



## Hvad er "gipSMK"

"gipSMK - Afstøbningssamlingen går i byen" er et projekt, hvor elever på gymnasier, en danseskole og en gruppe professionelle dansere har fået lov til at vælge en række værker fra Den Kongelige Afstøbningssamling, som de fandt egnede til deres videre studier i billedkunst eller i moderne dans, og som de har haft til låns i en længere periode, så de kunne arbejde direkte i forhold til dem.

Set fra museets side handler projektet om at eksperimentere med, hvordan fremtidens museer kan agere i forhold til demokrati og borgere ved at tillade, at de inddrages på radikal vis i museets arbejde.

"gipSMK" har betjent sig af et simpelt trick: Det er ikke, som det ellers plejer at være, museets kuratorer, men "brugere" der har valgt værker fra museets Afstøbningssamling.

Værkerne er blevet transporteret og stillet op ude "i byen" i 1/2 år, nemlig på Sankt Annæ Gymnasium, Gefion Gymnasium, i Dansens Hus og på Dansescenen "Store Carl", begge på Carlsberg.

Seminaret "gipSMK" fungerede som en midtvejsstatus, der markerede, at museet overlod det til de involverede at føre projektet til ende, da det nu var deres fortsatte arbejde der skulle i fokus, ikke museets overvejelser, forberedelser og dokumentation. Seminaret var åbent og vi måtte stoppe tilmeldingerne ved 100 tilmeldte.

Forestillingen "Cast Eyes On" på Dansens Dag, som stod i forhold til værkerne og projektet, trak så stort et publikum (ca.500), at der måtte gennemføres en ekstraforestilling.

Vi kan konkludere, at "events" kaster megen interesse af sig, måske mere end udstillinger alene. Deltagerorienterede forsøg viser, at hvis både udstillinger og events involverer publikum direkte og konkret, kan interessen for et museum vokse markant. Det taler i den grad for at se fremtidens museer som fora for demokratisk deltagelse.

### **Dokumentation**

Processen er blevet dokumenteret

1. i en film (skabt af Lea Glob), der kan ses på: <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/web-tv/udstillinger/gipsmk/>
2. På facebook: [www.facebook.com/gipSMK](http://www.facebook.com/gipSMK)
3. På Afstøbningssamlingens hjemmeside under Statens Museum for Kunst: <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/samlingerne/afstoebningssamlingen/>
4. På selve Afstøbningssamlingen efter projektet er afsluttet "ude i byen".

Projektet er stærkt påvirket af erfaringerne og overvejelserne der er nedskrevet i Nina Simons bog "The Participatory Museum", 2010 og af hendes blog Museum 2.0. <http://museumtwo.blogspot.dk/>

### **Internationalt**

Nina Simon har fulgt projektet med venlig interesse fra USA, projektet er blevet præsenteret på en international conference på The Courtauld Institute i London (Moving in Three Dimensions <http://www.courtauld.ac.uk/researchforum/events/2011/autumn/threedimensions.shtml>) og en delegation fra en afstøbningssamling i Lithauen kommer på besøg for at høre nærmere i efteråret 2012.

### **Målsætning**

Målet med projektet var at lade en museumssamling åbne sig op for demokratisk brugerinddragelse, for at undersøge, hvad der sker, når kunstværker og udstillinger skabes *med* andre og ikke blot *til* andre.

### **Visioner**

Vi ønsker, at kunst og museer virker relevante for den enkelte, brugbare for dem der gider og imødekomme overfor samtiden og samfundet.

Vi ønsker også et museum man kan se forandrer sig og hvor man kan mærke, at museer ikke er tunge, tavse institutioner, men er båret oppe af levende, engagerede mennesker.

Vi ser gerne museerne og kunsten blive en del af hverdagen og en levende del af demokratiet.

Museet og kunsten kan være et godt omdrejningspunkt for sociale processer og vi bør praktisere demokrati, ikke blot leve af de skatter, der betales til os.

Vi startede projektet for at se om en samling gamle, støvede gipskopier kunne have en appel til et nyt publikum. Det viste sig overhovedet ikke at være et problem, når bare brugerne selv fik lov til at gå til værkerne på deres egne præmisser og det var en glæde at dele interessen med deltagerne.

Vi gjorde det for at skabe rammerne for en usædvanlig og uforglemmelig oplevelse af at møde museet og dets samlinger. Vi fik selv en uforglemmelig oplevelse, så mon ikke nogen af deltagerne vil huske det her i lang tid endnu. Også dem, der har hadet projektet vil huske det.

### **Mission: Et mere demokratisk museum**

Missionen for projektet er at arbejde med en radikal, demokratisk proces.

Men er det en god model for fremtidens museum, at invitere brugerne til at bidrage aktivt i museets valg af værker?

Vi stiller spørgsmålet om sådanne projekter kan være en del af fremtidens museum, fordi vi er mange der arbejder på museer rundt omkring i verden, som hele tiden spørger os selv, om vi kan gøre tingene anderledes og bedre.

Forskningen i museernes måde at arbejde på peger på nogle store udfordringer, der kræver at vi gør det anderledes og bedre. De nye, sociale mediers enorme succes har vist, at vi gerne vil engagere os og sige vores mening. Over hele kloden kæmpes der for at komme til orde, blandt andet via de nye medier.

Det vil være meget mærkeligt, hvis ikke museerne også tog aktivt del i den udvikling, eftersom museerne blev skabt i 1800-tallet som et produkt af de liberale demokratier, der voksede frem i den vestlige verden på det tidspunkt. Men museerne arbejder med historie og de kan godt komme til at tage sig ud som levn fra forhistorien.

Vi kan se af de internationale undersøgelser, der findes om museer, at de anklages for

- At være ude af stand til at forandre sig. De ser ud som de plejer og agerer som de altid har gjort, uanset hvad der sker i verden.
- At virke autoritære, arrogante og irrelevante for mange mennesker, fordi de ikke gider lytte til folks interesser og ønsker, og fordi de ikke gider forklare de uindviede, hvad meningen med det hele er
- At være så fine og stive i det, at de ikke giver plads og rum nok til at de besøgende kan udfolde sig kreativt
- At være uegnede til det, man egentlig har mest lyst til på et museum, nemlig at føle sig godt tilpas og snakke med vennerne og familien om det, man oplever.

Det der mere og mere hører fortiden til, er at anse museets gæster for altid at være passive forbrugere, der skal fyldes op med viden og til hver en tid være klar til at tage imod den næste udstilling, vi museumsfolk har fundet på. Det kan være fint nok ind i mellem, men der er faktisk andre muligheder

Vi kan godt gøre noget ved det statiske og det autoritære. Vi kan invitere brugerne med til at forme vores aktiviteter, vi kan lytte mere, vi kan give plads til kreativitet og vi kan opbygge nogle sociale rum, hvor det er muligt at diskutere nogle spændende emner med hinanden.

Brugerinddragende processer er kendetegnet ved:

- at invitere andre med ind i ellers lukkede processer,
- at være imødekommende overfor den enkeltes interesser,
- og at acceptere en vis grad af kaos og forandringer undervejs.

Det er lykkedes at få alle disse processer godt i gang og jeg tror, at vi har givet deltagerne et forhold til Afstøbnings-samlingen og dens figurer, der er langt dybere og mere intenst end et ellers udmærket, ordinært museumsbesøg kan foranledige.

I en periode, hvor vi mistede over 4000 besøgende på grund af reduceret åbningstid på Afstøbnings-samlingen, har stedet alligevel summet af liv og aktivitet på grund af de hen ved 100 deltagers tilstedeværelse og de hen ved 250 der i alt fulgte projektet på Facebook.

### **Fagfolks bekymringer**

For museumsfolk kan det være et problem at konstatere, at værkerne på udstillingerne nu er taget helt ud af den arkæologiske eller kunsthistoriske kontekst.

Det vildsvin vi kalder "Metalsvinet", som H.C. Andersen har skrevet indfølelse om, og som stammer fra romersk antik, står nu sammen med "den smilende engel", et værk fra Middelalderen. Det er jo noget rod.

Til gengæld står de der, fordi nogle af deltagerne så en guddommelig styrke i skulpturen af vildsvinet og fordi nogen så, at selv en engel kan have hemmeligheder og skjulte sider gemt bag smilet.

Det er den slags tilfælde, jeg som professionel og som et nysgerrigt menneske har fundet både overraskende og livgivende, fordi det stiller spørgsmålstejn ved relevansen af vores måde at ordne verden på og fordi det er helt uforudsigelige møder, der opstår mellem værkerne.

Det kan også være et problem for fagfolk, at lade ikke-professionelle komme til med deres mere eller mindre kvalificerede interesser og fikse ideer. Min erfaring efter dette forsøg er, at det giver plads til dialog og vidensudveksling, hvis man lader andre komme til først.

Alle føler sig lige usikre på situationen.

Jeg kan som ekspert risikere at skulle svare på noget, jeg ikke har forberedt mig på. Deltagerne står overfor værker og en historie, de ikke kender. Men den usikkerhed fortager sig med den fælles interesse, der opstår overfor værkerne og dialogen og trangen til at vide mere kommer som et led i en dialektisk proces, der fungerer når man er imødekommende overfor hinanden.

### **Resultater**

Vi blev overraskede over de sammenhænge, deltagerne så mellem værkerne og deres verden. De historier deltagerne kom med, er lige så gode som institutionens, traditionens og fagområdernes, og det var så rart, at give plads til deltagernes egne oplevelser og erfaringer og lade dem få direkte indflydelse på, hvordan udstillingerne kom til at se ud.

Vi gjorde det for at følge en proces og dens overraskelser, ikke for at opfylde planlagte forventninger eller for at nå til et allerede defineret resultat.

Det var selvfølgelig nemmere at følge de mange gode og positive processer end de mindre gode, der viste sig som tab af kommunikation og stilhed.

"gipSMK" er et radikalt forsøg på to planer. Dels er vi museumsfolk er trådt et par skridt tilbage fra vores privilligerede position som styrende og talende autoritet, der bestemmer hvad publikum skal se. I stedet har vi været mere lyttende og vi har fungeret som projektledere, praktiske hjælpere og vidensressource. Dels har det været muligt at flytte afstøbningerne ud af museet og derhen hvor brugerne kan komme nemt til dem, fordi hele ideen bag projektet går ud på at facilitere sociale og kreative processer, der forholder sig til værkerne.

Vi har udvalgt brugerne, som alle kommer fra et privilligeret og ressourcestærkt segment, og de har i kraft af deres forpligtelse overfor de institutioner de går på, en direkte interesse i at opfylde fagenes målsætninger og i at arbejde med opgaver, der styrker deres eksamen. Men de ville hverken af sig selv, eller i kraft af deres undervisning, være kommet til Afstøbnings-samlingen.

### **Det skønne og det gode**

At følge dansernes arbejde med figurerne har været betagende og jeg skulle have gået på forfatterskolen for at kunne beskrive det, som danserne fik ud af at arbejde med figurerne til seminaret om gip SMK, og senere til forestillingen "Cast Eyes On" på Statens Museum for Kunst og senere igen til Kulturens Motionsdag (2012) ved Afstøbnings-samlingen.

Da eleverne på Sankt Annæ Gymnasium i en hektisk diskussion droppede det udgangspunkt, de havde valgt deres figurer ud efter, fordi resultatet var for simpelt og lukkede af for kreativiteten, var jeg klar til at hyre dem som ekspertpanel til alle museets fremtidige udstillinger, hvis jeg kunne.

Da jeg så de små film, som eleverne på Gefion Gymnasium havde skabt til de figurer, fra Afstøbnings-samlingen som de havde valgt, stod det mig klart, at jeg bare må sørge for, at de bliver vist på afstøbnings-samlingen, når figurerne kommer tilbage dertil, efter deres ophold på gymnasiet.

### **Har det nogen effekt på museets fremtidige praksis?**

Med hensyn til, om projektet har haft nogen effekt i forhold til museets praksis'er i øvrigt kan jeg sige, at det har skabt liv i en døende afstøbnings-samling og har sat lidt mere fokus på afstøbnings-samlingen i forhold til det øvrige museum. Det sker altid når der kommer penge udefra, og projekter som dette kræver rigtig mange af de ansattes tid og opmærksomhed. De skal pludselig indpasse et udstillingsprojekt i deres andre planer, og de har rigeligt at se til i forvejen. Men man kan jo ikke vide på forhånd om projektet skal realiseres, så man kan vanskeligt planlægge efter det.

Personale fra alle afdelinger på Statens Museum for Kunst har bidraget til projektets gennemførelse. Det har været med til at sikre en bedre forståelse i huset for lignende projekter fremover. Konservatorafdelingen arbejder tæt sammen med museets "Kunstpiloter" på en udstilling om restaurering af malerier fra 1600-tallet.

Hvis der skal ske noget omkring en samling, der er lagt i mølposen som Afstøbnings-samlingen, skal pengene skaffes ekstraordinært og gennem projektideer, så vi fortsætter med at søge penge og opmærksomhed ad den vej. GipSMK # 2 er under forberedelse og vi er åben for nye ideer, hvor brugerinddragelse spiller en rolle.

Vi kan, med dresultaterne som Nian Simon dokumenterer på bloggenMuseum 2.0 og med erfaringerne fra gipSMK konkludere, at "events" kaster megen interesse af sig, måske mere end udstillinger alene. Deltagerorienterede forsøg viser, at hvis både udstillinger og events involverer publikum direkte og konkret, kan interessen for et museum vokse markant. Det taler i den grad for at se fremtidens museer som fora for demokratisk deltagelse og selve inddragelse af brugerne i gipSMK har været en stor, tankevækkende, overraskende og positiv oplevelse.

### **Alle problemerne**

Projektet har ikke været en ubetinget succes. Hvis det var det, kunne vi jo ikke lære noget af det.

Temmelig hurtigt kom jeg til at se de professionelle danseres forhold til projektet som helt anderledes distanceret end danseelevernes og gymnasieelevernes engagerede forhold. Man skal ikke komme og blande sig i deres arbejde ved at stille figurer op, der hvor de har deres egne projekter kørende. Den form for indgriben i deres arbejdsrum er ikke velkommen. Men hele vejen har de været de sværeste at følge og få respons fra. De var fx. ikke de professionelle dansere selv, der kom til afstøbnings-samlingen for at vælge figurer, men deres sekretariatsansatte, der her fik en næsten umulig opgave. Jeg har en klar fornemmelse, ud fra den tavshed og de små bitre bemærkninger jeg trods alt har hørt, at danserne der er tilknyttet Store Carl i Dansens Hus på Carlsberg har bandet figurerne langt væk, efter de blev opstillet ved scenen.

Da jeg præsenterede projektet for nogle af mine kolleger her på museet, sagde de at jeg da måtte være blevet skør. Eller også mente de, at det her projekt vist bare var noget, der hørte til i Formidlingsafdelingen og altså ikke behøvede at betyde noget for museets kuratoriske arbejde. I det stykke må jeg konstatere, at jeg ikke er enig, men det er altid tvivlsomt om et enkelt projekt kan flytte vaner, der er så gamle som institutionerne selv.

Vi står tilbage med en række ubesvarede spørgsmål: Hvordan er det helt præcist, at nogle få hundrede menneskers engagement overfor nogle gamle gipsfigurer skulle få betydning for demokratiet og for kunsten som helhed? Vil projektet overhovedet forandre noget ved museets måde at arbejde på?

### **Sikkerhed**

Sikkerheden er vigtig, da vi ikke ønsker at "uansvarlighed" på nogen måde knyttes til museets aktiviteter. Men selv med store udgifter til sikkerhed, har systemerne ikke været 100 % effektive. Der har været fejlprogrammeringer af softwaren og udfald på datatransmissionerne, samt en række almindelige, menneskelige fejl. Det er et held, at der ikke er sket noget af betydning, mens systemerne har været ude af drift. Det har ikke været menneskeligt muligt at følge den enorme strøm af optagelser, der blev sendt, når nogen kom tæt på værkerne og det er ekstremt tidskrævende at skulle lede efter en optagelse af det øjeblik i løbet af en uge, hvor en eller anden kom så tæt på, at der kunne være sket noget.

### **Det digitale**

Som projektleder har det været en utrolig stor fordel, at jeg har haft andre til at sørge for de digitale medier, vi har brugt til at kommunikere med. Alle, der arbejder med brugerinvolvering og projekter, der handler om processer mere end om resultater vil vide, tager det sin tid at vedligeholde kontakten med alle, få respons og reagere på de forskellige problemer der opstår undervejs.

Vi havde forventet, at vi skulle opbygge et stort og aktivt, digitalt univers til projektet, fx. med programmet .ning. Men vi fandt hurtigt ud af, at brugerne allerede er med på mange platforme og absolut ikke behøver flere. Vi nøjedes derfor med en facebook-gruppe og omorganiserede Afstøbnings-samlingens hjemmeside under museets hjemmeside, så den kunne følge projektet.

Selv derefter må jeg konstatere, at vores gentagne opfordringer til at deltagerne bidrog til Facebook-siden, er der i skrivende stund kun er to personer, der ikke er blandt administratorerne eller staben på museet, der har uploadet oplysninger på [www.facebook.com/gipsmk](http://www.facebook.com/gipsmk). Til gengæld har Facebook været nem at arbejde med og vi har let kunnet nå ud til deltagerne, så vi har kunnet glæde os over at kunne se, at op til 250 personer har fulgt projektet tæt.

Vi kan også sige det således: Google og Facebook er museernes reelle hjemmesider. Det er der kommunikationen starter, fortsættes og ender. Det er derfra, de besøgende går til hjemmesiderne.

- **Undersøg hvad brugerne allerede gør**

Vi overvejede at bygge et stort, selvstændigt univers op om projektet, ved brug af webplatformen for social interaktion ".ning". Men nye universer og nye passwords etc. kan være en hindring for interessen.

Efter at have konsulteret de involverede blev det klart, at ingen af dem ville bruge tid eller kræfter udenfor det netværk, de allerede brugte, nemlig Facebook.

Vi valgte derfor at oprette en Facebookgruppe under navnet "gipSMK", hvor administratorerne var projektlederen, IT-konsulenten og underviserne på hver institution.

Selvom vi forsøgte at hverve "ambassadører" blandt deltagerne i projektet, der skulle bidrage til Facebookgruppen, lykkedes det kun én gang at få en af deltagerne til at præsentere sit arbejde der. Det viste sig hurtigt, at deltagerne allerede bruger deres tid på eksisterende netværk, dvs. lukkede netværk på institutionerne og deres private Facebookprofil.

Derfor blev Facebookgruppen aldrig et egentligt aktivt "community", men dog en meget besøgt platform med lidt over 250 der fulgte med, da projektet var på sit højeste. Men det blev Museet (projektlederen) som stod for langt det meste af indholdet.

- **Digitale "communities" kræver en konkret virkelighed at mødes i**

Hvis vi kunne være blevet en del af de allerede eksisterende netværk, fx ved at have tilladelse til at oploade på skolernes netværk på linje med underviserne, kunne vi måske have kunnet etablere en større "community"-relation.

Hvis vi havde ladet alle deltagere mødes ved projektets begyndelse, kunne vi have skabt en forståelse for, at der var andre at kommunikere med.

Hvis vi havde etableret mindre grupper, der mødtes jævnligt for at udveksle materiale, kunne vi måske have fået mere gang i udvekslingen.

Hvis man vil have aktivitet i det digitale univers, skal der etableres og vedligeholdes reelle og virkelige relationer mellem deltagerne som forudsætning for, at der produceres materiale i det digitale univers.

- **Tilpas dig det eksisterende og mød også hinanden i virkeligheden**

Den vigtige erfaring, vi kan give videre herfra er derfor den, at ethvert projekt, der har intentioner om at skabe et virtuelt fællesskab, skal undersøge og tilpasse sig de platforme og kommunikationsmåder, deltagerne allerede benytter, samt sørge for at deltagerne mødes i den virkelige verden.

Det nytter ikke meget at stille en digital platform til rådighed for kommunikation, hvis der ikke er en eller anden form for personlig, virkelig kontakt til dem, der skal bidrage til kommunikationen og et klart billede af, hvordan den skal foregå, hvad kommunikationen skal bruges til og hvem den er rettet til.

Hvis institutionen vælger at skabe sit eget digitale rum ud fra dens egne behov for at kommunikere, skal man også være parat til at fylde det op hele tiden. Det kan godt være, det bliver populært at følge med i den strøm af uploads, der så vil komme, men et museums egen Facebookprofil er blot en ny talerstol for autoritetens stemme, ikke et sted, hvor alle og enhver vil føle sig kaldet til at bidrage.

Ud over Facebookgruppen blev museets hjemmeside for Afstøbnings-samlingen omstruktureret, så projektet blev dominerende og så man kunne følge Facebookgruppen derfra. Den organisering af hjemmesiden og Facebookgruppen vil blive forsøgt opretholdt fremover, så besøgende på nettet altid vil kunne følge med i de løbende aktiviteter på stedet. Men da det ikke ligger i tråd med det design og de retningslinjer, der er for museets øvrige hjemmesider, kan det måske ikke lade sig gøre på sigt.

### **Teknologifetischisme**

Moderne teknologi er et fint hjælperedskab og sociale mediers fokus på aktiv deltagelse og løbende kommunikation er grundlaget for, at der igen kan tænkes demokratisk i forhold til skabelsen af udstillinger og deling af viden. Men projektet "gipSMK" er ikke på nogen måde fetishistisk i forhold til anvendelsen af ny teknologi. Projektet handler ikke om at anvende smartphones, få en ny app, eller om at være "first mover", selvom deltagerne brugte smartphones og Twitter til at tage fotos med og sende materiale til hinanden gennem dem. Projektet fokuserer mere på de reelle værker, mødet med dem og på konkrete, virkelige forandringer, end på brugen af ny teknologi.

### **Uden billeder er det lige meget**

I det moderne digitale univers giver tekst uden billeder ingen reaktioner. Det er billederne, der reageres på, og så kan det være man læser det, der følger med dem.

### **Journalisering /arkivering**

Skal man følge et længere projekt, dokumentere det og se statistikken for det, bør man gemme sin Facebookprofil en gang hver måned, da Facebook nu kun giver adgang til et site 89 dage baglæns.

### **Pressen**

Jeg måtte fjerne nogle indlæg jeg havde skrevet til Facebook, hvor jeg undrede mig over pressens manglende interesse for projektet. Ingen dagblade eller medier reagerede på pressemeddelelserne vi sendte ud og det skrev jeg om. Men jeg fik at vide, at det kan være uklogt offentligt at kritisere pressen. Det får dem ikke til at interessere sig positivt for projektet.

Jeg tror, det er vanskeligt at få pressen til at tage historier om brugerinddragelse alvorligt, selvom de handler om institutioner under forandring og demokratisering. Ordet "brugerinddragelse" lyder ikke "hot". Aviserne er selv under pres fra nye medier og har måske svært ved at se positivt på projekter,



der i høj grad er fostret af erfaringerne med disse nye, sociale medier. Her er ingen åbenlys lidelse, skandale eller revolution, som nyhederne altid vil gå efter. Der er ingen kendte personer involverede og der er ingen åbningsfestlighed, bare en lang og diffus proces.

Jeg skrev en kronik til Politiken om fremtidens brugerinddragende museer, men den blev ikke optaget.

### **Tidspres på gymnasierne**

Jeg kan forstå på gymnasielærerne, at projektet har været så tidskrævende at få ind i deres undervisningsmoduler, at planlægningen i forhold til eksamen og det øvrige pensum er blevet alt for presset, og man har måttet forlade projektet før det var færdigt, og overlade meget arbejde til studenterne selv, med vekslende held, eller man måtte helt droppe dele af det arbejde, man havde planlagt skulle udføres i forhold til skulpturerne.

### **Med eller ikke med?**

Hvis de studerende af en eller anden grund ikke var med til at vælge figurerne den dag og på det tidspunkt det foregik, var deres motivation lav og processen meget vanskelig at gøre effektiv. Der skal virkelig planlægges i detaljer fra underviserne side, med ikke alt for høje ambitioner, og nærmest på trods af begejstringen ved at være med.

### **Udgifterne**

Projektet kostede knap 500.000 Kr. i tilskud fra Kunststyrelsen at gennemføre. Derudover har mange ansatte på Statens Museum for kunst lagt tid og kræfter i arbejdet. De samlede udgifter ville løbe op i 1 til 1 1/2 mio. Kr.

Sikkerhed, transport og opstilling, film og løn udgør de væsentligste udgiftsposter.

Udgifterne til projekter som disse er ikke voldsomme, set i forhold til hvad det koster at skabe almindelige udstillinger og det er muligt at skabe væsentlig billigere brugerinvolverende tiltag.