

REFERENCENR: 360334  
KONTAKT: BP@AROS.DK

RAPPORT VEDR. PROJEKTET: Fremtidens formidlingsrum og former.  
International erfaringsudveksling.

## VIDENDELING OG INSPIRATION

I forbindelse med udvikling af fremtidens formidlingsrum og former blev en studietur til USA tilrettelagt og gennemført juli 2013. Hensigten var, gennem videnuudveksling og observation, at hente inspiration i amerikanernes anvendelse af digitale medier i forhold til at skabe nye adgange til kunsten, til aktivt at udfordre og inddrage brugeren gennem elementer hentet fra begrebet gamification.

De primære mål for undersøgelsen og afholdelse af møder med amerikanske kollegaer, der forekom at stå stærkt på undersøgelsesfeltet, foregik i hhv. Washington og New York.

I Washington var det primært Smithsonian Museerne, der var genstande for undersøgelse og projektets videnuudvekslerer og inspirationskilder. Udover diverse museer og oplevelsescentre blev alternative miljøer i Washington and New York opsøgt. Det førte til kontakter blandt forfattere, skuespillere, dansere og andre performere, der har tilknytning til den kunstneriske scene, ungemiljøer og outsider-kunstnere og som arbejder med - og benytter digitale former i forbindelse med deres performance, formidling, læring eller kompetenceudvikling af forskellige målgrupper.

Ikke overraskende var de alternative miljøer stærkere i NY end i Washington, og forekom derfor også inspirerende på en anden måde end de mere etablerede steder i Washington. Tilsammen udgjorde kombinationen en yderst givtig cocktail i forhold til undersøgelsesområdet. Det gav indblik i hvordan store, veletablerede institutioner arbejder med digitale medier og formidling, og hvordan man tør kaste sig ud i en mere eksperimenterende form når det gælder alternative scener for formidling. Desuden stod det klart at selvom ildsjæle kan nå langt i deres projekter, så er en god økonomi afgørende for en stabil etablering af formidlingsprojekter.

## STUDIETS FORMÅL OG UNDERSØGELSESFELT

Formålet var at søge en udveksling af erfaring om, hvordan man i USA engagerer og inddrager brugere, især unge, på en relevant og styrkende, oplevelsesorienteret, kreativ og færdighedsudviklende måde. Gennem mødet med diverse udenlandske museumskollegaer og andre kreative aktørgrupper søgtes inspiration til udvikling af formidlingsrum og formidlingsformer, der er i stand til at skabe en ny adfærd, ny holdning og nye veje for brugeren i mødet med kunsten.

I den sammenhæng var fokus især rette mod et studie af amerikanernes anvendelse af de digitale medier i forhold til at skabe adgang til kunsten. Ønsket om aktivt at udfordre og inddrage brugeren samt opnå brugerens tillid og tilladelse var centrale områder i undersøgelsen, da det var min tese, at disse elementer skaber et naturligt, engagerende og meningsfuldt flow mellem afsender af viden (museet) og modtager (brugeren). Måder og veje for denne transaktion blev undersøgt, og

progressionsprocesser og relationer mellem museum og bruger søgtes afdækket i forhold til at skabe de bedste formidlingssituationer, der kan medføre, at brugeren opnår en form for mastering, dvs. at brugeren oplever at mestre det, der formidles og mestre måden det formidles på. Med andre ord: Succesoplevelse, der virker motiverende for at søge yderligere formidling/viden.

Videnudveksling med udenlandske kollegaer og studie af museer og alternative, kreative miljøer, der allerede benytter digitale medier og ny teknologi til at understøtte brugerinddragelse og formidling, opkvalificerede kendskabet på området og gav en massiv kompetence til udvikling af et innovativt digitalt formidlingsunivers, der fungerer i samspil med moderne læringsformer og et socialt medansvar på flere niveauer, herunder kulturel dannelse og integration. Desuden blev opdyrket et nyt internationalt netværk, der gerne deles med interesserede kollegaer i den danske museumsverden (se under kontakter).

## PRIMÆRE MÅLGRUPPE

I studiet var der især fokus på unge (14-20 år) fordi denne gruppe er særlig svær at engagere i museumsbesøget og derfor udgør en udfordring. Samtidig var det uundgåeligt at rette opmærksomheden mod og iagttage brugere som brugertyper (jf John Falk) og dermed observere differentierede adfærdsmønstre i formidlingssituationerne.

## REFLEKTIONER OVER LÆRINGSUDBYTTET

Erfaringerne fra museerne beretter klart om, at iscenesættelsen omkring det, der skal formidles samt selve formidlingssituationen er af afgørende betydning for involveringen og engagementet fra brugeren.

Social learning og vidensgenererende processer var i høj grad integreret i formidlingens set-up. Mange steder var der skabt et miljø, som gjorde det umuligt for brugeren at "flygte" fra det læringsmæssige fordi man netop var hensat til en anden virkelighed og nærmest blev drevet gennem (udstillingerne) oplevelserne gennem opsamling af viden (akkumulering af viden). Et godt eksempel er Spy-museum i Washington, hvor man som museumsbruger skal vælge sin egen identitet som spion: "Adopt a cover identity, memorize specific details about it, and learn first-hand the importance of keeping your "cover."

Man tildeles en mission, hvor opgaver skal løses; opgaver som mimer historiske spioners missioner. Undervejs er der fælder, hvor du potentielt kan fejle som spion og dine evner (din score) som spion afsløres i udstillingens slutning. Det er uundgåeligt at blive personligt involveret og tage ved lære af den viden man tilegner sig omkring tidligere spioners missioner, vilkår og identitet. Det bliver en kamp om "liv og død", der betyder at alle sanser skærpes og man drives igennem udstillingen gennem den personlige mission. Samtidig er du i skarp konkurrence med museets øvrige brugere, for hvem vil ikke gerne bonde ud med en udtalelse om, at være lige så skarp som Sidney Reilly eller andre hardcore spioner. Samtidig med en historisk reference skabes en mystik ind i nutiden og dennes spionvirksomhed, og som bruger forlader man museet med skærpet fokus på virkeligheden udenfor museets scene.

De alternative miljøer i NY benyttede sig af sammen elementer, hvor der manipuleres med brugerens opfattelse af virkeligheden og skabes alternativer, hvor valg og handlinger har konsekvenser for oplevelsen og for den viden man genererer. Brugeren sættes ofte i situationer, hvor personlig involvering er uundgåelig og hvor du kan opnå særlige færdigheder eller viden i forhold til emnet. Idet de alternative miljøer var mere båret af midlertidighed, var kreativiteten af en anden karakter. Museerne havde etablerede rum og gennemarbejdet formidling, mens de alternative miljøer i højere grad var båret af forskellige digitale platforme, der arbejdede med krydsreferencer og parallelle stier. Dvs. formidlingen af et givent emne havde eksempelvis sit udgangspunkt i et teaterstykke, hvor brugeren foretog valg og selv støbte forestillingen eller samling af viden sammen, hvilket fortsatte eller blev suppleret på fx websites eller spil.

Ved både museer og det alternative miljø er det altså iscenesættelsen, inddragelsen og forførelsen, det handler om. Brugers handling har konsekvenser for vidensindhentning/læringen, der sker af en given situation. Der er altså tale om flere stier at gå for brugeren og der er tale om at kunne opnå en form for mastering af emnet man beskæftiger sig med. Oplevelserne er meget intense og indeholder historiske og nutidige referencer til virkeligheden i forhold til det særlige emne, der fokuseres på. Det betyder at brugeren oplever medansvar og relation overfor givne emner, og der opstår en proces – en vidensindsamling, der mere eller mindre bevidst hos brugeren aflejrer sig som læring.

Det var meget svært som bruger – uanset alder eller type– ikke at lade sig opsluge af de besøgte formidlingstilbud. Der var arbejdet med tilgange for enhver type, dels ved det individuelle anslag, men også ved iscenesættelserne, diversiteten vedr. brug af platforme og ved et vælg af valgmuligheder.

Mit ærinde for studieturen var at undersøge amerikanernes anvendelse af gamification i tilrettelæggelsen af formidling. Det er tydeligt, at der er elementer fra begrebet gamification som formidlere i Danmark med fordel kan udvikle på og derved nå ud flere brugere – især unge, men også de mere tilbageholdende museumsbrugere idet det er yderst svært ikke at blive revet med i de skabte universer samt den store appel til individet..

Går man glip af noget og af en faglig dybde når der er så mange valg som er pålagt og tilrettelagt individet, dets færdigheder eller interesse? Det gør man muligvis, men erfaringen må være, at mere syntes at blive vundet end tabt. Desuden var der næsten ikke et sted som ikke fulgte museumsbesøget op med en website eller en channel, hvor man kan fortsætte (eller forberede) sit museumsbesøg.

## KONTAKTER

Susan Bright (curator)

Trong Nguyen (artist/curator)

Anne Barlow (Director of Art in General)

Nancy Proctor (Smithsonian Institute, Head of Mobile Strategy)

Amy Homma (Hirshhorn Museum)

Tierney Sneering (Luce Foundation)

Susan Nichols (Smithsonian American Art Museum, The Lunder Education Chair)

