

## **Titel: Rokoko-mania + ID-lab.**

### **Hvilken pulje**

Formidlingspulje 1 Udvikling af museernes formidling, tværfagligt internt samarbejde mellem museets undervisningsafdeling og tekstil/dragtsamling samt eksterne partnerskaber.

### **Hvilket genstandsfelt/fagområde bygger projektet på**

Formidling, undervisning, udstilling: Projektet gik ud på, at etablere formidlings- og undervisningstiltag, der kunne bygge bro mellem udstillingsafdelingen, og det faglige indhold skabt til udstillingen og undervisningsafdelingen i museet. Det udmøntede sig konkret i formidlings/lærings-projektet Identity Lab (ID-lab). Projektet tog udgangspunkt i udstillingen Rokoko-mania. Museet ønskede med udstillingen Rokoko-mania at få publikum til at reflektere over fælles træk i fortid og nutid. Fortiden illustreret via udvalgte genstande i museets samlinger fra 1700-tallet og nutiden repræsenteres af fire samtidskunstneres værker – nemlig den internationalt anerkendte nigeriansk-britiske kunstner, Yinka Shonibare MBE, og tre danske beklædningskunstnere, Nikoline Liv Andersen, Laura Baruël og Anne Damgaard.



*Sprogkursister mellem fortidens og nutidens fortolkning af rokoko.*

### **Beskrivelse af ID-lab**

ID-lab'et bestod i et særligt læringsrum, med scenografi tilrettelagt særligt med henblik på at skabe en anderledes ramme for undervisning og formidling af temaer og genstande i udstillingen Rokoko-mania. Et af de centrale temaer var kulturmøder. Ønsket var at tænke kulturmødet og nye

målgrupper ind i selve opbygningen og indretningen af ID-lab'et. Rekvizitterne blev produceret af eksterne samarbejdspartnere:

- Rokokopuder blev broderet af kvinder med anden etnisk baggrund fra projektet "I tråd med verden".
- Kostumer og parykker blev lavet af elever fra 2 produktionsskoler v scenograf Charlotte Calberg der også stod for scenografien i ID-lab, der var bygget op som en twistet rokokohave med pangfarvede træer, en catwalk af tagpap, masser af dekorerede spejle, eu-paller arrangeret som siddepladser foran catwalken, samt en stor krinoline/omklædningsrum.

### **Projektets primære målgruppe**

Unge mellem 15-20 år samt nydanskere (sproghold). Da udstillingsperioden blev rykket fra 3/5 til 23/9, blev det vanskeligere at rekruttere fra ungdomsuddannelser pga. eksamen og sommerferie. Museet valgte derfor at koncentrere indsatsen over for sproghold, hvilket lykkedes over al forventning.

### **Projektets formål**

ID-lab: Målet med ID-lab'et var at skabe formidling og undervisning baseret på inklusion og outreach. Således ønskede museet at nå ud til nye brugergrupper og skabe formidling baseret på en anden og mere modtagerorienteret forståelse. Altså handlede det om tage udgangspunkt i nogle læringstiltag, der tog udgangspunkt i det stæd hvor målgruppen selv står – i deres egen forståelsesramme – fremfor udelukkende at tage udgangspunkt i museets. En anden vigtig målsætning var at opnå tværfagligt samarbejde internt i museet således, at faggrupper fra forskellige afdelinger i museet – primært udstillings- og formidlingsafdelingerne – skulle opnå bedre resultater gennem netop nye samarbejdsformer.

Et andet formål var også at skabe interaktivitet i udstillingen, dvs. at publikum fik mulighed for at agere, lege og iscenesætte sig selv i ID-lab, med hands on i form af parykker og masker samt at sidde i rummet og reflekterer over udstilling og ID-lab. Komponisten Tomas Björkdal skabte en lyd-kulisse i form af fuglekvidder i en lettere manipuleret og twistet version.

### **Hvilke formidlingsformer er projektet baseret på**

Opbygningen af et aktivt læringsrum (ID-lab) blev skabt i forbindelse med udstillingen. I rummet blev der etableret en bro til rollespil. Broen dannede en form for scene, foran et siddeområde, hvor bænke, bygget af europaller, blev polstret med I tråd med verdens nyfortolkninger af rokokopuder. For at skabe et yderligere interaktivt led i undervisningen blev der udviklet særlige æblekort til at hænge på de pangfarvede "træer" i ID-lab'et. På disse kort kunne brugerne komme med deres mening om udstilling og ID-lab'et. Disse kort blev løbende samlet ind af undervisningsafdelingen og brugt som evalueringsmetode i forhold til undervisningsforløb og almene brugerstatements.

Rummet blev utrolig godt modtaget både af de forskellige hold, der var til undervisning, samt af museets øvrige publikum såvel kernekunder som turister, gamle som børn og unge. Hensigten med ID-labbet var at skabe et inkluderende og bredt appellerende rum.



*Sprogkursister i rollespil på "catwalken"*

Museets undervisere var igennem flere workshops for at blive klædt på til de nye undervisningstiltag. Dels med skuespiller Lars Bom, hvor der blev afprøvet forskellige dramaturgiske greb i forhold til rollespil og drama catwalk, dels med sprogundervisere Stine Rømer og Jesse-Lee Costa Dollerup i forhold til danskundervisning i udstilling og ID-lab. Det var en bærende tanke, at underviserne selv skulle afprøve de forløb, der blev udviklet og som vi "udsatte" eleverne for.



*Museets undervisere iklædt rekvisitter fra ID-lab til dramaworkshop. Foto: Pernille Klemp*

### **Hvad er projektets resultater og læringsudbytte**

Etablering af læringsrum i forbindelse med udstilling har været en udfordring og banebrydende i forhold til den sædvanlige praksis på museet. Det har været en lærerig proces. Det er vigtigt fremadrettet at tænke undervisning og læring med ind i udstillingen helt fra begyndelsen. Det tværfaglige samarbejde skal prioriteres for at få det optimale udbytte. For at opdyrke de inkluderende processer i udstillinger og undervisning er det vigtigt at fortsætte med at opsøge eksterne partnerskaber, samt at anvende brugerinddragelse tidligt i udviklingsfasen.

Erfaringen viser også, at det er vigtigt at forsøge at få hands on med i udstillingskoncept og design, og gerne undervejs i udstillingen, ikke kun i den sidste del. Dette er specielt vigtigt i forhold til undervisningsforløb både for ungdomsuddannelserne og sprogklasserne, hvor det først blev interaktivt hos ungdomsuddannelserne i selve ID-lab, så var der i sprogforløbene lagt vægt på interaktivitet, dialog, gruppearbejde, sproglige øvelser osv. i hele forløbet. Dette havde en fantastisk positiv effekt, og museet fik stor ros fra både lærere og kursister. Mange kursister var ikke museumsvanter, dvs. det var svært for dem at forholde sig til, at tingene i selve udstillingen ikke måtte berøres. Ved hjælp af øvelser og små stofposer med udvalgte materialer og genstande fik de mulighed for hands on undervejs og fik på den måde en mere sansebaseret oplevelse ved hjælp af Cooperative Learning. CL er et pædagogisk redskab, der gennem dialog og strukturerede samarbejdsformer søger at skabe større dynamik i undervisningen, idet CL involverer alle elever i en gruppe, fordi man i et team har forskellige kompetencer.



*Hands on i udstillingen, identitetsøvelse. Foto: Pernille Klemp.*

Det eksterne samarbejde har fungeret fint og har været meget inspirerende og givende for projektet ID-lab. Det har været spændende at inddrage grupper af ikke-brugere som indvandrerkvinder fra "I tråd med verden" samt elever på produktionsskoler.

Sprogforløbene udviklet i samarbejde med eksterne sprogundervisere har været en meget positiv oplevelse, og vi har fået rigtig god respons fra sprogskolerne på Sjælland. Det er helt bestemt et område, det kan være aktuelt for museet at arbejde videre med i forhold til museets permanente udstilling i det 20. og 21. årh. design og dansk hverdagskultur.

### **Eksterne samarbejdspartnere ID-lab**

- "I tråd med verden" - et kreativt tekstilprojekt for indvandrerkvinder v/ Caroline Wilkenschildt Fossum udviklet i samarbejde med Københavns Erhvervsakademi Design/Business og Dansk Røde Kors
- Scenografi og rekvisitter udviklet af Charlotte Calberg og produceret af Brøndby Produktions-skole og Produktions-skolen AFUK
- "Dramacatwalk" udviklet i samarbejde med skuespiller Lars Bom
- Sprogundervisere Stine Rømer og Jesse-Lee Costa Dollerup
- Grafiker Anne Sofie Helger
- Komponist Tomas Björkdal

**Projektdeltagere interne:**

ID-lab: Undervisnings- og udviklingsmedarbejder Helle Laustsen, projektmedarbejder Annette Gundelach

Rapport udarbejdet af Annette Gundelach

# Identity Laboratory

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

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

## Scenen er sat – undervisning i et uformelt læringsmiljø

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

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

Fotos: Pernille Klomp.

*Kursisterne mødes på "dramacatwalk". Her skulle de reflektere over, hvordan man skulle udtrykke sig over for andre efter at have påtaget sig en ny "identitet" ved hjælp af lab'ets kostumer og rekvisitter.*

*Klædt i nogle af Identity lab'ets rokokko- og subkulturinspirationede kostumer; fik sprogkursisterne mulighed for at udfolde sig kreativt og udvikle sprogfærdigheder gennem rollespilsaktiviteter med fokus på identitet og udseende.*





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

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

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

### Rokoko og sproglering

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

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

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

### Samtidsperspektivering og helheds-læring skaber relevans

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

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

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

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



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

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

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

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

### Identitet er overskriften – så kan alle deltage!!

Rokokoperiodens maskespil og attituder i samspil med det 20. århundredes efterkrigs-subkulturer gjorde det muligt at sætte et centralt begreb som *selvscenesættelse* i fokus. Et nutidigt blik på efterkrigstidens subkulturer fungerede så som øjenåbner for rokokoen ellers lidt vanskelige stof og gjorde det muligt for elever og deltagere at bringe egen viden og erfaringer i spil. Derigennem blev der dannet bro til "os andre" mellem de to århundreder. I den fortælling om tilblivelsen af mode, som begge stilperioder her repræsenterer, illustreres de kontrapunktiske vilkår for en tøjstils opkomst. Her har vi rokokoen *trickle down* - adelens selvscenesættelse, der danner forbillede for borgerskabet, som kigger op og efterligner samfundets højere lag, så moden "siver ned" til de øvrige lag - over for den modsatte bevægelse, subkulturerens *bubble up*, hvor undergrunden leverer inspirationen til catwalken. Vil man arbejde dialogisk med undervisning på museet, skal der naturligvis være noget at gå i dialog omkring. At skabe en pædagogik, der leverer mulighed for, at

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

### Erfaringspædagogik og dialogbaseret undervisning

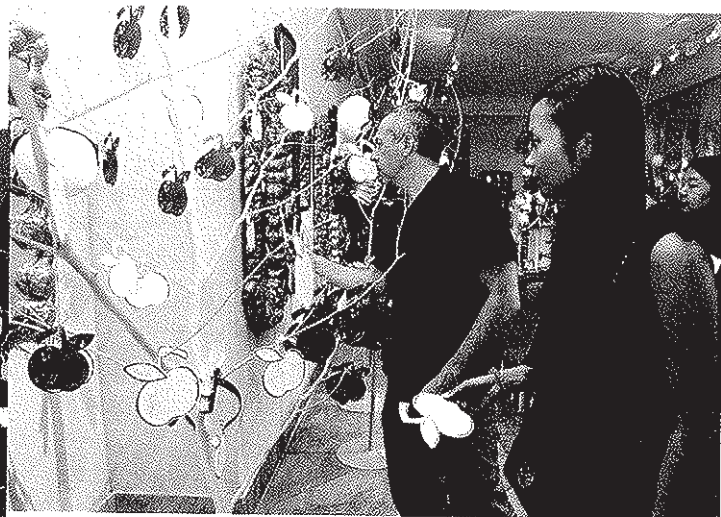
"At lære ved at gøre" og lab'ets sansestimulerende æstetik, legende og dramatiserende metoder, sikrede et fagligt udbytte. Emnet mode og design blev levende, og museets udstilling trådte ud af den traditionelle, lidt stivnede fysiske ramme. Her må man gerne røre og lege!

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

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



Voksne kursister fra forskellige sprogcentre deltog i oplevelsesbaseret sprogundervisning i Identity lab'ets inddragende rammer.



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