

OPLÆG til d. 5 feb. SACRE – Det Magiske Responsive Museum

Af Helle Laustsen

Mit navn er Helle Laustsen, jeg er cand. mag. i Moderne Kultur og Kulturformidling.

Jeg er tilknyttet forskningen på Center for Virksomhedsudvikling og Ledelse på CBS og indgår i SACRE-programmet med et projekt om "Det responsive magiske museum" ud fra den overbevisning, at museerne en vigtige aktører i samfundsskabelse.

Flere museer har i de senere år eksperimenteret med nye samarbejder og tilgange til deres formidling og udstillingspraksis. Det ser jeg som et spændende forskningsfelt.

Mit oplæg tager sit udspring i et konkret udstillingsprojekt på Designmuseum Danmark i 2012, hvor jeg var projektleder på en laboratorietilgang til formidling og læring.

Det konkrete projekt var startskuddet til mit ønske om at fortsætte med at stille skarpt på museernes aktiviteter og deres erfaringer med nye formidlingsformer. Disse idéer resulterede i min tilknytning til CVL.

Museerne har som mange andre områder en opgave at løfte i forhold til demokrati og øget velfærd. Der er i dag mange kulturbrugere men måske ikke så mange museumsbrugere og hvorfor ikke det? Vi skal ikke alle se fodbold og vi skal heller ikke alle være museumsbrugere, men vi skal omvendt heller ikke opleve det svært tilgængeligt at komme til at se - hverken fodbold eller museumsudstillinger.

Man kan spørge museerne direkte: **Hvad er der gang i?**

Mit oplæg spinder en tråd omkring museernes rolle i fremtidens velfærdssamfund. Det lægger op til at kunst og kultur aktivt bruges til at tænke øget velfærd, - som et sted for erfaringsdannelse og fremsyn. Ikke mindst gennem legen, begæret og det endnu ikke fastlagte, det potentielle.

Jeg henter støtte i min egne erfaringer om andre veje end den kendte monologiske formidling: omvisningen, hvor vi på rad og række følger en fagpersons nedslag med kort tid til et par enkelte spørgsmål.

Jeg vil vende blikket imod "Identity Laboratorie" i udstillingen "Rokokomania", som blev støttet økonomisk af Kulturstyrelsen.

Lab'et var et eksempel på en ny formidlingsform, der gav nutidspublikummet mulighed for at spejle sig i udstillingen og dens værker. Og i deres egen tid!

Min opgave var at gøre en Rokokoudstilling interessant for det gængse publikum, med særligt fokus på unge, sprogkursister, personer med en ikke-vestlig kulturbaggrund og endelig børnefamilier.

Grebet var: at skabe ét aktivt læringsrum (åben for alle) som en integreret del af udstillingen.

Lab'et blev skabt som et fysisk rum udviklet i tæt samarbejde med følgende parter: Produktionsskoler, KEA/ Dansk Røde Kors med deres projekt: "I tråd med verden", der fokuserer på indvandrekvindes håndarbejds-kompetencer. Desuden Scenograf, Skuespiller, Grafiker, Musiker og ikke mindst museumsundervisere. Der var tale om et co-creation-, samskabelses arbejde.

De vigtigste ingredienser i Identity Lab. var:

1. Hands on! – her må du røre og gøre, bruge de udstillede rekvisitter og dramacatwalk, bruge spejlene, omklædningsrummet, bænken. "At lære ved at gøre"! Den sansestimulerende æstetik og den legende og dramatiserende tilgang sikrede det faglige udbytte.
2. Dernæst: Gymnasial undervisning og sprogundervisning! - med inspiration fra *co-operative learning* og med trygheden som drivkraft blev det både muligt at inddrage historiske elementer og bevare relevansen for et yngre publikum. Undervisningen på gymnasialt niveau satte såvel lys på rokokoen som på de moderne subkulturelle bevægelser. Sprogundervisningen til vores nye medborgere blev udviklet i samarbejde med fl. sprogskoler og fagpersoner.
3. Og endelig: Spejlingsmulighed! - ved spejlinger både konkret og overført blev lab'et et sted for fysisk transformation og med forbindelseslinjer til udstillingen. Gennem dramatisering – med en dramacatwalk på en bro, beklædt med tagpap, på én gang mimende "en road" og en kinesisk havebro, blev vores samtid spejlet i Rokokoperiodens fænomener.

Museerne kan være uformelle lærings miljøer:

Arbejde - outreach - at nå ud til "ikke brugerne"

Og samtidig inreach.- at nå ind i museet som nye samarbejds erfaringer og udstillings erfaringer.

Kunsten og de museale genstande kan sat sammen med legen og begæret skabe indsigt og mere viden....og dermed mere aktivitet! Så man på museerne kan få begreber at begribe med !

Hvorfor blev ID. LAB. en succes? Fordi det tog udgangspunkt i legen og begæret som drivkraft. Det overskred den gængse udstillings praksis, ved i samme greb at rumme mange forskellige tilgange til et museumsbesøg. Lab'et ramte både det traditionelle publikum, børnefamilierne, de unge og omfattede samtidig nye kvalitative læringstilbud. Det gjaldt både sprogundervisningen og de særlige gymnasierettede tilbud om Rokoko og Subkulturene. Udstillingen formåede gennem Id. Lab at blive på én gang seriøs, levende, humoristisk og tiltrækkende, man blev glad i det rum og det åbnede for andre blikke på Rokokoen som et fænomen vi også kender i vores samtid. Det tiltrak alle aldre, fra 2 til 90.

Hvordan kan disse erfaringer flytte sig fra isolerede bobler til flydende strømme i museumsorganisationen? – og hvilke udfordringer er der?

Det kan foregå ved at fokusere på udstillinger som muligheder for åbninger til publikum og på museernes ønske om at lære publikum at kende. Og at arbejde sammen med både de gængse brugere og novicerne, gennem arbejdet med både museets indstilling og udstilling i samme greb.

En udfordring kan være fastkørte arbejds- og ledelsesspor og dermed stivnede former for samarbejdsrelationer. Men det kan der ændres på. Erfaringerne fra mit projekt vil være: I stedet for at adskille afdelinger eller organisationer, med hver deres områder og hver sin dagsorden, kan man begynde at finde nye veje ved siden af de traditionelle tilgange til samarbejde. Der kan åbnes for nye samarbejdsrum, hvor der kan hentes nogle andre erfaringer. Idéen er at nedbryde silotænkning og rette blikket på det potentiale der ligger i at arbejde nu og her, at åbne op for nye strømninger. Ikke kun overfor publikum, men også internt i museumsorganisationen. Det handler i høj grad om at udvikle nye muligheder, hvor andre kan få "et lille hjørne" af formidlingen.

Jeg ser de nye perspektiver i mit projekt i SACRE omkring det responsive museum nogenlunde sådan her: det handler om at aktivere og forske i museale genstande og kunst som transformative lærings – og ledelsesmuligheder, der kan skabe det responderende museum (gerne tæt sammen med en kommune, undervisningsinstitution, ældre, unge etc.) Museumsværker og genstande har ofte stor tiltrækningskraft. Denne magnetisme eller magi, som tingene rummer, kan katalysere andet end den rene udstillingsform. Genstande virker dragende i kraft af æstetikken, materialerne, farverne, formerne og de fine forarbejdninger – de taler til alle vores sanser på samme tid....Værkerne VIL os noget--- Værker og genstande er KOMMUNIKATION.

Det handler om at skabe det transformative og fremtidsparate lederskab i museer såvel som i andre organisationer og institutioner. Jeg mener, man skal gå efter at udvikle museerne som en aktie i vores fælles fremtidige samfunds velfærd. At arbejde med de bevægelser, der allerede er der, og de opgaver der ligger der nu. Men også åbne for, at fokus flytter sig fra den enkelte institution eller afdeling hen imod mellemrummene mellem dem, se på nye måder at forbinde udstillinger, museale genstande, læring, lederskabelse – i Baudrillard'sk forstand at overskride kategorierne – for at gøre nye erfaringer og få mere viden, der igen kan omsættes til en levende og bevægelig praksis.