

Unge og museer

– en best practice publikation



Forord

Hvorfor skal unge gå på museum? Og hvorfor skal museerne bruge ressourcer på at tiltrække en målgruppe, som har meget forskellige og modsatrettede behov og interesser?

Det formelle svar er, at danske museer skal være tilgængelige for offentligheden.

Hele den danske befolkning skal – ud fra et demokratisk og inkluderende princip – have adgang til museerne, fordi museer bidrager til livslang læring, almen dannelse og styrker det aktive medborgerskab. Når kunst og kultur er tilgængelig, og når den formidles på en relevant og vedkommende måde, kan museerne medvirke til at udvikle de kulturelle og sociale kompetencer, som særligt unge har brug for, når de skal finde sig selv og deres plads i samfundet.

Omvendt har museerne også meget at lære af unge. Det er et markant resultat af Kulturstyrelsens kvalitative målgruppeundersøgelse af unges museumsbrug foretaget af konsulentfirmaet DAMVAD og Center for Museologi på Aarhus Universitet, at samarbejdet med unge

er udviklende for museet som institution. Det fremgår også tydeligt af de 21 cases i denne best practice publikation.

Et godt eksempel er Københavns Museums bydelsprojekt, publikationens sidste case.

I Bydelsprojekt Nørrebro. Mangfoldighed, delagtighed og rummelighed i Københavns historie blev unge ikke-brugere fra Nørrebro ansat til, sammen med museet, at undersøge og udforske, hvad der binder bydelen sammen og til at skabe nye fortællinger og ny formidling, som museet måske ikke umiddelbart selv får øje på.

I takt med at projektet skred frem, blev museets nye medarbejdere i stigende grad en del af museet, og de unge gik fra at have ingen eller ringe tilknytning til kulturarv og museet til at tage ejerskab til en fælles fortælling om byen og til museet som institution. Men også museet rykkede sig hen imod at kunne favne mangfoldigheden af nye vinkler. Museets medarbejdere har tilkendegivet, at de unges indflydelse og den større diversitet var reelt eksisterende og positiv.

Målgruppeundersøgelsen og de mange eksempler i denne publikation viser, at der ligger et massivt uudnyttet potentiale i samarbejdet med unge. De kan se på museet med friske øjne, og de er ofte trendsættere for bredere samfundsmæssige udviklinger i bl.a. kulturforbrug. Inddragelsen af unge i udviklingen af museernes formidling og kommunikation er derfor et vigtigt element, når fremtidens museum for *alle brugere* skal defineres.

Både målgruppeundersøgelsen og denne best practice publikation kan downloades på www.kulturstyrelsen.dk.

Januar 2012

Kontorchef Ole Winther, Kulturstyrelsen

Indhold

Indledning	4
Anbefalinger	8
Ungestrategi på Brandts	10
Historiefortælleren	12
gipSMK	14
ARKEN Museumssatellit	16
Den varme stol	18
Middelfart i gennemsnit	20
Inspired By... Brandts	22
Hotel Aurelia	24
Identitet, historie og kultur	26
Myplace	28
Lige i medborgerskabet	30
Industrikultur for unge	32
Det er ikke din skyld	34
Kvinder til salg – et pilotprojekt	36
Flirt, filosofi og Facebook	38
infrface	40
Drømme om universet	42
Kunsten bag tremmer	44
Industrikultur, interaktion og intelligens	46
Industriarbejdet.dk	48
Bydelsprojekt Nørrebro	50

Indledning

I denne best practice publikation præsenterer Kulturstyrelsen, hvordan en række danske museer har arbejdet med unge som målgruppe.

Eksemplerne er til inspiration for museer, kulturinstitutioner og andre, der ønsker at styrke inddragelsen af unge i udviklingen af formidling og kommunikation.

Det er hensigten, at best practice publikationen – sammen med den kvalitative undersøgelse af unges brug og ikke-brug af museer – skal danne grundlag for at skabe fælles engagement og et fælles ansvar for en professionel udvikling af museernes formidling til og med unge.

Målgruppen på museerne er museumsledere, formidlingsmedarbejdere, inspektører samt presse- og kommunikationsmedarbejdere. Publikationen kan også inspirere f.eks. uddannelsesinstitutioner, kommuner og politiske beslutningstagere til at igangsætte nye initiativer, der har fokus på målgruppen.

Rapporten er disponeret, så den både kan læses i sin helhed, men også selektivt – afhængig af, hvilke cases der har særlig interesse.

Baggrund

Museernes og Kulturstyrelsens nationale brugerundersøgelse viser, at unge er underrepræsenterede på museerne. I 2009 og 2010 var andelen af unge mellem 14 og 29 år blandt museernes brugere kun 12-13 % (fraregnet brugere under 14 år). Samme aldersgruppes andel i hele den danske befolkning var og er cirka 23 % (fraregnet danskere under 14 år).

Derfor igangsatte Kulturstyrelsen primo 2011 en omfattende målgruppeundersøgelse af unges brug og ikke-brug af museer. Senere, i sommeren 2011, inviteredes en række museer fra hele landet til at indsende bidrag til denne best practice publikation.



Formidling

Resultaterne af de to initiativer publiceres nu i to rapporter:

- En rapport om unges museumsbrug baseret på en kvalitativ undersøgelse af unges brug og ikke-brug af museer. Rapporten, der har titlen *Unge museumsbrug*, kan downloades på www.kulturstyrelsen.dk.
- Denne best practice publikation med eksempler på danske museers formidling for og med unge brugere. Alle projekterne er støttet af formidlingspuljerne.

Kulturstyrelsen afholder desuden en stor konference i foråret 2012, hvor de to undersøgelses resultater og erfaringer vil blive præsenteret, og hvor medarbejdere fra museerne kan diskutere undersøgelses resultater og anbefalinger og dele erfaringer med hinanden.



Anbefalinger til museerne

Museerne skal udvikle ungestrategier, der identificerer museets potentialer over for unge, og som indeholder konkrete resultatmål for museets arbejde med inddragelse og dannelse af unge som aktive medborgere.

Ungestrategierne skal udvikles i forhold til følgende tre niveauer:

Museet:

- Unge skal deltage i udviklingen af museerne til lærende organisationer, der understøtter en strategisk ressourcudvikling af medarbejdernes specialiserede viden og kompetencer.
- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at udfordre deres institutionelle antagelser og i gentænkningen af museet som institution, herunder af museernes fysiske rammer og image.
- Unge skal inddrages i at udvikle museernes kommunikations- og formidlingskompetencer på både analoge og digitale platforme.

- Museerne skal indgå partnerskaber med lokale foreninger, virksomheder, kultur- og uddannelsesinstitutioner, hvor unge er repræsenterede, om udvikling af museet.

Borgerne:

- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at generere ny viden, der har relevans for, og forbindelse til, unges hverdag.
- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at stimulere nysgerrighed og forestillingsevne samt i at fremme personlig refleksion og evnen til at tænke kritisk.
- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at skabe muligheder for at undersøge og afklare værdier, der kan bidrage til at styrke eller udfordre unges identiteter.
- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at øge borgernes evne til at håndtere kompleksitet og usikkerhed og fremme motivation og handling.

Samfundet:

- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at adressere vitale problemstillinger og muligheder i samfundet.
- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at skabe møder mellem forskellige samfundsgrupper for at fremme debat og social interaktion.
- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at skabe bevidsthed om global indflydelse på lokale forhold og beslutninger.
- Unge skal inddrages i museernes arbejde med at skabe langsigtede samarbejdsrelationer med forskellige eksterne parter.

Anbefalinger til kommunerne

- Museer kan bidrage til unges uddannelse og identitetsdannelse i både formelle og uformelle læringsammenhænge. Det har afgørende betydning for unges senere brug af museer, hvordan museerne fungerer i skole- og uddannelsesregi.
- Kommunerne bør inddrage museerne som en læringsressource i deres uddannelses- og kulturpolitiske strategier.
- Kommunerne bør opfordre til etablering af partnerskaber på tværs af kommunen mellem uddannelsesinstitutioner, museer og andre kulturinstitutioner.

Anbefalingerne er baseret på resultaterne af konsulentfirmaet DAMVAD og Center for Museologi på Aarhus Universitets kvalitative undersøgelse af unges brug og ikke-brug af museer samt de 21 cases i denne publikation.

Begge rapporter kan downloades på www.kulturstyrelsen.dk

I 2011 arbejdede Brandts i Odense ud fra en samlet ungestrategi med en række nye initiativer, hvis effekt følges nøje. Formålet er at udvikle Brandts til et sted, unge opsøger i deres fritid.

Ungestrategi på Brandts

Brandts er Danmarks største kulturhus med op til 20 nye udstillinger årligt. Huset består af tre selvvejende institutioner med hver deres direktør, bestyrelse og udstillingsprofil: Kunsthallen Brandts, Museet for Fotokunst og Mediemuseet.

Læs mere om projektet på: www.brandts.dk.

Kontaktperson: Publikumschef Leslie Ann Schmidt.

Baggrunden for ungestrategien var en kvalitativ brugerundersøgelse af unge brugere og ikke-brugere på Brandts, som blev gennemført i efteråret 2010. Undersøgelsens formål var at afdekke, hvilke potentialer og barrierer der eksisterer blandt unge på ungdoms- og videregående uddannelser i Odense i forhold til at bruge Brandts som en aktiv medspiller i udviklingen af deres kulturelle identiteter.

Brandts ønskede desuden at undersøge, hvordan antallet af unge brugere kunne øges, samtidig med de blev knyttet tættere til huset gennem involverende aktiviteter og nye formidlingstiltag. I den forbindelse var spørgsmålet om unges motivation og forudsætninger for at bruge museer og kulturinstitutioner – samt deres udbytte ved at deltage i aktiviteter på Brandts – centralt.

Brugerundersøgelsens målgruppe var 15-20 årige på ungdomsuddannelser (f.eks. STX og HHX) og 20-25 årige unge på mellemlange og lange videregående uddannelser.

Undersøgelsen viste, at unge ikke-brugere er meget formfikserede, og at kulturinstitutionens rammer har afgørende betydning for motivationen til at bruge Brandts. Museumsoplevelsen

skal være social, hyggelig, utraditionel, uformel og gratis, og indholdet skal være aktuelt, personligt, relevant, tilgængeligt, underholdende og lærende. Svarene gav Brandts ideer til, hvor udviklingsmulighederne lå, og hvilke barrierer der skal nedbrydes for at få unge til at opsøge stedet i deres fritid.

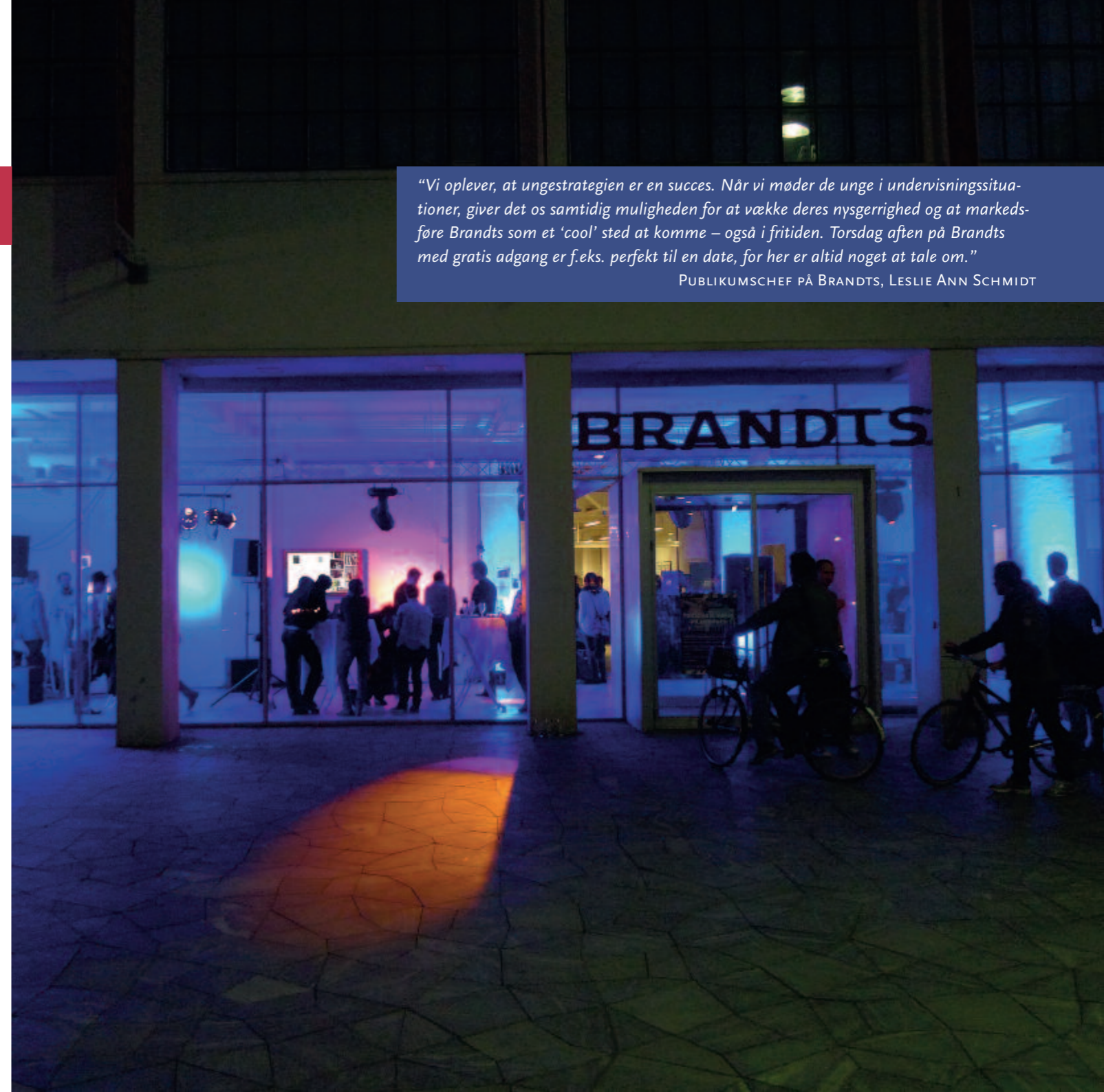
Undersøgelsen viste også, at Brandts med fordel kan kommunikere med unge via sociale medier og events.

Med udgangspunkt i undersøgelsen udviklede Brandts en konkret handleplan, som blandt andet omfattede følgende punkter:

- Fortsat gratis adgang på Brandts hver torsdag aften kl. 17 – 21 samt etablering af loungeområder
- Events 6 – 8 gange årligt i samarbejde med eksterne partnere, f.eks. Studiebyen Odense
- Kontakt til unge via værkstedsforløb i undervisningssammenhænge
- Brugeren som medproducent, f.eks. i projektet *Inspired By... Brandts*
- Formelt og uformelt samarbejde med uddannelsessektoren
- Markedsføring via de sociale medier.

“Vi oplever, at ungestrategien er en succes. Når vi møder de unge i undervisningssituationer, giver det os samtidig muligheden for at vække deres nysgerrighed og at markedsføre Brandts som et ‘cool’ sted at komme – også i fritiden. Torsdag aften på Brandts med gratis adgang er f.eks. perfekt til en date, for her er altid noget at tale om.”

PUBLIKUMSCHEF PÅ BRANDTS, LESLIE ANN SCHMIDT



På www.historiefortaelleren.com har Gammel Estrup – Herregårdsmuseets unge brugere pustet nyt, digitalt liv i museets formidling.

Historiefortælleren

I 2010 påbegyndte Gammel Estrup - Herregårdsmuseet og museets unge brugere arbejdet med at udvikle sitet www.historiefortaelleren.com.

Projektet var en del af *intraface*.

Læs mere om projektet på: www.gammelestrup.dk.

Kontaktperson: Museumsformidler Stine Lucia Rasmussen.

Gammel Estrup – Herregårdsmuseets site www.historiefortaelleren.com rummer mange af de historier, der knytter sig til stedet – ikke mindst om slægterne Brock og Scheel, som igennem århundreder boede på den smukke østjyske renæssanceherregård.

På *Historiefortælleren* er det imidlertid ikke kun museets fagpersoner, men også museets unge brugere, der har medvirket til at opbygge hjemmesiden, og som har produceret de små film og podcasts om herregårdens genstande og historiske personer, der ligger på sitet.

Museet arbejdede i foråret 2009 med en række ungepaneler med deltagelse af blandt andre unge gymnasieelever. På baggrund af panelernes anbefalinger og ønsker valgte museet at satse på digital formidling til unge. Nogle af de unges forslag til kreative virkemidler, f.eks. levendegørelse, udklædning og teater/rollespil blev efterfølgende brugt i forløbet.

For at få stof til historierne på hjemmesiden måtte eleverne gå på opdagelse i museets kilde-

materiale. Her fandt de bl.a. ligprædikener fra renæssancen, bryllupsvers fra 1691 og obduktionsrapporter fra 1700-tallet. Eleverne fik næsten frie rammer: Genstandene måtte tages ud af montererne, kopier af 1700-tals kjoler måtte prøves på, og kaminen måtte tændes for at skabe den helt rigtige stemning.

Mange af de unges filmproduktioner havde en humoristisk vinkel på det historiske materiale. Det gav ifølge museet helt nyt liv til de gamle fortællinger og bragte dem i øjenhøjde med især et yngre publikum.

Som afslutning på projektforløbet afholdt museet et arrangement, hvor eleverne præsenterede deres historier for museets fagpersonale, der undervejs havde fungeret som eksperter og sparringspartnere.

At de unges produktioner skulle bruges på en virkelig hjemmeside – og ikke blot havde karakter af en fiktiv opgave – virkede meget motiverende og ansporende for de unge, der deltog i projektet.



“Indretningen som interiørmuseum rummer en del udfordringer, hvis man ikke vil have tekster og plancher over det hele. Derfor fik vi idéen til den virtuelle portal www.historiefortaelleren.com, hvor historien formidles til – og af – børn og unge gennem små filmproduktioner og podcasts.”

MUSEUMSFORMIDLER STINE LUCIA RASMUSSEN

Professionelle dansere og dansestuderende fra DANSEhallerne i Carlsberg Byen har sammen med elever fra to billedkunstklasser iscenesat skulpturer fra Den Kongelige Afstøbningssamling “ude i byen”.

gipSMK

gipSMK blev påbegyndt i efteråret 2011 og kører frem til sommeren 2012.

Projektet tager afsæt i aktuel forskning i museers sociale og demokratiske ansvar.

Læs mere om projektet på: www.smk.dk.

Kontaktperson: Museumsinspektør Henrik Holm.

Hvad sker der, når museet lader sine unge brugere skabe deres egen udstilling med kunst fra landets største kunstsamlinger?

Ideen med Statens Museum for Kunsts projekt *gipSMK* var at få konkrete erfaringer med brugerinddragelse i tilrettelæggelsen af museets udstillinger. Derfor valgte museet at lade dansere fra DANSEhallerne i Carlsberg Byen og billedkunstklasser fra Sankt Annæ Gymnasium og Gefion Gymnasium udvælge kunst fra Den Kongelige Afstøbningssamling.

De kongelige gipsskulpturer kom “på arbejde” i helt nye omgivelser, hvor de blev iscenesat ud fra helt andre kriterier end normalt – og tilmed ude i byen hos dem, der udvalgte værkerne. Danserne valgte f.eks. skulpturer, der blev flyttet til Carlsberg Byen, hvor de blev en del af danseforestillingerne. Gymnasieeleverne udvalgte skulpturer, der kunne opstilles og iscenesættes i deres daglige omgivelser på gymnasierne.

Ved at lade unge kuratere kunst til helt nye sammenhænge uden for museet udfordrede *gipSMK* museernes gængse faglige kriterier for, hvordan museumsgenstande udvælges og iscenesættes. Resultatet blev en kreativ proces, hvor museets unge brugere prøvede udstillingsmediet af på en måde, museets egne kuratorer ikke selv har mulighed for.

Undervejs i forløbet faciliterede museet en række workshops, hvor danserne og gymnasieeleverne udvekslede erfaringer med det faglige personale tilknyttet Den Kongelige Afstøbningssamling og museets undervisningsafdeling og webafdeling.

gipSMK kan følges på Facebook, hvor alle kan blande sig i debatten og kommentere på de udvalgte værker. Statens Museum for Kunst producerer endvidere en film om projektet, som kan ses på museets hjemmeside til foråret.

“I DANSEhallerne vil skulpturerne komme til udtryk på en ny måde. De iøjnefaldende skabninger vil møde både publikum og dansere i et kulturelt knudepunkt og dermed give de smukke, gamle figurer nyt liv for en stund.”

MICHAEL JUNGE, DANSEHALLERNE



ARKEN Museumssatellit formidler samtidskunst til unge uden for museets mure i et "community outreach" projekt.

ARKEN Museumssatellit

Museumssatellitten blev vist på Ishøj Folkebibliotek fra den 12. november 2010 til den 11. januar 2011 og på Albertslund Bibliotek fra den 13. april til den 13. maj 2011.

ARKEN har samarbejdet med DR om produktionen af samtlige 10 portrætfilm.

Læs mere om ARKEN Museumssatellit på: www.arken.dk.

Kontaktperson: Museumsinspektør Marie Laurberg.

ARKEN's museumssatellit består af en serie på 10 portrætfilm om samtidskunstnere, der blev vist i et loungemiljø på Ishøj Folkebibliotek og siden hen på Albertslund Bibliotek.

Ideen med ARKEN Museumssatellit er at formidle samtidskunst fra museets samling til unge, som ikke nødvendigvis besøger det fysiske museum. ARKEN ønsker med portrætfilmene, dels at gøre unge brugere opmærksomme på museet som et interessant og relevant fritidstilbud, dels at eksperimentere med at formidle kunst uden for museets fysiske bygning.

Før optagelsen af portrætfilmene gennemførte ARKEN seks fokusgruppeinterviews, hvor udvalgte unge kommenterede på allerede eksisterende film om kunstnere.

Resultatet blev 10 film, der blandt andet viser kunstneren på arbejde. Ved at inddrage brugerne i processen, valget af materialer mv. gør kunstneren, kunstværket og kunstnerens arbejdsplads nærværende for brugerne.

De unge i fokusgruppeinterviewene pegede desuden på vigtigheden af filmenes tekniske kvalitet. Derfor samarbejdede ARKEN med DR om produktionen af samtlige film. Samarbejdet gik både på tilrettelæggelse af "den gode tv-historie" samt på den tekniske udførelse. Det resulterede i visuelt meget levende film af høj teknisk kvalitet. Filmene blev også vist på DR's kulturkanal, DR K, hvilket tilføjede projektet endnu en digital dimension – og et nyt publikum – uden for museets fysiske mure.

"Community outreach" har i en årrække været et særligt satsningsområde for ARKEN, der ønsker at udvikle en forståelse af museer som "steder hvorfra", museernes kompetencer og viden bringes i spil på forskellige platforme uden for det fysiske museum.

ARKEN arbejder aktuelt på at etablere apps til smart-phones samt en webbaseret tv-kanal, hvor filmene også vil blive vist.



"Der er nogle kunstnere, der laver kunst, fordi de ikke kan formulere sig på en anden måde. Vi laver nok kunst, fordi vi ikke kan holde kæft."

KUNSTNEREN MICHAEL ELMGREEN I PORTRÆTFILM

Danmarks Mediemuseum sætter unge brugere i tv-mediets “varme stol”, hvor en interaktiv mediescene giver dem mulighed for at reflektere over mediernes betydning, virkemidler og indhold.

Den varme stol

Den 20. august 2010 blev den interaktive mediescene åbnet for brugerne på Danmarks Mediemuseum.

Læs mere om projektet på: www.brandts.dk.

Kontaktperson: Publikumschef Leslie Ann Schmidt.

Den varme stol består af en interaktiv mediescene, hvor museumsbrugeren deltager i en medieproduktion. Placeret foran et kamera i studiets lænestol interviewes brugeren af en kendt studievært om temaer og problemstillinger, der også belyses i museets basisudstilling. Værten er til stede i form af et præfabrikeret klip. Interviewet optages, og efterfølgende optræder studievært og gæst i en samlet produktion, der publiceres på en skærm i museets aktivitetscenter. Optagelsen er desuden tilgængelig for brugeren på www.mediemixeren.dk, hvorfra optagelsen kan deles med andre.

Nye interviews udvikles løbende for at sikre aktualitet i projektets indhold og tema, men også i takt med udviklingen og opbygningen af museets basisudstilling. *Den varme stol* kan dog også fungere helt uafhængigt af udstillingerne.

Siden 2005 har elever fra grundskolen og ungdomsuddannelserne produceret dagsaktuelle nyheder i Mediemuseets tv-nyhedsstudie. Eleverne udtrykte i den forbindelse et klart ønske om også at kunne eksperimentere med medi-

erne i fritiden. Ideerne bag et større samlet aktivitetscenter tog herefter form. *Den varme stol* blev først udviklet på idéplan. Derefter fulgte opbygningen af et chroma-key studie, et lydstudie, et mediatek og debatscenen “Ordet er frit”. Et samlet aktivitetscenter blev etableret rettet mod brugere i alle aldre, men med særligt udgangspunkt i unges ønsker og behov.

I udviklingsprocessen arbejdede museet med analyser af de forskellige aktiviteters potentialer i forhold til både læring og til aktiviteterne autentiske og æstetiske elementer samt deres underholdningsværdi. Museets medarbejdere diskuterede også, hvordan henholdsvis “den aktive”, “den interaktive” og “den passive” bruger kunne tilgodeses i projektet.

Et pilotprojekt undersøgte om det teknisk var muligt at udvikle aktiviteten og give den færdige produktion autenticitet. Herefter gennemførte Mediemuseet en brugerundersøgelse i aldersgruppen 13-20 år. Her blev der blandt andet spurgt til medievaner og interessen for konceptet *Den varme stol*. Desuden blev en lang række forslag til emner og studieværter diskuteret.

“I studiet møder du en række professionelle tv-værter, der interviewer dig om forskellige emner. Du vælger selv vært og emne: Vil du helst deltage i et nyhedsinterview, eller er du mere en talkshow-type? Du vil få ca. otte spørgsmål, og du skal prøve at svare så godt og præcist, som du kan – det er din mening, vi gerne vil høre.”

FRA INTRODUKTION PÅ WWW.MEDIEMIXEREN.DK



Hvad finder man, hvis man opsøger det absolut ordinære, det som befinder sig på midelvejen – lige der, hvor Middelfart er? Det har dokumentaristen Michael Madsen og Middelfart Museum undersøgt i Danmarks første 3D dokumentarfilm.

Middelfart i gennemsnit

Middelfart i gennemsnit blev vist på dokumentarfilmfestivalen CPH:DOX i november 2011, hvor den også var nomineret til prisen årets danske dokumentarfilm.

Læs mere om projektet på: www.middelfart-museum.dk.

Kontaktperson: Museumsleder Maiken Rude Nørup.

Gennem antropologiske – og tilsyneladende objektive – 3D-briller afdækker dokumentarfilmen *Middelfart i gennemsnit* middelmådigheden i en dansk provinsby anno 2011.

For at få greb om, hvad der er det gennemsnitlige eller typiske for Middelfart i dag, tager projektet udgangspunkt i “den saglige registrant” for kulturhistoriske museer. Registranten bringer orden i de genstande, der er registreret i museernes samlinger. I filmen kommer det blandt andet til udtryk ved, at de medvirkende fortællere kigger direkte i kameraet, når de optages forfra, men hvor kameraet desuden “registrerer” dem med faste billeder taget fra siderne, bagfra og oppefra.

Mange museer benytter sig ofte af “tidens privilegium” i indsamlingen af genstande. Udtrykket henviser til, at afstanden i tid gør det lettere for museets medarbejdere at se, hvilke genstande der er typiske for f.eks. livet i en bestemt periode eller i en befolkningsgruppe. Men hvad er særligt for den tid, vi selv lever i?

Historier om civil ulydighed, borgmesterens besøg hos en spåkone og en serie 3D-billeder af Middelfart i 1880’erne blandes sammen i mosaikker af sande og fiktive fortællinger, der med tydelige referencer til monterer på museet, udfordrer det middelmådige.

Middelfart i gennemsnit består af 12 kategorier med hver deres lille film af 3-5 minutters varighed. Filmene er optaget i 3D for at komme så tæt som muligt på dagliglivet og de ting, vi omgiver os med i dag.

Filminstruktøren Michael Madsen og Middelfart Museum har med *Middelfart i gennemsnit* lavet en ny og meget atypisk danmarksfilm, der med sine stærke visuelle kvaliteter henvender sig særligt til unge brugere.

Film vil i februar 2012 blive vist på MoMA's *International Festival of Nonfiction Film*.



“Opgaven var at skabe en film, som kommunikerer med unge og gør dem interesseret i, hvad et museum har at fortælle. Men valget af 3D skyldes nu også, at jeg selv havde lyst til at arbejde med de muligheder, som den stereoskopiske teknik giver.”

FILMINSTRUKTØR MICHAEL MADSEN

Konkurrencen *Inspired By... Brandts* giver unge mulighed for at udstille egne værker. Det imødekommer den enkelte brugers ønsker om selvrealisering og aktiv deltagelse som en del af besøget på Brandts.

Inspired By... Brandts

Brandts indgik partnerskab med Victoria & Albert Museum i 2008. Samarbejdet har givet museet et stort udbytte i form af tæt erfaringsudveksling og diskussioner af projektet.

***Inspired By... Brandts* fortsætter på 4. år i 2012.**

Læs mere om projektet på: www.brandts.dk.

Kontaktperson: Publikumschef Leslie Ann Schmidt.

På Brandts i Odense inviteres brugerne til at indsende egne værker udarbejdet med inspiration fra husets udstillinger og samlinger. Hermed åbner konkurrencen *Inspired By... Brandts* op for en aktiv og deltagerstyret formidlingsform, hvor Brandts byder brugerne inden for som udstillere og samtidig giver respons på hans eller hendes værker. Der etableres herved en dialog, hvor Brandts bliver klogere på de unges fortolkninger og udbytte af udstillingerne og samtidig får indblik i, hvad der er vigtigt i deres liv, og hvad der optager dem.

Højskoleelever, deltidskursister eller studerende på kurser og uddannelser inden for kunst, kunsthåndværk, design, foto og multimedie kan deltage i konkurrencen. Projektet har høj status i forhold til andre amatørkonkurrencer, ikke mindst fordi tilknytningen til udstillingerne på Brandts er tydeligt markeret. Brandts anvender udtryk som "talenter", "fremtidens kunstnere" eller "vækstlag" for at signalere, at deltagerne er undervejs og endnu ikke er anerkendte kunstnere.

Prisoverrækkelse og udstillingsåbning er en festlig event med musik, taler og masser af gæster. I 2011 har Brandts arbejdet med en event-baseret markedsføring i forhold til unge på baggrund af Brandts egen brugerundersøgelse. Kick off fest, lynkonkurrence med urimelige dommere, DJ, fadøl og prisoverrækkelser på tagterrassen er elementer i denne markedsføring. Efterfølgende lever begivenhederne videre på Facebook.

Ideen bag *Inspired By... Brandts* stammer fra Victoria & Albert Museum i London. Ifølge David Anderson, tidligere direktør for Learning and Interpretation ved V&A, har museerne pligt til at reducere ulighed, tilbyde muligheder for deltagelse, igangsætte en kritisk offentlig debat og påtage sig rollen som centre for kulturelt demokrati.

Inspired By... Brandts indgår som en vigtig del af Brandts' handleplan for at nå unge brugere og give dem et tilhørsforhold til huset Brandts.

"The myth that the wider public is not clever enough to make an active and innovative contribution to museums is without substance. As recent projects have shown, visitors can produce ideas and works of art of great freshness and originality."

TIDLIGERE DIREKTØR PÅ VICTORIA & ALBERT MUSEUM I LONDON, DAVID ANDERSON



Hotel Aurelia koblede kunst og teater i en innovativ sanseudstilling for børn og unge, hvor grænserne for, hvad man må og kan på et museum, blev rykket.

Hotel Aurelia

Hotel Aurelia blev vist på Skovgaard Museet fra den 3. september til 28. november 2010.

Udstillingen var en del af projekt VANDET, hvor fire kunstmuseer og to egnsteatre arbejdede med kunststillinger og teaterforestillinger til en yngre målgruppe.

Læs mere om Hotel Aurelia på: www.skovgaard-museet.dk.

Kontaktperson: Museumsleder Anne-Mette Villumsen.

Skovgaard Museet åbnede i efteråret 2010 det fiktive *Hotel Aurelia*: Et gammelt badehotel, hvor der stadig boede enkelte gæster – eller spøgelserne af dem – og hvor man kunne gå på opdagelse i alle hotellets mærkelige gange og værelser.

Det centrale spørgsmål for museets formidlere var, hvordan man kunne bruge teatrets virkemidler på museet, så udstillingen blev mere kropslig og mere sanselig. Kunne man på denne måde gøre museumsoplevelsen mere levende og mere relevant for unge brugere?

Museet inviterede derfor den danske videokunstner Lærke Laut og de Barcelona-baserede scenekunstnere Gabriel Hernandez og Marga Socias til at skabe konceptet for *Hotel Aurelia*.

På *Hotel Aurelia* skulle man ikke lære noget bestemt om en kunstner, en kunstart eller en "isme". Man kunne udforske hotellet helt uden forudsætninger – man skulle blot følge de anvisninger, man modtog af kustoden, der agerede som hotellets receptionist. Det stillede alle gæster lige. Den sædvanlige rollefordeling, hvor den voksne er eksperten, der skal guide den unge eller barnet gennem besøget, blev afløst af en mere ligeværdig relation eller udveksling mellem forskellige aldersgrupper. Pludselig var det den unge, der guidede den voksne til at tage sine sko af eller førte ham eller hende gennem den hemmelige passage gennem skabet i Havmandens rum.

Mange unge vendte tilbage til hotellet igen og igen med venner eller familiemedlemmer, og udstillingen fik næsten dobbelt så mange brugere som normalt på museet. Børn og unge under 18 år udgjorde næsten 50 % af besøgstallet mod normalt 15-20 %.

"Her var der plads til, at man måtte være og agere. Det var ikke et museumsbesøg med løftede pegefingre om at være stille, ikke røre, ikke løbe eller følge efter en omviser i et dikteret tempo. Det skulle være en personlig oplevelse, hvor man selv bestemte, hvor meget man ville eller ikke ville lege med. Om man ville iføre sig noget af tøjet på værelserne, skrive flaskeposter eller breve, rode i kufferter, skabe og skuffer, eller om man ville gå lige igennem uden at forstyrre noget."

MUSEUMSLEDER ANNE-METTE VILLUMSEN

Hvad sker der, når man tager udgangspunkt i brugernes historie og ikke i den historie museet vil fortælle? Og hvad sker der, når brugerne kommer med historier og erfaringer med rødder meget langt fra Danmark?

Identitet, historie og kultur

Identitet, kultur og historie er en del af Den Gamle Bys arbejde med at udvikle særlige undervisningstilbud til børn, unge og voksne med ikke-vestlig kulturbaggrund.

Læs mere om projektet på: www.dengamleby.dk.

Kontaktperson: Afdelingsleder Marianne Bager.

Projektet *Identitet, historie og kultur* i Den Gamle By i Aarhus tager udgangspunkt i unge med rødder i ikke-vestlige kulturer og deres – eller deres familiers – fortid uden for Danmark som afsæt til at bygge bro til deres tilværelse i Danmark i dag.

Formålet er, at deltagerne oplever deres egen og/eller deres forældres historie og kultur i en dansk historisk sammenhæng.

Projektet består af en række forløb med forskellige temaer, men fokus har især været på mad og madkultur. For at holde fokus på individet har forløbene taget udgangspunkt i spørgsmål som: Hvor er du fra? Hvordan ser der ud hjemme hos dig? Hvordan var det i din barndom?

De unges forældre blev også inviteret med for at skabe et rum, hvor forældrenes barndoms-erindringer kunne inddrages, da de ofte er unges vigtigste kilder til viden om kulturen og den historiske baggrund uden for Danmark.

I hvert forløb har forældrene bidraget med historier eller kompetencer, der var nye for deres børn. En mor skulle f.eks. vælge en genstand, der mindede om noget fra hendes barndom uden for Danmark. Hun valgte et gammelt kastespil, som hun underviste de andre deltagere i. Normalt blev datteren brugt som tolk, og var den i familien, som udadtil kunne noget, men den dag var det moderen, der gang på gang blev bedt om at vise noget, hun var god til.

De unges egen baggrund i en historie og en kultur uden for Danmark blev særlig tydelig i kraft af, at deres kultur og baggrund blev sat i relation til de tilsvarende dele i danmarkshistorien. En far fortalte f.eks. om dengang han som barn skrev med uld, der var viklet hårdt og brændt. Det blev han mindet om, fordi hans børn i et af forløbene prøvede at skrive med pen og blæk.

Projektet har på den måde medvirket til, at refleksionerne over, hvad det vil sige at være dansk, kan krydse ind og ud mellem generationer, kulturer og historiske baggrunde, som projektet samtidig knytter tættere sammen.



“Jeg fik en fornemmelse af, at unge og forældre følte sig “hørt”, når de skulle fortælle om, hvordan det var i deres hjemland.”

KLUBLEDER PÅ BESØG MED EN GRUPPE SOMALISKE MØDRE OG DØTRE

I projektet *Myplace* gav fem sjællandske kunstmuseer brugerne mulighed for at deltage i en fotografisk kortlægning af Region Sjællands identitet.

Webstedet *Myplace* var åbent for bidrag fra august 2009 til januar 2010.

Myplace var et samarbejdsprojekt mellem Kunstmuseerne i Region Sjælland (KURS) bestående af Museet for Samtidskunst, KØS – Museum for kunst i det offentlige rum, Fuglsang Kunstmuseum, Odsherreds Kunstmuseum og Vestsjællands Kunstmuseum (nu Sorø Kunstmuseum).

Læs mere om KURS og *Myplace* på www.myplace.kurs.dk.

Kontaktperson: Museumsinspektør Tanya Lindkvist, Museet for Samtidskunst.

Myplace var et webbaseret fotodelingsprojekt, der gjorde det muligt for brugerne at dele fotos og museumsoplevelser via nettet. Formålet med projektet var at engagere regionens borgere i beskrivelsen og udviklingen af regionens identitet.

Museerne ønskede at inddrage brugerne i skildringen af fem fysiske udstillinger med hvert deres tema: Havnen, Søen, Torvet, Parken og Højen. *Myplace* var derfor ikke kun et website, men indgik også som en integreret del af de fem udstillinger i form af skærme på museerne, som viste slideshows med brugernes uploadede billeder. Udstillingerne kom derved til direkte at afspejle brugernes oplevelser og refleksioner over de fem temaer.

Myplace henvendte sig til alle borgere og turister i Region Sjælland, men en del af formidlingsindsatsen var målrettet grundskolens ældste klasser (7.-10. klassetrin) samt ungdomsuddannelserne i Region Sjælland.

Myplace

Myplace var inspireret af udstillingen “How We Are – Photographing Britain”, der blev vist på Tate Britain i 2007. I forhold til briterne har museerne i *Myplace* arbejdet videre med at skabe et mere funktionsdygtigt og flot interface-design.

Vestsjællands Kunstmuseum (nu Sorø Kunstmuseum), der har været primus motor på projektet, arbejder løbende med formidlingsgreb, der trækker på erfaringer med brugerdreven innovation og inddragelse fra *Myplace*. Den tekniske dimension af *Myplace* bliver løbende afprøvet og forsøgt implementeret i Sorø Kunstmuseums generelle formidling.



“Myplace var en stor succes blandt de unge. Det var især websitets tekniske og inkluderende detaljer, såsom tagging, tag clouds og geotagging, der gjorde projektet interessant for dem.”
MUSEUMSINSPEKTØR TANYA LINDKVIST, MUSEET FOR SAMTIDSKUNST

Otte sjællandske museer og kulturinstitutioner sætter medborgerskab i centrum i udviklingen af deres undervisningspraksis i et banebrydende udviklings- og forskningsprojekt.

Lige i medborgerskabet

Lige i medborgerskabet – på kunstens mange måder er et tværmusealt udviklingsprojekt mellem otte undervisningsafdelinger på ARKEN, Nikolaj Kunsthal, KØS – Museum for kunst i det offentlige rum, Statens Museum for Kunst, J.F. Villumsens Museum, Designmuseum Danmark, Thorvaldsens Museum og Musikken i Skoletjenesten.

Kontaktpersoner: Undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten, Nana Bernhardt, Statens Museum for Kunst og undervisnings- og udviklingsansvarlig i ARKEN Undervisning, Lise Sattrup.

Hvordan kan kulturinstitutioner fungere som alternative læringsrum, der engagerer børn og unge og fremmer medborgerskab?

Projektets pædagogiske udviklingsarbejde tog sit afsæt i en dialektisk definition af medborgerskab med lige vægt på flerstemmighed, aktiv deltagelse og selvrefleksion. Projektet og nøglebegreberne blev udviklet af de undervisnings- og udviklingsansvarlige på de otte museer og kulturinstitutioner i samarbejde med en række forskere med speciale i henholdsvis museologi, æstetik/kunsthistorie, arkitektur, samfundsfag og læring.

Kulturinstitutionernes læringspotentiale blev efterfølgende analyseret og evalueret ved, at hver institution gennemførte et konkret undervisningsforløb i egen institution, hvor teorier og metoder blev overført til praksis. Alle undervisningsforløb tog udgangspunkt i en dialogisk praksis, som er en del af skoletjenestens grundlag, og alle forløb involverede en variation af undervisningsformer.

Olga Dysthe, professor i pædagogik ved Bergen Universitet, observerede og evaluerede samtlige

undervisningsforløb, og arbejder aktuelt på en publikation i samarbejde med de undervisningsansvarlige på kulturinstitutionerne. Materialet forventes at udkomme i bogform i maj 2012.

I september 2011 påbegyndtes en ny fase i forløbet under navnet "Museer og kulturinstitutioner som rum for medborgerskab". I denne fase inkluderes de undersøgelsesresultater, erfaringer og anbefalinger, som første del af projektet afstedkom. Målet er at undersøge, hvordan museer og kulturinstitutioner kan skabe rum for medborgerskab gennem formidling med særlig fokus på udstillingspraksis og kompetenceudvikling af undervisere og omvisere. Perspektivet i denne fase udvides fra kun at omfatte de undervisningsansvarlige på museerne til et fokus på de konstruktive krydsfelter, der opstår, når man inddrager andre af museernes fagligheder, f.eks. inspektører, udstillingsdesignere, museumsledere og brugerne. George E. Hein er tilknyttet udviklings- og forskningsprojektet som følgeforsker.

Projektet involverer elever fra både grundskolen og ungdomsuddannelserne.

"Det, at flere stemmer høres og rummes i museet, er ikke det samme, som at disse stemmer skaber aktivt deltagende og selvrefleksive medborgere. Den store udfordring er at få forskelligheder og de mest populære synspunkter i en gruppe til at slå gnister på en produktiv, inkluderende og lærende måde."

PROFESSOR I PÆDAGOGIK VED BERGEN UNIVERSITET, OLGA DYSTHE

Rå beton, afskallede vægge, kæmpe maskiner og tomme lagerhaller. De færreste unge tænker over, at de fester i gamle tappehaller og spiser pizza i et gammelt slagteri. Et nyt undervisningstilbud fra Københavns Museum vil ændre på unges bevidsthed om industrikultur.

Industrikultur for unge

I projektet *Industrikultur for unge udviklede Københavns Museum – i samarbejde med Gefion Gymnasium og Christianshavns Gymnasium – flere nye undervisningsforløb om industrikultur, der giver eleverne viden om industriens historie og betydning for Danmark.*

Læs mere om projektet på: www.copenhagen.dk.

Kontaktperson: Projektleder og leder af Skoletjenesten på Københavns Museum, Sidsel Risted Staun.

Formålet med projektet *Industrikultur for unge* er at gøre unge bevidste om industriens betydning for dem og deres liv. Men hvordan gør man skorstene og lagerhaller vedkommende?

Det havde Københavns Museum ikke på forhånd svar på, så museet spurgte de unge selv. Svaret var, at jo mere unge kunne relatere industrikultur til deres egen hverdag, jo bedre lyttede de efter. Og at variation i måden og formen for undervisningen var afgørende.

Med det afsæt udviklede Københavns Museum – i samarbejde med Gefion Gymnasium og Christianshavns Gymnasium – et nyt undervisningsforløb om industrikultur, der giver eleverne viden om industriens historie og betydning for Danmark. Det tværfaglige undervisningsforløb blev tilrettelagt, så det også viste industrikulturens betydning for de unges eget liv i en ramme, hvor byen blev et nyt læringsrum. Her har eleverne kunnet spørge, fotografere, filme og skrive deres egne industrihistorier,

som de efterfølgende har delt med de andre i klassen.

Det har ifølge museet været helt afgørende at kunne samarbejde med gymnasieskolen i udviklingen og udformning af materialet for at sikre, at både museet og underviserne følte ejerskab for projektet, at læreplaner og materiale stemte overens samt at få så mange vinkler på industrikultur som muligt.

Den største positive overraskelse ved forløbet var ifølge museet at se eleverne blive så stærkt påvirkede ved selv at se, føle, høre (og flere steder lugte) industrien. Den taktile og digitale form krævede andre kompetencer end i den normale undervisning, og elever, der ellers normalt ikke var synlige eller særligt boglige, viste nye, produktive sider af sig selv.

Flere af projektets digitale produktioner er uploadet på Københavns Museums digitale platform "VÆGGEN".



"Industrikulturen og dens påvirkning på byen og velfærdssamfundet er lige uden for døren – vi skal bare kigge ordentligt på den!"

PROJEKTLEDER OG LEDER AF SKOLETJENESTEN
PÅ KØBENHAVNS MUSEUM, SIDSEL RISTED STAUN

Med udstillingen *Det er ikke din skyld* satte Kvindemuseet fokus på unge og voldtægt gennem en række personlige cases.

Det er ikke din skyld

Udstillingen blev vist på Kvindemuseet i Danmark fra oktober 2010 til april 2011.

Museet udarbejdede desuden et digitalt undervisningsmateriale – voldtægt.wordpress.com – sammen med Center for Voldtægts ofre. Materialet henvender sig til grundskolens ældste klasser og ungdomsuddannelserne.

Læs mere om projektet på: www.kvindemuseet.dk.

Kontaktperson: Museumsleder Merete Ipsen.

Der anmeldes årligt 400-600 voldtægter eller voldtægtsforsøg i Danmark. Hertil kommer de voldtægts ofre, som ikke henvender sig til myndighederne. Blandt ofrene er en overvægt af yngre kvinder. 75 % af ofrene er under 25 år, og hovedparten af sagerne involverer en person, ofret kender i forvejen.

Målgruppen for udstillingen *Det er ikke din skyld* på Kvindemuseet i Aarhus var primært unge, men den henvendte sig også til ofre, pårørende, professionelle rådgivere og politiske meningsdannere.

Centralt i udstillingen var de personlige cases. Museet fik en række skuespillere til at indtale virkelige beretninger om overgreb og deres eftervirkninger, som brugerne kunne lytte til i udstillingen. Brugere kunne desuden selv arbejde med ord og begreber, som f.eks. afmagt, vrede, hævngræns og forsoning. En tidstavel fortalte om voldtægt som en del af vores kulturarv, og præsenterede uddrag af voldtægts historie samt de mange forskellige syn på voldtægt, der har været gennem tiden.

Museet inviterede tre billedkunstnere til at designe udstillingens visuelle udtryk. De udvik-

lede blandt andet farvespil, labyrintiske rum og gav princippet om at "gå i et med tapetet", som er en typisk reaktion hos voldtægts ofre, en fysisk manifestation i udstillingen.

I en længere periode opførtes en teatermonolog om incestvoldtægter i udstillingen, som skoleklasser fra grundskolen og ungdomsuddannelserne kunne booke tid til. Der var åbne forestillinger hver onsdag aften, hvor museet har længe åbent.

Det var vigtigt for museet og for udstillingens indhold, at man fik etableret en fokusgruppe med tidligere voldtægts ofre, der mødtes både under opbygningen, efter åbningen og til en evaluering af udstillingen, da den lukkede. Et par af fokusgruppemedlemmerne bidrog med egne historier om overgreb.

Museet havde mange etiske overvejelser i forbindelse med at etablere en udstilling båret af autentiske, personlige beretninger om et så tabuiseret emne – men for Kvindemuseet har udstillingen bekræftet, at det kan lade sig gøre at nå unge med et vedkommende budskab, og at museet som institution er velegnet til at belyse svære emner.



"Hensigten med udstillingen var at sætte fokus på et emne, som er godt stof i medierne, men som man nødig taler om i familien og i venne kredsen – voldtægt. Formålet var ret beset forebyggelse ved at skabe opmærksomhed om voldtægtsproblemet og at få udstillingens brugere til at reflektere over, hvad voldtægt er, og hvilke holdninger vi har til voldtægtsramte og gerningsmænd."

MUSEUMSLEDER MERETE IPSEN

I forbindelse med særudstillingen “JOHN KØRNER – Kvinder til salg” har Arbejdermuseet & Arbejderbevægelsens Bibliotek og Arkiv gennemført et pilotprojekt om integrering af museumsformidling i grundskolernes projektarbejde.

Kvinder til salg – et pilotprojekt

Fra 29. november til 29. december 2011 blev elevernes oplysningskampagner om trafficking og prostitution vist på Arbejdermuseet.

Læs mere om projektet på: www.arbejdermuseet.dk.

Kontaktperson: Projektansat museumsinspektør Connie Hansen.

Pilotprojektet – der relaterede sig til en særudstilling udviklet på baggrund af en idé fra kunstneren John Kørner om handlede og prostituerede kvinder i Danmark – afprøvede muligheden for at integrere museets formidling i grundskolernes projektarbejde. Samtidig skulle projektet udfordre eleverne på deres forestillinger om det samfund, de er en del af.

Resultatet blev *Kvinder til salg – et pilotprojekt om projektarbejde*, hvor elever fra fire københavnske 8. klasser udarbejdede oplysningskampagner om trafficking og prostitution til forskellige målgrupper.

Eleverne forberedte sig til opgaven med at udarbejde kampagnerne ved at deltage i workshops med forfatteren Jens Høvsgaard og hjælpeorganisationen HopeNow samt ved at deltage i undervisningsforløb på Arbejdermuseet og på deres egen skole.

Undervisningen handlede om trafficking, tvangsprostitution og de prostitueredes vilkår i Danmark. Derudover arbejdede eleverne med op-

bygning af oplysningskampagner, og med hvordan man kommunikerer med forskellige målgrupper. Elevernes slutprodukter havde mange forskellige former, såsom plakater, foldere, installationer, interviews, musik, facebook-grupper og internetsider. Det færdige kampagnemateriale blev udstillet på Arbejdermuseet, og eleverne fik professionel feedback på deres arbejde af Erich Karsholt, der er partner i Bates Y&R.

Ifølge Arbejdermuseet har museerne et stort potentiale i forhold til at styrke og udvikle både indhold og form i grundskolernes projektopgaver ved at inddrage aktuelle udstillinger og formidlingstilbud, fordi museerne kan levere den ekspertviden, som det er tidskrævende for lærerne at indsamle til projektfællesskaberne.

Pilotprojektet blev en stor succes, og både lærere og elever fandt det berigende at få lov til at arbejde uden for skolens rammer. At resultatet skulle udstilles for et rigtig publikum på et museum skærpede sanserne hos eleverne i en grad, de fleste af lærerne ikke før havde oplevet i et projektarbejde.



“John Kørnens måde at arbejde på falder helt i tråd med Arbejdermuseets ønske om at vise kunst, der tør engagere sig i sin samtids væsentlige og vanskelige spørgsmål.”

FRA ARBEJDERMUSEETS PRESSEMEDDELELSE

Den fiktive 1700-tals frøken Ida Charlotte Finnelstrup var Nationalmuseets historiske aktivitet på Facebook. Hendes opgave var bl.a. at engagere en yngre målgruppe end dem, der typisk kommer på museet.

Flirt, filosofi og Facebook

Ida Charlotte Finnelstrups Facebookside blev oprettet i april 2010 og var aktiv et halvt år frem.

Læs mere om projektet på: www.natmus.dk.

Kontaktperson: Webredaktør Charlotte S.H. Jensen.

Året er 1772, og Ida Charlotte Finnelstrup er lige rejst fra Ålborg til København for at bo hos sin onkel og tante. Her skal hun i et halvt år lære at føre hus og begå sig i det bedre borgerskab, inden hun skal videre til Vestindien for at gifte sig med embedsmanden Jørgen.

I et halvt år blev Ida Charlotte Finnelstrups Facebookside løbende opdateret. Den fungerede som hendes dagbog, hvor hun fortalte om sine glæder, bekymringer og forventninger til livet. Gennem Ida Charlotte mødte hendes Facebook-venner 1700-tallets samfund, etikette, mode, litteratur m.m.

Museet udviklede en omfattende *storyline* med tilhørende personbeskrivelser for de enkelte (fiktive) 1700-tals karakterer. Storylinen blev bygget op omkring såvel den fiktive Ida Charlottes dagligdag som virkelige historiske begivenheder. Ida Charlottes venner fik således ind-

sigt i både barnedåb og begravelse, de oplevede offentlig pryglestraf, mærkelig folkemedicin og tjenestepiger, der kom i ulykke. Vennerne blev også bedt om at hjælpe Ida Charlotte med at træffe vigtige valg: Skulle hun tage til Vestindien for at gifte sig med den stenrige, men kedelige, forlovede? Eller skulle hun vælge den fattige spillelærer, som hjertet var kommet til at banke for i løbet af sommeren?

Projektet gav museet værdifulde erfaringer med digital realtidsformidling. Det var f.eks. tydeligt for museet, at opdateringer inden for normal arbejdstid (hvor færre brugere er på de sociale platforme) fik mindre respons end opdateringer i aftentimerne. Museet erfarede også, at det er vigtigt at være meget opmærksom på brugernes reaktioner, og at reaktionerne skal inddrages i formidlingen. Museet måtte flere gange ændre "handlingen" som reaktion på brugernes ønsker. F.eks. resulterede en brugers

interesse for sørgetøj i, at en sørgekjole hurtigt måtte tilvejebringes ved hjælp af billedbehandling.

Projektet foregik på både digitale og analoge platforme, men det var en vigtig præmis, at de digitale aktiviteter skulle fungere selvstændigt og ikke blot være en reklame for analoge aktiviteter på det fysiske museum. Analogt bestod projektet af en række hands-on arrangementer, hvor deltagerne f.eks. kunne lære at sminke sig og danse menuet som i 1700-tallet.

Projektets mål om at etablere en "fanskare", der var betydeligt yngre end fans på Nationalmuseets ordinære Facebookside, lykkedes. Et stærkere samarbejde med ét eller flere ungdomsmedier (analoge eller digitale) kunne ifølge museet have givet projektet en endnu større udbredelse hos den yngre del af målgruppen.

"En ung kvinde blev valgt som hovedperson. Det var en, hvis fortælling målgruppen kunne spejle sig i. Gennem hende kunne vi gå i dialog med brugerne om universelle emner som kærlighed, moral, ægteskab, fødsel, død – eller mere jordnære emner som tøj, hår og makeup."

WEBREDAKTØR CHARLOTTE S.H. JENSEN



I udviklingsprojektet *intrface* er der indgået flere end 30 partnerskaber mellem museer og ungdomsuddannelser i Region Midtjylland om skabelsen af en række undervisningsforløb baseret på videndeling mellem institutioner.

intrface

intrface blev etableret som et treårigt projekt i 2008. Det videreføres nu som en forening, der er åben for nye partnerskaber fra hele landet.

Læs mere om projektet på: www.intrface.dk.

Kontaktpersoner:
Museumsleder
Ole Puggaard,
Danmarks Industrimuseum og
gymnasielærer
Jens Søndergaard
Bønløkke,
Horsens
Gymnasium.

Projektet *intrface* blev etableret for at binde Region Midtjyllands gymnasier og museer sammen ved at udvikle og vedligeholde partnerskaber, hvor museets personale, samlinger, bibliotek og permanente udstillinger indgår som oplevelses-, videns- og læringsressource for ungdomsuddannelserne. Målet i partnerskaberne har været at udvikle, gennemføre og evaluere undervisningsforløb samt at stille disse til rådighed på www.intrface.dk.

Ambitionen er, at både museer og ungdomsuddannelser får ny indsigt og udvikler ny praksis, når lærere og elever opdager, hvordan museernes ressourcer gavner undervisning og læring, mens museerne får kendskab til unge som publikumsgruppe og lærerne som samarbejdspartnere.

intrface har skabt en lang række konkrete projekter: Egå Gymnasium gennemførte sammen med Steno Museet et atombombeprojekt, hvor eleverne producerede to udstillingselementer, der i tre måneder var en del af museets permanente udstilling om atombomben.

I Horsens resulterede et undervisningsforløb, som Horsens Gymnasium og Danmarks Industrimuseum havde samarbejdet om, i podcasts, som eleverne lavede om industrialiseringen i Danmark.

To billedkunsthold fra Herning Gymnasium samarbejdede med HEART om en udstilling baseret på elevernes viden og indtryk fra museet med både analoge værker og digitale præsentationer.

En lærer fra Tørring Gymnasium siger om *intrface*: "Museerne er en helt ny verden, vi kan åbne for eleverne: De har brug for at få en forklaring på, hvorfor museerne i det hele taget er derude – og at de kan bruge dem til noget. Museerne kan fortsat være lige præcis det, de er tænkt som: Et dannelsesredskab. Og museerne kan og skal dermed ikke leve op til de samme krav som andre attraktioner, men derimod stå som en vidensressource, der eksisterer ved siden af internettet og kan byde på meget mere nuanceret og specifik viden".

På websitet kan interesserede finde undervisningsforløb, undervisningsmaterialer, opgaveløsninger, noter, arbejdsopgaver mv.



"Vi styrede mere, hvad det var, vi skulle lave, og vi lærte at strukturere vores måde at arbejde på. Vi befandt os i de omgivelser, vi lærte om, og man havde mulighed for at spørge folk, der havde baggrundsviden inden for emnet. Man havde også selv mulighed for at gå rundt og iagttage de forskellige ting. Det kunne jeg godt lide."

ELEV I 1.G

I Nationalmuseets undervisningstilbud til ungdomsuddannelserne *Drømme om universet – fra Ptolemæus til Newton* får eleverne en levende og autentisk forståelse for renæssancens videnskabelige diskussioner gennem rollespil.

Drømme om universet

Undervisnings-
tilbuddet *Drømme*
om universet er
udviklet i et sam-
arbejde mellem
Nationalmuseet,
Skoletjenesten,
Institut for Natur-
fagenes Didaktik
samt Rysensteen
Gymnasium.

Forløbet er nu en
fast del af National-
museets under-
visningstilbud.

Læs mere om
projektet på:
www.natmus.dk.

Kontaktperson:
Projektleder
Vibeke Mader.

Undervisningstilbuddet *Drømme om universet* handler om det mest berømte paradigmeskift i videnskabshistorien; skiftet fra det geocentriske til det heliocentriske verdensbillede. Med rollespillet som ramme skal eleverne selv opleve de sociale processer og stridigheder, der opstår, når videnskabelige sandheder brydes op. Formålet med undervisningstilbuddet er at få de deltagende elever til i fællesskab at søge i videnskabelige kilder og på den baggrund finde og diskutere forskellige opfattelser af universet.

I rollespillet arbejder eleverne både selvstændigt og i fællesskab med historiske kilder, genstande og rekonstruerede forsøg med kopiinstrumenter. De løser desuden en række fysik- og matematikopgaver gennem brug af it-programmer og computere, der også anvendes til virtuelle observationer af stjernehimmelen.

Nationalmuseet har valgt at bruge rollespil som værktøj, fordi eleverne her – gennem egne oplevelser, undersøgelser og beskrivelser – får en levende og autentisk forståelse for renæssancens videnskabelige diskussioner, bl.a. i form af kendskab til de brevudvekslinger, observationer og resultater, der bidrog til skiftet til det heliocentriske verdensbillede. Eleverne opnår indsigt i, hvordan fortolkningen af naturvidenskabelige opdagelser altid sker inden for rammerne af en historisk og tidsbestemt forståelse af verden.

Rollespillet er en dynamisk ramme, der gør de historiske problematikker levende og nærværende for eleverne. Samtidig giver det museet mulighed for at præsentere sin samling på en ny og kreativ måde, som eleverne skal forholde sig selvstændigt til. Undervisningsformen lægger vægt på eksperimenter, refleksion og udvikling af elevernes personlige kompetencer og er samtidig sjov og anderledes at deltage i.



“De tre hold repræsenterer tre verdensbilleder: Det geocentriske verdensbillede, Tycho Brahes kosmologiske kompromis og det heliocentriske verdensbillede. Eleverne fremfører så mange argumenter som muligt for gruppens verdensbillede. Læreren og omviseren afgør, om et argument er gyldigt i forhold til det undersøgte verdensbillede. Dem, der står tilbage med flest gyldige argumenter, har vundet – også selv om gruppen har forsvaret et forældet verdensbillede.”

PROJEKTLEDER VIBEKE MADER

I tilknytning til udstillingen *Kunsten bag tremmer* gennemførte KØS Skoletjeneste et tværfagligt undervisningsforløb, der stillede skarpt på forholdet mellem børn og forældre, der sidder i fængsel.

Kunsten bag tremmer

Særudstillingen *Kunsten bag tremmer* blev vist på KØS i foråret 2008.

I forlængelse af udstillingen igangsattes et undervisningsforløb med inddragelse af samtidskunstneren Kenneth Balfelt og en 10. klasse fra Solrød.

Læs mere om projektet på: www.kos.dk.

Kontaktperson: Leder af KØS Skoletjeneste, Kirsten Hegner.

Første del af undervisningsforløbet blev afviklet kort efter udstillingens åbning og tog udgangspunkt i et samarbejde med samtidskunstneren Kenneth Balfelt, der blev bedt om at opbygge en installation i forlængelse af den eksisterende udstilling, som siden skulle fungere som afsæt for museets undervisning og formidlingsaktiviteter.

Balfelt indledte samarbejdet med en 10. klasse fra Solrød ved at besøge dem på skolen. Her viste han dem en dokumentarudsendelse fra DR om børn af indsatte. Ved det andet møde interviewede eleverne i klassen en klassekammerat, hvis far var i fængsel. Dette interview blev videofilmet og indgik senere i installationen på museet. Eleverne besøgte også Køge Arrest, hvor de, dels via en omvisning ved en tidligere indsat, dels via interviews med to indsatte, fik indblik i de indsattes virkelighed. Derefter indledte klassen en uges intenst arbejde i museets værksted og i det udstillingsrum, hvor installationen skulle opbygges.

Elever, lærere og kunstner opbyggede i løbet af denne uge en udstilling, der omhandlede de tanker og følelser, der knytter sig til det at være i fængsel og det at være barn af en indsat. Udstillingen indeholdt desuden elevernes konkrete bud på, hvordan de kunne ønske sig, at besøgslokalet i Køge Arrest i fremtiden skulle se ud. Eleverne lagde mange kræfter i at diskutere farvesætning, indretning og møblering af det fiktive besøgsrum, så det fremstod mindre fremmedgørende og institutionaliseret.

Børn og unge, der i dag besøger deres far eller mor i Køge Arrest, sidder nu i et besøgsrum, der er indrettet efter 10. klasse-elevernes og undervisningsforløbet forskrifter. Man kan derfor for alvor tale om, at kunst bliver til virkelighed, og at et musealt formidlingsprojekt med en gruppe unge kan få en reel og vigtig betydning for andre end blot de deltagende parter.



“Projektugen var meget intens og en lærerig oplevelse for alle deltagere. Arbejdsformen var meget åben og fri uden et egentligt fastlagt program. Eleverne var i høj grad kunstnerens ligeværdige samarbejdspartnere med lige så stor medbestemmelse og indflydelse på beslutninger og proces.”

LEDER AF KØS SKOLETJENESTE, KIRSTEN HEGNER

Det nye Brede Værk var fra starten rammen om et eksperimenterende udstillingsprojekt, hvor brugerinddragelse og digitale medier stod centralt i de første formidlingsovervejelser. Målgruppen er børn og unge, fordi de er "fødte" brugere af interaktive teknologier.

Industrikultur, interaktion og intelligenser

I Danmarks største, fredede industri-anlæg, Brede Værk, slog Nationalmuseet i maj 2009 dørene op for et helt nyt museum, der gennem udstillinger og workshops fortæller historien om den industrielle revolution.

Læs mere om projektet på: www.natmus.dk.

Kontaktperson: Museumsinspektør Signe Lykke Littrup.

Inspireret af pædagogisk forskning om forskellige læringsstile og intelligenser blev grundfortællingen, industrikulturens gennemtrængning af samfundet, anskuet som et objekt, man kunne se gennem forskellige "briller" eller oplevelsesformer. Gennem en længere udviklingsfase blev mange forskellige idéer samlet, beskåret og opbygget, så der til sidst stod tre forskellige elementer tilbage: En erkendelsesmæssig-tematisk, en visuelt fortællende og en kropslig udstilling.

Den første udstilling fik navnet *Industrisamfundet* – et sted for fordybelse og lavmælt diskussion. Den visuelt fortællende del blev den cinematografiske og dramatiske *Fabrikken*: En udstilling helt uden tekster, hvor indholdet er båret af en række fiktive medarbejdere på en tekstilfabrik en gang mellem 1920'erne og 1950'erne. *Fabrikken* består af tekstilmaskiner, der er koblet med enkelte rumlige installationer, og filmfortællinger bygget op over seks figurer, som hver har sin historie og sin dagsorden i det sociale system. Tilsammen danner de et narrativt puslespil bygget op af 36 små dialoger.

For den kropslige oplevelse skabtes *Maskinen* – en installation af to fabrikker, hvor bruger-

ne kan konkurrere på samlebandsarbejde. I *Maskinen* ser man sine resultater på *Verdensmarkedet*, der med interaktive grafer og billeder registrerer produktionen. Brugernes arbejdende hænder filmes og vises på en projektion ved siden af historiske optagelser af hænder i industriarbejde.

Hver bruger udstyres med en "AktivBillet", et plastickort med en strejkode, som brugeren registrerer sig med og får oprettet sin personlige profil ved hjælp af. Billetten kan blandt andet bruges til at hente film, svare på spørgsmål, vælge figurer og som stempelkort til at stemple ind og ud ved samlebandet.

Der har i løbet af museets første to sæsoner været udført to brugeranalyser, en kvantitativ og en kvalitativ. Begge undersøgelser melder om meget positive publikumsreaktioner, hvor den interaktive formidlingsform fremhæves.

Den hastige udvikling inden for IT og sociale medier, parret med Brede Værks ønske om at udfolde sit historieformidlende potentiale, gør, at der fortsat udvikles på brugernes mulighed for at interagere og hente informationer fra udstillingerne.



"En af konklusionerne på arbejdet med Fabrikken og Maskinen er, at enkelhed er et absolut nøgleord i forbindelse med brugerinddragelse i museums-udstillinger. Enkelhed er kompliceret at udvikle. Men den er samtidig uomgængelig i en interaktiv udstilling, der vil have de digitalt indfødte i tale."

MUSEUMSINSPEKTØR SIGNE LYKKE LITTRUP

Hjemmesiden *industriarbejdet.dk* er Arbejdermuseets forsøg på at integrere museumsbesøget i erhvervsskolernes undervisning.

Industriarbejdet.dk

Hjemmesiden www.industriarbejdet.dk indeholder artikler, fotos, historiske film- og filmklip, statistikker og lydfortællinger, som alle giver et indblik i industriarbejdets og industriarbejdernes historie.

Læs mere om projektet på: www.industriarbejdet.dk.

Kontaktperson: Udviklings- og undervisningsansvarlig Kathrine Noes Sørensen (barselsvikar).

Industriarbejdet.dk er Arbejdermuseets særlige indsats over for unge på erhvervsuddannelserne. Til trods for, at museet beskæftiger sig med arbejderkultur og -historie, emner som unge fra erhvervsuddannelserne støder på i fag som arbejdsmiljø og samfundsfag, er netop denne gruppe sjældne brugere af museet.

Formålet med hjemmesiden er at give eleverne et indblik i den udviklings- og forandringsproces, som industrien og industriarbejderne har gennemgået de sidste 150 år i Danmark.

Hjemmesiden er knyttet til museets udstilling "Industriarbejdet". På museet scanner eleverne sig ind i udstillingen via opstillede trykskærme med strekkodescannere. Efter at eleverne er blevet budt velkomne, går de på egen hånd rundt i udstillingen, hvor de ved hver trykskærm scanner sig ind og får stillet et spørgsmål, som besvares ud fra udstillingen og dens genstande. Spørgsmålene kan enten handle om faktuel viden eller de unges egne refleksioner over den udvikling, de selv er en del af i kraft af deres uddannelse. Forløbet foregår uden underviser på museet.

Efter museumsbesøget kan eleverne logge sig ind på www.industriarbejdet.dk, hvor han eller hun kan downloade hjemmesidens materialer, såsom filmklip, lydfortællinger, fotos og små artikler. Materialet kan f.eks. bruges i forbindelse med præsentationer og projektopgaver.

Det forhold, at eleverne på erhvervsuddannelserne er en meget sammensat gruppe, og at undersøgelser desuden viser, at unge ofte vælger en erhvervsuddannelse på grund af det praktiske indhold, har ifølge museet haft en afgørende indflydelse på museets valg af metoder, form og indhold.

Unge fra erhvervsuddannelserne vil gerne møde eksperten, der med sin viden om genstandene kan formidle deres unikke historier på en interessant måde. Det er derfor også muligt at bestille et undervisningsforløb i udstillingen "Industriarbejdet" med en underviser. Her er det særligt dialogen, som danner rammen om formidlingen af industriarbejdets historie.



"Fra projektets start har der været et tæt samarbejde mellem museet og lærere og elever fra erhvervsskolerne. Samarbejdet var helt afgørende for udviklingen af den endelige form og valg af indhold. Samtidig åbnede samarbejdet for en dialog med en gruppe unge, for hvem Industriarbejdet.dk var deres første egentlige møde med museumsverdenen."

UDVIKLINGS- OG UNDERVISNINGSANSVARLIG LINDA NØRGAARD ANDERSEN

Hvordan får et museum indblik i, hvad det er for en by, museet skal indsamle, dokumentere og formidle, når gennemsnitsalderen på museet er 45 år, de fleste ansatte har lange videregående uddannelser, og kun meget få har anden etnisk baggrund end dansk?

Bydelsprojekt Nørrebro

Bydelsprojekt Nørrebro. Mangfoldighed, delagtighed og rummelighed i Københavns historie gav museets ikke-brugere mulighed for, sammen med museet, at undersøge og udforske, hvad der binder bydelen sammen og skabe nye fortællinger og ny formidling.

Læs mere om projektet på: www.copenhagen.dk.

Kontaktperson: Projektleder og leder af Skoletjenesten på Københavns Museum, Sidsel Risted Staun.

I museer over hele verden arbejdes aktivt på at styrke relationerne mellem brugerne og museumsinstitutionen. Det sker for at styrke museernes legitimitet over for nye brugergrupper og for at forstærke museernes muligheder for at påvirke samfundsudviklingen. I 2008 gennemførte Københavns Museum derfor en brugerundersøgelse blandt unge, som tydeligt viste et gab mellem museets praksis, og hvad de unge syntes var interessant.

På den baggrund formulerede museet *Bydelsprojekt Nørrebro. Mangfoldighed, delagtighed og rummelighed i Københavns historie*, hvor museet ansatte ikke-brugere fra Nørrebro til, sammen med museet, at undersøge og udforske, hvad der binder bydelen sammen og skabe nye fortællinger og ny formidling, som museets øvrige ansatte måske har en blind vinkel for. Ikke-brugerne var afgrænsede til unge mellem 18-25 år med forskellige etniske og kulturelle baggrunde, uddannelsesniveauer, tilknytning til museet og køn.

Projektet har med foto, video, interviews og observationer produceret fortællinger til museets interaktive, digitale platform "VÆGGEN".

Da formatet ikke har kunnet rumme alt det materiale, som projektdeltagerne lavede, har projektet også udstillet på museet. Projektet står desuden bag fællesspisning i byrummet, og projektet har været repræsenteret i københavner-arrangementer, som f.eks. International Dag.

Evalueringerne af projektet viste, at det "nørrebroske" kunne rummes på og i Københavns Museum. I takt med at projektet skred frem, blev de nye medarbejdere i stigende grad en del af museet. De unge gik fra at have ingen eller ringe tilknytning til kulturarven og museer til at tage ejerskab til en fælles fortælling om byen og til museet som institution.

Også museet rykkede sig. Når de nye medarbejdere stillede spørgsmål ved indgroede praksisser, blev de taget op, vendt og drejet blandt museets medarbejdere – og nogle gange ligefrem lavet om.

I en trivselsundersøgelse fra efteråret 2010 tilkendegav museets medarbejdere, at de oplevede mangfoldigheden som reelt eksisterende og positiv.



“Da en af medarbejderne – en ung pige med tyrkisk baggrund – i sidste fase af projektet fungerede som frontpersonale, blev mødet mellem museumsinstitutionen og projektets hensigter tydelig for alle. Hun blev – og bliver fortsat – mødt af nysgerrighed, undren og anerkendelse, når hun bruger sine kompetencer i mødet med brugerne.”

PROJEKTLEDER OG LEDER AF SKOLETJENESTEN
PÅ KØBENHAVNS MUSEUM, SIDSEL RISTED STAUN

TITEL: Unge og museer - en best practice publikation

UDGIVER: Kulturstyrelsen (2012)



REDAKTION: Kulturstyrelsen ved Thyge Moos, Stine Larsen og Ida Brændholt Lundgaard.

TEKST:

Projektansat museumsinspektør Connie Hansen og leder af Skoletjenesten, Kathrine Noes Sørensen, Arbejdermuseet; Museumsinspektør Marie Laurberg, ARKEN; Publikumschef Leslie Anne Schmidt, Brandts; Museumsleder Ole Puggaard, Danmarks Industrimuseum; Museumsdirektør Thomas Bloch Ravn, Den Gamle By; Museumsformidler Stine Lucia Rasmussen, Gammel Estrup – Herregårdsmuseet; Museumsleder Merete Ipsen, Kvindemuseet i Danmark; Leder af Skoletjenesten, Sidsel Risted Staun, Københavns Museum; Leder af Skoletjenesten, Kirsten Hegner, KØS – Museum for kunst i det offentlige rum; Museumsleder Maiken Rude Nørup, Middelfart Museum; Museumsinspektør Tanya Lindkvist, Museet for Samtidskunst; Webredaktør Charlotte S.H. Jensen, projektleder Vibeke Mader, museumsinspektør Signe Lykke Littrup og museumsinspektør Mikkel Thelle, Nationalmuseet; Museumsleder Anne-Mette Villumsen, Skovgaard Museet; Undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten, Nana Bernhardt, Statens Museum for Kunst.

FOTOS:

Forsiden: Lars Skaaning
Side 3: Ole Misfeldt
Side 5: Den Gamle By
Side 7: Brandts
Side 11: Brandts

Side 13: Gammel Estrup – Herregårdsmuseet

Side 15: Lea Glob

Side 17: ARKEN

Side 19: Brandts

Side 21: Middelfart Museum

Side 23: Brandts

Side 25: Ole Misfeldt

Side 27: Den Gamle By

Side 29: Webstedet Myplace

Side 31: Lars Skaaning

Side 33: Københavns Museum

Side 35: Kvindemuseet i Danmark

Side 37: Arbejdermuseet

Side 39: Nationalmuseet, John Lee/Arnold Mikkelsen

Side 41: Danmarks Industrimuseum

Side 43: Jacob Nyborg

Side 45: KØS – Museum for kunst i det offentlige rum

Side 47: Nationalmuseet

Side 49: Arbejdermuseet

Side 51: Københavns Museum.

GRAFIK: Kristin Wiborg.

TRYK: P.J. Schmidt A/S.

OPLAG: 1.500 trykte versioner.

ISBN: 978-87-91298-91-2 (trykt version)/

978-87-91298-92-9 (webversion).

TAK: Kulturstyrelsen vil gerne takke de medvirkende museer for deres bidrag til denne publikation.

KULTURSTYRELSEN

Center for kulturinstitutioner og driftsstøtte

H.C. Andersens Boulevard 2

1553 København V

Telefon 33 73 33 73

post@kulturarv.dk

www.kulturstyrelsen.dk

Unge og museer

– en best practice publikation

Hvorfor skal unge gå på museum? Og hvorfor skal museerne bruge ressourcer på at tiltrække en målgruppe, som har meget forskellige og modsatrettede behov og interesser?

I *Unge og museer – en best practice publikation* præsenterer Kulturstyrelsen en hel række projekter fra danske museer, der viser, hvordan museerne kan tænke formidling og kommunikation i samarbejde med unge.

Eksemplerne viser, at samarbejdet med unge er udviklende for museet som institution. Unge kan se på museet med friske øjne, og de er ofte trendsættere for bredere samfundsmæssige udviklinger i bl.a. kulturforbrug. Inddragelsen af unge i udviklingen af museernes formidling og kommunikation er derfor et vigtigt element, når fremtidens museum for *alle brugere* skal defineres.

KULTURSTYRELSEN

H.C. ANDERSENS BOULEVARD 2
1553 KØBENHAVN V

TELEFON: 33 73 33 73
post@kulturstyrelsen.dk
www.kulturstyrelsen.dk