

A photograph of two young boys in a museum or gallery. They are looking down at a large, illuminated digital display. The boy on the left is smiling and touching the screen with his finger. The boy on the right is looking intently at the screen. The background is dark with colorful, out-of-focus lights in shades of yellow, orange, and blue, suggesting an interactive exhibit. The overall lighting is dim, with the primary light source being the screen and the ambient museum lights.

Sådan styrker museer kulturelt medborgerskab

MVOREUSM



Indhold

Hvad er kulturelt medborgerskab? **4**

Sådan kommer I godt i gang **7**

Sådan arbejder I bedst med aktiviteten **10**

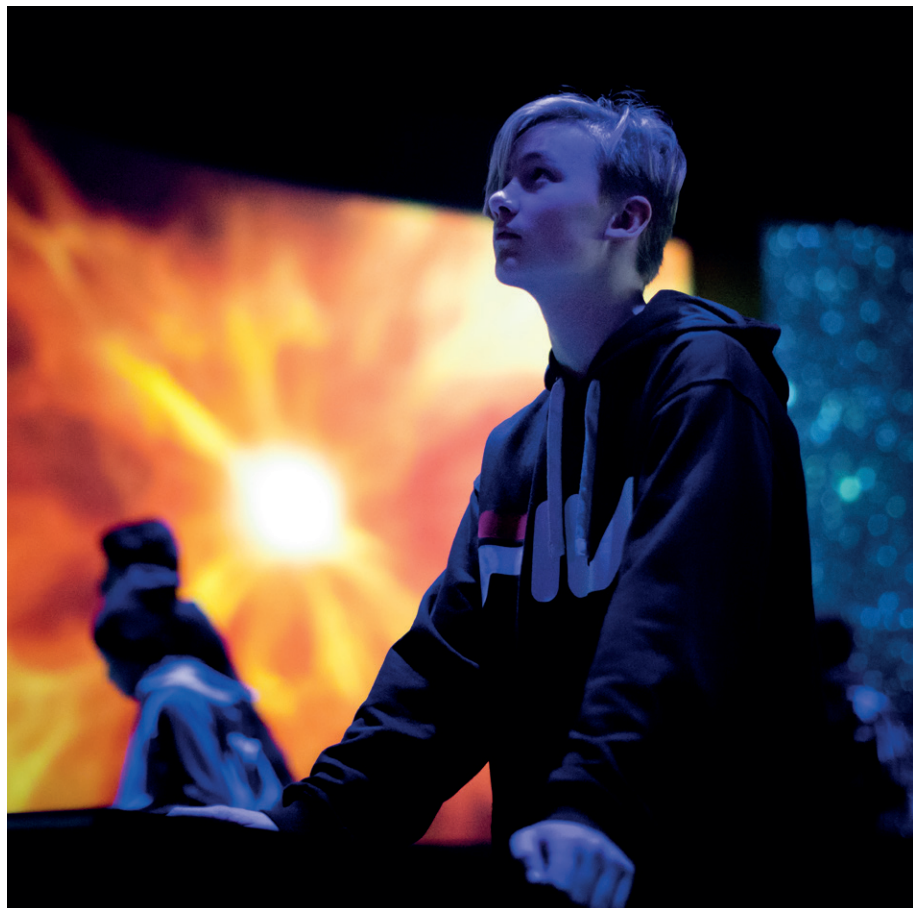
Sådan finder I ud af, hvad der kom ud af aktiviteten **14**

Eksempler **9**

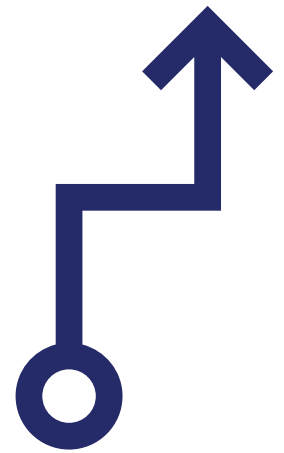
1. Sæt ord på lyd

2. Kunst, dialog og eksperiment **11**

3. Astrofysik ned på jorden **13**



© 2020 Vores museum
Layout: KreativGrafisk
Tryk: Print & Sign, Syddansk Universitet
Oplag: 300
ISSN: 1399-6096
ISBN: 978-87-7938-140-7



M V O S R E U S M



I denne folder finder du måder at arbejde med kulturelt medborgerskab på, som er baseret på de samlede resultater fra forsknings- og udviklingsprogrammet Vores museum.

Du får råd om, hvordan du planlægger, udfører og samler op på dit museumsarbejde med kulturelt medborgerskab i forhold til museets brugere. Du får også konkrete eksempler på, hvordan det arbejde kan foregå.

Hvad er kulturelt medborgerskab?

Kulturelt medborgerskab handler om menneskers forhold til og indflydelse på fællesskaber.

Centralt står, at folk kan skabe betydning sammen med andre, så de bedre forstår sig selv og omverdenen og kan handle i forhold til det omgivende samfund.

Kulturelt medborgerskab er afgørende for at styrke demokrati, hvor borgere bidrager til og tager medansvar for fællesskaber i hverdagen.

Kulturelt medborgerskab er andet og mere end at være fælles om et kulturelt arrangement med dem, vi kender, eller at give sin egen mening til kende efter et museumsbesøg.

Begrebet kulturelt medborgerskab har fokus på, at kulturelle aktiviteter og udtryk er afgørende for, at vi kan erkende og anerkende også det, vi ikke umiddelbart forstår.

Begrebet lægger også vægt på, at erkendelse og anerkendelse er processer, vi udvikler og udtrykker med hinanden, ikke inde i os selv.

Dialog fremmer kulturelt medborgerskab

Mange kulturinstitutioner bruger dialog som et redskab til at fremme kulturelt medborgerskab. Det kan være dialog mellem personer, når de deltager i kulturelle aktiviteter, eller når de taler om en institutions billeder, lyde og genstande. Målet med dialogen er ikke nødvendigvis at blive enige. Det kan også være at blive enige om at være uenige.

At udvikle kulturelt medborgerskab handler om, hvordan man skaber gode rammer for kommunikation med omverdenen som afsæt for, at deltagerne kan handle, ændre praksis eller gøre noget sammen med andre.

Museer kommunikerer med omverdenen gennem udstillinger, marketing og undervisning og selvfølgelig også på digitale medier. Uanset om det kaldes formidling, læring eller branding, skaber museer hele tiden kontakt til omverdenen gennem forskellige former for kommunikation.

For at skabe gode rammer for at udvikle kulturelt medborgerskab kan I med fordel styrke jeres dialogiske kommunikation inden for alle de områder, hvor I er i kontakt med omverdenen.

Museet bliver relevant for alle brugere

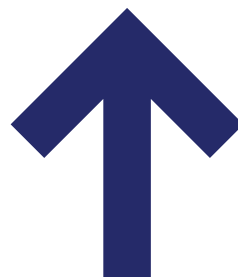
Mange museer udvikler aktiviteter, der rækker ud over deres egne fagområder ved at fokusere på problemstillinger, der styrker netværk i samfundet.

Når museets aktiviteter bliver katalysator for yderligere aktiviteter i samfundet, styrkes brugeres og ikke-brugeres kulturelle medborgerskab. Det skyldes, at aktiviteterne forbinder menneskers forskellige forhold til kunst, kultur og natur og sætter dem i spil. På den måde kan jeres museum synliggøre, hvordan I er relevante for det omgivende samfund uden at gå på kompromis med det, der definerer museet.



Kulturelt medborgerskab kan være

- At forholde sig til biodiversitet ved selv at være med til at afdække den og diskutere dens betydning.
- At bruge sit lokalsamfund på nye måder ved at tale med andre om, hvordan folk levede på dette sted i 1800-tallet.







Sådan kommer I godt i gang

Udvikle



Først og fremmest

Tag udgangspunkt i den gruppe på jeres museum, der arbejder med kommunikation i bredeste forstand, fx inden for udstilling, undervisning, events, markedsføring eller lignende.

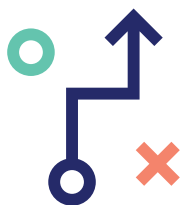
Er jeres fokus en aktivitet i det fysiske museum?

Så kommer I godt i gang ved at inddrage følgende råd:

- Identificér, hvad der er *jeres vigtigste emne*, og hvordan I forbinder det til jeres forventede brugeres virkelighed og hverdag.
- Afklar med hinanden, *hvad der er formålet* med at udvikle aktiviteten. Det kan være at belyse et emne i kanten af det, I plejer at arbejde med; at involvere brugere på nye måder; eller at komme på steder uden for museet, I ikke har været før.
- *Inddrag repræsentanter for brugere og ikke-brugere* gennem workshops eller fokusgrupper. På den måde får I kendskab til deres tilgange og forståelser, bekymringer og forhåbninger. Inddragelse er især vigtig, når I forbereder mere omfattende aktiviteter.
- Sæt viden om emnet i sammenhæng med *noget, folk kender og forstår*. Det kan I også undersøge, når I inddrager brugerne.
- Husk at indarbejde og synliggøre, at der er *flere perspektiver på jeres emne*. Hvis brugerne får indblik i, hvordan viden om jeres emne skabes, øges muligheden for, at de kan forholde sig til den viden og sammenligne den med andre perspektiver. Overvej derfor, hvordan I præsenterer viden: som et færdigt resultat eller en mulig fortolkning?
- Skab rum for samtale – mellem brugere og mellem brugerne og jeres aktivitet. Når museet synliggør *flere former for viden* i forhold til jeres emne, gør I det muligt, at brugere kan arbejde sammen med hinanden og sammen med jer om at udvikle ny viden i forhold til aktiviteten. Vær opmærksom på, at dialog kræver social interaktion, ikke kun individuel oplevelse.
- *Brug gerne benspænd* for jer selv for at bryde med rutiner, og hvad I plejer at gøre. I kan fx invitere en faggruppe på museet, der ikke arbejder med kommunikation, som sparringspartnere, mens I udvikler idéer. Eller I kan lege med tanken om, at aktiviten skal foregå uden for museet.



Udvikle



Er jeres fokus en aktivitet i det virtuelle museum – fx jeres hjemmeside, opslag på sociale medier eller indslag i lokale medier?

Så kommer I godt i gang ved yderligere at bruge følgende råd:

- Hav fokus på at udvikle *virtuelle dialogmuligheder*. Tænk på, at dialog også kan foregå forskudt i tid, så alle deltagere ikke behøver at ytre sig på én gang. I kan fx skabe et forum på jeres hjemmeside, hvor mulige brugere kan kommunikere med hinanden og med jer. I kan også forme jeres opslag på sociale medier, så de opfordrer til svar fra brugerne.
- Lav en plan for, hvordan I redigerer sitet, og hvem der har ansvar for det i organisationen.
- Overvej i jeres organisation, om I vil tillade *anonyme bidrag*.

- Gør det tydeligt på sitet, hvad *jeres betingelser* er, for at man kan være med.
- Synliggør på sitet, *hvem der deltager*.
- Gennemtænk, hvad det kræver af brugerne at deltage i dialogerne. Tænk på, om det kræver *særlige forudsætninger* eller *god tid* at være med.

Undgå generelt

- At tage for givet, hvad der fungerer og for hvem.
- Kun at fokusere på at dele jeres eksisterende professionelle viden.
- At vælge teknologier, der lægger op til individuel frem for fælles brug.
- At fokusere meget på tal, fakta og tekniske detaljer.

Eksempel 1



Sæt ord på lyd

Center for Makroøkologi, Evolution og Klima på Københavns Universitet begyndte i april 2019 at kortlægge lyde i Danmark for at forstå, hvordan lydlandskabet påvirker natur, miljø og den måde, vi lever på.

Det er borgere, som med deres mobiltelefoner optager lyde, de selv vælger. Centret ville gerne sikre så mange lyde som muligt for at skabe et detaljeret kort.

Samarbejdsprojektet under Vores museum har været med til at udvikle og afprøve en mobil applikation til lydoptagelse med fokus på at skabe et onlineforum, hvor deltagerne udveksler erfaringer med hinanden og kommunikerer med forskerne. Formålet er at hjælpe delta-

gerne til at øge biodiversiteten i Danmark ved at skabe virtuelle erfaringsudvekslinger. Vi har afholdt workshops med forskellige typer brugere inden projektstart og undersøgt kommunikationen på applikationens onlineforum.

De foreløbige resultater viser, at onlinekommunikationen skaber dialog mellem brugergrupper med forskellige interesser. Dialogen styrker kulturelt medborgerskab, fordi den øger deltagernes forståelse for andres motivationer for at deltage, og fordi den forståelse understøtter, at deltagerne søger at skabe større biodiversitet i Danmark.

Center for Makroøkologi kan bruge resultaterne til at videreudvikle deres

kommunikation med ikke-forskere og til at styrke deres motivation for at bidrage med data, forskerne ikke selv kan skabe.

Deltagere i samarbejdsprojektet Center for Makroøkologi, Evolution og Klima på Københavns Universitet, professor Kirsten Drotner og ph.d.-studerende Niels Jørgen Gommesen – begge Syddansk Universitet og Vores museum.

Sådan arbejder I bedst med aktiviteten

Afprøve



Er jeres fokus på en aktivitet i det fysiske museum?

Så følger I godt op, mens aktiviteten foregår, ved at inddrage følgende råd:

- Hav fokus på at *guide dialoger* med brugerne. Tænk på, hvordan I kan fungere som ordstyrere, enten konkret eller i overført forstand. Dialog fungerer ofte bedst, når museet har en stemme, der sætter retning og rammer for dialogen.
- Synliggør, *hvad I bruger dialogerne til* på museet. Brugere er mest motiverede til at deltage, hvis de kan se, hvilken sammenhæng deres bidrag indgår i, og hvis de er klar over, hvor jeres grænser går for at følge deres forslag.
- Lad *brugernes synsvinkler indgå i aktiviteten*, så de er tilgængelige for andre brugeres kommentarer og synspunkter.

- Afdæk *brugernes interaktion med aktiviteten*. Læg især mærke til, om brugerne faktisk giver feedback, peger på alternativer eller tager beslutninger i forhold til jeres aktivitet.
- Undersøg, om brugerne faktisk sætter deres *forskellige perspektiver i spil* i forhold til museets professionelle perspektiv på aktiviteten. I kan fx have observatører med på sidelinjen, der dokumenterer, hvem der ytrer sig, hvad de ytrer sig om, og hvordan ejerskab og autoritet bliver fordelt mellem professionelle og brugere i løbet af aktiviteten.

Er jeres fokus på en aktivitet i det virtuelle museum?

Så følger I godt op, mens aktiviteten foregår, ved *yderligere* at inddrage følgende råd:

- Følg med i, *hvem der bruger jeres dialogmuligheder*, og hvad de bruges til. Vær opmærksom på, at onlinedialog bedst fremmes på platforme, der lægger op til tovejs-kommunikation mellem museum og brugere og mellem brugerne indbyrdes.
- Hvis I har regler for at facilitere brugerdialog online, så undersøg, *hvordan reglerne fungerer* i praksis. Brugere, der stiller et spørgsmål til museet (fx via

sociale medier), bliver skuffede, hvis de ikke får umiddelbart svar. Det kan mindske deres tillid til museet.

- Afklar, om der er *sammenhæng mellem jeres kommunikation* med brugerne online og i det fysiske museum. I styrker brugernes tillid til at være i dialog med jeres museum, når I henvender jer på samme måde uanset format.

Undgå

- Udelukkende at benytte tilfredshedsundersøgelser. Et spørgeskema, som individuelle brugere besvarer om graden af deres tilfredshed ved udgangen af en udstilling, kan I fx ikke anvende til at dokumentere, om udstillingen har styrket kulturelt medborgerskab.
- Udelukkende at støtte jer til værktøjer som Google Analytics, der fx giver statistik over, hvor mange der besøger museets hjemmeside eller er venner med museet på Facebook. Den slags statistik kan ikke bruges til at dokumentere, hvad brugerne får ud af deres onlinebesøg, eller hvilken betydning besøget har i forhold til at styrke deres kulturelle ressourcer.



Eksempel 2

Kunst, dialog og eksperiment



Randers Kunstmuseum vil gerne indtage flere lokale og forskellige brugergrupper på måder, der styrker fælles kunstoplevelser og relationer til gavn for de besøgende, museet og samfundet.

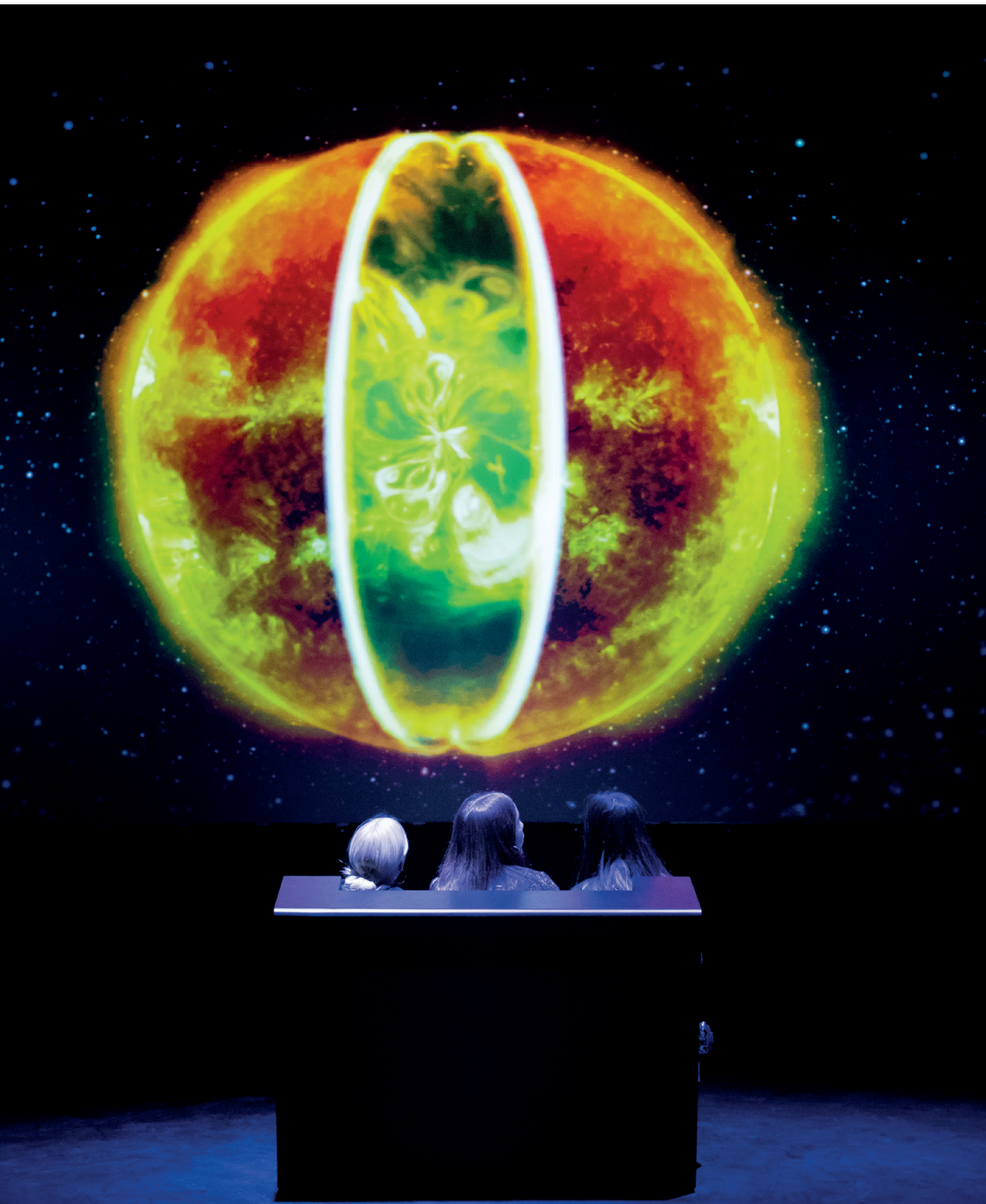
Samarbejdsprojektet under Vores museum har udviklet og afprøvet en række eksperimenter, hvor borgerne kommer i dialog med hinanden i og uden for museet med udgangspunkt i værker fra museets samling. I august 2017 rykkede museet fx ind i en glascontainer på græsplænen foran museet. Her dannede containeren ramme om en serie foredrag og samtaler, yoga og fællesspisning – alt sammen ud fra tematiske udstillinger med kunstværker fra museets samling.

Resultaterne viste, at borgere sammen udviklede viden, der knyttede an til deres eget liv og i et tilgængeligt sprog. Derud-

over blev borgernes stemmer efterfølgende delt på museets sociale medier og fysisk i museet. Aktiviteterne medvirkede til at styrke kulturelt medborgerskab, fordi de bragte professionel viden i spil med hverdagsviden og omvendt, og fordi de skabte mere porøse grænser i og uden for museet.

Randers Kunstmuseum bruger resultaterne til at videreudvikle deres arbejde med dialoger med borgerne og deres forståelse af og deltagelse i kunst, samt hvordan borgerne ønsker at dele deres oplevelser med kunst.

Deltagere i samarbejdsprojektet Randers Kunstmuseum, lektor Ane Hejlskov Larsen og ph.d.-studerende Christiane W. Særkjær – begge Aarhus Universitet og Vores museum.



Eksempel 3

Astrofysik ned på jorden

I 2016 begyndte Planetarium (dengang Tycho Brahe Planetarium) at udvikle en ny permanent udstilling om astrofysik Made in Space. Planetarium ville gerne gøre emnet relevant for nye brugergrupper, ikke mindst kvinder og piger.

Samarbejdsprojektet under Vores museum har medudviklet og afprøvet, hvordan man kan vinkle og designe interaktioner med svært tilgængeligt indhold, så det inkluderer flere brugergrupper. Det skete ved at afholde workshops med forskellige brugergrupper for at afdække, hvordan astrofysiske emner knytter an til deres erfaringer og oplevelser.

Indsigterne fra de workshops er indgået i den løbende udvikling af udstillingen, og har haft afgørende betydning for det endelige design. Resultaterne viser, at

det er afgørende at inddrage viden om mulige brugere tidligt i udviklingsprocessen for at kunne inddrage indsigterne fra samtalerne.

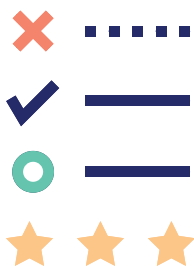
Projektet medvirker til at styrke kulturelt medborgerskab, fordi det relaterer et tilsyneladende abstrakt tema til hverdagserfaringer, som mange genkender, og fordi den relation giver afsæt for samtaler og diskussion.

Deltagere i samarbejdsprojektet Planetarium, lektor, ph.d. Marianne Achiam og ph.d.-studerende Line B. Nicolaisen – begge Københavns Universitet og Vores museum.



Sådan finder I ud af, hvad der kom ud af aktiviteten

Evaluere



Har jeres fokus været på en aktivitet i det fysiske museum?

Så er gode råd:

- Brug jeres noter og observationer om brugernes interaktion og dialog under aktiviteten til at *sammenligne med de formål*, I havde med at skabe aktiviteten. Så har I en grundlæggende evaluering af aktiviteten.
- Diskutér med kollegerne, hvad I kan *ændre ved næste aktivitet* i lyset af jeres evaluering. Vær opmærksom på, om I fremover har brug for andre værktøjer, end dem I anvendte, til at få bedre svar på den faktiske brug af aktiviteten.
- Overvej, hvordan jeres museum kan *bruge resultaterne* af evalueringen i forhold til den øvrige organisation og museets strategi. Det kan være i forhold til ansøgninger om nye aktiviteter eller i forhold til at skabe nye netværk, der kan supplere museets egen viden om brugerne.

Har jeres fokus været på en aktivitet i det virtuelle museum?

Så finder I ud af, hvad der kom ud af aktiviteten ved *yderligere* at overveje følgende råd:

- *Brug det materiale*, I har oparbejdet, mens aktiviteten fandt sted, til at finde ud af, om den eller de platforme, I valgte til aktiviteten, faktisk fremmede dialoger mellem museet og onlinebrugere og mellem brugerne indbyrdes. Materialet kan fx være jeres opsamling af, hvordan I har svaret brugerne; hvor mange dialoger, I har haft, og hvad emnerne har været. Vær opmærksom på, at dialog kan fremmes ved både samtidig og forskudt interaktion.
- Overvej, om I *bruger jeres ressourcer rigtigt* til at prioritere den eller de platforme, der bedst fremmer museets arbejde med virtuelle dialoger, der kan styrke kulturelt medborgerskab.



Undgå

- At følge op på jeres indsatser uden systematik. Strategisk udvikling fremmes af systematisk evaluering.
- At holde resultaterne for jer selv. At udvikle kulturelt medborgerskab kræver en indsats fra alle på museet, ikke udelukkende de medarbejdere, der arbejder med en konkret udviklingsaktivitet.
- At skjule, hvor der var forskel mellem jeres formål, og hvad I faktisk opnåede for jer selv og andre i organisationen. Museets ledelse kan her være opmærksom på, at det kræver tillid i organisationen at dele den slags viden – og at den slags viden er en god motor for at udvikle kvaliteten i museets arbejde.



M VORES MUSEUM

Vores museum er et nationalt forsknings- og udviklingsprogram, der igennem 13 projekter arbejder med kulturelt medborgerskab på danske museer i perioden 2016-2020. Projekterne i Vores museum:

- Undersøger nye måder, brugere og ikke-brugere kan komme i dialog med museet og hinanden på.
- Udvikler, afprøver og evaluerer vores eksperimenter.
- Afdækker, hvordan museer tidligere har arbejdet med nye former for brugerinddragelse, for at museer kan lære af fortiden, når de planlægger fremtidens aktiviteter.

Rådene i folderen her er baseret på vores samlede resultater. Du kan læse mere om de 13 projekter, som har bidraget, på

voresmuseum.dk

