historiske viden fremstår aktuel og vedkommende. Udbyttet af museumslæring på gymnasialt niveau, hvor en sanselig og kropslig tilgang

er omdrejningspunktet for den dialogiske læring, er tydelig. Eleverne oplever, at deres erfaringer og aktive medvirken i undervisningen er relevant og, at den bliver indlemmet i den viden museet leverer, sådan at læringen opleves vedkommende og udviklende.

Hvorfor sprog på museet? Sprogindlæring er en meget personlig og omfattende proces, som inddrager det sanselige, det intellektuelle, det følelsesmæssige og det kreative element i læringsprocessen. Denne proces blev understøttet af den form for fysisk inddragelse oplevede af sprogkursorerne under aktiviteterne i Identity Lab. Det at lære et sprog er ikke blot et spørgsmål om erhvervelse af nylingvistiske viden, men spiller en afgørende rolle i vores interkulturelle forståelse og selvidentitet. I denne forbindelse kan museet, som en levende refleksion af historiske og kulturelle værdier, agere som et mellemlid mellem klasseværelset og det øvrige samfund, hvor kursisterne får lov at arbejde med deres kommunikative kompetencer indenfor en ægte sociokulturel kontekst.

I deudvekslingen begyndte i foråret 2011. Museets undervisningsafdeling ved Helle Lausten var initiativtager og projektleder, efter udkast fra bl.a. Rikke Rosenberg. Projektets tværfaglige samarbejdspartnere var scenograf Charlotte Calberg, projektet "I tråd med verden" under KEA og Dansk Røde kors, skuespiller Lars Bom, sproglæringspecialister Jesse-Lee Costa Dollerup og Stine Rømer, grafiker Anne-Sophie Helger samt afdelingens undervisere.