

Masteroppgave i formgivning, kunst og håndverk 2012
Høgskolen i Oslo og Akershus. Fakultet for teknologi,
kunst og design. Institutt for estetiske fag.



Solveig Nedrum

Kandidatnummer 111

Image not shown

**En undersøkelse av formidlingstilbudene rettet mot ungdom
ved Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design - Museet
for samtidskunst, Bergen Kunstmuseum og Centre Pompidou**

Sammendrag

Denne masteroppgaven er en caseundersøkelse av formidlingsstrategier som brukes i tilbud rettet mot ungdom ved Museet for samtidskunst, Bergen Kunstmuseum og Centre Pompidou. Problemstillingen er:

Hvordan kan en case-studie av sentrale museers tilbud rettet mot ungdom, bidra til å synliggjøre ulike formidlingsstrategiers kunstdidaktiske potensiale?

Metodene som er brukt, er kvalitative intervju og observasjon av tilbudene. Formidlingsstrategiene er analysert med en nivåanalyse med bruk av Nina Simons fem nivåer for deltagelse, «The five stages of social participation». Nivåene plasserer i hvilken grad de besøkende interagerer med utstillingen og hverandre. Til slutt trekkes trådene sammen, og potensialet i formidlingsstrategier grupperes i fem grupperinger for kunstdidaktisk potensiale. Det praktiskeestetiske arbeidet er en installasjon som består av temastasjoner, plakater og aktiviteter som eksemplifiserer ulike nivå for deltagelse i museum.

Nøkkelpbegreper i oppgaven er: museum, ungdom, formidlingsstrategier, og kunstdidaktikk.

Summary

This thesis is a case study of the strategies used in art didactical activities for teenagers in museums. The research has been done in the following three museums: The Norwegian National Museum – Museum of contemporary art, Bergen Art Museum, and Centre Pompidou. The thesis problem is stated as follows:

How can a case study of central museums art didactic activities for teenagers contribute to clarify art didactic potential in art mediation strategies?

The methods used are qualitative methods, interviews and observations. «The five stages of social participation», by Nina Simon, are used to make a level analysis of their strategies. These levels serve to point out which levels of participation the different mediation strategies are related to, and to discuss the art didactic potential in different strategies. The practical esthetic work is an installation containing theme stations, posters and activities made as exemplifications different levels of participation in museums.

Key words in this thesis are: museum, teenagers, art mediation strategies, and art didactic practice.

Takk

Takk til Venke Aure og Kristin Bergaust som har vært gode veiledere. Takk til Museet for samtidskunst, Bergen Kunstmuseum og Centre Pompidou som villig har latt meg undersøke tilbudene deres rettet mot ungdom. Takk til formidlere og som på ulike måter har vist og fortalt om hvordan og hvorfor de arbeider som de gjør, og takk til ungdommene som har delt deres opplevelser av tilbudene. Takk til venner, familie, Alwin og andre som har støttet og hjulpet meg i prosessen med masterarbeidet.

Innholdsfortegnelse

	Bidelleste.....	6
Kapittel 1.		
	Innledning	8
1.1	Utforming av problemområde.....	9
1.2	Problemstillingen.....	10
1.3	Hvordan problemstillingen er belyst.....	10
1.4	Relevans for fagfeltet.....	10
1.5	Litteratur på feltet og relevante masteroppgaver.....	11
1.6	Gangen i oppgaven.....	11
Kapittel 2.		
	Teoretiske perspektiver.....	12
2.1.1	Fem nivåer for deltagelse	12
2.1.2	Tilretteleggelse for deltagelse i museum.....	14
2.2	Kunstpedagogikk og kunstdidaktikk.....	15
2.3	Motivasjonen til de besøkende.....	16
2.4	Visuell Kultur.....	17
Kapittel 3.		
	Metode.....	19
3.1	Metode.....	19
3.2	Refleksjoner rundt validitet	21
3.3	Sosialkonstruktivistisk forskningsperspektiv.....	21
3.4	Caseundersøkelse.....	23
3.5	Grupperinger for kunstdidaktisk potensiale.....	23
Kapittel 4		
	Case nr.1 Museet for samtidskunst, skolebesøk.....	25
4.1.1	Museet for samtidskunst	26
Del 1.	Presentasjon av empiri og nivåanalyse av formidlingsstrategier i tilbudet rettet mot ungdom ved Museet for samtidskunst.....	28
4.2	Omvisninger.....	28
4.3	Atelieroppgaver i grupper.....	31
4.4	Prosjekter i samarbeid med kunstnere.....	34
Del 2.	Drøfting av formidlingsstrategier i tilbudet rettet mot ungdom ved Museet for samtidskunst.....	37
4.5.1	Omvisningene.....	37
4.5.2	Atelieroppgaver.....	38
4.5.3	Prosjekter.....	38
Kapittel 5.		
	Case nr. 2 Bergen Kunstmuseum KunstLab, museum for barn og unge.....	40
5.1	Bergen Kunstmuseum, KunstLab.....	42
Del 1.	Presentasjon av empiri og nivåanalyse av formidlingsstrategier i KunstLab.....	42
5.2	KunstLab.....	42
5.3	Kuratering av utstillingene i KunstLab.....	43
5.4.1	Elever oppdager «Fargemagi».....	44
5.4.2	Laboratoriet.....	45
5.5	Bruk av nye medier, film og interaktivitet.....	48

Del 2.	Drøfting av KunstLabs formidlingsstrategiers kunstdidaktiske potensial.....	49
5.6.1	Nærhet til kunsten.....	49
5.6.2	Temastasjoner.....	49
5.6.3	Høyt nivå på kunnskapsinnholdet.....	50
5.6.5	Kunnskapsløftet og KunstLab.....	51

Kapittel 6.

Case nr. 3 Centre Pompidou, ungdomstilbudet Studio 13/16.....	53	
6.1	Studio 13/16, et ungdomstilbud i Centre Pompidou.....	54
Del 1.	Presentasjon av empiri og nivåanalyse av formidlingsstrategier i Studio 13/16.....	55
6.2	Fritid og fleksibilitet og målgruppebevissthet.....	55
6.3	Visuell profil og interiøret.....	56
6.4	Unge ambassadører for Pompidou.....	57
6.4.1	Unge ambassadører deltar i performansen «Human Pictos».....	58
6.5	Samarbeid med kino og bibliotek.....	60
6.6	Frivillige omvisninger på mobiltelefoner.....	60
6.7.1	Kuratering av utstillingene i Studio 13/16.....	60
6.7.2	Grensesnitt og nye medier.....	61
6.7.3	Ungdommene uttaler seg om verkene.....	63
6.8	Atelieroppgaver og møter med kunstnere.....	64
6.9.1	«Studio Party»- Festivalhelgene i 13/16.....	67
6.9.2	Konsserter.....	67
6.9.3	Utvidet utstilling.....	67
Del 2.	Drøfting av formidlingsstrategienes kunstdidaktiske potensial i Studio 13/16.....	69
6.10	Kuratering med tanke på ungdom.....	69
6.11	Relasjonell og deltagerorientert kunstdidaktikk.....	69
6.12	Samarbeid med kino og bibliotek og ungdomsklubber.....	69
6.13	Selvvalgt deltagelse gir «Free-choice learning».....	70
6.14	Diskusjon blant formidlerne, «Den karismatiske hållningen».....	70

Kapittel 7.

Sammenfatning av kunstdidaktisk potensial i formidlingsstrategier.....	73	
7.1	A: Arkitektur og rammevilkår.....	73
7.2	B: Kunstopplevelser og læring gjennom kunstrelaterte erfaringer.....	74
7.3	C: Samarbeid med kunstnere, skoler og organisasjoner.....	74
7.4	D:Tilpasning for ungdom.....	75
7.5	E:Visuell kultur.....	76

Kapittel 8.

Det praktiskeestetiske arbeidet.....	77	
8.1	Invitasjon til deltagelse på fem nivåer.....	78
8.2	Installasjonen består blant annet av.....	78
8.3	Refleksjon over det praktiske arbeidet.....	80
8.4	Visuelle referanser for det praktiskeestetiske arbeidet.....	82

Kapittel 9.

Avsluttende diskusjon.....	84	
9.1	Avsluttende diskusjon.....	84
	Litteraturliste.....	86
	Kildehenvisninger for bilder.....	88
	Kildehenvisninger for utstillinger.....	90

Bildeliste

Illustrasjoner

- Ill. 1 Nina Simons Nivåmodell for deltagelse i museum(Drotner Kirsten, 2011s.145).
- Ill. 2 Den proksimale utviklingssonen (Imsen, 2006s.259).
- Ill. 3. Bergen Kunstmuseum
- Ill. 4 Lokalene til Studio 13/16, Utstilling, atelier og konserter foregår i området merket med grønn, filmene vises i kinosalene merket med gult. (ill. Centre Pompidou)
- Ill. 5. Plantegning Studio 13/16
- Ill. 6 Ill. Klistremerkebrosjyre i forbindelse med utstillingen «Play it Yourself» (Studio 13/16)
- Ill. 7 Baksiden av Code Couleur nr. 9. Centre Pompidous magasin, (Pompidou, 2011)
- Ill. 8 Plakat for utstillingen «Play it Yourself» (Foto: Studio 13/16)
- Ill. 9 Manga verk i biblioteket i Centre Pompidou under utstillingen «Planete Manga»(Kaori Yoshikawa)

Foto

- Foto: Forside, «Gul tråd gjennom alle rom» KunstLab. (Foto: privat)
- Foto: 1 Omvisning under utstillingen «Skulptur-installasjon-performance-tegning», Nicholas Hlobo (Foto: privat)
- Foto: 2 Foto: 11 Omvisning i utstillingen «Skulptur-installasjon-performance tegning» Nicholas Hlobo (Foto: privat)
- Foto: 3 Omvisning for skoleklasse utstilling: Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer»
- Foto: 4 Omvisning for skoleklasse utstilling: Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer»
- Foto: 5 Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer» (Foto: Museet for samtidskunst)
- Foto: 6 Figur fra atelieroppgave under utstillingen «Take me to Your Leader! The Great Escape Into Space» (Foto: privat)
- Foto: 7 Atelieroppgave, Figurer fra gruppeoppgaver i atelieret laget i forbindelse med Kirstine Roepstorffs utstilling «Formløshetens Wunderkammer» Museet for samtidskunst, (Foto privat)
- Foto: 8 Digital historiefortelling, (Foto: Nasjonalmuseet)
- Foto: 9 «The Man Who Flew into Space from his Apartment», Ilya Kabakov 1985, (Foto: Museet for samtidskunst)
- Foto: 10 «Der ingen har vært», Stillbilde fra prosjektet Digital historiefortelling, (Museet for samtidskunst)
- Foto: 11 «Take me away», Stillbilde fra prosjektet Digital historiefortelling, (Museet for samtidskunst)
- Foto: 12 «Glassbollen», Inngangspartiet i KunstLab (Foto: privat)
- Foto: 13 «Laboratoriet», i KunstLab (Foto: privat)
- Foto: 14 Temastasjon «Perspektiv» De har bygget en stor trappelignende konstruksjon som brukes både til å samle grupper i og for å poengtere synsvinkler og perspektiv. (Foto: privat)
- Foto: 15 i KunstLab fokuserer de på formalestetiske virkemidler i Laboratoriet (Foto: privat)
- Foto: 17 Utstillingen i KunstLab (Foto: privat)
- Foto: 18 Omvisning i KunstLab (Foto: privat)
- Foto: 19 Temastasjon i Kunstlab, «Sansekobling» (Foto: privat)
- Foto: 20 Temastasjon i KunstLab om fargestoffenes opprinnelse, (Foto: privat)
- Foto: 21 Interaktive kuber i prosjektrummet i KunstLab (Foto: Ann Hege Lorvik Waterhouse)

Foto: 22, Studio 13/16, lokalene (Foto: privat)

Foto: 23 Performance, De unge ambasadørene for Pompidou (Foto: Guillaume Reymond) (Natera, 2011)

Foto: 24 Performance, Studio 13/16, De unge ambasadørene for Pompidou,(Foto:Guillaume Raymond) (Natera, 2011)

Foto: 25 Performance, Studio 13/16, De unge ambasadørene for Pompidou (Foto:Guillaume Raymond) (Natera, 2011)

Foto: 26 Ved flere av de interaktive verkene stod kunstnerne og instruerte deltagerne (Foto: privat).

Foto: 27 Installasjon «Eggregor8» av Manuel Braun og Antonin (Foto:privat)

Foto: 28 «Super Block Adventure» Florent Deloison, Installasjon med sterke referanser til spillet «Tetris» (Foto: privat)

Foto: 29 Deltagerne danser under Studio Party (Foto: privat)

Foto: 30 DJ, Studio Party (Foto: privat)

Foto: 31 Atelieroppgave (Foto: privat)

Foto: 32 Atelieroppgave, lodding av gamle batteridrevne leker med lyd. De ble til musikkinstrumenter. (Foto: privat)

Foto: 33”Studio Party” under utstillingen “Play it Yourself” (Foto: privat)

Foto: 34. To gutter i «Hengeområdet» i Studio 13/16, (Foto: privat)

Foto: 35 To jenter ser kunstfilmer i Studio 13/16 (Foto: privat)

Foto: 36»Hjerne» Kjartan Slettemark (Foto: Bergen Kunstmuseum)

Foto: 37 Vegg i KunstLab hvor de besøkende fikk skrive fritt. (Foto: privat)

Foto: 38 «Snakkeboble» malt med tavlemaling, utprøvning for det praktiske arbeidet (Foto: privat)

Foto: 39”What’s your MoMA story” nr. 1. (MoMA, 2012)

Foto: 40” What’s your MoMA story” nr. 2. (MoMA, 2012)

Foto: 41” What’s your MoMA story” nr. 3. (MoMA, 2012)

Kapittel1.

Innledning

Kunstformidling rettet mot barn og unge er et felt som har fått mye oppmerksomhet de siste årene. Gjennom tiltak som blant annet Kunstløftet¹ og Den Kulturelle Skolesekken² har norske barn og unge møtt kunst i ulike former. Den kulturelle skolesekken har som ambisjon at flere barn og unge skal bli mer fortrolige med museet som kulturarena, og følgelig utvikles tilbudene i museene mer systematisk (Norsk kulturråd, 2012) (Kulturdepartementet, 2011).

Min interesse for kunstdidaktikk startet for alvor under et opphold i Paris 2004. Centre Pompidou hadde kunstutstillinger som var kuratert med tanke på barn som ble vist i Barnegalleriet. Centre Pompidou hadde på dette tidspunktet atelieroppgaver som ble gjort rett innenfor hovedinngangen til senteret. Året etter, startet jeg på faglærerutdanning i formgivning kunst og håndverk. Der fikk vi praksisperioder i Nasjonalmuseet. Dette var positive opplevelser og lærerike erfaringer som inspirerte til å gjøre denne undersøkelsen.

¹ Kunstløftet er Norsk Kulturråds initiativ for å øke kvaliteten på kunst for barn og unge.

² Den Kulturelle Skolesekken er en regjeringens nasjonale satsning på kunst og kultur til alle elever.

1.1 Utforming av problemområde

Dette er en kvalitativ caseundersøkelse hvor tilbudene rettet mot ungdom ved tre sentrale museer er undersøkt. Følgende tilbud er undersøkt: skolebesøk ved Museet for samtidskunst, museum for barn og unge KunstLab ved Bergen Kunstmuseum og fritidstilbudet Studio 13/16 ved Centre Pompidou. Ved hjelp av begrepet *kunstdidaktikk* søkes det å belyse formidlingsstrategier i forhold til det ideologiske grunnlaget, begrunnelser for praksis, metoder og innhold og opplevelsen til deltagerne. Disse forholdene danner grunnlaget for det jeg benevner som kunstdidaktiske potensialer. Kunstdidaktikk utdypes senere i teksten. Undersøkelsen av formidlingsstrategier i deres tilbud rettet mot ungdom er tredelt etter museene som er undersøkt. Fokuset i denne oppgaven er på formidlingsstrategiene som brukes i tilbud rettet mot ungdom i museer. Formidlingsstrategier er i denne oppgaven et begrep som brukes om hvordan tilbudene er organisert. Dette er knyttet til hvordan de legger til rette for samarbeid med skoler og rammefaktorer som rom og arkitektur og gjennomføringen av tilbudene. Flere museum er undersøkt for å få frem ulike og særegne strategier og innfallsvinkler. Målet med undersøkelsen er å synliggjøre formidlingsstrategiene i tilbudene, og drøfte det kunstdidaktiske potensialet i dem. Begrepet potensial er i denne sammenhengen brukt om iboende muligheter i formidlingsstrategiene museene bruker for å formidle kunst, kunstopplevelser og kunstrelatert kunnskap.

1.2 Problemformulering:

Hvordan kan en studie av sentrale museers tilbud rettet mot ungdom, bidra til å synliggjøre ulike formidlingsstrategiers kunstdidaktiske potensiale?

1.3 Hvordan problemstillingen er belyst

De ulike casene blir belyst gjennom en nivåanalyse for deltagelse, visuell kultur og gjennom teoretiske perspektiver. Formidlingsstrategienes nivå for deltagelse plasseres fortløpende i teksten. De ulike nivåene for deltagelse utdypes i kapittelet med teoretiske forankringer. Det praktiskeestetiske arbeidet er også med på å belyse problemstillingen.

1.4 Relevans for fagfeltet

«Det blir produsert forskningsbasert teori både innen kunst- og didaktikkfeltet, men koblingen mellom feltene er lite utviklet (Kunstløftet, 2011).»

uttalte Venke Aure³ i et intervju med Kunstløftet, relatert til sin doktoravhandling «Kampen om blikket» Det er i forhold til koblingen mellom teori og didaktikk at begrepet kunstdidaktikk er utviklet. Det finnes ingen egen kunstdidaktisk utdanning i Norge, men masterutdanningen i formgivning kunst og håndverk ved Høgskolen i Oslo og Akershus, åpner for å undersøke «et bredt spekter av spørsmål og utfordringer knyttet til pedagogisk virksomhet i og utenfor skolen» (Høgskolen i Oslo og Akershus, 2012). Dermed er det aktuelt å undersøke formidlingstilbud rettet mot unge ved museer.

«Ved å introdusere begrepet kunstdidaktikk «forflyttes» anvendelsen fra den vanlige bruken der didaktisk refleksjon danner grunnlag for forståelse og analyse av skolens undervisningslære, til å fungere som et analytisk perspektiv rettet mot kunstinstitusjoners formidlingsfelt» (Aure, 2011s.40).

Kunstdidaktikk er kjernen i det som undersøkes i denne oppgaven, og er også utgangspunktet for det praktiske arbeidet. Der er særlig lagt vekt på hvordan de tilrettelegger for opplevelser og læring i museene.

³ Førstemanuensis, Fakultet for teknologi, kunst og design, Høgskolen i Oslo og Akershus

1.5 Litteratur på feltet og relevante masteroppgaver

Ungdom møter samtidskunst er Mirjam Pettersen Nygårds masteroppgave (Nygård, 2011). Den er en undersøkelse av ungdomsklubben ved Astrup Fearnley Museet (UKAF). Hun konkluderer med å anbefale en *deltagende kunstdidaktisk tilnærming* i møte med ungdom i museet. Hennes begrunnelser for deltagelse er at ungdommene responderer positivt på delta i den kunstdidaktiske praksisen. Astrup Fearnley Museet har arbeidet med å komme ut av vanetenkning og rollefordeling, det gjøres blant annet ved at ungdommene produserer formidlingsmateriell og selv arrangerer omvisninger (Nygård, 2011). Nygård peker også på muligheten for videre undersøkelser av sosiale medier og bruk av internett i markedsføringen av tilbudene og som formidlingsstrategi. Dette har ført til at bruk av media og teknologi i formidlingssammenheng ble inkludert i denne oppgaven. Noen av begrepene for å synliggjøre den kunstdidaktiske tenkningen er hentet fra skjemaet for pedagogiske strategier i boka «Konsten som læranderesurs» (Aure, Illeris, & Örtegren, 2009).

1.6 Gangen i oppgaven

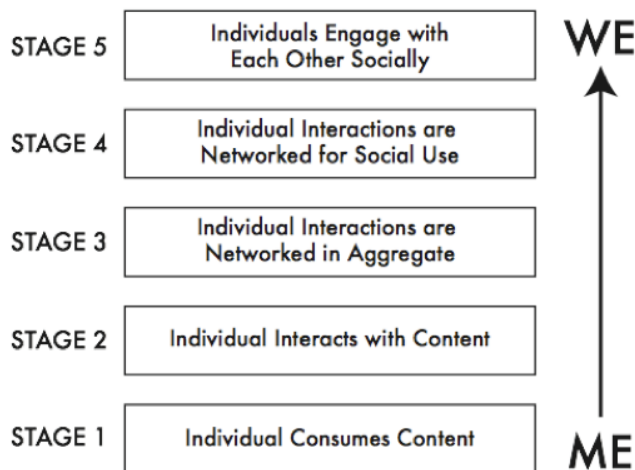
Hvert av de tre kapitlene om undersøkelsen ved museene er delt i to. Del én er presentasjon av empirien fra de forskjellige museene. Formidlingstilbudene blir analysert ved hjelp av Simons fem nivåer for deltagelse (Drotner, 2011). Simons fem nivåer for deltagelse presenteres nærmere i neste kapittel. I del to kommer drøftingen av de kunstdidaktiske potensialene i strategiene for gjeldende museum. Avslutningsvis i kapittel sju trekkes trådene sammen i fem grupperinger som er utarbeidet for kunstdidaktisk potensiale i formidlingsstrategier. Til slutt i kapittel åtte belyses problemstillingen også gjennom det praktiskeestetiske arbeidet som er en del av oppgaven. Hovedvekten i denne oppgaven ligger på den skriftlige delen av arbeidet. Det praktiskeestetiske arbeidet er en installasjon med komponenter fra de fem nivåene for deltagelse i museum.

Kapittel 2.

Teoretiske perspektiver

2.1.1 Fem nivåer for deltagelse

De fem nivåene for deltagelse i museum som er brukt som analyseverktøy i denne oppgaven er utarbeidet av Nina Simon, museumsdirektør for The Museum of Art & History i Santa Cruz. Nivåene er opprinnelig beskrevet i boken hennes «The Participatory Museum». Her har jeg hentet nivåene fra «Prinsipper for deltagelse». Denne oversettelsen er en del av den danske antologien «Det interaktive museum»(2011). Simons nivåer for deltagelse har etter hvert fått en sentral rolle i arbeidet med å gruppere observasjoner og data fra intervjuene. Nivåene kan føre til en synliggjøring av kunstdidaktisk potensial i forhold til deltagelsesaspektet.



Ill. 10 Nina Simons Nivåmodell for deltagelse i museum(Drotner Kirsten, 2011s.145).

Kort beskrivelse av de ulike nivåene:

Nivå en. Individuelt bruk av innhold

Deltagelse på første nivå kjennetegnes ved at den besøkende ser utstillingen. De besøkende går enten rundt på egenhånd, eller følger en omvisning som er senderorientert.

Nivå to. Personer interagerer via innhold

Nivå to har en høyere grad av deltagelse. De besøkende får muligheten til å røre ting, stille spørsmål, og fokusere på personlige interesser. Dette nivået kjennetegnes av at deltagerne tar på, trykker, åpner, lukter, flytter og beveger på ulike gjenstander (Drotner, 2011s.146).

Nivå tre. Personer inspireres til deltagelse gjennom å se andre delta⁴

Nivå tre viser til at museet er med på å tilrettelegge for hvordan de besøkendes interesser og handlinger passer inn i et større felleskap i museet. Deltagerne får innsyn i de andre besøkendes bidrag. Dette kan skje ved at museet lager en presentasjon av gjenstander som er laget av en skoleklasse som har gjort en oppgave i verkstedet i forbindelse med et museumsbesøk. Det kan også gjøres med sosiale nettverk hvor deltagerne ikke har direkte kontakt med hverandre, men ser hva de andre har gjort. Målet er å inspirere besøkende til deltagelse gjennom at de ser at andre deltar.

Nivå fire. Personlige interaksjoner skaper sosiale nettverk

«Museet hjelper deltagerne med å komme i kontakt med bestemte mennesker» (Drotner, 2011s.145).

Dette nivået betegner situasjoner hvor de besøkende blir oppfordret til dialog med hverandre. Det kan skje under en omvisning hvor formidlere lar de besøkende delta som gruppe i kollektive utfordringer, ved for eksempel be dem om stille seg opp etter fargepreferanser, eller andre øvelser som aktiviserer gruppen. Nivå fire betegner også situasjoner hvor de besøkende får treffe kunstnere og andre som ønsker å delta i verkstedsaktiviteter.

Nivå fem. personer interagerer sosialt

«Stadie fem får hele institusjonen til at føles som et sosialt sted med masser af potensiale for spennende, utfordrende og berigende møder med andre mennesker» (Drotner, 2011s.145).

Dette nivået er brukt som betegnelse på festivaler og situasjoner hvor deltagerne møter et tilbud som får dem til å samarbeide, danse og snakke med hverandre. Simon mener museene inntil nå har vært preget av tanken om å spre kunnskap, men at utviklingen går mot å se på publikum som medskapere. Hun vender dermed på spørsmålet og sier: Hva kan de besøkende tilføre museet? (Simon, 2009). Hun

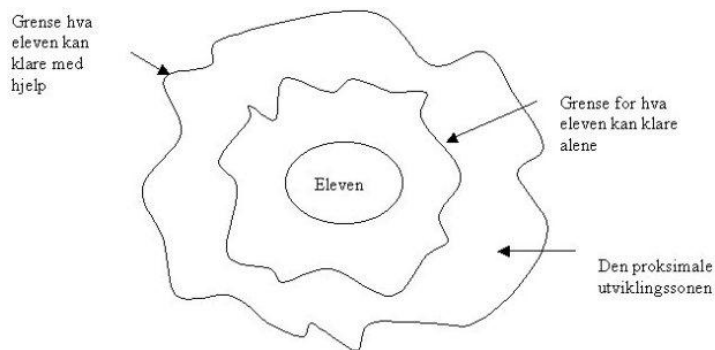
argumenterer for viktigheten av å legge til rette for ulike stadier for deltagelse. Dette for å lage et tilbud som treffer en bredde blant deltagerne.

Fra en velger å gå inn døren til museet, er deltagelse er en faktor. Det er graden av deltagelse, hvordan den brukes og legges til rette for, som blir undersøkt og presisert ved å bruke denne nivådelingen. Nivåene går fra personlige erfaringer til å bygge opp felles opplevelser som festivaler og arrangementer. Mange av de besøkende som er vant med å besøke museer er fornøyde med et tilbud med liten grad av deltagelse, for eksempel gjennom selv å se etter informasjon om utstillingen. Et av Simons argumenter for å ta i bruk flere nivåer for deltagelse, er at det kan gjøre formidlingstilbudet mer fristende og relevant for potensielle besøkende (Drotner, 2011s.146). Dette kan kanskje være spesielt viktig å tenke på i forhold til ungdommer, om en ønsker de skal besøke museet på egenhånd. I følge Simon er det ikke slik at alle formidlingsstrategier bør sikte på nivå fem, men at de bygger på hverandre. Ved å ha gjort forarbeidet med de fire andre først, kan en designe fysiske miljøer for fem-nivås opplevelser. Det er altså ikke snakk om en rangering av hvilke formidlingsstrategier som er best, men ulike former som treffer ulike mennesker og behov. Det som forandrer seg er hvordan deltagerne interagerer med innholdet og hvordan innholdet gjør at deltagerne interagerer med hverandre. Videre i oppgaven vil formidlingsstrategiene bli presentert og analysert ved hjelp av disse nivåene.

2.1.2 Tilrettelegging for deltagelse i museum:

Hun argumenterer for deltagelse i museet med å vise til Lev Vygotskys teori, *den proksimale utviklingssonen*. Formidlerne bør gi instruksjoner som fungerer som «stilas» slik at det blir konkret for deltagerne hva de skal gjøre. Teori om den proksimale utviklingssonen blir brukt for å argumentere for at deltagerne trenger rammer og retningslinjer for å best mulig kunne delta på en meningsfull måte i museet. Rammer for forventninger og for hvilken form deltagelsen skal ha, gjør deltagerne trygge. De fører til at flere ønsker å bidra, og deltagerne vil klare mer enn de ville gjort på egenhånd (Imsen, 2006s.259).

⁴ Original oversettelse: nivå tre, Personlige interaksjoner aggregerer sosialt.



Ill. 11 Den proksimale utviklingssonen (Imsen, 2006s.259).

Deltagelsen skal være en form for bidrag som er med på å oppfylle institusjonelle mål (Drotner, 2011s.133). Graden av deltagelses bør være fleksibel (Drotner, 2011s.138). Det vil si at deltagerne bør stå fritt til selv å velge hvor mye de ønsker å delta. Til sist påpeker Simon at museet bør takke deltagerne for bidraget og si tydelig i fra når det vil bli brukt eller vist frem, og sørge for en velfungerende presentasjon (Drotner, 2011s.138).

2.2 Kunstpedagogikk og kunstdidaktikk

Observasjonene og intervjuene er gjort for å finne ut hvordan formidlingsstrategiene kommer til uttrykk. Museene gjør en rekke valg, og er ofte målbevisste i arbeidet med tilbudene rettet mot ungdom. For å analysere tilbudene benyttes i denne oppgaven begrepet *kunstdidaktikk* som det overordnede begrepet. Anna Lena Lindbergs⁵ avhandling: «Konstpedagogikens dilemma: Historiska rötter och moderna strategier» tar for seg tendenser innenfor kunstformidling rettet mot barn og unge og karakteriserer det hun mener er ytterpunktene - karismatisk og oppdragene holdninger i kunstformidling (Lindberg, 1991s.16). Hun kritiserer begge ytterpunkt. Kritikken av karismatisk holdning er særlig relevant i forhold til drøfting av nivå fem for deltagelse i museet når det er former for deltagelse som fører til at hele museet blir et sosialt sted.

2.3 Motivasjonen til de besøkende

Hvem kommer, hvorfor kommer de, og hvem kommer de sammen med? Hvordan tilbudene er organisert kan ha påvirket motivasjonen for å besøke museet. Tilbudene ved Bergen Kunstmuseum og Museet for samtidskunst skjer i samarbeid med skoler, mens Centre Pompidou samarbeider med ungdomsklubber og fokuserer på ungdommenes fritid.

Den amerikanske forskeren og forfatteren John Falk, har i over tretti år arbeidet med «Free-choice learning». Falk har undersøkt metoder for hvordan museer og andre institusjoner som dyreparker og bibliotek kan bli bedre til å formidle kunnskap gjennom å forstå og tilfredsstille de besøkende. Dette har til hensikt å styrke institusjonenes posisjon i et landskap av mange fritidstilbud (Drotner, 2011). Falk har delt museumsbesøkende inn i sju hovedgrupper etter hvorfor de kommer. *Formidlere*, er foreldre som tar med barn, lærere osv., *profesjonelle hobbydyrkere*, er de besøkende som kommer fordi de er interessert i innholdet, *opplevelsessøkende*, besøkende krysser av at de har vært der på «listen» og *gjennompladere*, besøkende som søker en kontemplativ spirituell og eller styrkende opplevelse. Oppdagelsesreisende er de som kommer fordi de er drevet av nysgjerrighet og er interessert i museets innhold. I tillegg kommer de *samhørighetsøkende*, det er besøkende som kommer fordi det er et sted for deres kulturarv og identitet og til sist *respektfulle pilegrimer*, de som besøker museer på samme måte som en besøker et minnesmerke (Drotner, 2011 s.36 og s.40). Dette henger sammen med det som pekes på i rapporten «Dream», en dansk rapport om unges bruk av museer. De kaller de som kommer motvillig til museet for «Fodslæberne». Når «fodslæberne» først besøker museet, er det som regel i skolesammenheng (Kobbernagel Christian 2011 s.8). De står i sterk motsetning til Falks gruppe, «de oppdagelsesreisende»:

«Besøgende som er drevet av nysgjerrighet, og som har en emnemæssig interesse for museets innhold. De forventer at møte noget, der vil fange deres opmærksomhed og inspirere deres læring (Drotner, 2011 s.36)».

Motivasjon for museumsbesøkene blir belyst med teoretiske perspektiver som “learning by doing” og “discovery learning” og «the contextual model of learning». Dette er varianter av same tankegang, og går under betegnelsen konstruktivistisk læring (Imsen, 2006 s.325). John Dewey blir regnet som konstruktivistiske

læringsmodellens far. En konstruktivistisk læringsmodell hvor eleven arbeider problemorientert, og til dels selvstendig. Bruner holdt frem «learning by discovery». Teorien bygger på det samme men forskjellen er at elevene oppdager, opplever, og eksperimenterer på egenhånd.

«Slik læring er å foretrekke fordi den bygger på indre motivasjon, og fordi det som er lært gjennom egen eksperimentering høyst sannsynlig vil ha fotfeste i elevens egne strukturer og interesser» (Imsen, 2006s.327).

Falk arbeider med læringsmodellen, «the contextual model of learning» som bygger på læringsformer han kaller «free choice learning». Slik læring foregår under et museumsbesøk, mens en ser på tv, leser avisen, snakker med venner, ser en forestilling, eller surfer på internett. Falk bygger på Bruner og Vygotskys teorier og argumenterer for betydningen av kontekst hos de besøkende og frie valg for hva de foretar seg i museet som utgangspunkt for læring. Jeg velger å oversette begrepet til den kontekstuelle læringsmodellen. Modellen tar utgangspunkt i tre overlappende kontekster, den personlige, den sosiokulturelle og den fysiske konteksten. Han argumenterer for at meningsbyggingen og læringen i museum skjer når disse kontekstene integreres og interagerer. Falk er i likhet med Lindblad svært skeptisk til utstillingsformer hvor betrakteren deltar på en øvelse i et museum og står igjen alene når meningen skal skapes. Dette er relevant for drøftingen av deltakelsesformer i museene (Falk & Dierking, 2000s.13).

«Unfortunately most effort to understand learning have not permitted social exchange and hence have missed out on being able to incorporate social interaction and notions such as the proximal zone of development into the determination of what an individual does or does not know» (Falk & Dierking, 2000s.45)

Falk støtter dermed både Simon, Bruner og Vygotskys teorier, og argumenterer for at en også lærer gjennom sosial deltagelse i museum (Falk & Dierking, 2000s.45).

2.4 Visuell Kultur

«The visual arts now overlap so much of social life that curriculum must be considered within the larger realm of visual culture, if for no other reason than to contextualize and help make sense of the visual arts» (Freedman, 2003s.15).

Begrepet visuell kultur vil i denne oppgaven brukes som en linse for å se på de ulike strategiene som brukes i formidlingstilbudene rettet mot ungdom. Kerry

Freedmans teori om visuell kultur som utgangspunkt for undervisning i visuelle kunstoffag brukes videre i oppgaven. Visuell kultur er en måte å tenke på visuelle fenomen som er med på å utfordre fagområdet og utvider fagdidaktikkens grenser. Det fører til en perspektivforskyvning fra det fagspesifikke, til at sosiale, historiske og kulturelle aspekter settes i sentrum. I museum er begrepet særlig relevant for å beskrive forhold rundt kuratering og kontekstualisering av verk under omvisninger. Gjennom fokuset på visuell kultur har det blitt nødvendig å trekke inn medieteorier. Teori av Lev Manovich om nye medier og grensesnitt brukes for å belyse ungdommens opplevelse av verkene i Studio 13/16 (Manovich, 2001).

Dette er teoretiske perspektiver som vil bli brukt for å drøfte formidlingsstrategiers kunstdidaktiske potensiale. I neste kapittel presenteres metodene som er brukt i undersøkelsen.

Kapittel 3.

Metode

I dette kapitlet presenteres forskningsdesignet. For å ha et grunnlag for å komme i inngrep med museenes formidlingsstrategier og drøfte potensialet i dem, er det brukt intervju og observasjon. Materialet i denne undersøkelsen bygger på halvstrukturerte, kvalitative forskningsintervju, og observasjoner med observasjonsguide, for å synliggjøre formidlingsstrategiene.

3.1 Metode

Metode 1. Kvalitative forskningsintervju

Intervju er en metode som får frem konkrete, formulerte svar. Halvstrukturerte kvalitative forskningsintervju kjennetegnes ved at en søker å forstå verden sett fra intervjupersonenes side (Kvale, Brinkmann, Anderssen, & Rygge, 2009s.21). Dette gjøres som et forsøk på å få frem betydningen av folks erfaringer og avdekke deres opplevelse av verden forut for vitenskapelige forklaringer.

Det ble brukt intervjuguide, fordi et kvalitativt intervju har en viss struktur og hensikt. Det vil si at en har tema i intervjuguiden og oppfordrer informanten til å uttale seg om sin opplevelse og erfaring, og deretter komme med oppfølgingsspørsmål. Ved å velge kvalitative intervjuer som intervjuform, er det rom for at formidlerne som sitter med mye kunnskap om temaet, kan uttrykke seg fylldigere enn om det var en stram intervjuform. Hensikten er å samle kvalitativ kunnskap (Kvale, 2009, s.21). I kvalitative forskningsintervju er det mange aspekter en må ta med i beregningen. Kvale peker på mening, hvor intervjueren registrerer og fortolker meningen med det som blir sagt og måten det blir sagt på. Å få tak i meningen bak utsagnene har noen ganger vært en utfordring, spesielt med tanke på franske informanter med svært ulike sosiolekter (Kvale, et al., 2009s.47). Det kan i praksis bety at to informanter svarer det samme, men den ene mener det ironisk.

Det ble utarbeidet to intervjuguider, en for intervjuene av ungdommer, og en for formidlere. Spørsmålene rettet mot formidlerne gikk ut på å finne ut hvordan tilbudet

er tilpasset ungdom, hvem de kommer til museet med, om ungdommene kommer på egenhånd, eller med skolen eller andre organisasjoner. Begrunnelser for praksis og hvordan de tenker i arbeidet med å utvikle tilbud tilpasset målgruppen ungdom har også blitt etterspurt. Spørsmålene til ungdommene dreide seg om meninger og opplevelsen av ulike aktiviteter ved museet. Hvordan de forholder seg til museet, hva de opplever som tilpasninger til ungdom, om de tar med seg venner, hva de sitter igjen med etter at de har deltatt, om det er de selv som har funnet ut at de ville komme, og hvordan de fikk informasjon om tilbudet.

Ved Museet for samtidskunst ble det intervjuet to formidlere, hver for seg. I KunstLab ble det intervjuet to formidlere. Der ble formidlerne intervjuet sammen fordi de hadde et sterkt ønske om det. I Studio 13/16 er fem formidlere intervjuet og en av kunstnerne som hadde atelieroppgave. Her er også åtte ungdommer intervjuet. Dette ble gjort for å få med deltagerens opplevelser og synspunkt et tilbud som fokuserer på selvvalgte besøk og ungdommers fritid.

Det å forberede seg ved å sette seg inn i stoffet før en intervjuer, er en av flere mulige veier en kan gå når en gjør kvalitative undersøkelser (Sanger, 1996s.25). Fordi det var avgrensede perioder med mulighet for observasjon i Bergen og Paris, ble nettsidene deres og omtale i media undersøkt som forarbeid. Intervjuene er gjort i lokalene til formidlingstilbudene. Det økte muligheten til å forstå hva informantene mente ved å se kunsten og atelierene som ble omtalt av formidlere og ungdommer. Intervjuene ble gjort på informantens morsmål, og ble tatt opp med Ipod. Varigheten på intervjuene ble fra femten minutter til omtrent en time. Utsagnene til informantene var med på å synliggjøre hvordan formidlerne arbeider og begrunner formidlingsstrategiene.

Metode 2. Observasjoner med observasjonsguide

Observasjonsguidene inneholdt en rekke holdepunkt for hva som skulle observeres. Dette gjaldt hvordan kontekstualiserer formidlerne kunstverkene, og om de refererer til visuell kultur under omvisninger. Et annet holdepunkt var bruk av nye medier i tilbudene. Observasjonene hadde som mål å observere tilpasningene som er gjort for ungdom som målgruppe, og for å se på forholdet mellom praksis og det formidlerne forteller. Under observasjoner av atelieroppgaver og prosjekter hvor museene samarbeidet med kunstnere, ble det observert hvordan museene fungerte

som sosiale møtepunkt for deltagere. Dette gjaldt spesielt i Studio 13/16. Der ble det satt som et premiss for å undersøke at jeg skulle prøve ut de ulike tilbudene, ikke bare observere. Dette forklarte de med at om jeg virkelig skulle vite noe om hvordan de arbeider med deltagelse på ulike nivåer måtte jeg også delta selv. Dermed ble det en form for deltagende observasjon, hvor jeg testet ut interaktive verk, var deltager på festivalen, og deltok på en gruppeperformance.

Det er observert en gruppe fra en videregående skole, og to ungdomsskoleklasser ved Museet for samtidskunst. Dette museet åpnet de for å gjøre observasjoner av skolebesøk gjennom hele masterarbeidet. Det ble derfor mulig å gjøre en forundersøkelse med observasjoner av noen omvisninger for skoleklasser og studenter. Intervjuene ved Museet for samtidskunst ble gjort i januar 2012. Tilbudet ved KunstLab ble observert under to skoleomvisninger, og en omvisning for formidlere ved Bergen Kunstmuseum. Intervju og observasjon ved Bergen Kunstmuseum ble gjort høsten 2011 og vinteren 2012. Studio 13/16 ble det er observert onsdag, lørdag og søndag i en uke (fire timer hver gang) og onsdagen og festivalhelgen uken etter og samarbeid med ungdomsklubber. Alle observasjoner ble gjort under utstillingen «Play it Yourself» i mars 2011.

3.2 Refleksjoner rundt validitet

En kvalitativ undersøkelse har som mål å finne det særegne kvalitative ved sosiale fenomen. Dette gjøres ved å gå i dybden på enkelttilfeller, snakke med enkeltpersoner, og få frem deres måter å gjøre ting på, og deres opplevelser og erfaringer. Intensjonen er at erfaringer fra kvalitative undersøkelser gir erfaringer som kan overføres til andre institusjoner, eller lignende situasjoner. Intervjuene fra Studio 13/16 ble direkte oversatt fra fransk til norsk under transkriberingene. Dette kan ha ført til at nyanser i språket har gått tapt.

3.3 Sosialkonstruktivistisk forskningsperspektiv

Denne oppgaven tar for seg sosiale sammenhenger i museet. Det er sett nærmere på ulike tilpasninger gjort for ungdom, hvordan rammefaktorer spiller inn. Dette synet på forskning fører til fokus på *sosiale faktorer* i forskning og forskningsresultater. Det førte igjen til en leting etter en type svar som må bygges opp av elementer fra empirien. Det er for eksempel satt sammen empiri fra intervju og

observasjon av hvordan rammefaktorer er med på å forme tilbudet. Det ligger ikke ferdige svar eller sannheter i feltet, men de *konstrueres* med bakgrunn i empirien, og baseres på teoretiske studier. Dette er et forskningsperspektiv som kan oppsummeres i det som kalles et *sosialkonstruktivistisk forskning perspektiv*.

«Forskeren forteller en historie fra en bestemt posisjon, forankret i valgte teori og verdigrunnlag, en historie som alltid kan fortelles fra en annen posisjon.» (Sehested og Dreyer Hansen 2003:11)

Om en annen person gjør intervjuer og observerer de samme tilbudene, vil de møte det de ser og hører med sitt blikk og med sine erfaringer. Det ville ført til andre vinklinger, og beriket bildet.

Undersøkelsen har vært preget av de ulike kontekstene ved museene. Ved Museet for samtidskunst og KunstLab ble det observert skoleomvisninger og atelieroppgaver, der ble det nødvendig å presentere meg, og hensikten med observasjonen. I Studio 13/16, hvor det var opp mot firehundre deltagere på arrangementene ble jeg oppfattet mer som en deltager på linje med de andre som var der.

Etter å ha bearbeidet empirien og funnet frem til relevant teori, ble det mulig å se flere mønster i formidlingsstrategiene. Formidlingsstrategiene ved alle museene var preget av deltagelse. Dette førte til et valg om å bruke Simons nivåer for deltagelse som verktøy i en nivåanalyse av ulike grader for deltagelse. Analysen inkluderer også tilpasninger som er gjort for ungdom, hvordan formidlerne begrunner praksis, og hvordan idealer som preger tilbudene kan spores til ulike læringsmodeller. Idealene som preget tilbudene hadde overføringer i arkitektur og rammevilkår, og i bruken av referanser til visuell kultur, dermed ble dette også grupperinger for formidlingsstrategiene.

3.4 Caseundersøkelse

Ved å undersøke noen caser grundig, kan en si noe om samspill og relasjonene mellom mennesker i museet. I dette tilfellet mellom ungdom og de de møter i museet. De møter museumsansatte, ungdomsledere, lærere og kunstnere. Case er et flertydig begrep. I denne sammenhengen omtales hvert museum som en case. Empirien er sammensatt av observasjoner, og intervju med ansatte og deltagere ved tilbudene i de ulike museene som er undersøkt. Centre Pompidou er en stor institusjon og har helt andre rammevilkår enn de norske museene som er undersøkt. Dette førte til en avgrensning til å undersøke fritilbudet deres rettet mot unge, Studio 13/16. I utgangspunktet var det planlagt å undersøke kun Museet for samtidskunst, og Studio 13/16 ved Centre Pompidou. Da Bergen Kunstmuseum høsten 2011 åpnet KunstLab, et museum for barn og unge, var dette et relevant tilbud å undersøke i denne sammenhengen, ettersom de også kuraterer utstillingene sine med tanke på barn og unge. Undersøkelsen ble dermed utvidet til også å undersøke formidlingsstrategier ved KunstLab.

3.5 Grupperinger for kunstdidaktisk potensiale

Arbeidet med å analysere potensialet i formidlingsstrategiene, har ført til fem grupperinger for kunstdidaktisk potensiale. De brukes til sist, etter presentasjon av empiri med nivåanalyse og drøfting av museenes formidlingsstrategier, sammenfattes potensialet i formidlingsstrategiene ved de undersøkte museene. Grupperingene går ofte over i hverandre. Det er valgt å gruppere strategiene for å poengtere hva som ble trukket ut av undersøkelsen. Følgende grupperinger er gjort:

A: Arkitektur og rammefaktorer

Museene har svært ulike rammefaktorer, de er med på å muliggjøre ulike formidlingsstrategier. For eksempel der de har flere rom til disposisjon, er det mulig å ha flere ulike verksted.

B: Kunstopplevelser og læring gjennom praktiske erfaringer

Denne grupperingen brukes om temastasjoner, deltagelse i ulike former for kunstprosjekter og atelieroppgaver.

C: Samarbeid med kunstnere, skoler og organisasjoner

Denne grupperingen betegner samarbeid med kunstnere, ungdomsklubber og skoler og andre kulturinstitusjoner.

D: Tilpasning for ungdom

Tilpasningene som er gjort i tilbudene med tanke på ungdom betegnes med denne grupperingen.

E: Visuell kultur

Dette gjelder omtalen av kurateringen av utstillinger, og referanser til visuell kultur i omvisninger.

I de neste kapitlene kommer undersøkelsen. Den er delt inn i tre kapitler, et for hvert museum. Formidlingsstrategiene plasseres på de ulike nivåene for deltagelse etter hvert som empirien presenteres. Deretter kommer drøftingsdelene i hvert kapittel, som med betraktninger om formidlingsstrategienes kunstdidaktiske potensiale.

Kapittel 4.

Case nr.1. Museet for samtidskunst Skolebesøk

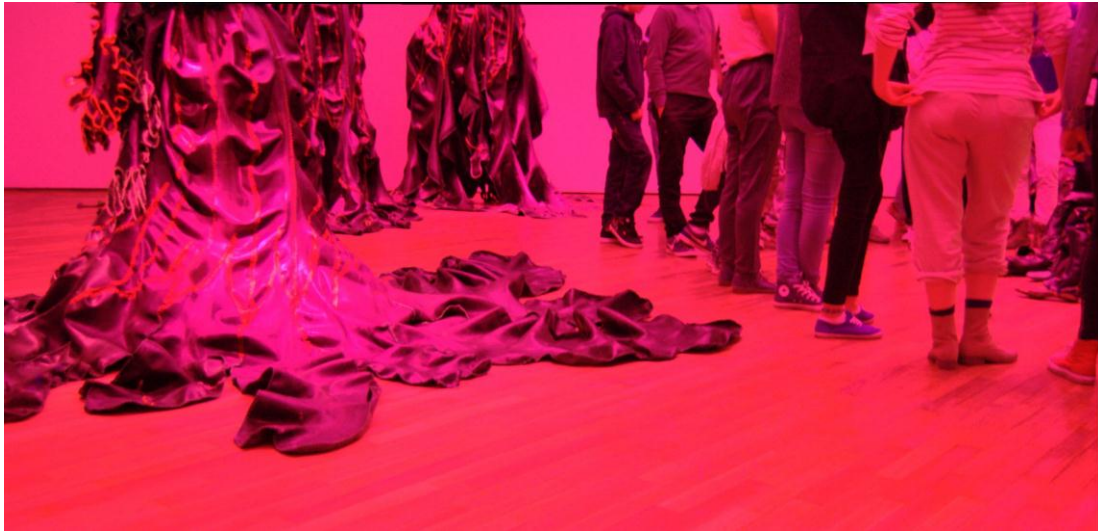


Foto: 16 Omvisning under utstillingen «Skulptur-installasjon-performance-tegning», Nicholas Hlobo (Foto: privat)

Formidler ved Museet for samtidskunst:

«Museet kan fungere som et sted for refleksjon og undring over det å være menneske.»

4.1 Museet for samtidskunst

Museet for samtidskunst ble opprettet i 1990, og viser kunst av etablerte samtidskunstnere og moderne kunst. Museet for samtidskunst ble i 2003 sammenslått med Nasjonalgalleriet, Arkitekturmuseet og Kunstindustrimuseet. Fellesbetegnelsen for disse museene er: Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design. For å synliggjøre kunstdidaktiske potensial i formidlingsstrategiene deres, er målformuleringen til Nasjonalmuseet brukt som rettesnor:

«Museets mål skal være å heve kunnskapen om og engasjementet for billedkunst, arkitektur, kunsthåndverk og design, utvikle den kritiske sansen, stimulere til ny erkjenning, skape økt historisk bevissthet og toleranse for mangfold» (Nasjonalmuseet, 2012).

Undersøkelsen av Museet for samtidskunst er avgrenset til skolebesøkene for elever på ungdomstrinnet og i videregående skole, fordi skolebesøk er vektlagt fra museets side. Skolebesøkene består i hovedsak av omvisninger med mulighet for å gjøre en atelieroppgave som er knyttet til utstillingen. Omvisningene varer omtrent en time. Atelieret ligger i midten av bygget, hvor de også gjør noen mer tidkrevende prosjekter hvor de involverer skoleklasser og kunstnere.

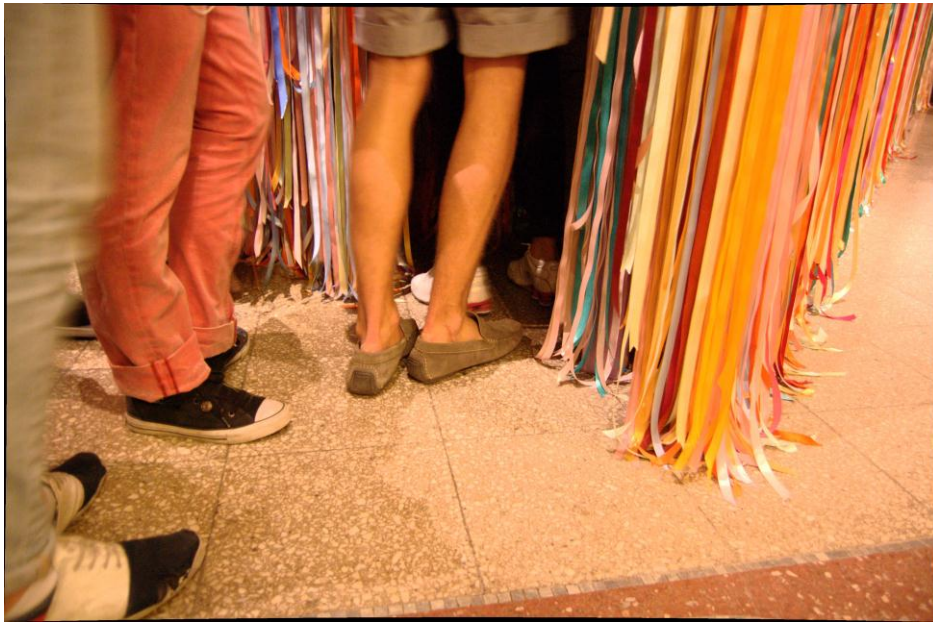


Foto: 17 Foto: 11 Omvisning i utstillingen «Skulptur-installasjon-performance tegning» Nicholas Hlobo (Foto: privat)



Foto: 18 Omvisning for skoleklasse utstilling: Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer»

Foto: 19 Omvisning for skoleklasse utstilling: Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer»

Del 1.

Presentasjon av empiri og nivåanalyse av formidlingsstrategier i tilbudet rettet mot ungdom ved Museet for samtidskunst

4.2 Omvisninger

Formidler ved Museet for samtidskunst:

«Vi jobber med dialogform, vi tar utgangspunkt i hva de har å komme med i møte med den kunnskapen vi har om de spesifikke kunstverkene, og kunst generelt.»

Dette utsagnet er fra et intervju med en av formidlerne ved Museet for samtidskunst. Det samsvarer med observasjonene som er gjort av omvisninger for ungdommer. Spørsmålene formidlerne stiller er ofte åpne spørsmål som har til hensikt å åpne og belyse tematikk, materialer og teknikk. De spør ungdommene om hva de ser og deres tanker om verkene. Elevene har også god mulighet for å stille spørsmål. I intervju med en av formidlerne kommer det frem at en utfordring med omvisningene for ungdom, er at det kan oppstå indre konflikter hos elevene under omvisningene. Elevene kan være redde for å delta i dialogen og vise at de er interessert i kunst, men er usikre på om de andre i klassen synes det er kjedelig. Utstillingene er ikke spesielt kuratert for målgruppen ungdom, men for å tilpasse omvisningene for ungdom, velger formidlerne ofte å fokusere på verk som de mener appellerer til denne gruppen. Videre beskriver formidlerne ved Museet for samtidskunst beskriver ungdom som en spennende målgruppe.

«Jeg synes det er bedre med formidling av samtidskunst, enn eldre kunst for ungdom. Jeg synes ungdom er mer kompetente til å forstå samtiden enn eldre mennesker, ofte. Det er mye visuelt språk i samtidskunsten som referanser til musikkverden til teknologi som eldre mennesker ikke griper på samme måte. Samtidig er det andre referanser de ikke får med seg fordi de er unge.»

Formidlerne viser en bevisst holdning rundt å bruke visuell kultur i kontekstualiseringen av verkene under omvisningene for ungdom. Utstillingen «*Take me to your leader! The Great Escape Into Space*», hadde temaet science fiction, og verkene hadde sterke referanser til visuell kultur. I omvisningene kontekstualiserte

formidlerne verkene med visuell kultur som relevante filmer, dataspill, og andre referanser fra ungdommers hverdag. I forbindelse med en videoinstallasjon hvor fraværet av lyd var sentralt, hadde de en samtale om opplevelsen av lyd i filmer. Kontekstualiseringen ut fra ungdommenes erfaringer og visuell kultur hadde tydelig virkning, det gjorde at ungdommene villig bidro med sine innspill. Temaet for utstillingen hadde sterk appell til ungdom, og i følge en av formidlerne kom mange ungdommer på egenhånd, fordi de kjente referansene relatert til utstillingen.

Utstillingen « *Skulptur- installasjon- performance- tegning* », var preget av de mange store installasjonene og skulpturene. Hlobo er en sørafrikansk kunstner som tar opp tema som seksuell identitet og etnisitet (Nasjonalmuseet, 2012). (foto nr. 2. og 3.) Under en omvisning i Nicolas Hlobos utstilling var dialogens tema med ungdommene sosiale settinger, inkludering, og det å være annerledes. Et verk som tydelig fanget interessen hos elever under en omvisning var installasjonen «Ingubo Yesizwe» (Foto nr. 2) Den bestod av åtte store figurer. Det ble forklart for dem at den hadde referanser til en sørafrikansk rituell fest, som er en Xhosa-versjon av et europeisk debutantball, som er en fest hvor menn og kvinner møtes og tar steget inn i de voksnes rekker (Jantjes, 2011). Referansen *fest* ble igjen spunnet videre på, og dialogen gikk videre inn på sosiale roller mennesker går inn i, i sosiale sammenhenger som for eksempel på en fest. Ungdommene tolket etter hvert at figurene kunne være «den morsomme som alle vil være med», «den ensomme» osv. Temaet *sosiale roller* og fargeopplevelsen i den rosa installasjonen gjorde dem engasjerte.

Skolebesøk på Roepstorffs utstilling: «Formløshetens Wunderkammer»

Utstillingen tok utgangspunkt i temaet «Wunderkammer», en form for forgjenger til museer som var private samlinger av underlige og flotte gjenstander. De tidligste samlingene en kjenner til er fra 1500 tallet. Utstillingen bestod av med verk som var både politiske, mystiske og figurative. Roepstorffs utstilling var satt sammen av objekter fra museumssamlinger og loppemarkeder. Veggene var dekket av tunge draperier og skapte en spesiell, litt mystisk stemning. Noen av verkene var collager med utklipp fra tidsskrifter og tekstil. I det største utstillingsrommet stod høye grantrær, krystaller, skulpturer og utstillingsmonter med flere readymade objekter (Nasjonalmuseet, 2012).

Videre omtales en omvisning for en gruppe media elever fra en videregående skole.

Formløshetens Wunderkammer viste seg å være en krevende, men spennende utstilling for ungdommer. De var for store til at de lot seg forhekse av opplevelsen av å være i granskogen, og mange strevede med å forstå at det var et poeng at etiketter og informasjon om verkene manglet. Kanskje var de ikke så godt kjent med hvordan kunstutstillinger fungerer, og lette dermed ikke etter etiketter, men spurte stadig formidleren om opprinnelsen for de ulike gjenstandene.

Dialogen som er gjengitt under er fra en omvisning for en gruppe fra en videregående skole, foregikk foran en stor collage som blant annet består av mange metallbiter, og foto av mennesker i kopimaskinforstørrelser (foto nr. 4.). Denne dialogen er et representativt eksempel på dialogen mellom elever og formidlere fra observasjonene av skolebesøk ved Museet for samtidskunst. Omvisningen utviklet seg til å bli en lang dialog om hva det ville si å være kunstner, kunstnerens rolle, kunstutdanning og hva det vil si å kunne noe om kunst.

F= Formidler, - = svar fra elever

F: «Her sier Roeberstrof at det er en klang i bildet, hva tenker dere? Hvor i bildet er lyden?»

- «I metallet»

F: «Hvorfor er den i metallet?»

- «Fordi den gir lyd tilbake»

F: «Ja, hvor du slår på det så gir det lyd tilbake. Hvilken type metall er det?»

- «Kopper?»

F: «Ja, eller messing, det finnes en type instrumenter som kalles messinginstrumenter. Det er noen som synes formene ligner på noter og musikktegn.

Ser dere noe annet som dere kan relatere til lyd eller musikk? Er det en stemning i bildet, hva tenker dere? Hva slags personer er det vi ser?»

- «Voksne, og noen barn.»

F: «Er det noe spesielt med dem?»

- «Alle gjør noe.»

F: «Ja, hva gjør de for noe?»

- «De bærer på noe, og har på seg briller.»

Elevene stilte mange spørsmål, og var forundret over at en kunstner kunne stille ut objekter som hun ikke hadde laget selv. Elevene delte mange tanker og synspunkt på hvordan de forstod og opplever kunst. I museet fikk de omvisning av en formidler som var kompetent til å ta slike innspill på alvor, og gav utfyllende svar basert på

kunstteori. Det var kanskje med på å nyansere deres syn på kunst. Det var ofte i forflyttingene mellom verkene at det kom kommentarer om hva kunst kan være.

«Kan grantrær være kunst?»

«Hvis en er kunstner, kan en bare ta noe som andre har laget og stille det ut, en trenger ikke lage det selv.»

Elevene har oppdaget at kunstnere bruker *readymades*, og at samtidskunst kan ta mange former. Readymades kan spores tilbake til Marcel Duchamps pissoar som ble stilt ut i 1917. Duchamp ønsket å stille ut et pissoar som han ikke hadde laget selv. Juryen måtte ta stilling til om gjenstander som ikke er produsert av kunstneren er kunst eller ikke (Bale, Bø-Rygg, Baumgarten, Hume, & Burke, 2008s.488). Denne problematikken var sentral i dialogen med elevene.

Omvisningene som er observert, kan plasseres på nivå to for deltagelse. Nivå to betegner formidlingsstrategien omvisning hvor det opprettes en dialog rundt verkene, fordi dialog gjør at de interagerer via ett innhold. I et intervju kom det frem at det tidligere er blitt gjort omvisninger hvor formidleren har valgt å oppfordre til å gå sammen i grupper og velge ett verk de skal presentere for resten av gruppen. En omvisning kan ha elementer på nivå tre eller mer for deltagelse om deltakerne trekkes inn i formidlerrollen. Praksisen blir begrunnet med at er bedre å kunne mye om noe, enn litt om «alt», og at det gir kunnskap som har overføringsverdi.

For å avrunde delen om omvisninger ved Museet for samtidskunst gir jeg ordet til en av formidlerne:

«Jeg tror at alle har glede av å møtes i en gruppe og ha en dialog om kunstverk de ser.»

4.3 Atelieroppgaver i grupper

Museet for samtidskunst tilbyr verkstedsoppgaver og er bevisste på at ungdom tilegner seg kunnskap og erfaring på forskjellige måter. Dette formuleres tydelig i et intervju med en formidler:

«Jeg tror veldig mange lærere tar med seg skoleklasser fordi læreren ser nytteverdien i skolegangen. Og uten tvil er det nyttig for ungdommenes egenutvikling. De får mulighet til å lære seg å uttrykke det de ser. De får treffe mennesker som kan kommunisere med dem om kunst.»

En annen formidler formulerer seg slik:

«Vi mennesker er forskjellige, og det merker vi når vi har hatt atelieroppgaver. For når vi spør etterpå, hva husker du best? Er det noen som svarer at de husker utstillingen best, og noen svarer atelieroppgaven. Vi har forskjellige inngangsporter til det museet har å tilby.»

Museet for samtidskunst utarbeides atelieroppgaver for alle utstillinger og alders tilpasser dem. Oppgavene utarbeidet som en fordypning av det en har sett i utstillingen.

En formidler ved Museet for samtidskunst uttrykte:

«Atelieret er hjertet av museet»

Utsagnet kan tolkes som at atelieret ligger i midten av museet, men også som at der er det er aktivitet og liv. Formidlerne gir uttrykk for at atelieroppgavene er veldig verdifulle. De er med på å lære elevene å uttrykke seg, og elevene får erfare at det ikke alltid skal så mye til for å gjøre det. I forbindelse med omvisninger for skoleklasser, har de atelieroppgaven enten før eller etter omvisningen. Oppgavene ungdommene får, er ofte litt mer kompliserte versjoner av samme oppgave som for barn. Formidlerne viser til at dette er en tilpasning for ungdom. Det gjøres for eksempel med å legge nivået på teknologien de bruker litt høyere enn for barn, og bygge opp oppgavene med flere ledd. Hvis en barneskole kommer lager de for eksempel et bilde, og når det er ungdommer kan de få i oppgave å lage en hel historie.

En annen tilpasning for ungdom er arbeidsformen gruppearbeid. Det forklares med at det ofte er lettere for ungdommer å samarbeide enn for barn, og at de klarer tekniske ting bedre enn små barn. Gruppeoppgaver som animasjon og skyggeteater brukes i verkstedet, for å knytte det de har sett til egne praktiske erfaringer som igjen skal bidra i en dannelsesprosess. Visuell kultur preger atelieroppgavene, i den grad det er relevant i utstillingene de henger sammen med. Videre argumenterer formidleren for at et museumsbesøk er en mulighet for dannelse, og gir rom for filosofi.



Foto: 20 Figur fra atelieroppgave under utstillingen «Take me to Your Leader! The Great Escape Into Space» (Foto: privat)

Foto: 21 Atelieroppgave, Figurer fra gruppeoppgaver i atelieret laget i forbindelse med Kirstine Roepstorffs utstilling «Formløshetens Wunderkammer» Museet for samtidskunst, (Foto privat)



Foto: 22 Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer» (Foto: Museet for samtidskunst)

Gruppen fra videregående som så utstillingen «Formløshetens Wunderkammer» fikk i forbindelse med atelieroppgaven høre at de skulle huske på at i museet får de ikke karakterer. Dette viser at de ønsker å være en annen form for læringsarena enn skolen. De tar utgangspunkt nivået elevene er på, og det de er interessert i. Dette kom tydelig frem i dette tilfellet hvor gruppen med media elever hadde erfaringer med å lage «moodboards» for film på skolen. Deres erfaringer og begrep «moodboards» ble brukt som inngangsport for å forklare oppgaven. Oppgaven var å lage en historie, pappfigurer av skog og personer fra kunstverkene de har sett og lage skyggespill av dette. Atelieroppgavene gjøres i grupper, det gjør at det oppstår samhandling og dermed plasseres denne formidlingsstrategien på nivå fire for deltagelse.

«Stadie fire hjelper de besøkende å komme i kontakt med bestemte mennesker, medarbeidere eller andre besøkende» (Drotner, 2011 s.145)

4.4 Prosjekter i samarbeid med kunstnere

Ved museet for samtidskunst trekker de frem to prosjekter som ble gjort i samarbeid med kunstnere og historiefortellere. I følge formidlerne er møtene med kunstnerne med på å utfordre bildet de har av kunstnere og kunstnerrollen.

Prosjekt 1. Performancekurs

I forbindelse med utstillingen til Nicholas Hlobo ble det holdt kurs i performance for en ungdomsskoleklasse. Kunstneren jobbet sammen med ungdommene med å lage performanser for å uttrykke seg i forhold til utstillingen. Kurset varte en hel skoledag. Først gjorde de øvelser, deretter fikk de oppgaver og til slutt hadde de en presentasjon for gruppen. Performance kurset ble holdt for en skoleklasse som hadde en del erfaring med dans, dette var nok en faktor for at de utover dagen turte å følge veiledningen, og utførte svært uttrykksfulle performanser. Disse ble også filmet og vist for øvrig publikum i gangen utenfor verkstedet. Slik var dette en måte å ta alle involverte parter på alvor. Elevene fikk muligheten til å arbeide i dybden med et tema og fikk møte en kunstner, museet fikk vist et ungt publikum mer av hva kunst kan være, og det øvrige publikumet får innblikk i hva ungdommene har gjort. En formidler kommenterte dokumentasjonsvideoen slik:

«De prøver virkelig så godt de kan, en kan se at det er en utvikling, og det ble virkelig flotte performanser.»

Prosjekt 2. Digital historiefortelling

En av formidlerne ved Museet for samtidskunst om prosjektene:

«Vi prøver også å bruke foto, animasjon og litt mer kompliserte oppgaver, sånn som prosjektet «Digitale fortellinger».

Prosjektet *Digital historiefortelling* var knyttet til utstillingen «Take me to your leader! The Great Escape Into Space» og ble gjort i samarbeid med Jazzmontør og institusjonen Fritt ord. Elevene arbeidet med prosjektet over fire dager. Oppgaven ungdommene fikk var å lage filmer som tok utgangspunkt i Ilya Kabakovs installasjon

«The man who flew into space from his apartment». (se foto nr.10) De skulle lage personlige filmer hvor de knyttet historien til sin egen hverdag. Handlingen skulle legge vekt på hvorfor de ønsket seg bort, og hvor de ønsket å dra. Første dagen fikk de i lekse å tegne, ta bilder, ta lydopptak osv. av rommene sine, og ta med seg fotoalbum som materiale til filmen⁶. I forbindelse med prosjektet Digital historiefortelling fikk Museet for samtidskunst mange henvendelser fra videregående skoler med media og kommunikasjon. Det var grupper fra tre videregående skoler, som fikk delta. Noen skoler hadde de kontakt med fra før, og noen henvendte seg til dem fordi de hadde hørt om tilbudet av en annen skole. En formidler forklarer motivasjonen bak prosjektet med at de ønsket å tilby noe som var interessant for målgruppen ungdom, i forhold til den utstillingen.



Foto: 23 Digital historiefortelling, (Foto: Nasjonalmuseet)

Foto: 24 «The Man Who Flew into Space from his Apartment», Ilya Kabakov 1985, (Foto: Museet for samtidskunst)



Foto: 25 «Der ingen har vært», Stillbilde fra prosjektet Digital historiefortelling, (Museet for samtidskunst)

Foto: 26 «Take me away», Stillbilde fra prosjektet Digital historiefortelling, (Museet for samtidskunst)

⁶ Filmene ble lagt ut på Youtube.

Museet satte dem i kontakt med kunstnere, og deltagelsen skjedde i grupper. I tillegg ble de som deltok oppfordret til å arbeide i team, der de sammen forsøkte å finne svar på hverandres spørsmål og oppdaget nye utfordringer. Dette er en form for deltagelse som plasseres på nivå fire, fordi media elever fra flere skoler ble satt i kontakt hverandre i tillegg til at de fikk treffe personer som arbeider med historier og digitale medier (Drotner Kirsten, 2011s.146).

Del 2.

Drøfting av formidlingsstrategier i tilbudet rettet mot ungdom ved Museet for samtidskunst

4.5.1 Omvisningene

En formidler beskriver publikumet ungdom som besøker museet:

«Under utstillingen «Take me to your leader! The Great Escape Into Space» hadde vi ekstra mange ungdommer som kom på egenhånd. Temaet var science fiction, og da kommer det mange «frivillige» ellers kommer det mange ungdommer med klassene sine. Vi skulle gjerne hatt flere grupper med ungdommer på omvisinger.»

Ungdommene som her kommer på egenhånd kan være den samme gruppen besøkende Falk kaller oppdagelsesreisende (Drotner, 2011s.36). De danske forskerne bak rapporten DREAM har betegnet gruppen besøkende ungdom som sjelden besøker museer som «Fodslæbere».

«For unge er der ofte en sjettede grund til at komme på museum. Flere af denne undersøgelses respondenter taler om det såkaldt “tvungne besøg” gennem grundskolen eller ungdomsuddannelserne, hvor unge deltager som del af undervisningen» (Bjerre, 2011s.12).

Ved at Museet for samtidskunst samarbeider med skoler kan de gi ungdommer gode opplevelser i museet som kan gi dem et nyansert syn på hva et museum kan være. Det er også muligheter for at kunstteori kan knyttes opp mot elevenes utsagn etterhvert som ulike tema belyses gjennom utstillingene. En annen styrke ved tilbudet Museet for samtidskunst ligger i at de relaterer kunsten til ungdommenes erfaringer fra visuell kultur. Omvisningene under utstillingen «Take me to your leader! The Great Escape Into Space» er et tydelig eksempel på at tema for utstillingene og kontekstualisering er med å engasjere ungdommene. En måte å gjøre verkene meningsfulle for de besøkende er gjennom å bruke referanser fra visuell kultur. I omvisningene har formidlerne mulighet til å ta grep som fører til flere nivåer for deltagelse. Det er blitt gjort tidligere i følge intervjuene, men skjedde i liten grad under observasjonene.

Mange kommentarer med assosiasjoner og betraktninger kommer i vandringen mellom verkene, de kan brukes som inngangsporter for å utvikle kunstforståelsen, om formidleren inkluderer disse i dialogen.

4.5.2 Atelieroppgaver

«Når det kommer til deltagelsesaktiviteter er tænk mange, at de bevidst skal fjerne «stilladset» og give deltagerne mulighet for fuld ud selv at styre deres kreative opplevelse. Dette skaber et rum der kan synes skræmmende at skulle delta i» (Drotner, 2011s.132).

Deltagerne får «stillas» i atelieret i Museet for samtidskunst. Ofte har formidlerne forberedt en del materiale og utklipp med temaet for utstillingen. Deltagerne starter dermed ikke på bar bakke, det fungerer som støtte, slik at deltagerne klarer å se hva de kan lage. Dette er en form for stillas som Vygotsky etterlyser (Drotner, 2011s.132; Imsen, 2006). Atelieroppgavene har potensiale for å bygge på og utvikle kunnskaper og ferdigheter i arbeider med referanser til kunsten de nettopp har sett. Ideer om å lære gjennom å gjøre, kan spores til læringsmodellen «learning by doing», ettersom elevene arbeider problemorientert, undersøkende og til dels selvstendig (Imsen, 2006s325).

4.5.3 Prosjekter

Gjennom muligheten for å møte kunstnere og bli med på prosjekter kan ungdommer oppleve kunst og gripe dens betydning og funksjon gjennom praktiske erfaringer. Digital historiefortelling er en formidlingsstrategi som krever at deltageren er utadvendt. Noen våger å vise både seg selv og rommet sitt på film, mens andre aldri kan tenke seg å delta på denne måten. Det vil alltid finnes publikum som ønsker å delta mer eller mindre enn de de kommer sammen med. I dette tilfellet var elever fra media på ulike videregående skoler som ble invitert. Dette var en gruppe som har interesser og kunnskaper som gikk godt sammen med denne typen oppgaver. De løste prosjektoppgaven på ulike måter og det varierte hvor personlig innholdet i filmene ble.

Det som kan bli problematisk, er om denne typen strategi brukes på en hvilken som helst gruppe, og det forventes at alle skal delta i samme grad. Å få hele grupper til å delta på samme måte er en generell utfordring når en tar med seg skoleklasser inn i museet. Dette gjelder alt fra å delta i dialoger, bidra i gruppeoppgaver i atelierene, og mer langvarige prosjekter. Deltagelse på de øverste nivåene appellerer kanskje ikke til personer som er litt innadvendte, eller de som ønsker å se verkene på egenhånd. Når

ungdom bruker film og foto i arbeidene er det naturlig å trekke inn referanser til visuell kultur. Prosjektene i samarbeider med skoler og kunstnere har kunstdidaktisk potensiale både når det gjelder å oppleve kunst gjennom praktiske erfaringer, og de kan virke engasjerende og øke kunstforståelsen gjennom referanser til visuell kultur.

Filmene ble vist utenfor atelieret i Museet for samtidskunst. Simon mener deltagelsesprosjekter handler ikke bare om de som de som deltar. Hun peker på tre grupper som kan ha interesse av resultatet av deltagelsen: institusjonen, deltagerne og publikum.

«For at et prosjekt skal lykkes skal prosjektmedarbejderne være i stand til at formulere og opfylde alle tre interessenters ønsker» (Drotner, 2011s.132).

Det vil si at fra museenes side er det et vellykket prosjekt om en oppfyller aspekter av institusjonelle mål for museet. Om en skoleklasse har vært med på et prosjekt kan det være interessant for foreldre og andre ikke-deltagende publikum. Publikum som kan være interessert i å se resultatene av deltagelsen kan være foreldre, deltageres naboer og andre som har særlig interesse for prosjektet.

Kapittel 5.

**Case nr. 2. Bergen Kunstmuseum
KunstLab, museum for barn og unge**



Ill. 12. Bergen Kunstmuseum

Elev, 10 kl. på vei ut fra KunstLab:

**«Se fargen på den hvite veggen,
den ser grønn ut!»**



Foto: 27 «Glassbollen», Inngangspartiet i KunstLab (Foto: privat)



Foto: 28 «Laboriet», i KunstLab (Foto: privat)



Foto: 29 Temastasjon «Perspektiv» De har bygget en stor trappelignende konstruksjon som brukes både til å samle grupper i og for å poengtere synsvinkler og perspektiv. (Foto: privat)

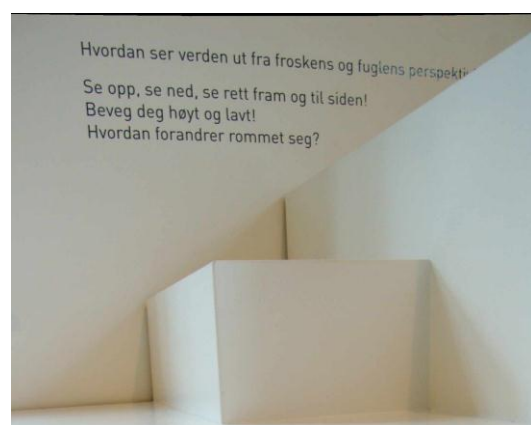


Foto: 30 i KunstLab fokuserer de på formalestetiske virkemidler i Laboriet (Foto: privat)

I dette kapittelet består del en av en kort presentasjon av Bergen Kunstmuseum og KunstLab, deres museumsavdeling for barn og unge. Deretter blir strategiene de bruker analysert etter nivå for deltagelse. I del to blir KunstLabs formidlingsstrategier drøftet.

5.1 Bergen Kunstmuseum, KunstLab

Bergen Kunstmuseum ble opprettet i 1998, og er fordelt på tre bygg som ligger i Bergen sentrum langs Lille Lungegårsvann. I de ulike delene vises kunst fra renessanse til nåtid. I KunstLab er utstillingene kuratert og utarbeidet med tanke på målgruppen barn og unge. De som besøker KunstLab er i hovedsak skoleklasser fra grunnskolen. Fra åpningen 8. september 2011, og frem til februar 2012, har omtrent 4700 barn og unge vært på besøk i KunstLab. KunstLab består av tre hoveddeler: utstilling, laboratoriet og verksteder. Skoleklassene har muligheten til å velge mellom ulike tilbud. Et besøk i KunstLab kan bestå av omvisning med øvelser og atelierøvelse, og ekstra tid i utstillingen. Besøkende over tolv år kan komme alene. Det er gratis inngang for besøkende opp til seksten år.

Del 1.

Presentasjon av empiri og nivåanalyse av formidlingsstrategier i KunstLab

5.2 KunstLab

Rommene er bygget opp som en rundgang, der det første rommet er «Glassbollen», Det er et samlingsrom med bord og stoler, og lesestol. Videre inn i KunstLab kommer utstillingen, videorom, prosjektrum, et lite prosjektrum, rom for temastasjon for perspektivlinjer, og Laboratoriet. Laboratoriet ligger sentralt mellom utstillingen og verkstedene og er viet en tredjedel av lokalene. Dette gjenspeiler i hvor stor grad utforskning preger tilbudet. Her presenteres formalestetiske virkemidler og visuelle fenomen ved hjelp av temastasjoner. Til slutt kommer de to verkstedene. I digitalt verksted, gjennomgår de formalestetiske virkemidler på en magnetavle og det er datamaskiner for å gjøre oppgaver med billedbehandlingsprogrammer. I det andre

verkstedet har de utstyrt for å male og tegne. De har malt Ittens fargesirkel på veggen. Gangene mellom rommene er malt i sterke farger, grønn, lilla og oransje. De blir brukt som utgangspunkt for dialoger om farge og fargeopplevelser. Den visuelle profilen til KunstLab preges av at det er et tilbud til barn og unge. Interiøret er planlagt og gjennomført i samarbeid med 3RW arkitekter (3RW). De har laget en «gul tråd», et langt rør som bukter seg gjennom alle rom (se forsiden).

5.3 Kuratering av utstillingene i KunstLab

Den første utstillingen i KunstLab hadde tittelen: «Hvem er jeg?» hvor temaet var identitet. Utstillingen presenterer verk i ulike materialer og teknikker. For å nevne noen var blant annet verk av Munch og Miró utstilt. Monteringen av verkene er gjort med tanke på at de skal sees i barnas øyehøyde. Det vil si at skulpturene står på lave sokler, og bildene er montert lavt på veggen. Dette gir en egen nærhet til verkene. Dette er en strategi som er opplevelsesorientert og kunstorientert. Tanken bak er opplysning og utdanning på grunnlag av at kunsten kommer i øyehøyde i forhold til betrakterne slik den er ment å bli sett (Aure, 2011s.228). Det er et eksempel på hvordan KunstLab legger til rette for nærhet til kunsten. Ungdomsskoleklasser ser ikke ut til å synes monteringen er for lav. Tvert imot, ungdommer og voksne har kommet med kommentarer om at de synes dette var spennende og forståelig. Om de setter seg ned på gulvet for å ha en dialog med formidleren om et verk, ser de dem godt. Et annet grep de har gjort, er å vise noen av maleriene både fra forsiden og baksiden ved å montere dem i et glassmonter midt i rommet. Her viser de informasjon som notater og årstall, som vanligvis er skjult for betrakteren.

Formidlerne har drøftet om eller hvordan de kan vise verk med eksempel på ulike fargebruk i verkstedene. Det de gjorde under observasjonen av opplegget «Fargemagi» var å vise reproduksjoner i verkstedet, og avsluttet i utstillingen med å vise originale verk, ofte av de samme kunstnerne. Dette ble forklart med at de ikke mulighet til å vise originaler i verkstedene på grunn av faren for skader på verkene. Tilbudet KunstLab vektlegger øvelser i hva formalestetiske virkemidler er, og hvordan de brukes. Øvelsene om formalestetiske virkemidler er i denne sammenhengen knyttet til de mange temastasjonene om farge, form, komposisjonsprinsipper. I verkstedene har de mulighet for å arbeide med

billedbehandlingsprogrammer, tavleøvelser og tegne og malebaserte øvelser. Verkstedsøvelsene elevene gjør i KunstLab er øvelser som brukes for å lære formalestetiske begreper. De resulterer ikke nødvendigvis i produkter. Det var glidende overganger for hva som var øvelser og hva som kan sees på som en verkstedsoppgave.

Under skolebesøkene ble rekkefølgen på bruken av rommene tilpasset etter ønsket vinkling på omvisningen i utstillingen. Det de eksperimenter i laboratoriet gir dem innføring i formalestetiske virkemidler, noen ganger overføres erfaringer og opplevelser til omvisningen, andre ganger i eget arbeid i verkstedene. Under en av observasjonene var rekkefølgen slik at atelieroppgaven var først, deretter gjorde de øvelser i laboratoriet, øvelsen i atelieret var midtveis i besøket, og til sist kom omvisningen i kunstutstillingen som tok for seg et par verk. Da studerte de verkene av Miró og Munch med å fokusere spesielt på komplementærkontraster, primærfarger og sekundærfarger.

Elevene fikk dermed egne erfaringer først. Utsagnene til elevene gikk i retning av at denne rekkefølgen på opplegget var med på å styre fokuset til fargebruken når de skulle se utstillingen. De kunne knytte erfaringene de nettopp hadde gjort om farger og fargeblanding til maleriene. (se sitat side 35.) Under en annen observasjon var rekkefølgen motsatt, og de endte opp med atelieroppgaven. Gjennom Den kulturelle skolesekken tilbød KunstLab våren 2012 opplegget «Fargemagi». Gruppen som ble observert var på ti elever, og var satt sammen fra ulike trinn fra en ungdomsskole. De ulike strategienes nivå for deltagelse plasseres underveis. En formidler gir en innføring i opplegget «Fargemagi»:

«Det overordnede målet for tilbudet «Fargemagi» er at elevene skal bli mer bevisst farger, de skal ha reflektert over hva farger er når de er her. De skal få oppleve farger, både på kroppen, og på arket, og gjennom praktiske øvelser og opplevelser. De skal få noen aha opplevelser underveis. Et annet mål er at de skal oppdage at vi alle tolker og oppfatter farger på ulik måte.»

5.4.1 Elever oppdager «Fargemagi»

Gjennom hele skolebesøket førte formidleren en dialog om temaet farger. Opplegget i bar preg av å være sammensatt av svært mange korte øvelser som eksemplifiserte hvordan farger virker, oppleves og brukes. Det er et sammensatt tilbud som ønsker å vise verk av kjente kunstnere og gi opplæring i formalestetiske

virkemidler og begreper med mål om å gi kunstrelaterte opplevelser.

Gruppen fulgte formidleren inn i et oransje rom med oransje gulv. Der hadde de en samtale om hvordan farge «smitter» og egenfarge og hvordan farge kan oppleves fysisk. Elevene gikk deretter inn i et rom hvor det var satt frem en stol til hver. I rommet var det også et stativ med puter i ulike farger. Deltagerne fikk beskjed om å velge en pute med en farge de identifiserer seg med, enten en yndlingsfarge eller som et symbol på humøret de var i den dagen. Videre ledet formidleren samtalen inn på fargesymbolikk. Deretter fikk elevene plassere magneter i sterke farger på en magnettavle som var merket med ukedager og ord som beskrev lyder og smaker. De fargede magnetene skulle kombineres med ordene etter hvilken farge de assosierte dem med. Opplegget i verkstedet tok sikte på å gi dem teori og øvelser for å lære følgende begreper innenfor fargelære og fargeteori: primær, sekundær og tertiærfarger slik de forstås i forhold til Johannes Ittens fargesirkel. Først fikk de erfare simultankontrasten ved å legge grå papirbiter på fargede ark. Deretter fikk de en øvelse hvor de sammen skulle arbeide med primær, sekundær og tertiærfarger. Atelierøvelsene ble gjort i grupper og øvelsene ble ofte gjort slik at de relaterte svarene og bidragene til hverandre. Dette gjør at nivået for deltagelse under skolebesøkene i KunstLab ligger på nivå to og tre. Andre nivå kjennetegnes av at deltagerne trykker på knapper, flytter på gjenstander osv. Tredje nivå innebærer at deltagerne plasserer sitt bidrag i forhold til andre. Her plasseres blant annet situasjonen med valg av farge på putene.

5.4.2 Laboratoriet

I Laboratoriet er det fokus på deltagelse gjennom øvelser, atelieroppgaver og temastasjoner. Temastasjoner brukes om installasjoner for utprøving og læring av kunstrelaterte tema. De fungerer som et mellomledd, mellom utstillingen og verkstedene. Målet med disse er at barn og unge skal få utforske, oppdage, prøve, og gjøre erfaringer. Det er som regel ikke lagt opp til at en skal komme frem til et produkt, og det er heller ikke ment at de skal leses som kunst. Denne strategien er lite brukt i kunstmuseer, men er vanlig å finne i de mange vitensentrene for barn, der de blir brukt for å demonstrere forskning og naturfenomener. Vitensenteret ved Norsk Teknisk Museum i Oslo har basert store deler av utstillingene sine på temastasjoner, der kalles de for installasjoner. KunstLabs begrep *temastasjon* brukes videre i denne

oppgaven om denne typen installasjoner for å unngå sammenblanding av stasjoner for utforskning og læring, med kunstinstallasjoner som også kan invitere til deltagelse. KunstLab har blant annet temastasjoner for lysfarger, fargestoffenes opprinnelse, trykkfarger, simultankontrasten, og lys gjennom prizmer, de kan klatre opp i en trapp for å oppdage hvordan perspektivet forandrer seg og gjøre en hel rekke andre øvelser. Temastasjoner kan ha ulike nivåer for deltagelse. En av temastasjonene i KunstLab som kan betegnes med deltagelse på nivå en, (personer forbruker innhold), er temastasjonen om fargenes opprinnelse. (foto nr.21) Her er det lagt opp til at deltagerne skal studere fargeprøver og gjenstander. Flere av temastasjonene i KunstLab er lagt opp til at det skal ligge nært lek. Dette er spesielt tydelig i temastasjonen hvor perspektivlinjer blir konkretisert ved å feste strikker gjennom et rom. Når det gjelder nivå to, (personer interagerer via innhold), har KunstLab en svært stor del av utstillingen som er basert på dette nivået. Dette nivået preger laboratoriet. Inne i Laboratoriet fikk gruppen høre at rødt fargestoff som brukes i mat og sminke ofte er laget av lus. Ungdommene ble sjokkerte og syntes det var ekkelt (se foto nr. 21). Etter endt omvisning var ungdommene blitt oppmerksomme på fargene rundt seg på nye måter, og så farger alle steder. Det var tydelig at fokuset på farge hadde gjort noe med blikket til elevene, for da formidleren hadde takket for besøket sa en av elevene:

«Du har lakkert neglene i forskjellige farger, det var veldig fint, var det fordi vi skulle snakke om farger i dag?»

«Ja» sa formidleren og smilte.



Foto: 17 Utstillingen i KunstLab (foto: privat)



Foto: 18 Omvisning i KunstLab (Foto: privat)

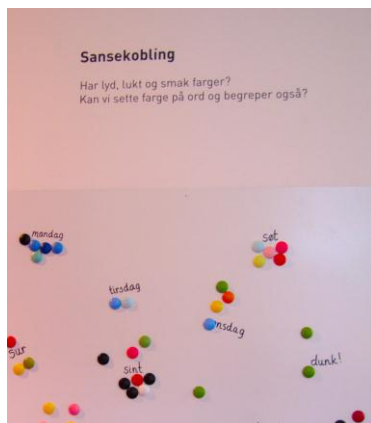


Foto: 19 Temastasjon i Kunstlab, «Sansekobling» (Foto: privat)



Foto: 20 Temastasjon i KunstLab om fargestoffenes opprinnelse, (Foto: privat)

5.5 Bruk av nye medier, film og interaktivitet

KunstLab har produsert en kortfilm om konservering av malerier. Det er et kunstdidaktisk grep som blir svært godt tatt imot både av barn, ungdom og voksne. Filmen viser skjulte deler av museumsarbeidet, som blir gjort før et maleri er klart til å stilles ut. Dette er en formidlingsstrategi som gir nivå en. for deltagelse, publikum ser filmen, og blir dermed forbrukere av innholdet.



Foto: 21 Interaktive kuber i prosjektrommet i KunstLab (Foto: Ann Hege Lorvik Waterhouse)

Før en omvisning fikk elevene spørsmålet:

«I dag skal dere få prøve interaktive kuber som reagerer på lyd og bevegelse.
Vet dere hva interaktivitet er?»

elev:

«Er det at mange gjør ting samtidig?»

I prosjektrommet er det for tiden interaktive kuber. De er en del av et forskningsprosjekt ved Universitetet i Bergen, og er utstyrt med sensorer for lyd og bevegelse som gjør at de skifter farger, og lager lyder (Barn i byen). Elevgruppen laget lyder og bevegelser som aktiverte sensorene og fikk i oppgave å bygge skulpturer av dem. Kubene inviterer deltagerne til å utforske og bygge. Under denne observasjonen var det tilnærmingen til formidleren som gjorde at det ikke ble en installasjon hvor personene interagerer via innholdet (nivå to), men med hverandre. Dette er en interaksjon som kan plasseres på det fjerde nivå som inkluderer personlige interaksjoner som er med på å skape sosiale nettverk.

Del 2.

Drøfting av KunstLabs formidlingsstrategiers kunstdidaktiske potensial

5.6.1 Nærhet til kunsten

KunstLab fremstår som et sted hvor de jobber helhetlig med et tilbud som er satt sammen av praktiske tilnæringsmåter, fra ulike kunnskapstradisjoner. Det er nær sammenheng mellom øvelser og oppgaver, og det de ser i utstillingen. De bruker store arealer av museet på barn og unge, det er en handling som viser at det er et satsningsområde. Et nærhetsprinsipp til kunsten synes å være gjennomgående i montering av verk, omvisninger og arkitektur. Et av de store potensialene til KunstLab er at utstillingen med originale verk er i naborommet til atelierene. Mulighetene som skapes av å være i store verksted nært kunsten blir ikke fullt utnyttet når de i verkstedet viser laminerte reproduksjoner som utgangspunkt for samtaler om farge og komposisjon. Når det gjelder montering og presentasjon av verk og temastasjoner er det en måte å arbeide med å gjøre kunsten tilgjengelig på barn og unges premisser. Deres premisser er med på å sette retningen for hvordan de jobber med kunstformidlingen.

5.6.2 Temastasjoner

Temastasjoner har mange muligheter. De ansatte i KunstLab er klar over dette, og utvikler stadig nye måter å bruke temastasjonene på. Slik de brukes nå, kategoriseres de fleste til nivå to og tre for deltagelse. De besøkende blir oppfordret til å gjøre forskjellige øvelser og handlinger, men blir i liten grad oppfordret til samhandling i øvelsene. Når temastasjonene brukes under en omvisning, har de potensiale også til å brukes på nivå fire og fem. Designutfordringen er å lage temastasjoner som fungerer med og uten formidler, og for publikum som kommer alene eller sammen. Dette drøftes videre i kapittel i forbindelse med det praktiskeestetiske arbeidet. Elevene oppfordres til å delta aktivt i alle ledd av omvisningen. Tilbudet bestod av deltagelse på nivåene en, to, tre, og fire.

Både Falk og Lindblad advarer mot å la de besøkende stå igjen alene med meningsbyggingen av det de opplever i museer. Falk advarer mot at løse tråder kan føre til at deltagerne skaper sin egen mening når han skriver om temastasjoner i vitensenter (Falk & Dierking, 2000). I denne sammenhengen viser det viktigheten av å ha kompetente formidlere som aktivt følger opp spørsmål fra deltagere som dukker opp i møtet med temastasjonene for å ikke la dem stå alene når de danner mening av opplevelsen.

5.6.3 Høyt nivå på kunnskapsinnholdet

Under omvisningene er det et sterkt fokus på dialog og mye tid går til å gjøre øvelser med fokus på formalestetiske virkemidler. Kunnskapsinnholdet ligger på et nivå som i skolen er plassert på høye klassetrinn. Dette gjelder spesielt i opplegget fargemagi. Øvelsene inneholdt store deler av pensum for farge på videregående da det het tegning form og farge slik vi ser i et utdrag av læreplanen for tegning form og farge (vk1):

1a gjennom praktisk arbeid ha kunnskaper om fargelærens prinsipper og teorier

1b kjenne til og kunne bruke de viktigste fargesystemene, Goethe, Itten og NCS- systemet, og kunne bruke entydig fagterminologi i arbeid med farger

1c ha kunnskaper om forholdet mellom lys og farge, og fargens romskapende virkning

1d ha kunnskaper om fargekomposisjoner (Udir, 1994).

Nytt stoff som krever en del av elevene, kan være med på å gjøre dem nysgjerrige og gjøre det spennende. Ved å legge nivået for innholdet høyere, samtidig som de gjør øvelser de forstår og liker, kan de lære mye. På den andre siden ble det under opplegget fargemagi observert noen episoder hvor elever strevde med å henge med når det ble mange nye begrep som skulle kombineres i øvelsene. Øvelsene legger opp til læring om formalestetiske virkemidler gjennom opplevelse, erfaringer og refleksjon. I verkstedene fokuserer de på formalestetiske virkemidler og det subjektive, i laboratoriet gjør de øvelser som er forankret i naturvitenskapelig kunnskapsinnhold, og gjør komposisjonsøvelser med former. Tilbudet er sterkt forankret i en pedagogikk som går ut på å lære gjennom å oppdage, dette gjøres gjennom dialog og med temastasjoner og øvelser. Formidlerne argumenterer for praksis i tilbudet KunstLab med er at det viktigste er at elevene skal få noen aha- opplevelser, og lære gjennom å oppdage. Jerome Bruners læringsmodell «learning by

discovery» kan fungere som en overskrift for mange av idealene for formidlernes ønsker for læringen i KunstLab som skjer gjennom øvelser og aktiviteter. Essensen i Bruners teori er at kunnskap kan bygges opp med både handling og visuell stimuli som støtte (Imsen, 2006s.325).

5.6.4 Kunnskapsløftet og KunstLab

«Det faglige innholdet er tydelig appellerende og vi ser at grupper utnytter muligheten de får til å lære om formale aspekter ved kunsten, på det nivået de selv er på. Mange lærere sier de drar nytte av besøket i KunstLab i direkte tilknytning til egen undervisning. Ved bestilling av omvisning er det noen lærere som ønsker at vi fokuserer på bestemte tema i omvisningen (både utstilling og laboratoriedelen) med utgangspunkt i egen undervisning og kompetansemål.»

Dette utsagnet forteller om hvordan de samarbeider med skolen om læring. Det kan tyde på at de oppfattes som en ressurs i arbeid med kompetansemålene fra Kunnskapsløftet for kunst og håndverksfaget. Ungdommene kommer til KunstLab sammen med klassen sin i skoletiden, og de ulike oppleggene er en del av Den kulturelle skolesekken. Dette har ført til at KunstLab har valgt å vinkle disse omvisningene opp mot innholdet i Kunnskapsløftet. De ønsker å legge til rette for et godt samarbeid med skolene for å være en samarbeidspartner når det kommer til å oppfylle kompetansemålene for kunst. Dette er lærerne veldig fornøyde med. Målet for KunstLab er formulert slik:

“Med KunstLab ønsker vi at den yngste delen av vårt publikum skal få de beste forutsetninger for å bli eksperter på vår kunst- og kulturarv, og til kompetente og bevisste tolkere av de visuelle uttrykkene som tar en stadig større plass i offentligheten (Bergen Kunstmuseum, 2012).”

Til sammenligning beskrives følgende mål i Kunnskapsløftet:

“Å kunne lese i kunst og håndverk dreiser seg blant annet om å kunne tolke tegn og symboler(…)”
(Læreplanverket for Kunnskapsløftet, 2006s.131)

I intervjuet forteller formidlerne at oppleggene til KunstLab utarbeides med tanke på å tilby skoler ulike opplegg som svarer til Kunnskapsløftet. I et samarbeid som følger skolens læreplaner så tett, kan man tenke seg at kunstens egne premisser og kunstfaglige autonomi trues. Er det slik at Kunnskapsløftet bør legge føringer for museets faglige frihet og samfunnsmessige oppgave i å ta stilling til hvilken kunst som skal vises for skoleelever?

I KunstLab er dette en vinkling de har valgt selv. Det nære og positive

samarbeidet med skoler er en strategi som går i retning av å ønske å være en læringsressurs som komplementerer skolen. KunstLab går dermed i en litt annen retning enn de museene som er undersøkt av Örtgren.

«Det finnes en skepsis från museernas håll att vara för pedagogiska i meningen för entydig. (...) Detta accentueras av en inte sällan skeptisk attityd till den pedagogik som utbildningsanstalter som skolor bedriver (Aure, et al., 2009s.239).»

Det ser uansett ut som at deltagerne trives og utforsker og lærer om kunst og formalestetikk gjennom temastasjoner. Barn og unge som besøker museet med foreldre og besteforeldre, ofte har vært der med skolen eller barnehagen gjennom den kulturelle skolesekken. Det peker i retning av at KunstLabs tilbud er tilpasset målgruppen har potensial for at de ønsker å besøke museet også utenfor rammen av samarbeidet mellom skole og museum.

Kapittel 6.

**Case nr. 3. Centre Pompidou,
ungdomstilbudet Studio 13/16**



Foto: 22, Studio 13/16, lokalene (Foto: privat)

Formidler i Studio 13/16:

«Den viktigste grunnen til at ungdommene kommer, er at det er frivillig å komme. Det er ikke skolen eller foreldre som tar dem med.»

6.1 Studio 13/16, et ungdomstilbud i Centre Pompidou

Centre Pompidou er et kunstsenter som ligger i sentrum av Paris. I tillegg til å være et anerkjent kunstmuseum huser senteret mange ulike uttrykksformer, teater, musikk, film osv. Museet stiller ut moderne kunst og samtidskunst, og har siden åpningen i 1977 vært opptatt av å inkludere alle grupper i samfunnet og hele tiden hatt strategidokumenter for formidlingstilbudet rettet mot barn (Pompidou, 2012a). Det gjenspeiles tydelig i formidlingstilbudet ved museet. For å inkludere personer med funksjonshemninger, er det tilbud om tilrettelagte omvisninger for svaksynte, personer med nedsatt hørsel og rullestolbrukere. De har også omvisninger for allmennlærere, faglærere i kunstfag, skoleklasser og tradisjonelle omvisninger for grupper.

I 2008 startet planleggingen av et tilbud rettet mot ungdom som henvender seg til museet på egenhånd, fordi Centre Pompidou ønsket å ta ungdom på alvor på en annen måte en tidligere. Gjennom intervju med en formidler kom det frem at mange av erfaringene de har gjort i forbindelse med formidlingen rettet mot barn, var med på å legge grunnlaget for Studio 13/16. Høsten 2010 åpnet fritidstilbudet Studio 13/16 for målgruppen ungdom i alderen tretten til seksten år. Derav navnet, Studio 13/16. De har lokaler på ca. 250 kvadratmeter i underetasjen i Centre Pompidou. Studio 13/16 blir sett på som et ledd i arbeidet med visjonen for Centre Pompidou. Fritt oversatt:

«Å gi tilgang til samtidskunst og moderne kunst til størst mulig publikum. Uansett sosial tilhørighet, alder og annet.»

Visjonen står på inngangsdørene til utstillingene. I samtaler og intervjuer viste formidlerne stadig til visjonen for å begrunne praksis ved museet.

Om lag 20 formidlere inkludert praksisstudenter arbeider i Studio 13/16. I tillegg er det ansatt en teknisk ansvarlig for omvisningssystemet for mobiltelefoner.

Tilbudet har åpent onsdag, lørdag og søndag og er åpent fire timer hver gang.

Deltagerantallet varierer mellom førti og firehundre personer.

Del 1.

Presentasjon av empiri og nivåanalyse av formidlingsstrategier i Studio 13/16

6.2 Fritid og fleksibilitet og målgruppebevissthet

Når ungdommene kommer til Studio 13/16 får hver enkelt en kort introduksjon om tilbudet og informasjon om utstillingen. Formidlerne har fått instruksjoner fra ledelsen om at de ikke skal snakke på ungdommene mye informasjon, men ta utgangspunkt i nysgjerrigheten deres. Formidlerne i Studio 13/16 er svært tydelige på at de satser på en definert målgruppe: ungdom mellom 13 og 16 år. Tilbudet er eksklusivt for denne aldersgruppen. En grunn til at andre besøkende får beskjed om at de ikke er i målgruppen, er bekymringen for at ungdommene ikke skal føle seg velkomne dersom de oppfatter det som et tilbud for barn eller eldre ungdommer.

Blant de mest sentrale strategiene, er tanken om at de ønsker å trekke til seg ungdommer utenfor skolesammenheng, og tilbyr opplegget som en fritidsaktivitet. Ungdommene som besøker Studio 13/16 kommer på egenhånd, sammen med venner og i regi av ungdomsklubber. Tidspunktet for åpningstidene baserer seg på ungdommenes fritid, og ferier, og er et slags fristed hvor kun deres aldersgruppe får komme inn. Ungdommene sier at de har det gøy når de er i studioet. De danser, lekeslåss, og flørter. Litt lekeslåssing er greit i Studio 13/16. Det er rom for å være ung. De blir ikke hysjet på, eller passet på. Samtidig er mulighetene for opplevelser og læring, mange. Formidlerne har en felles forståelse om at deltagerne skal få være seg selv, engasjere seg så mye eller lite de ønsker. De skal få være ungdommer med alt det innebærer og ha rom for ulike uttrykksformer. Dette gjenspeiles også i arkitektur og interiøret.

Fritidstilbudet Studio 13/16, har også både kvinnelige og mannlige formidlere, det kan ha en positiv effekt for å favne en stor gruppe av ungdommene. Det ser ut til at dette er en faktor som med på å bygge relasjonene mellom ungdommene og formidlerne. Guttene henvendte seg ofte til mannlige formidlere, musikere og

kunstnere. En formidler ved Studio 13/16 uttaler seg om hvordan opplegget deres fungerer:

«Ungdommene gjør det de vil. De kan være her fem minutter, eller i tre timer. Vi har hatt ungdommer som har vært her tre-fire timer fordi de har deltatt på atelier, og det er de som har blitt her i 20 minutter og testet alle verkene og gått igjen. Vi ber dem ikke om noe, verken om å bli eller å gå.»

Tiden deltagerne bruker når de besøker museet varierer fra korte visitter, til prosjekter og lange samarbeid med ungdomskubbene som er «Unge ambassadører for Pompidou».

6.3 Visuell profil og interiøret



Foto: 23. To gutter i «Hengeområdet» i Studio 13/16, (Foto: privat)

Foto: 24. To jenter ser kunstfilmer i Studio 13/16 (Foto: privat)



I Studio 13/16 har de et interiør som består av blå former i herdet skumplast som er ganske fast å sitte på (se ill nr. 5).

Interiøret er designet av produktdesigneren Mathieu Lehanneur⁷ Han har også designet barneatelieret ved Centre Pompidou. Interiøret er designet med tanke på at også de skal bidra til muligheter for å oppdage kunst. De har små integrerte skjermer hvor det vises videokunst, ladestasjoner for ipod, og integrerte bokhyller hvor en finner et utvalg av kunstbøker. Filmene som vises er en del av den kuraterte utstillingen. De fleste ungdommene likte møblene veldig godt, og mente at designet spiller en viktig rolle i opplevelsen av å være der. Slik får de som bare vil «henge» muligheten til å bla litt i dem, eller se videokunst. Møblene er med på å invitere til en

⁷ Fransk produktdesigner som er spesielt opptatt av kroppens opplevelse av omgivelsene, og levende systemer.

form for deltagelse som er på nivå en, hvor deltagerne blir forbrukere av innhold.

Studio 13/16 bruker informasjonsformer og informasjonskanaler som ungdommene bruker og liker. Formidlerne viser til at de bruker sosiale medier aktivt i markedsføringen, og legger til at de har stadig flere venner i nettsamfunnet de er registrert i. På museets nettsider og i nettsamfunnet legger de ut filmer og foto fra utstillingene og informasjon om tilbudet.

6.4.1 Unge ambassadører for Pompidou

Dette er grupper med ungdommer som kommer til Studio 13/16 i regi av ungdomsklubber. De har selv meldt seg på og kan klassifiseres i Falks publikumsgruppe «oppdagelsesreisende», altså besøkende som kommer av egen nysgjerrighet og som forventer å møte noe som de vil lære av (Drotner, 2011). Dette gir et helt spesielt grunnlag for å lage formidlingstilbud rettet mot dem. Det er et museumsbesøk som ikke er i regi av skolen, hvor de som ikke er interessert i å være der også må være tilstede. Ungdommene er veldig stolte av å være Unge ambassadører for Pompidou, og er engasjerte når de blir spurt om hvordan det er å få være det. Ei jente på 16 år var en av de unge ambassadørene for Pompidou og forteller:

«Vi representerer først og fremst Studio13/16, Det er et sted for ungdom, og det presenteres av unge formidlere. Vi lærer mye, oppdager, gjør performanser, vi får være med i kunstneres prosjekter. Det er gjennom å delta, og å få andre til å oppdage at det finnes. Folk utenfor som ikke kjenner så godt til Centre Pompidou, som ikke har kommet så ofte her, så lar vi dem oppdage. Det går fra «munn til øre» (jungeltelegraf) i forstedene til Paris der forteller vi om tilbudet til ungdom (Studio 13/16). Først forteller vi om det vi har opplevd, så inviterer vi dem til å bli med neste gang.»

Videre forteller hun om hvordan det er å være i Studio 13/16:

«Det er supert å være her, superinteressant, vi var kanskje skeptiske i begynnelsen, men nå når vi kommer prøver vi alt!»

Ungdomsklubber fra ulike steder i Paris kommer ofte samtidig. De får muligheter til å delta på mer enn de øvrige besøkende, blant annet kunstprosjekter sammen med kunstnere. Det å ha langvarige samarbeid med ungdomsklubber er en av de mest gjennomarbeidede strategiene deres. I forkant av åpningen, i 2010 var flere av De unge ambassadørene for Pompidou med på en marsj/performance rundt i Paris for å promotere tilbudet.

6.4.2 Unge ambassadører deltar i performancen «Human Pictos»

En av observasjonene var av De unge ambassadørene for Pompidou. Den gangen fikk de tilbudet om å delta på en performance, «Human Pictos» i kinosalen. Performansen tok utgangspunkt i små «billetter» med bilder og plasshenvisninger slik at alle visste hvor de skulle sette seg i kinosalen. Til sammen dannet deltagerne flere motiv fra videospill. Dermed ble hver av personene som var med en «Pixel» derav tittelen, «Human Pictos». Under performansen, ble det brukt projeksjon på storskjerm for å koordinere gruppen. Deltagerne ble svært ivrige og stod i kø flere ganger for å komme inn i kinosalen for å delta. Dokumentasjonen av performansen ble tilgjengeliggjort på Youtube. Dette er en strategi med kunstdidaktisk potensiale for at de skal se sammenhengen mellom den skapende handlingen, og nytelse av kunst. Tilbudet går i dette tilfellet ut på at de gjør en performance og gjennom det, lærer om, og opplever kunst. Det som skjer gjennom slike prosjekter, er deltagelse i kunstprosjekter som gir dem et bindeledd mellom produksjon av kunst og opplevelsen av kunst.

John Dewey, utdrag fra «Å gjøre en erfaring»:

«Det finnes det ikke noe ord på engelsk som utvetydig omfatter det som betegnes med ordene «kunstnerisk» og «estetisk». Ettersom «Kunstnerisk i første rekke viser til selve produksjonen, og «estetisk» til persepsjonen og nytelsen, er der uheldig at vi ikke har noe begrep som betegner de to prosessene sammen.» (Bale, et al., 2008s.205)

Formidlerne sier de ønsker å tilby opplevelser ungdommene ikke har mulighet for å oppleve hjemme eller på skolen, og at de ønsker å gjøre dem vandt til å besøke museet, og gi dem annerledes erfaringer og oppdagelser av hva kunst kan være. Det å være en «Unge ambassadører for Pompidou» er en form for deltagelse på femte nivå, hvor personer interagerer sosialt.



Foto: 25 Performance, De unge ambassadørene for Pompidou (Foto: Guillaume Reymond) (Natera, 2011)



Foto: 26 Performance, Studio 13/16, De unge ambassadørene for Pompidou, (foto: Guillaume Reymond) (Natera, 2011)



Foto: 27 Performance, Studio 13/16, De unge ambassadørene for Pompidou (foto: Guillaume Reymond) (Natera, 2011)

6.5 Samarbeid med kino og bibliotek

Centre Pompidou ønsker å tilby et helhetlig kulturtilbud, og legger til rette for det ved å samarbeide med to andre kulturinstitusjoner i Centre Pompidou, biblioteket⁸ og kinoen. Under utstillingen Planete Manga var et verk av Kaori Yoshikawa utstilt i biblioteket og det ble satt frem 2500 mangabøker (ill. nr. 9). Manga er det japanske ordet for tegneserier og utstillingen viste asiatiske tegnefilmer og tegneserier fra etterkrigstiden og frem til i dag (Pompidou, 2012b). Tilbudet i biblioteket ble dermed

en forlengelse av utstillingene i Studio 13/16. Kinotilbudet «CINE 13/16» er et eget kinoprogram for ungdom. De viser de filmer med samme tema som utstillingene. Under utstillingen Planete Manga ble det vist 100 mangafilmer. (Pompidou, 2012a).

6.6 Frivillige omvisninger på mobiltelefoner

Studio 13/16 har ikke tradisjonelle omvisninger, de låner ut mobiltelefoner og head set til de som ønsker en selvstyrt omvisning. Ved siden av etikettene til verkene er det ikoner som aktiverer informasjonen som hører til. De legger blant annet ut videosnutter hvor kunstnerne forteller om visuelle referanser og bakgrunn for verkene. Når formidlerne ser at noen av ungdommene enten virker interesserte eller lurer litt på hva de skal gjøre, får de tilbud om å prøve en omvisning. En formidler forteller om kommentarer fra ungdommene:

«Ungdommene sier de liker det, de synes det er bra. Jeg vet ikke om de er helt der at de har et kritisk blikk på verkene. De har ikke noe å sammenligne med, ofte er det første gang de prøver noe slikt.»

Omvisninger via mobiltelefoner kan plasseres på nivå to for deltagelse fordi de gjør aktive valg i menyene og styrer hvilke verk de ønsker å vite mer om. Dermed skjer omvisningen i personlig tempo og mengde.

6.7.1 Kuratering av utstillingene i Studio 13/16

En formidlingsstrategi som brukes i Studio 13/16 er at kurateringen gjort med tanke på ungdom. Utstillingene består av gruppeutstillinger av samtidskunst av med verk av unge kunstnere. Nye medier er en viktig komponent i mange av arbeidene. Temaene for utstillingene er hentet fra populærkultur og ungdommenes livsverden. I løpet av det første året Studio 13/16 har åpnet, har de hatt utstillinger med tema street art, dataspill, mote, miljøvern og manga. Kurateringen av utstillingene forklares av formidlerne med at de ønsker å ta ungdommers interesser og livssituasjon på alvor. Interaktivitet er et begrep som flere formidlere bruker uoppfordret for å beskrive tilbudet Studio 13/16. De bruker det svært bevisst og presiserer at interaktivitet er et

⁸ Biblioteket i Centre Pompidou, Bibliotheque publique d'information, Bpi.

begrep de bruker og at det ikke bare handler om teknologi, men om deltagelse i mange former. De har kunstverk som inviterer til interaktivitet og deltagelse, i tillegg legger de kunstdidaktiske strategiene opp til deltagelse på ulike nivåer.

6.7.2 Grensesnitt og nye medier

I observasjonene av hvordan ungdommene forholdt seg til utstillingen «Play it Yourself» var det tydelig at grensesnitt og nye medier var stikkord for både verk og atelieroppgaver. Medieteoretikeren Lev Manovich forklarer nye medier med at medieformer som for eksempel foto, musikk og tekst tidligere var analoge, nå er blitt digitale (Manovich, 2001s.20). Installasjonene var basert på spillteknologi under utstillingen er eksempler på hvordan grensesnittene blir en sentral del av verkene og opplevelsene ungdommene får i Studio 13/16. Kort oppsummert forklarer Manovich sammenhengen mellom kunst og grensesnitt slik:

«And it is the work's interface that creates its unique materiality and a unique experience. To change the interface even slightly is to change the (art)work dramatically (Manovich, 2001s.67)».

Dataspill var referanser som ungdommene kjente godt. Freedman argumenterer for at god undervisning starter der elevene «er», det vil noen ganger si musikkvideoer, dataspill osv. Hun påpeker at de er aktive i klassifiseringen og sjangerplasseringen av ulike visuelle uttrykk før de forstår kompleksiteten av konseptene (Freedman, 2003). Freedmans betraktninger er overførbare på tankegangen om innhold, mening og tilvenning som preger Studio 13/16.

Verkene i utstillingen «Play It Yourself» inviterte til deltagelse gjennom å være med å spille modifiserte spill. De hadde referanser både til arkitektur og tidlige pc spill. Et eksempel på spill som var modifisert er «Pentapong», verk av Djeff Regottaz, gjort i samarbeid med Michel Davidov. Spillet var en hyllest til et av de første dataspillene, «Pong». Installasjonen har plass til mange spillere, og tok utgangspunkt i arkitekturen til Pentagon. Spillet var et evighetsspill. Deltagerne samarbeidet om å sende ballen videre. Deltagerne ble stående å spille lenge, ofte over tjue minutter, selv om det ikke var noen slutt eller poengtelling. Dette er verk som alle har referanser til visuell kultur.

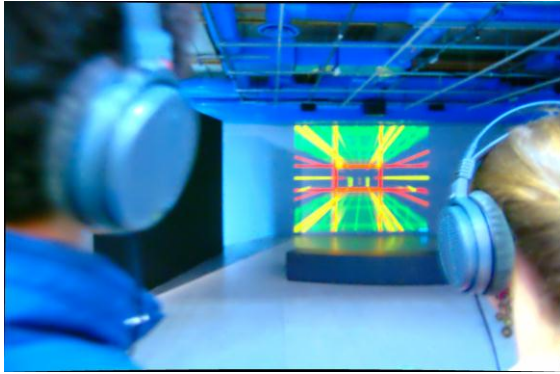


Foto: 28 Ved flere av de interaktive verkene stod kunstnerne og instruerte deltagerne (Foto: privat).

Foto: 29 Installasjon «Eggregor8» av Manuel Braun og Antonin (Foto:privat)

Foto: 30 «Super Block Adventure» Florent Deloison, Installasjon med sterke referanser til spillet «Tetris» (Foto: privat)

T



Foto: 31 Deltagerne danser under Studio Party (Foto: privat)



Foto: 32 DJ, Studio Party (Foto: privat)

Et verk som fikk jubelen i taket var installasjonen «Eggregor8». Det inviterer publikum til å samarbeide om å vinne ved å samarbeide om å bevege høyre, opp ned, osv. på samme figur. Under en observasjon kom en gruppe som testet ut verket.⁹ Ungdommene slang seg ned i sofaene som stod foran hverandre, og begynte å spille. De strevde lenge med å komme skikkelig i gang med spillet. Det var noe som ikke stemte. De ble sittende en stund og snakke sammen for å klarte å bevege figuren i spillet. Gradvis gikk det opp for dem at spillet var organisert slik at de hadde en funksjon hver og fungerte som et lagspill, hvor alle spilte samme figur. En hadde «venstre» en hadde bevegelsen «opp» osv. Sammenhengen mellom grensesnittet og deltagerens opplevelse av verkene finner er noe vi finner igjen hos Manovich.

«The experience includes retrieving, looking at and thinking about quantified data. Therefore, when we refer to such artworks, we are justified in separating the levels of content and interface(...) These dimensions include a particular configuration of space, time, and surface articulated in the work; a particular sequence of the user's activities over time in interacting with the work”(Manovich, 2001s.66).

I utstillingsmonteret ved inngangen til Studio 13/16 er et verk av Djeff Regottaz og Loïc Horellou. Publikum inviteres til å velge video via kodeord på SMS¹⁰. Dette er en form for deltagelse på nivå to, hvor deltagerne interagerer med innholdet i utstillingen.

6.7.3 Ungdommene uttaler seg om verkene

Da ungdommene fikk spørsmål i intervjuene om utstillingen de hadde sett, ble flere av dem usikre. De hadde ikke oppfattet spillene som kunstverk. Dette tolkes som at de ikke er vant til å være på museer. Svært få av dem klarte i intervjuene å skille mellom hva som var utstilte verk og tilbudet Studio13/16. Det virket som de opplevde alt fra verkene, konserter, aktiviteter og atelieroppgaver som en helhet. De har derfor ikke forstått eller ser etter etikettene og informasjonen de fikk i inngangen. Noen av dem svarte på en måte hvor de forsøkte å bli enige med meg om at verkene som var utstilt kunne kalles kunst. Kanskje visste de ikke så mye om samtidskunst, og hvilke former den kan ta. Verket «Super Block Adventure» av Florent Deloison, ble referert til i flere av intervjuene når de skulle fortelle om noe de likte med Studio 13/16. For å

⁹ Eggregor8" (Nintendo, Pac-Man 1980)

¹⁰ Filmer: Pierrick Sorin, Jean-Loup et les jeux vidéo, 2', 1994. Gangpol & Mit, Los eternal Bionicos Aztecas, 1'55, 2009. Benjamin Nuel, HOTEL EPISODE UN, 10', 2009. Patrick Jean, Pixels, 2'35, 2010. Pierre Vanni,

spille må en skrive kommandoene, høyre, venstre ned osv. (Foto nr.29) Et utdrag fra «Å gjøre en erfaring» av John Dewey illustrerer det de har erfart:

«La oss for illustrasjonens skyld tenke oss at en delikat gjenstand som er ytterst tiltalende for iakttageren både hva angår materiale og proporsjoner, er noe man tror er skapt av et primitivt folkeslag, Så finner man bevis for at det er en vilkårlig skapt naturgjenstand. Som fysisk gjenstand er den nøyaktig den samme som tidligere. men den opphører umiddelbart å være et kunstverk, og blir en naterskapt «merkverdighet» (Bale, et al., 2008s.207).

Dette eksempelet er en motsatt parallell til prosessene og forvirringen rundt ungdommenes opplevelse av verkene under utstillingen «Play it Yourself». De kom til utstillingen, og stilte seg foran spillmaskinene og i sofaene og merket at det er noe litt annerledes med spillene. Kanskje fant de ut at de måtte omklassifisere det de trodde var spill, til kunst.

6.8 Atelieroppgaver og møter med kunstnere

De unge ambassadørene har vært med i utformingen av tilbudet. Da de fikk spørsmål om hvem de ville treffe i museet hadde svært mange svart at de ønsket å treffe kunstnere. En formidlingsstrategi de benytter seg av er at kunstnere har atelieroppgavene. Kunstnere blir også invitert til å være med å instruere sine interaktive verk. Ungdommenes ønsker blir på denne måten tatt med i utviklingen av tilbudet.

I atelieroppgavene tar kunstnerne ungdommene med på prosessene som ligger bak kunsten deres. Det var mulig å delta på flere typer atelieroppgaver. En av dagene var det tilbud om å lage animasjoner. Flere stasjoner med kamera ble satt opp og det ble lagt ut mange europaller med aviser og blader. Etter hvert som de ble ferdige med forberedelsene, gikk de frem og animerte. Animasjonene de laget ble vist etterhvert på en av veggene. Å vise bidragene direkte er med på å forklare de andre deltagerne hva som er mulig å få til. Simon ser på det å vise frem bidragene som en verdifull del av deltagelsen. En annen atelieroppgave ble kalt «Pixel collage» den refererte til en serie plakater som var utstilt. Atelieroppgavene animasjon og collage ble tilbudt de mange hundre deltagerne uten videre instruksjoner om innhold eller veiledning, formidlerne stod og delte ut materialer til deltagerne. Deltagerne ble dermed alene om å finne ut hva de skulle gjøre og hvordan de skulle planlegge animasjonene. Denne måten å

arrangere atelieroppgaver på er preget av det Lindberg kaller en karismatisk holdning. I *Konstpedagogikkens dilemma, Historiska rötter och moderna strategier*, holder hun frem to motpoler. Den ene kaller hun «Uppfostrar hållningen», som innebærer opplæring som objektiverer mottageren som skal «fylles med kunnskap». På den andre siden plasserer hun «Den karismatiske hållningen» som innebærer at kunstdidaktikken preges av en holdning om at innlevelse, intuisjon og opplevelsen av å være med er det viktigste, og at metodisk tilnærming ikke sees på noe som tilfører kvalitet på tilbudet (Lindberg, 1991s.16). Atelieroppgaven animasjon som ble gjort uten veiledning er på nivå tre for deltagelse, fordi deltagerne får se sitt bidrag sammen med de andres filmer.

En lydkunstner som arbeider med lodding av gamle leketøy som blir brukt til å programmere lyder i dataprogram, ledet en atelieroppgave som gikk ut på å lodde mikrofoner på gamle batteridrevne leker med lyd. De ble brukt som instrumenter. Dette var en svært populær atelieroppgave, særlig blant guttene. Kunstneren og ungdommene satt sammen i mange timer og testet instrumentene de laget. Dette er en måte å arrangere atelieroppgaver på som kan betegnes som en relasjonell form for kunstdidaktikk. Atelieroppgaven ble gjort i nært samarbeid med kunstneren og er på nivå fire for deltagelse fordi museet tilrettela for at deltagerne fikk møte kunstnere og andre besøkende som var opptatt av det samme.

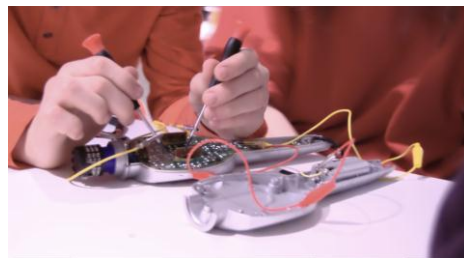
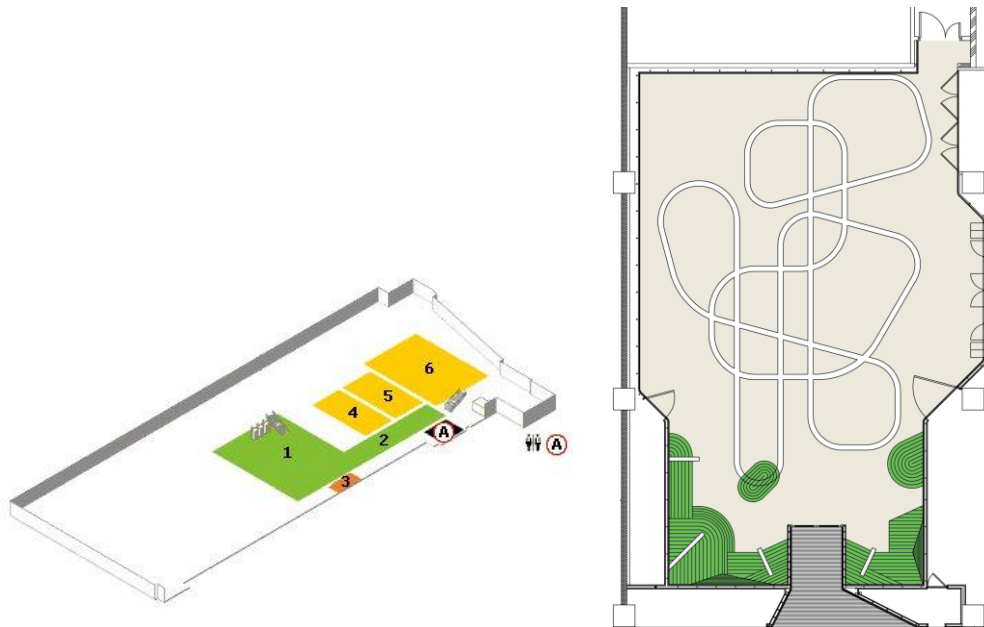


Foto: 33 Atelieroppgave (foto: privat)

Foto: 34 Atelieroppgave, lodding av gamle batteridrevne leker med lyd. De ble til musikkinstrumenter. (Foto: privat)



Ill. 13 Lokalene til Studio 13/16, Utstilling, atelier og konserter foregår i området merket med grønn, filmene vises i kinosalene merket med gult. (ill. Centre Pompidou)

Ill. 14. Plantegning Studio 13/16



Foto: 35 "Studio Party" under utstillingen "Play it Yourself" (Foto: privat)

6.9.1 «Studio Party»- Festivalhelgene i 13/16

I forbindelse med hver av utstillingene i Studio 13/16 arrangeres det festivaler. De er populære arrangementer for målgruppen og det kommer ofte flere hundre besøkende. Som på en festival, kan ungdommene komme når de vil, de har ikke noe bestemt startklokkeslett. Utstillingene er åpne, og er det mulig å delta på atelieroppgavene og aktivitetene med kunstnerne gjennom hele dagen.

6.9.2 Konserter

Under Studio Party ble det arrangert konsert med flere DJ'er. De fikk ungdommene til å danse, og det var ekte festivalfølelse i museet. Lydnivået på konsertene under Studio Partyene var høyt, og trakk folk fra hele bygget ned i kjelleren. Ungdommene stortrives, og gav uttrykk for at de opplevde mye spennende og oppdaget nye sider ved kunst og det å være i museet.

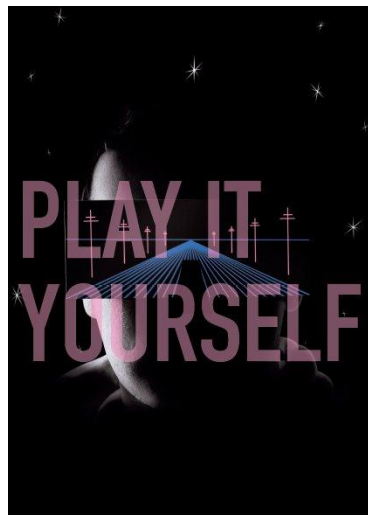
6.9.3 Utvidet utstilling

Bilde nr.34 er fra Studio Party, under utstillingen Play it Yourself. Flere kunstnere var inviterte til å montere interaktive verk for festivalen. Kunstnerne var tilstede og instruerte deltagerne. Det ene verket var bygget opp av DJ utstyr som ble brukt som grensesnitt i lysmanipulasjon animasjon, et annet interaktivt spill hadde pistoler og cowboyhatter med sensorer. Under Studio Partyene myldrer det av ungdommer som interagerer sosialt. Hele museet fungerte som et stort felleskap. Det er kommet til et punkt hvor deltagerne danser og noen snakker med fremmede og diskuterer kunsten. Dette er typer interaksjoner som er typiske for nivå fem for deltagelse (Drotner, 2011).



III. 15 III. Klistremerkebrosjyre i forbindelse med utstillingen «Play it Yourself» (Studio 13/16)

III. 16 Baksiden av Code Couleur nr. 9. Centre Pompidous magasin, (Pompidou, 2011)



III. 17 Plakat for utstillingen «Play it Yourself» (Foto: Studio 13/16)

III. 18 Manga verk i biblioteket i Centre Pompidou under utstillingen «Planete Manga» (Kaori Yoshikawa)

Del 2.

Drøfting av formidlingsstrategienes kunstdidaktiske potensial i Studio 13/16

6.10 Kuratering med tanke på ungdom

Kuratering med tanke på målgruppen 13-16 år fører på den ene siden til at ungdommene kjenner referansene fra visuell kultur og på den måten trekkes inn i museet. Det er tydelig at teknologi fungerer som en inngangsport for mange av de besøkende for å få kunstopplevelser. På den andre siden ser det ut til at noen av formidlerne opplever det som at kunsten som stilles ut ikke knyttes nært nok sammen med den øvrige kunsten i museet. Det kan føre til at ungdommene ikke forstår at de har vært på en kunstutstilling. Museet bruker bevisst mange formidlingsstrategier, og har tilrettelagt for deltagelse på alle nivåer. Dette gir muligheten for at svært mange finner noe de kan tenke seg å gjøre eller oppleve.

6.11 Relasjonell og deltagerorientert kunstdidaktikk

Tilbudet er deltagerorientert, det vil si at prosjektene ungdommene er med på er tidkrevende og varer ofte flere timer i strekk. Vider er tilbudet arrangementsbasert med for eksempel konserter og utstillingene preges av interaktive verk. Dermed er tilbudet en konstruksjon, som også er flerstemmig. Med dette menes at deltagere, formidlere, kunstnere og ungdomsledere fra organisasjonene sammen er med på å skape det som skjer (Aure, et al., 2009). Det er en form for deltagelse som har direkte påvirkning på resultatet og innholdet av tilbudet. Simon anbefaler at deltagelse hvor det inngår samarbeid med fremmede ikke skal arrangeres men igangsettes av personene som deltar (Drotner, 2011s.141). Fordi Studio 13/16 benytter seg av strategier fra alle fem nivåer, er det mulig for dem å tilby et fritidstilbud som er sterkt preget av å være relasjonsorientert.

6.12 Samarbeid med kino og bibliotek og ungdomsklubber

Ved at det ligger bibliotek og kino i samme bygg, har Centre Pompidou gode rammebetingelser for et nært samarbeid om felles tema. Her spiller visuell kultur en

sentral rolle, og kan føre til at nye grupper besøkende finner veien ned i utstillingen. Samarbeidet med ungdomsklubbene er også verdifullt. Gjennom programmer som De unge ambassadørene for Pompidou, får stadig nye ungdommer høre om og oppleve tilbudet.

6.13 Selvvalgt deltagelse gir «Free-choice learning»

Studio 13/16 arbeider bevisst for å treffe målgruppen. De ønsker å legge til rette for læring og erfaringer, men ikke at det skal oppfattes som et sted hvor de må prestere som på skolen. «Free-choice learning» beskriver læringsformen, fordi ungdommene har mulighet til å lære gjennom å delta på det de har lyst til i sitt eget tempo (Falk & Dierking, 2000). Ved at deltagerne kommer frivillig til museet og kobler sammen personlige erfaringer med sosiale og fysiske erfaringer, er Studio 13/16 preget av en kontekstuell læringsmodell. Selvvalgt deltagelse er et premiss som går igjen i alle formidlingsstrategiene i Studio 13/16. Ungdomsklubbene har påmelding før museumsbesøket, det er frivillig å være med. Andre besøkende kommer ofte innom fordi de har funnet veien til Pompidou i utgangspunktet. Ofte har foreldrene lest om tilbudet og oppfordrer dem til å komme. John Falk beskriver besøkende som kommer til museet fordi de er nysgjerrige, og har interesse for museets innhold for *oppdagelsesreisende* (Drotner, 2011s.34). Hovedgruppen av ungdommene som kommer til Studio 13/16 er dermed «oppdagelsesreisende». En konsekvens av selvvalgt deltagelse er at de besøkende er motivert, og ønsker å lære mer. Det kommer frem i intervjuene med formidlerne at den selvvalgte deltagelsen også har sider som skaper debatt om selvvalgt deltagelse er en formidlingsstrategi som fører til en karismatisk kunstdidaktikk.

6.14 Diskusjon blant formidlerne, «Den karismatiske hållningen»

Anna Lena Lindberg peker på det som hun betegner som to ytterpunkt «Den karismatiske» og «Den oppdragende» holdningen.

«Den karismatiske hållningen är förbunden med en ideologi som på et romantisk sätt hävdar att konstupplevelsen har med känslan, inte med förnuftet att göra. Innlevelse och intuisjon är den estetiska upplevelsens medfödda förutsetning, och metodisk inläring anses inte tilföra några väsentliga kvaliteter.» (Lindberg, 1991s.16)

Dette er en aktuell kritikk i forhold til diskusjonen om formidlingen i Studio 13/16. Formidlerne tenker svært forskjellig om formidlingsstrategiene som brukes. Diskusjonen gikk ut på om ungdommene fikk med seg nok innhold gjennom tilbudet når de er i Studio 13/16, eller om det er nok at de er i museet i det hele tatt. Den tilbakevendende diskusjonen blant formidlerne om dybde og innhold tolkes som en konsekvens av at de ikke har de tradisjonelle omvisningene for grupper, og at det er vanskelig å si med sikkerhet hva de får med seg og hvordan de forstår det de opplever. Gjennom atelieroppgavene og andre aktiviteter var det mange samtaler mellom kunstnere og ungdommer, men dialoger med formidlere om de utstilte verkene var det få av. Ved bruk av mobiltelefoner til omvisninger går dialogen rundt verkene gjennom at deltagerne velger hva de vil vite mer om i menyen.

Formidler 1. «Vi krever ikke noe av dem, vi stiller dem ikke spørsmål, det at de er her i seg selv, selv uten å gjøre noe er bra. De blir «utsatt for kunst».»

Formidler 2. «Det er ikke nok at de bare kommer ned her, men det er noen drypp».

Formidler 3. «Jeg synes det er trist at det ikke er med dybde i innholdet vi tilbyr ungdommene som kommer hit. Det mer som et spennende arrangement, det er lagt opp slik for at de skal ha det gøy, slik at de skal komme.»

Jeg: «I et presseskiv om Studio13/16 har jeg lest at nettopp det målet, at ungdommene skal bli vant med å være i museet?»

Formidler 2. svarer: «Det kan kanskje bli mer dybde på sikt. Det ser ikke ut til at det er den retningen tilbudet utvikler seg i, det er vel ikke politikken ved museet. Alle arrangementene til nå er preget av dette.»

Formidler nr. to var oppgitt over at tilbudet fokuserer så sterkt på stimulans gjennom arrangementene og savner et tilbud som går mer i dybden for de som ønsker det. Dette ble fremstilt som et ønske for retningen av utviklingen av ateliersarrangementer. Hun forklarer videre at hun tror det grunnleggende problemet bak en slik holdning er at ledelsen ikke ser på pedagogiske (didaktiske) tilnærminger som noe som kan tilføre en dypere forståelse av kunst. Innholdet i kritikken hos formidleren samsvarer med kritikken mot «Den karismatiske hållningen» som Lindberg advarer mot. I etterkant, i en samtale med flere formidlere kommer det frem at en av dem har prøvd å arrangere en omvisning i de andre etasjene. Det hadde møtt opp fem ungdommer. Flere av formidlerne forteller at de sitter med et ønske om å gi ungdommene referanser som Duchamp og andre kunsthistoriske referanser. Dette

tolkes som at hun ønsker å sette kunsten ungdommene møter i Studio 13/16 i en kunsthistorisk og kunstfaglig kontekst og bruke de øvrige utstillingene i museet for å gjøre det. Et av utsagn fra Lehanneur, designeren bak de blå møblene i Studio 13/16, avslører et negativt syn på skolens tilnærming til ungdom og kunst, og et håp om at Studio 13/16 i Centre Pompidou skal tilføre noe annerledes i møtet mellom ungdom og kunst.

«Jeg ønsker at Studio 13/16 skal lykkes der skolen har feilet» (Lehanneur, 2010).

For å bidra til forståelsen av fransk kunstformidlingskontekst og ungdommenes opplevelse av tilbudet, kommer det her retningslinjer for fransk kunstfaglig og kulturell utdanning. (fritt oversatt)

«Kunstfaglig og kulturell utdanning refererer til kunst utdanning, og aktiviteter i og utenfor skoletiden. Alle kunstneriske felt og kulturelle tilbud er regnet med, ikke bare musikk og billedkunst, som er de eneste obligatoriske skolefagene innenfor feltet. Alle fagområder må innlemmes i opplæringen i kunstfaglig og kulturell utdanning. Den store utfordringen for kulturutdanning er å ha en kulturell og kunstnerisk dimensjon i alle fag. Alle aldersgrupper er involvert, også barn under skolealder. Deres møter med kultur og kunst fra de er bitte små, kan betraktes som de første stegene i en dannelsesprosess som vil vare gjennom hele livet.» (Lauret, 2006).

I det franske skolesystemet undervises det to timer i uken på ungdomstrinnet i kunstfaget «Arts plastique», og innholdet er ofte preget av tegning. Elevene blir jevnlig testet med heldagsprøver. Det franske utdanningsdepartementet har lagt ut noen oppgaver nettsidene sine (Lauret, 2006). Oppgavene går hovedsakelig ut på å gjengi kopier i ulike teknikker som pastell, blyant osv. og gjenfortelle det de har lært, for eksempel om fargelære. Flere av ungdommene som er intervjuet sier at de liker kunstfaget på skolen, men at det de får oppleve Studio 13/16 er veldig annerledes og spennende.

Sammenfatning av kunstdidaktisk potensial i formidlingsstrategier

De tre tilbudene som er undersøkt, er preget av opplevelsesorienterte og relasjonsorienterte strategier. Museene ønsker å treffe ungdommene på forskjellige arenaer; hovedinndelingene er fritid og skole.

7.1 A: Arkitektur og rammevilkår

Alle de undersøkte museene har egne lokaler knyttet til formidlingen. Museet for samtidskunst har et verksted hvor det er høyt under taket, som de har utnyttet med å bygge en stor hems. Den fungerer som et samlingssted og de har dermed mulighet for å ha atelieroppgaver på golvplanet. Bruken av lokaler i Bergen Kunstmuseum til formålet KunstLab gjenspeiler et syn på at kunstformidling rettet mot barn og unge er ett satsningsområde. KunstLab har flere rom til disposisjon, og det gjør det mulig å ha flere ulike verksted. Her ligger det muligheter for bredde i typen aktiviteter de kan tilby. Det kunstdidaktiske potensialet som oppstår i kombinasjonen av utstillinger kuratert med tanke på barn og ungdom, og de øvrige rommene i KunstLab er stort. Planløsningen rundgang, er med på å gjøre KunstLab til et mer fleksibelt tilbud. Ved å ha muligheten for å gå direkte til verkstedene eller utstillingen gir det muligheter for å arbeide målrettet med innholdet. I Studio 13/16 er deler av interiøret i loungen en integrert del av utstillingsdesignet som viser kunstfilmer. Det er et eksempel som viser en mulig måte å ta ungdommers livstil og livssituasjon på alvor, og inkludere det i en formidlingsstrategi. Studio 13/16 benytter seg også av at kurateringen med utgangspunkt i visuell kultur gir muligheter for samarbeid med kino og bibliotek. Dette er en strategi som er mulig for flere museer å bruke, selv om de ikke ligger i samme bygg som andre kulturinstitusjoner.

7.2 B: Kunstopplevelser og læring gjennom kunstrelaterte erfaringer

Alle museene som er undersøkt understreker viktigheten av å tilby ulike inngangsporter for erfaring og dialog om kunst. De gjør dette på forskjellige måter og har ulikt fokus. I KunstLab har de fokus på formalestetikk, og lager oppgaver og øvelser som fremmer kunnskap om form, farge og komposisjon. Ved Museet for samtidskunst er de praktiske erfaringene nært knyttet til selve verkene i utstillingene, og er mer kunstsentrerte, mens i Studio 13/16 er ungdommene selv med på å skape innholdet gjennom at de er deltagere, for eksempel ved å delta på en performance. Studio 13/16 bruker deltagelse på alle stadier svært bevisst. Det kunstdidaktiske potensialet i en bredde av former for deltagelse er at det appellerer til ulike ungdommer, og de sitter igjen med et bredt spekter av erfaringer og opplevelser. KunstLab fokuserer sterkt på fysiske oppdagelser i sammenheng med dialog om kunst. Deres formidlingsstrategi med temastasjoner og øvelser har mange muligheter. De kan føre til deltagelse på flere nivå som er med på å aktivisere deltagerne. For å oppsummere de ulike didaktiske tilnærmingene for å læring gjennom kunstrelaterte erfaringer er Museet for samtidskunst preget av «learning by doing», KunstLab av «Learning by discovery» og Studio 13/16 av «Free-choice learning».

7.3 C: Samarbeid med kunstnere, skoler og organisasjoner

Formidlere ved Museet for samtidskunst er tydelige på at de setter agendaen, og at de har andre mål en å sette karakterer på det elevene gjør, selv om elevene kommer dit i regi av skolen. På dette punktet ligger formidlerne relativt nært ideologien hos formidlerne i Studio 13/16. Skolebesøk med atelieroppgaver, deltagelse i dialoger, og øvelser kan være bra fordi ungdom kan få muligheten til å oppdage og erfare sider ved kunst de ikke hadde oppsøkt selv. På den andre siden er ungdommer ofte nysgjerrige, og om de presses til å besøke museet risikerer en at de blir «fodslæbere» som rapporten DREAM kaller det (Bjerre, 2011). Studio 13/16 er et eksempel på hva som kan skje i et museum når ungdom tilbys ett formidlingstilbud hvor de kommer på fritiden, og selv velger i hvilken grad de ønsker å delta.

Tilbudene ved alle museene har også innslag av de to designprinsippene Simon holder frem som kriterier for at deltagelse skal fungere godt: rammer for hvordan en deltar,

og samarbeidsoppgaver tar utgangspunkt i personlige relasjoner (Drotner, 2011s.141).

I følge Simon er det et kjennetegn på gode former for deltagelse at det har nytteverdi for andre besøkende (Drotner, 2011s.126). Dermed er samarbeidene med skoler og andre institusjoner over tid muligheter for at en utvikler kunnskap og relasjoner. På denne måten kan en unngå at det sosiale felleskapet forsvinner når arrangementet er over.

«Mange kulturinstitusjoner fasiliterer oplevleser på alle fem stadier. Guider og undervisere sørger ofte for, at de besøgende føler sig tilpasse og trygge ved at skulle engagere sig socialt med hinanden.(...)Problemet er bare, at når facilitatoren ikke er der mer, eller når arrangementet er overstået, så forsvinder det sociale fælleskab.» (Drotner, 2011s.146)

Museet for samtidskunst viser deltagerens bidrag som er laget i verkstedet til øvrig publikum. Presentasjonene i gangen utenfor atelieret kan fungere som triggere for å delta selv. I Studio 13/16 gjør det til en viss grad på nettsidene sine og mens atelieroppgavene foregår.

7.4 D:Tilpasning for ungdom

Ved Museet for samtidskunst og KunstLab legger de det tekniske nivået på atelieroppgavene, øvelsene og dialogen høyere enn for barn for å tilpasse det til ungdom. Tilpasninger for målgruppen ungdom kan også gjøres med andre strategier. I følge Falk er det lite hensiktsmessig å dele besøkende inn etter alder, kjønn, sosiale klasser, osv. Han mener motivasjonen for besøket er det som i sterkest grad grupperer de besøkende (Drotner, 2011s.37). Dette synet på målgrupper i museet er med på å skape en ambivalens rundt alle strategiene som brukes for å tilpasse tilbudet mot aldersgruppen ungdom. Men for å få ungdommer som er i ulike grupper til å besøke museet, er *frivillighet* et premiss. Gjennom å tilby «De unge ambassadørene for Pompidou» mulighet for fordypning og utvidet tilbud henvender de seg til ungdom som er «oppdagelsesreisende» og «profesjonelle hobbydyrkere». Studio 13/16 har de et tilbud som kan kalles en ungdomsversjon av Centre Pompidou. Formidlerne der har en gjennomført målgruppetankegang og har form og innhold som appellerer til både gutter og jenter. Formidlerne i Centre Pompidou uttalte at tilpasninger for ungdom handler om mer enn nivået på vanskelighetsgraden, men at også innholdet, formen de møter kunsten i, og hvem de møter kunsten sammen med er med på å tilpasse tilbudet for ungdom.

7.5 E: Visuell kultur

Museet for samtidskunst bruker aktivt referanser fra visuell kultur for å sette verkene i kontekst. Dette innebærer et kunstdidaktisk potensiale knyttet til å engasjere de besøkende. I Studio 13/16 gjøres kurateringen i tråd med det de mener er ungdommenes interessefelt, og presenterer det i former som festivaler og arrangementer som appellerer til dem. Dermed møter ungdommene møter kunst i former som er relevant i forhold til verden rundt dem, og det de er opptatt av. Museet har valgt å la visuell kultur gjennomsyre tilbudet, både i form, innhold og kontekstualisering. Dette har kunstdidaktisk potensiale. Deltagelsen i museet er preget av at de tar i bruk visuell kultur på alle nivåer for deltagelse.

Avslutningsvis velger jeg å trekke alle delene sammen med å vise til Kerry Freedman:

“Although studying visual culture through various visual and textual processes are helpful, making art is the surest way for students to come to understand the most fundamental reasons that visual culture is valuable enough to be taught in school: it is a way of knowing» (Freedman, 2003s.167).

Kapittel 8.

Det praktiskeestetiske arbeidet

Dette kapitlet beskriver det praktiskeestetiske arbeidet, som er et ledd i besvarelsen på problemstillingen og en kommentar til undersøkelsen.

8.1 Invitasjon til deltagelse på fem nivåer

Det praktiskeestetiske arbeidet er en installasjon relatert til Simons nivåer for deltagelse hentet fra boken «The Partisipatory Museum» (Drotner, 2011). Arbeidet består av elementer fra de fem stadiene for deltagelse, og har som mål å la de besøkende utforske egen deltagelse i forhold til de nevnte nivåene.

Installasjon er beskrevet av den russiske kunstneren Ilya Kabakov¹¹ som «en egen verden i rommet». Hans forestilling om at en installasjon skulle fylle et helt rom var utgangspunktet for femten forelesninger han holdt i 1992-93 som han kalte *Den totale installasjon* (Østreng, Godø, Stieglitz, Hauglie, & Schjønby, 2010s.4). En annen relevant vinkling på installasjon for mitt arbeid er hentet fra boken «Touch of code, interactive installations and experiences». Fokuset i denne boken er på deltagelsen i installasjoner. De viser til at installasjoner kan kommunisere direkte med publikum ved hjelp av interaktivitet og grensesnitt (Ehmann, Hanschke, & Klanten, 2011s.5).

Med utgangspunkt i teori, observasjon og intervjuene er jeg kommet frem til at det er viktig for å favne et bredt spekter av besøkende, å legge til rette for deltagelse på alle nivåene. Dermed har installasjonen komponenter som søker å fungere både for de som kommer på egenhånd, og skolebesøk. Dette er orientert mot en relasjonell kunstdidaktisk tilnærming.

Et valg som kom opp var om installasjonen skulle åpne for at de besøkende på avgangsutstillingen kunne delta, eller om jeg også skulle utføre det den legger opp til av øvelser. Her falt valget på å sette temastasjoner og atelieroppgaven i gang og deretter la publikum delta. Dette er en form for rammer eller stilas som er med på å

¹¹ Ilya Kabakov se foto nr. 10 «The Man Who Flew into Space from his Apartment», 1985, (Foto: Museet for samtidskunst)

gjøre det lettere for publikum å delta, være tilskuere, eller kritikere (Bjerre, 2011) (Drotner, 2011). Elementet temastasjon er hentet fra KunstLab i Bergen. En annen referanse til deres tilbud er temaet for kommende utstilling som er «fantasi»¹². Fantasi var samtidig et begrep som ikke gav gjenklang i mitt arbeid med å utvikle former for deltagelse for ungdom. Etter hvert ble begrepet fantasi oversatt med det engelske begrepet *imagination*, ettersom dette ordet fokuserer på det visuelle aspektet av fantasi, og språklig sett kanskje appellerer mer til ungdom.

8.2 Installasjonen består blant annet av:

Plakat

Et element på *nivå fem* for deltagelse er laget gjennom en plakat med referanser til arrangementene i Studio 13/16 hvor personene interagerer sosialt. Dette er gjort for å forankre installasjonen til empirien. (se ill. nr.6,7 og 8)

Atelieroppgave

I forbindelse med flere utstillinger har Museet for samtidskunst vist det øvrige publikumet det som er blitt laget i atelieret. Deres arbeid i atelieret er en referanse til komponenten «Atelieroppgave» Under utstillingen settes det opp et langbord med materialer. De besøkende blir invitert til å bli med å lage sine bidrag for å vise deltagelse på utstillingen. Dette er for å gi deltagerne et reelt behov å dekke ved at de bidrar, og er med på å motivere til deltagelse (Drotner, 2011s.138). Det blir også nyttig for andre besøkende, ettersom det blir tydeligere hva deltagelse kan føre til. På denne måten kan dette betraktes som *nivå fire*. Hvor deltagerne som ønsker å gjøre en aktivitet eller et opptatt av et bestemt innhold samles rundt det (Drotner, 2011s.145). I tillegg fremmer atelieroppgaver utvikling for den som deltar. Det de har laget blir hengt opp i en snor og blir en del av utstillingen. Det er en måte å gi dem en fleksibel grad av deltagelse. Om de ikke ønsker å ta figurene med hjem, blir det de lager blir vist frem på denne måten(Drotner, 2011s.138).

¹² Se foto nr. **Error! Main Document Only.**"Hjerne" Kjartan Slettemark (Foto: Bergen Kunstmuseum)

Temastasjon, Snakkebobler

En Temastasjon med snakkebobler er et element i installasjonen som er på *Nivå tre*, som innebærer at deltagernes interesser og handlinger settes i sammenheng med de andre besøkende (Drotner, 2011 s.145). Installasjonen inneholder blant annet en temastasjon som består av snakkebobler i formen av tavlemaling. Temastasjonen har referanser til former for deltagelse i MoMa (se foto nr.40, 41, og 42), Mediemuseet i Odense, samt de undersøkte museene (se Ill nr.8,9 og 10). Snakkeboblene i installasjonen har ufullendte setninger. Der kan deltagerne delta med å skrive eller tegne. De ufullendte setningene kan være provokative, og føre til at deltagerne må tenke seg om når de skriver og velge hvilken snakkeboble de mener deres bidrag passer inn i.

Jeg ble frustrert av, Jeg likte, Jeg synes det var kjedelig påmuseet for fordi...Det beste medmuseet er at osv. Jeg skulle ønske at museer... I fremtiden kan museet kanskje fungere som.....Denne utstillingen er.... Fordi...

Temastasjon, Museum redesign

For å trekke inn *deltagelse på andre nivå* for deltagelse, hvor personer interagerer via innhold, er det laget en temastasjon som består av magnetfigurer av bilder fra museene. Oppgaven er å pusle sammen et museum «på en ny måte».

Du gjør det nå!

Du gjør det nå, er budskapet på plakaten om nivå en, hvor deltagelsen er å betrakte utstillingen.

8.3 Refleksjon over det praktiske arbeidet

En installasjon som inviterer til deltagelse er gjort med tanke på å belyse problemstillingen ved bruk av formidlingsstrategier som er analysert og kategorisert og referere til strategiene for å poengtere at deltagelse skjer på forskjellige nivåer, og videre appellerer til ulike mennesker.

Mine bidrag i atelieroppgaven og de ufullførte setningene og snakkeboblene er en form for «stilas», eller rammer for deltagelse som hjelper deltagerne i å forstå hva og hvordan de skal delta. Dette argumenterer jeg for ved å vise til Vygotskys teori, den proksimale utviklingssonen. Snakkeboblene gjøres med referanser til opplevelseslappene i Museum of Modern Art (MoMa) og en av temastasjonene på utstillingen «Ordet er fritt» ved mediemuseet i Odense (Drotner, 2011s.53).

« Tavlevæggen appellerer tydelig vis mer til brukernes kreative sider end de mer styrene inputmuligheter» (Drotner, 2011s.53).

I starten inviterte KunstLab til at de besøkende kunne tegne og skrive på en vegg i en av gangene. Denne typen deltagelse appellerte til mange. Her ligger det muligheter for å få frem respons til museet og utstillinger, og mulighet for de besøkende for å uttrykke noe av det de har opplevd. Her kommer Vygotskys prinsipp om stilas tydelig frem. (se foto nr.39) Snakkeboblene kan også brukes i grupper, hvor deltagere får utfordringer knyttet til temaet og utstillingen. I KunstLab var hengt opp gråblyanter, Et problem var at det smittet over på gjenstander i utstillingen. Kritt vaskes lettere bort, dermed velges denne tegneredskapen i mitt praktiskeestetiske arbeid. Å skrive på veggen var tydeligvis en populær form for deltagelse, men det var lite føringer for hva de ønsket publikum skulle bidra med. Veggen i KunstLab fikk flere bidrag som minnet svært mye om de som Mediemuseet i Odense fikk. De merket også at denne typen temastasjon trakk til seg mange deltagere, og kalte uttrykksformen for *graffitiytringer* (Drotner, 2011s.53). Det vil si ytringer som er bevis på eksistens, protester og annerkjennelser. Videre påpeker at de kan finne spor av graffitiytringer på post-it lapper og andre steder deltagere deltok med tekst. Det å tillate denne formen for respons kan virke risikabelt, men om en lager tydelige rammer kan det bli nyttig respons for museet som kan være med å utvikle tilbudet.

Simons prinsipp om at gode former for deltagelse har overføringsverdi for museet og øvrig publikum, og å gi deltagerne rammer de kan bidra innenfor var til hjelp i arbeidet med installasjonen. Å presentere det deltagerne har bidratt med kan være en form for «å gjenta svaret», som vi stadig terpet på når vi hadde praksis ved Nasjonalmuseet under faglærerutdanningen. Da skulle vi skulle gjenta svarene vi fikk fra gruppen. Dette gjøres for at resten av gruppen skal kunne høre hva som ble sagt og ha muligheten til følge opp med sine bidrag i dialogen. Dette gjaldt opplæring i omvisinger i dialogform, men i det praktiskeestetiske arbeidet er det relevant i forhold til at deltagerne blir invitert til å henge opp det de har laget i atelieroppgaven i installasjonen, og i snakkeboblene. Mange besøkende vil uansett velge kun å være tilskuere. Dette argumenterte flere av formidlerne for i Studio 13/16. Ungdommene kan velge om, eller i hvor stor grad de ønsker å delta. Helt fra å gå raskt gjennom utstillingen, få Smart Muse omvisning, delta på aktiviteter eller være med på arrangementer som varer hele dager.

8.4 Visuelle referanser for det praktiskeestetiske arbeidet



Foto: 36 «Hjerne» Kjartan Slettemark (Foto: Bergen Kunstmuseum)

Temaet for temastasjonene har referanse til den kommende utstillingen «Fantasi» i KunstLab. Der vises verk som har et sterkt innslag av bruk av fantasi. Et verk som blir en del av denne utstillingen er «Hjerne» av Kjartan Slettemark.

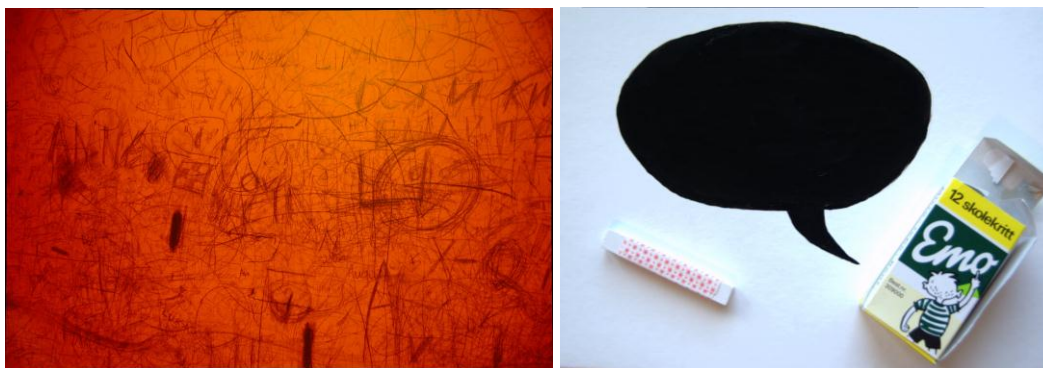


Foto: 37 Vegg i KunstLab hvor de besøkende fikk skrive fritt. (Foto: privat)

Foto: 38 «Snakkeboble» malt med tavlemaling, utprøvning for det praktiske arbeidet (Foto: privat)

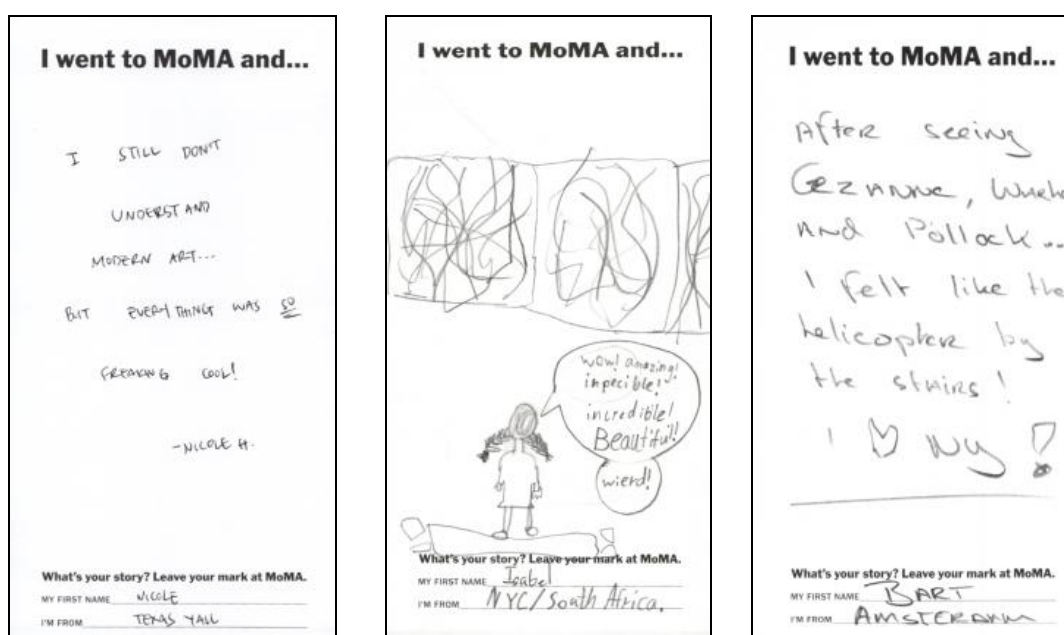


Foto: 39 "What's your MoMA story" nr. 1. (MoMA, 2012)

Foto: 40 "What's your MoMA story" nr. 2. (MoMA, 2012)

Foto: 41 "What's your MoMA story" nr. 3. (MoMA, 2012)

Avsluttende diskusjon

9.1 Tilbakeblikk på undersøkelsen

Gjennom arbeidet med undersøkelsen av tilbud rettet mot ungdom, har jeg fått nye perspektiver på kunst og kunstdidaktikk. Ungdommenes glede og nysgjerrighet på kunst fortjener en større plass enn den får i denne oppgaven. Deres synspunkter har vært viktige som bakgrunn for å drøfte det kunstdidaktiske potensialet i strategiene som er utarbeidet på de ulike museene. De fem nivåene for deltagelse ble brukt som redskap for å gjøre en analyse av formidlingsstrategiene og utgangspunktet for mitt praktiske arbeid med installasjonen. Dette gav en komplementær virkning mellom teori og praksis.

Ved de ulike museene som ble undersøkt, var formidlingsstrategiene ulike fordi museene ønsker å møte ungdommene i ulike situasjoner, dermed har de valgt forskjellige innfallsvinkler til kunst og kunstrelaterte erfaringer. Museene har på hver sin måte basert mange formidlingsstrategier på læring gjennom handling. Museene som har tilbud som er en del av Den kulturelle skolesekken, er med på å sikre at alle får med seg noen kunstopplevelser, mens et fritidstilbud som Studio 13/16, kan kanskje stå friere til selv å definere innhold og form.

En bevissthet om de ulike nivåer for deltagelse¹³ kan bidra til å utvikle et bredt spekter av strategier som treffer ungdommer som kommer til museet med ulik motivasjon. Her viser jeg til Falks grupperinger av de besøkendes motivasjon for museumsbesøk, som også gjelder for unge besøkende (Drotner, 2011). Dersom et tilbud kun har formidlingsstrategier på fjerde og femte nivå, risikerer en at kun de som er utadvendte og trygge ønsker å delta. Det ligger kunstdidaktisk potensial i bruk av bredde i formidlingsstrategier, og nivåer for deltagelse. Det kan føre til at deltagerne får flere innfallsvinkler til kunsten, og at man når et bredere publikum. Om en vet hvilket nivå for deltagelse formidlingsstrategiene fører til, kan en stille seg

¹³Nivå en-personer forbruker innhold, nivå to- personer interagerer via innhold, nivå tre-personer inspireres til deltagelse gjennom å se andre delta, nivå fire-Personlige interaksjoner skaper sosiale nettverk, nivå fem-personer interagerer sosialt, (Drotner, 2011s.145)

spørsmål om hva en kan gjøre for å legge til rette for deltagelse på alle nivåene. Deltagelse var noe ungdom ved alle museene satte pris på. Ulike nivå for deltagelse kan muligens være med på å gjøre at færre elever ender opp som «fodslæbere» i museet (Bjerre, 2011). Museenes formidlere har en viktig rolle i møte med ungdommenes spørsmål. Ved alle museene var mange av ungdommene svært opptatt av å finne ut av store spørsmål om kunst, for eksempel hva er kunst, og hva er ikke kunst? De får gjennom tilbudene muligheter til å utforske oppdage og lære om kunst.

Teknologi gjennomsyrrer samfunnet og preger dermed både kunst og formidling. Nye medier fungerte ofte som en inngangsport til kunsten, både som en del av interaktive verk, og brukt som redskap i formidlingen.

Avslutningsvis velger jeg å vise til anbefalinger fra publikasjonen “Konsten som læranderesurs”

« Museernes pædagogiske strategier udforms og tilrettelægges på måder, som godeser alle besøgendes oplevelse af at være «deltagere» frem for «gæster» på museet» (Aure, et al., 2009)

og Nina Simons oppfordringer om å gi deltagerne rammer for deltagelsen og at deltagerne selv finner frem til hvem de vil samarbeide med

«I hjertet av vellykkede deltagelsesprosjekter er der to designprinsipper. For det første trives deltagerne med afgrænsninger og ikke med uafgrænsede muligheder for at udtrykke sig selv. For det andet skal tillidsfuldt samarbejde med fremmede igangsættes ad personlig og ikke social vej» (Drotner, 2011).

Litteraturliste

- 3RW. 2012, from <http://www.3rw.no/>
- Aure, Venke. (2011). *Kampen om blikket: en longitudinell studie der formidling av kunst til barn og unge danner utgangspunkt for kunstdidaktiske diskursanalyser*. 10, Stockholms universitet, Stockholm.
- Aure, Venke, Illeris, Helene, & Örtegren, Hans. (2009). *Konsten som læranderesurs: syn på lärande, pedagogiska strategier och social inklusjon på nordiska konstmuseer*. Skärhamn: Nordiska akvarellmuseet.
- Bale, Kjersti, Bø-Rygg, Arnfinn, Baumgarten, Alexander Gottlieb, Hume, David, & Burke, Edmund. (2008). *Eстетisk teori: en antologi*. Oslo: Universitetsforl.
- Barn i byen. from http://issuu.com/barnibyen/docs/bib_48_net
- Bergen Kunstmuseum. (2012) Retrieved 09.10.12, from <http://www.kunstmuseene.no/?enhet=kunstmuseum&sp=1>
- Bjerre, Camilla, Damgård, Bigandt, Sebastien, Jørgensen, Helle, Nørskov Vinnie, Hejlskov Larsen, Ane. (2011). *Unge museumsbrug – En målgruppeundersøgelse af museernes unge brugere og ikke-brugere*. Aarhus Universitet. Retrieved from http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/publikationer/emneopdelt/museer/DAMVAD_endelig.pdf
- Drotner, Kirsten, Larsen Berit Anne, Warberg Løssing Anne Sophie, (Ed.). (2011). *Det interaktive museum* (1 ed.). Fredriksberg: Samfundslitteratur.
- Ehmann, Sven, Hanschke, Verena, & Klanten, Robert. (2011). *A touch of code: interactive installations and experiences*. Berlin: Gestalten.
- Falk, John H., & Dierking, Lynn D. (2000). *Learning from museums: visitor experiences and the making of meaning*. Walnut Creek, Ca.: AltaMira Press.
- Freedman, Kerry. (2003). *Teaching visual culture: curriculum, aesthetics, and the social life of art*. New York: Teachers College Press.
- Høgskolen i Oslo og Akershus. (2012). (Master formgivning kunst og håndverk).
- Imsen, Gunn (Ed.). (2006). *Elevers verden*, (4 ed.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Jantjes, Gavin, Kerryn Greenberg, Jan-Erik Lundström, (Ed.). (2011). *Nicholas Hlobo : skulptur, installasjon, performance, tegning*: Korporasjon Museet for samtidskunst.
- Kobbernagel Christian, Schrøder Kim Christian og Drotner Kirsten. (2011). Unge medie- og museumsbrug: sammenhänge og perspektiver, Retrieved 17.03.12, from <http://www.dream.dk/files/pdf/11dreamrapport.pdf>
- Kunstløftet, Norsk kulturråd. (2011). *Kunsten å formidle* Retrieved 10.01.12, from http://www.kunstloftet.no/index02.php?filnavn=artikler11/080411_IH_venke_aure.php
- Kvale, Steinar, Brinkmann, Svend, Anderssen, Tone Margaret, & Rygge, Johan. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Lauret, Jean-Marc. (2006, 27.02.12). *L'education artistique et culturelle en France*, from http://portal.unesco.org/culture/en/files/30132/11411236471Jean_Marc_Lauret.pdf/Jean%2BMarc%2BLauret.pdf
- Lehanneur, Mathieu. (2010), from <http://paddytheque.over-blog.com/article-mathieu-lehanneur-studio-13-16-centre-pompidou-56216019.html>
- Lindberg, Anna Lena. (1991). *Konstpedagogikens dilemma: historiska rötter och moderna strategier*. Studentlitteratur, Lund.
- Læreplanverket for Kunnskapsløftet*. (2006). [Oslo]: Kunnskapsdepartementet ; Utdanningsdirektoratet.
- Manovich, Lev. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Nasjonalmuseet. (2012). Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design, Retrieved 08.03.12, from http://www.nasjonalmuseet.no/no/om_nasjonalmuseet/om_nasjonalmuseet/
- Natera, Sara. (2011), from <http://www.youtube.com/watch?v=Gleo6AfSARA>
- Norsk kulturråd. (2012). Om Skolesekken Retrieved 08.03.12, from <http://denkulturelleskolesekken.no/om/>
- Nygård, Mirjam. (2011). *Ungdom møter samtidskunst*. 2011 Høgskolen i Oslo og Akershus, Oslo.
- Pompidou, Centre. (2011). *Code Couleur*, 9.
- Pompidou, Centre. (2012a) Retrieved 07.03.12, from <http://www.centrepompidou.fr/>
- Pompidou, Centre. (2012b). *Planete Manga* Retrieved 07.03.12, from <http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/4C3E3BEABF08E709C12579820031>

398A?OpenDocument&L=1

- Sanger, Jack (Ed.). (1996). *The Compact Observer? A field research guide to observation* (Vol. Qualitative Studies Series 2.). London: Falmer Press.
- Simon, Nina (Producer). (2009). Museum 2.0-Everyone's Smithsonian-National Museum of Natural History,. Retrieved from <http://www.youtube.com/watch?v=tYDoFsJKHPY&feature=related>
- Udir. (1994), from http://www.udir.no/Upload/larerplaner/Formgivingsfag/5/Tegning_form_farg_VKI.pdf
- Østreng, Ahnikee (edt), Godø, Randi E.V. (edt), Stieglitz, Katia (trl), Hauglie, Harald (trl), & Schjønsby, Nina (trl) (Eds.). (2010). *Absolutt installasjon*: Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design

Kildehenvisninger for bilder

Alle foto fra museene er brukt med tillatelse.

Foto 1. «Gul tråd gjennom alle rom» (Foto privat)

Ill. 19 Nina Simons Nivåmodell for deltagelse i museum(Drotner Kirsten, 2011s.145).

Ill. 20 Den proksimale utviklingssonen (Imsen, 2006s.259).

Foto: 31 Omvisning under utstillingen «Skulptur-installasjon-performance-tegning», Nicholas Hlobo (Foto: privat)

Foto: 32 Foto: 11 Omvisning i utstillingen «Skulptur-installasjon-performance tegning» Nicholas Hlobo (Foto: privat)

Foto: 33 Omvisning for skoleklasse utstilling: Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer»

Foto: 34 Omvisning for skoleklasse utstilling: Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer»

Foto: 35 Kirstine Roepsorff «Formløshetens Wunderkammer» (Foto: Museet for samtidskunst)

Foto: 36 Figur fra atelieroppgave under utstillingen «Take me to Your Leader! The Great Escape Into Space» (Foto: privat)

Foto: 37 Atelieroppgave, Figurer fra gruppeoppgaver i atelieret laget i forbindelse med Kirstine Roepstorffs utstilling «Formløshetens Wunderkammer» Museet for samtidskunst, (Foto privat)

Foto: 38 Digital historiefortelling, (Foto: Nasjonalmuseet)

Foto: 39 «The Man Who Flew into Space from his Apartment», Ilya Kabakov 1985, (Foto: Museet for samtidskunst)

Foto: 40 «Der ingen har vært», Stillbilde fra prosjektet Digital historiefortelling, (Museet for samtidskunst)

Foto: 41 «Take me away», Stillbilde fra prosjektet Digital historiefortelling, (Museet for samtidskunst)
Bilde nr. Henriksen, Guri Guri. (2010).

Ill. 21. Bergen Kunstmuseum

<http://www.kunstmuseene.no/?enhet=kunstmuseum&sp=1>

Foto: 42 «Glassbollen», Inngangspartiet i KunstLab (Foto: privat)

Foto: 43 «Laboratoriet», i KunstLab (Foto: privat)

Foto: 44 Temastasjon «Perspektiv» De har bygget en stor trappelignende konstruksjon som brukes både til å samle grupper i og for å poengtere synsvinkler og perspektiv. (Foto: privat)

Foto: 45 i KunstLab fokuserer de på formalestetiske virkemidler i Laboratoriet (Foto: privat)

Foto: 46 Utstillingen i KunstLab (Foto: privat)

Foto: 19 Omvisning i KunstLab (Foto: privat)

Foto: 20 Temastasjon i Kunstlab, «Sansekobling» (Foto: privat)

Foto: 21 Temastasjon i KunstLab om fargestoffenes opprinnelse, (Foto: privat)

Foto: 22 Interaktive kuber i prosjektrummet i KunstLab (Foto: Ann Hege Lorvik Waterhouse) Foto: 47, Studio 13/16, lokalene (foto: privat)

Foto: 23. To gutter i «Hengeområdet» i Studio 13/16, (Foto: privat)

Foto: 24 To jenter ser kunstfilmer i Studio 13/16 (Foto: privat)

<http://annhege.wordpress.com/2011/10/26/kunstmuseum-for-barn/>

Foto: 25 Performance, De unge ambassadørene for Pompidou (Foto: Guillaume Raymond)(Natera, 2011)

Natera, Sara. (2011), from <http://www.youtube.com/watch?v=Gleo6AfSARA>

Foto: 26 Performance, Studio 13/16, De unge ambassadørene for Pompidou,(Foto: Guillaume Raymond)

(Natera, 2011)

Foto: 27 Performance, Studio 13/16, De unge ambassadørene for Pompidou (Foto: Guillaume Raymond)

(Natera, 2011)

Foto: 28 Deltagerne danser under Studio Party (Foto: privat)

Foto: 29 DJ, Studio Party (Foto: privat)

Foto: 30 Atelieroppgave (Foto: privat)

Foto: 31 Atelieroppgave, lodding av gamle batteridrevne leker med lyd. De ble til musikkinstrumenter. (Foto: privat)

Ill. 22 Lokalene til Studio 13/16, Utstilling, atelier og konserter foregår i området merket med grønn, filmene vises i kinosalene merket med gult. (ill. Centre Pompidou)

Ill. 23. Plantegning Studio 13/16

[http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Communication.nsf/docs/ID75FE58E79591D1B3C1257811005AB407/\\$File/20110107_DP_PLAYITYOURSELF.pdf](http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Communication.nsf/docs/ID75FE58E79591D1B3C1257811005AB407/$File/20110107_DP_PLAYITYOURSELF.pdf)

Foto: 32”Studio Party” under utstillingen “Play it Yourself” (Foto: privat)

Ill. 24 Ill. Klistremerkebosjyre i forbindelse med utstillingen «Play it Yourself» (Studio 13/16)

Ill. 25 Baksiden av Code Couleur nr. 9. Centre Pompidous magasin, (Pompidou, 2011)

Ill. 26 Plakat for utstillingen «Play it Yourself» (Foto: Studio 13/16)

Ill. 27 Manga verk i biblioteket i Centre Pompidou under utstillingen «Planete Manga»(Kaori

Yoshikawa)<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/4A0A3233D3C37544C1257997002F2E3B?OpenDocument&L=1>

Foto: 33 Atelieroppgave (foto: privat)

Foto: 34 Atelieroppgave, lodding av gamle batteridrevne leker med lyd. De ble til musikkinstrumenter. (Foto: privat)

Foto: 35 ”Studio Party” under utstillingen “Play it Yourself” (Foto: privat)

Foto: 36 «Hjerne» Kjartan Slettemark (Foto: Bergen Kunstmuseum)

Foto: 37 Vegg i KunstLab hvor de besøkende fikk skrive fritt. (Foto: privat)

Foto: 38 «Snakkeboble» malt med tavlemaling, utprøvning for det praktiske arbeidet (Foto: privat)

Foto: 39”What’s your MoMA story” nr. 1. (MoMA, 2012)

http://www.moma.org/iwent/?post_type=card&p=119754

Foto: 40” What’s your MoMA story” nr. 2. (MoMA, 2012)

http://www.moma.org/iwent/?post_type=card&p=119754

Foto: 41” What’s your MoMA story” nr. 3. (MoMA, 2012)

http://www.moma.org/iwent/?post_type=card&p=119754

Kildehenvisninger for utstillinger

«Play it Yourself» 8. januar 2011-23 mars 2011 Centre Pompidou / Studio 13/16

Centre Pompidou / Studio 13/16

“Planete Manga” 8 februar - 28 mai 2012

Centre Pompidou / Studio 13/16

«Hvem er jeg?» September 2011 - medio august 2012

Bergen Kunstmuseum / KunstLab

Kirstine Roepstorff. Formløshetens Wunderkammer

Museet for samtidskunst 23. oktober 2011–19. februar 2012

Take Me To Your Leader! The Great Escape Into Space

Museet for samtidskunst 16. oktober 2010–30. januar 2011

Nicholas HLOBO: skulptur · installasjon · performance · tegning

Museet for samtidskunst 04. mars–29. mai 2011