

RUCMUS Udviklingsforløb

Integration af forskning og formidling i museal vidensproduktion

Svabo, Connie; Vinther, Sine Maria; Beck, Anna S.; Andersen, Karen Grønbæk; Riis, Søren

Publication date:
2019

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Svabo, C., Vinther, S. M., Beck, A. S., Andersen, K. G., & Riis, S. (2019). *RUCMUS Udviklingsforløb: Integration af forskning og formidling i museal vidensproduktion*. RUCMUS.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact rucforsk@ruc.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

RUCMUS

Udviklingsforløb: integration af forskning og formidling i museal vidensproduktion

Vinter/forår 2018 - 2019



Collage arbejde på RUCMUS workshops

RUCMUS UDVIKLINGSFORLØB

November 2018 – januar 2019

RUCMUS er et samarbejde mellem:

Vikingskibsmuseet

Greve Museum

Museum Sydøstdanmark

Museum Vestsjælland

ROMU

Roskilde Universitet

Publikation udgivet af RUCMUS

Redaktion:

Connie Svabo

Sine Maria Vinther

Med bidrag fra:

Anna S. Beck, Museums Sydøstdanmark

Karen Grønbæk, Vikingskibsmuseet

Søren Riis, Roskilde Universitet

2019, Roskilde Universitet

INDHOLDSFORTEGNELSE

RUCMUS	1
INDHOLDSFORTEGNELSE	4
Læsevejledning	4
BAGGRUND: RUCMUS FORSKNING OG FORMIDLING.....	6
ET UDVIKLINGSFORLØB I FORM AF TEMABASEREDE WORKSHOPS.....	6
VIDENSUDVIKLING: Forslag	9
TO FÆLLES UDVIKLINGSPROJEKTER MED AFSÆT I FORLØBET	10
Uddybende beskrivelse	11
VIDENSDELING: Artikler og refleksioner	14
Fragmenter af levet liv: Når arkæologisk viden bliver til	15
Brugerinddragelse i vidensskabelse	16
Filosofiske perspektiver over vidensproduktion	17
Den immaterielle kulturarv som mål & middel	18
FONDSMULIGHEDER.....	20
STATEMENTS OG SPØRGSMÅL FRA WORKSHOPS.....	21
VIDENSPROCESSER: Indblik i arbejdsforløb.....	22
BESKRIVELSER OG DOKUMENTATION AF WORKSHOPS.....	22
FÆLLES BRAINSTORM-IDÉER FRA WORKSHOPS.....	23
SWOTANALYSER	24
HVOR SKABER RUCMUS MEST VÆRDI?	26
INPUT FRA RUCMUS-DELTAGERE	26

Læsevejledning

I vinter 2018/2019 afviklede RUCMUS et workshopforløb for ledere, forskere og formidlere om integration af forskning og formidling i museal vidensproduktion. Denne publikation er en opsamling på forløbet, samt et forslag til RUCMUS styregruppe om at vi arbejder videre med to udviklingsprojekter i form af en *fælles antologi* og en *fælles fondsansøgning*.

Publikationen indeholder tre sektioner: 1. Vidensudvikling, 2. Videndeling, 3. Viden i proces.

Første sektion om vidensudvikling indeholder en kortfattet beskrivelse af de to forslag til fremadrettet videre arbejde, samt en mere uddybende beskrivelse af ideen til fælles forskningsprojekt/fondsansøgning. Sektion 2 om videndeling indeholder en række artikler, som formidler nogle af de temaer, der har været holdt oplæg om eller som der er arbejdet videre med af RUCMUS deltagere efter workshopforløbet. Sektion 3 om viden i proces giver et blik ind i arbejdsprocessen. Her findes beskrivelser og dokumentation af de tre workshops. Rapporten indledes med en uddybende introduktion til baggrunden for workshopforløbet.

Connie Svabo & Sine Maria Vinther
Roskilde Universitet, juni 2019.

BAGGRUND: RUCMUS FORSKNING OG FORMIDLING

RUCMUS arbejder med videns- og erfaringsudveksling mellem formidlere og forskere på museumsområdet. RUCMUS arbejder med krydsfeltet, hvor forskning og formidling mødes.

RUCMUS' ønskede resultater

- Langsigtede bånd mellem partnerne styrkes
- Forskning, formidling og undervisning indenfor museumsområdet udvikles og styrkes
- Fælles læring og kompetenceudvikling

RUCMUS er et springbræt for udvikling af fælles projekter.

ET UDVIKLINGSFORLØB I FORM AF TEMABASEREDE WORKSHOPS

I vinter 2018/2019 afviklede RUCMUS et workshopforløb for ledere, forskere, formidlere om vidensproduktion, samt integration af forskning og formidling.

Formål

- Udvikle fælles forsknings-/formidlingsviden
- Afprøve mulighed for at udvikle fælles projektansøgning
- Netværksudvikling, vidensudveksling, samtænkning og sparring
- Stifte bekendtskab med/arbejde med designbaserede arbejdsmetoder
- Stifte bekendtskab med/arbejde med ny teori og afprøvning i praksis
- Diskutere og udveksle viden, samt tænke højt og give hinanden feedback
- Sparre fagligt om konkrete projekter
- Indsamle ny viden og præsentere indsamlet viden for hinanden/andre

Beskrivelse af workshopforløbets proces

Workshop 1: Den 26. november, 2018, Ragnarock, ROMU.

Hvert museum holdt oplæg om aktuelt museumsarbejde og udfordringer deri. Oplægsholdere: Iben Bækkelund Jagd, ROMU, Anna S. Beck & Mette Bielefeldt Bruun, Museum Sydøstdanmark, Karen Grønbæk Andersen, Vikingskibsmuseet, Britta Tøndborg, Museum Vestsjælland, Kamilla Hjortkjær, Greve Museum & Mosede Fort. Herefter faciliterede RUC lektor Connie Svabo en fælles visuel udforskning af museernes problemstillinger på tværs, i form af *collage* som arbejdsmetode (som kan ses på forsiden). Deltagerne afprøvede collage-metoden som en kvalitativ, kreativ metode til fælles analyse og meningsskabelse i relation til museumsbaseret vidensproduktion, og som en visuel udforskning af museal forskning og formidling. Afslutningsvis præsenterede hver gruppe deres collage og deres velfunderede refleksioner derom.

RUCMUS-deltagere: Iben Bækkelund Jagd, Anna S. Beck, Mette Bielefeldt Bruun, Karen Grønbæk Andersen, Britta Tøndborg, Kamilla Hjortkjær, Naomi Pinholt, Sidsel Risted Staun, Julie

Bønnelycke, Kristian Bruhn, Birgitte Louise Peiter Rosenhegn, Ea Stevns Matzon, Sine Maria Vinther & Connie Svabo.

Workshop 2: Den 14. januar, 2019, Roskilde Universitet.

Indledningsvist begyndte workshoppen med et oplæg om ekstern projektfinsiering samt Q&A ved RUCs forskningskoordinator Marie Brobeck.

Brobecks input blev efterfulgt af to oplæg: "Når arkæologisk viden bliver til..." af post.doc. Anna S. Beck fra Museum Sydøstdanmark, samt "Brugerinddragelse i vidensskabelse", af afdelingschef for publikumsformidling, undervisning & sejlads Karen Grønbæk, Vikingeskibsmuseet. Derefter kom filosof Søren Riis, RUC, med et indspil om, hvilken slags viden, der opstår, når man integrerer deltagere i vidensproduktion.

Sidste oplæg "Det kan I gøre med RUC og PURE" var om forskningsregistreringssystem PURE ved Sidse Louise Schelde, Karen Marie Iversen og Lene Pedersen, hvor det blev belyst hvorledes museerne kan bruge PURE. Museerne opfordres til at benytte forskningsportalen pure.kb.dk, som er blevet opdateret i april 2019.

Slutteligt blev der afholdt et caféarrangement i Experience Lab, hvor der var *meet 'n' greet* med førnævnte Karen Grønbæk (*Brugerinddragelse i vidensskabelse*) og Anna S. Beck (*Når arkæologisk viden bliver til*) samt post.doc. Jonas Abkjær (*Formidling i Landskabet*), Museum Vestsjælland, ph.d. Andreas Bonde (*Museal forskning skal sættes i spil*), Center for Ledelse og Oplevelsesdesign, Professionshøjskolen Absalon, RUCMUS medarbejder Sine Maria Vinther (*Escape rooms som historisk formidling*) samt kommende ph.d.-stipendiat, museumsinspektør Kamilla Hjortkær (*Lyd som kulturhistorisk materiale*), Greve Museum.

RUCMUS-deltagere: Laura Maria Schütze, Jonas Abkjær, Anna S. Beck, Iben Bækkelund Jagd, Mette Bielefeldt Bruun, Karen Grønbæk Andersen, Kristoffer B. Pedersen, Britta Tøndborg, Kamilla Hjortkær, Sidsel Risted Staun, Julie Bønnelykke, Kristian Bruhn, Ea Stevns Matzon, Sine Maria Vinther & Connie Svabo. Ved det åbne arrangement i Experience Lab var der omkring 20-25 deltagere.

Workshop 3: Den 24. januar, 2019, Roskilde Universitet.

RUCMUS medarbejder Sine Maria Vinther faciliterede en workshop, som tog udgangspunkt i samarbejdets fremadrettede mål om potentielle fælles projekter. Deltagerne foretog en fælles brainstorm over ønsker og udfordringer, som deltagerne selv bragte på banen ved forrige workshop. Derefter blev to fremadrettede visioner, som deltagerne selv valgte, udforsket igennem to SWOT-analyser – som kan ses i SWOT-analyse-afsnittet.

RUCMUS-deltagere: Jonas Abkjær, Anna S. Beck, Kamilla Hjortkær, Kristoffer B. Pedersen, Jesper Langkilde, Britta Tøndborg, Mette Bruun, Julie Bønnelykke, Connie Svabo & Sine Maria Vinther



Caféarrangementet ved RUCMUS workshop den 14. januar 2019, i Experience Lab på Roskilde Universitet. Lyd, lys og hybridfrugt (blanding af banan, jordbær og kiwi) var sat i værks, for at vise hvordan simple formidlingsmetoder - med inspiration fra teaterverdenens Verfremdung og spekulativt design - kan vække forundring og opmærksomhed hos modtageren.

1

VIDENSUDVIKLING: Forslag

TO FÆLLES UDVIKLINGSPROJEKTER MED AFSÆT I FORLØBET

TO FÆLLES UDVIKLINGSPROJEKTER MED AFSÆT I FORLØBET

Med afsæt i udviklingsforløbet foreslår RUCMUS sekretariat to fælles udviklingsprojekter:

- **Udarbejdelse af en fælles antologi eller et særnummer af et forskningstidsskrift om aktualisering af viden gennem integration af forskning og formidling**

En samling af tekster udarbejdet af RUCMUS-medlemmer på tværs af fag og museer, hvor vi tager udgangspunktet i museumslovens § 2, som foreskriver, at museerne gennem de indbyrdes forbundne opgaver indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling - i et lokalt, nationalt og globalt perspektiv – skal

- 1) aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende,
- 2) udvikle anvendelse og betydning af kultur- og naturarv for borgere og samfund og
- 3) sikre kultur- og naturarv for fremtidens anvendelse.

På dette grundlag, kan RUCMUS udarbejde en forskningsantologi, der konkret og praktisk viser, hvordan aktualisering af viden kan foregå gennem en integration af forskning og formidling i museal praksis. Antologien udgives af et forlag, som er på autoritetslisterne, eller kan også være et særnummer af et relevant forskningstidsskrift. Hvis RUCMUS går videre med denne idé, vil der blive dannet en tværfaglig redaktionsgruppe bestående af medlemmer fra RUCMUS-institutionerne, som skal udvikle, udarbejde og planlægge udgivelsen af antologien. De respektive kapitler/artikler forfattes af medlemmer fra RUCMUS-institutionerne og disse skal peer-reviewes. Andre relevante bidragydere kan komme på tale, hvis det understøtter forskningstemaet. Antologien skrives på dansk og er primært målrettet den danske museumsverden.

- **Udarbejdelse af en fælles fondsansøgning om spekulativ fremtidsarkæologi**

En fondsansøgning udarbejdet af RUCMUS-medlemmer på tværs af fag og museer, hvor nye tilgange til aktualisering af viden udvikles ved at benytte spekulative designmetoder i kulturhistorie og arkæologi. Projektet er en kreativ forskningsundersøgelse af, hvilke fodspor mennesket efterlader i den antropocæne tid – 100 år efter vi har været tilstede på jordens overflade. Projektet sætter fokus på specifikke, udvalgte områder af Sjælland og udvikler spekulative fremtidsarkæologier for disse landskaber / miljøer. Hvert museum, som ønsker at bidrage, vil forske i, hvorledes de udvalgte steders lokale miljø vil se ud, efter 100 år uden menneskelig indblanding. De fremtidsarkæologiske undersøgelser foretages med arkæologiske, kulturhistoriske og naturfaglige eksperter. De spekulative fremtidsscenerier udvikles med eksperter i æstetik, design og formidling. Forskning og formidling integreres.

Uddybende beskrivelse

Spekulativ Fremtidsarkæologi: Sjælland Uden Os

Indspil i forhold til mulig fælles ansøgning om eksterne midler. En åben idé om et fælles RUCMUS forsknings- og formidlingsprojekt. Et oplæg til drøftelse udviklet på baggrund af RUCMUS workshops vinter 2018/2019 og med bidrag fra alle partnere. Udarbejdet af Anna S Beck, Sine Vinther, Connie Svabo

Året er 2125 - det er 100 år siden mennesket forsvandt fra jordens overflade, men menneskets fodspor er stadig synlige i civilisationens ruiner og i miljøets udvikling, som dukker frem i mange afskygninger. Naturen vokser frem i vildskab, som et forsøg på at dække de alsidige efterladenskaber af menneskets kultur med grøn bevoksning. Dyreverdenen lever og flytter ind på territorier, som før var formet af menneskets civilisation. 100 år efter at menneskeheden var til stede, foregår der stadig en sammenfletning og udviskning mellem natur og kultur – og mellem miljøet og (det fraværende) menneske.



Billede inspireret af Alan Weismans spekulative univers i romanen "Verden uden os" (2008).

Spekulativ Fremtidsarkæologi: Sjælland Uden Os¹

Projektet er en fremtidsarkæologisk udforskning af udvalgte områder af Sjælland og en æstetisk formidling af denne videnskabelse i tekst og rum.

Centrale intentioner i projektet er: at trække det globale ned på et lokalt plan; at integrere forskning og formidling; at arbejde spekulativt, prospektivt, performativt og imaginativt med fremtidsarkæologi og kulturhistorie; at arbejde æstetisk og design-baseret med formidling; at udvikle og udforske museernes muligheder for medhandlende formidling og at integrere kultur- og naturforskning og -formidling.

Projektet er en kreativ forskningsundersøgelse af, hvilke fodspor mennesket efterlader i den antropocæne tid – 100 år efter vi har været tilstede på jordens overflade. Hvert museum, som ønsker at bidrage, vil sammen med udvalgt naturfaglig ekspertise fra RUC og evt. andre institutioner (miljøbiologi, geologi) forske i, hvorledes de udvalgte steders lokale miljø vil se ud, efter 100 år uden menneskelig indblanding.

Forskningsprojektet er inspireret af eksperimentel arkæologiske metoder og designforskning og kaldes *spekulativ fremtidsarkæologi*. Vi har valgt netop arkæologien som ramme, da det er meningen, at projektets udgangspunkt specifikt skal findes i de materielle levn i fremtiden - efterladt af mennesket, men uden mennesket selv som primær kilde. Projektet sætter fokus på specifikke, udvalgte områder af Sjælland og udvikler spekulative fremtidsarkæologier for disse landskaber / miljøer. De fremtidsarkæologiske undersøgelser foretages med arkæologiske, kulturhistoriske og naturfaglige eksperter. De spekulative fremtidsscenerier udvikles med eksperter i æstetik, design og formidling.

Prospektiv og performativ videnskab

Videnskabeligt trækker projektet på den ontologiske vending i samfunds- og humanvidenskaben og dens synliggørelse af videnskabens *prospektive og performative muligheder*, som blandt andet påpeges videnskabsfilosofisk af anerkendte forskere som Bruno Latour, Donna Haraway, Annemarie Mol, John Law, John Urry og Andrew Pickering.

Projektet indskrives sig videnskabeligt i den ontologiske vending og bidrager til at udvikle denne konkret og praktisk ved at inddrage designmetodologi (for eksempel Anthony Dunne & Fiona Rabys "*Speculative Everything*", 2013) i en udfoldelse af, hvordan en spekulativ, prospektiv og imaginativ fremtidsarkæologi kan se ud (Shanks; Pearson & Shanks; Harrison & Schofield, Pétursdóttir (fx 2019 Anticipated futures)).

Mere konkret skal udvalgte fremtidsscenerier udforskes af både kulturhistoriske og naturvidenskabelige eksperter, der frem for at tolke de efterladte materielle levn, skal 'fremskrive' materielle levn – fra mikrober og bakterier til ruinbyer og urskove - ud fra nutidens menneskelige gøren og laden. Ofte kan dette baseres på – eller spejles i – erfaringer fra lignende scenarier gennem menneskets historie. Et væsentligt element er også at nedbryde og udviske de traditionelle skel mellem kultur og natur inden for de eksisterende videnskaber (Morton – fx Dark

¹ Inspireret af forfatter Alan Weismans roman "*Verden uden os*" (2008).

Ecology). Med et prospektivt og imaginativt perspektiv kan der således kastes et helt nyt videnskabeligt lys over samspillet mellem fortid, nutid og fremtid.

Medhandlende formidling

Formidling og forskning samtænkes i projektet ved eksplicit at arbejde med teknologisk formidling som medkonstituerende i videnskabelse. Dette tager afsæt i teknologi- og videnskabsfilosofiens medieringsbegreb (Latour, Serres, Ihde, Verbeek) og indebærer blandt andet, at mediering ikke 'bare' handler om at transportere mening, uforandret og upåvirket gennem anonyme og passive formidlingsled. Mellemliddene medhandler i videnskabelse og i vidensformidling.

Medieringsbegrebet betegner både etablering af en forbindelse, men betegner også den forvrængning, forskydning, og 'opfindelse' som finder sted i formidlingen. Mediering er at skabe relation, men mediering er også den gensidige konstituering og forvrængning, der foregår i etablering af relation (Serres, Latour). En udforskning af mediering medfører således en udforskning af, hvad der foregår, når ting (enheder, elementer) associeres: hvordan bliver de forbundne enheder formet i og af forbindelserne; i og af associeringen? Med inspiration fra postfænomenologien kan man sige, at strukturerne for oplevelsen af viden, er 'mediering'.

Professionel formgivning af fremtidsscenerier

Et aspekt af forsknings- og formidlingsprojektet er at udvikle fremtidsscenerier i samarbejde med professionelle medieproducenter og historiefortællere. Disse professionelle må gerne være af en vis kendis-kaliber, eksempelvis forfatter Kaspar Colling Nielsen, som kendes fra "*Mount København*" og "*Den Danske Borgerkrig 2018-24*". De professionelle medie-producenter / historiefortællere bidrager til at sammensætte en historie ud fra de frembragte fremtidsscenerier om Sjælland efter 100 år uden menneskelig indblanding.

De professionelle er endvidere med til at formgive forskningsformidlingen, alt efter hvilket format RUCMUS vedtager. Formatet kan for eksempel være: 1) en udstillingsturné, hvor udstillingen bevæger sig rundt på de lokale museer i netværket, en slags 'decentral udstilling', 2) en fællesudstilling på et 'neutralt' sted, eventuelt i København, begge modeller skal kombineres med debatarrangementer og/eller workshops, som involverer publikum i de spekulative fremtidsundersøgelser. Eller noget andet. (Virtual Reality? Escape Rooms? En serie af videoer på YouTube?).

Forskningsformidlingen kan drage inspiration fra buzzword'et 'faktion', der trender i museal formidling. Faktion betegner en blanding af fakta og fiktion, og da fremtidsforskning i sagens natur er spekulativ, om end den bygger på videnskabelige standpunkter, bliver der skabt et interessant sammenspil mellem fakta og fiktion, som giver spændende formidlingsmuligheder.

Fremtidsscenerie-forskningen på museerne kombinerer fagekspertisefelterne i arkæologi og moderne historie, formidling og naturvidenskab hvilket skaber et utraditionelt, tværvidenskabeligt krydsfelt af kompetencer, og gør det til et unikt samarbejde på tværs af faggrænser og institutioner. Et potentiale i projektet er, at det kan åbne op for nye metodiske tilgange, eksempelvis spekulative designmetoder som ny tilgang i kulturhistorie- og arkæologi. Dertil vil det også være nyskabende at involvere det spekulative element i musealt arbejde, både som udforskningsmetode og som formidlingsgreb.

2

VIDENSDELING: Artikler og refleksioner

UDARBEJDET MED AFSÆT I UDVIKLINGSFORLØBET

Fragmenter af levet liv: Når arkæologisk viden bliver til

Af post.doc., ph.d. *Anna S. Beck* fra Museum Sydøstdanmark, baseret på RUCMUS oplæg d. 14.1.2019.

Vi skal arbejde mere radikalt med den arkæologiske fortælling. Næmlig, at arkæologi skaber forståelse og viden ud af fragmenter; ikke kun om fortiden, for fortiden kan aldrig fuldstændigt rekonstrueres, men om relationer mellem mennesker og ting på tværs af tid. Denne præmis er en mulighed for at skabe relevant, vedkommende og inddragende arkæologisk forskning. Udgravninger sker ofte på baggrund af kapitel 8 i Museumsloven. Lovgivningens mål er at beskytte alle væsentlige fortidsminder, hvor det 'væsentlige' i begrebet 'væsentlige fortidsminder' defineres og evalueres som *det der kan skabe ny viden*. En udgravning bliver således i princippet kun godkendt som relevant, hvis den producerer ny viden. Men der mangler en klar definition af hvad 'ny viden' er og forskellige modstridende vidensparadigmer er i spil, hvilket giver uklarheder i forvaltningen såvel som i forskningen og formidlingen af den lovpligtige arkæologi. Registreringen af arkæologisk data forsøges at gøres helt objektiv, da megen af registreringen sker for 'forskning i fremtiden'. Konsekvensen er dog en objektivisering af genstande og spor, som giver en alt for snæver fortolkning af arkæologisk viden. Samtidigt har rekonstruktion af fortiden traditionelt set været målet for den arkæologiske forskning: det giver et eksklusivt retrospektivt perspektiv. Det retrospektive perspektiv skaber en distance mellem fortid og nutid, som betyder, at det kan være svært at skabe relevans til nutiden i den arkæologiske forskning, da forskningsspørgsmål oftest rettes 'bagud i tid'. En alternativ måde at arbejde med arkæologisk viden på, er at søge 'den radikale arkæologiske fortælling'. Dette kan gøres ved

1. At acceptere det arkæologisk datas grundpræmisser fremfor at forsøge at overkomme dem, herunder det ganske særlige forhold, at man i arkæologien altid arbejder med fragmentet – at data altid vil være ukomplet (for eksempel keramikskåret frem for den hele potte eller at det levende menneske altid vil være fraværende).
2. At fokusere på processer i lige så høj grad som objekter (for eksempel at inddrage handlinger og temporalitet i tolkningen af arkæologiske objekter)
3. At have som mål at belyse og diskutere relationer mellem menneske og ting på tværs af tid fremfor en specifik rekonstruktion af fortiden (for eksempel at diskutere skabelsen af hjem over tid ved en sammenholdning af hhv. yngre jernalders langhuse og teltlejre ved nutidens Roskilde festival (Anna S. Becks PhD)).
4. At inddrage arkæologens samtidsperspektiv med sit undersøgelsesobjekt, som en aktiv del af den arkæologiske vidensproduktion (for eksempel ved at give mere plads til fortolkning og refleksivitet i registreringen).

Dette er udgangspunktet for Annas post.doc. projekt *Ny viden og repetitionsarkæologi. En undersøgelse af rammerne for vidensproduktion i kapitel 8-udgravningerne*, finansieret af midler fra KFU (Kulturministeriets forskningsudvalg). Motivationen bag Annas forskning er et ønske om at udfordre de gældende rammer og skabe et kvalificeret grundlag for en diskussion af kapitel 8-arkæologiens mål og muligheder.

Brugerinddragelse i vidensskabelse

Uddrag baseret på oplægget af afdelingschef for publikumsformidling, undervisning & sejlads
Karen Grøn bæk, Vikingeskibsmuseet, 14.1.2019. Samlet af Sine Vinther og Connie Svabo

Vidensskabelse er i høj grad at kunne skabe nye sammenhænge, men hvordan kan et museum inddrage publikum mere i vidensskabelsen? Hvordan kan vi nå frem til en videnskabelig diskussion af hvad begrebet om viden er i museumsverdenen? Og hvorledes kan museet skabe viden, som har en gyldig forklaringsværdi for brugerne?

Et frugtbart udgangspunkt for at arbejde med disse spørgsmål, er at se nærmere på selve forståelsen af, hvad viden er. Med inspiration fra psykologien kan man se viden som en intersubjektiv proces. Herudfra kan man argumentere for, at viden først konstrueres som noget virkeligt i verden i mødet med 'publikum'. Dette kan give nogle interessante tanker om, hvordan man kan skabe viden sammen med publikum. Man kan nærmest sige, at inddragelse af publikum kan give mere vidensproduktion. Nogle af de relevante spørgsmål, man kan overveje i relation til museal brugerinddragelse er:

- Hvordan kan museet forstå brugerne som medskabere af viden?
- Kan et museumspublikum være med til at skabe 'ny' viden på et museum?
- Er publikum medskabere af deres 'egen' viden – eller en fælles viden?
- Hvilke former for vidensproduktion kan museet bruge gæsten som medskaber i?

Kerneopgaven i et museums virke er netop at producere og formidle viden; ergo at være vidensproducenter på mange niveauer over for sit publikum og lære sit publikum at kende. Modtagerne af museets vidensproduktion er alsidigt i den forstand, at det er et bredt samfundsspektrum igennem hverdagsgæsten (i alle aldersgrupper), desforuden det internationale publikum igennem museets forskningsartikler.

Når brugerinddragelse tænkes som en forudsætning for vidensproduktion, bliver det en pointe, at gæsten ikke skal møde en 'objektiv' verden på museet. Derimod kan en personificering af det faglige indhold og metoden dertil, udfolde gæstens forståelseshorisont. Eksempelvis Vikingeskibsmuseets publikumsformidlere og sejlads-instruktører, som formidler ud fra deres eget perspektiv, da de opfordres til at dyrke deres subjektivitet, så længe det er relevant for museumsudstillingen.

Et museums omdrejningspunkt er oftest formidlingen af genstandene. Her kan det være inspirerende at give en smule slip på genstandene for at få et bredere blik på formidlingen: Formidlingen handler om at berette om (fortids)menneskets kultur og samfund. Man kan ikke formidle genstande uden en kontekst og et museum vælger selv sin kontekst og dermed hele fortællingen, som de vil inddrage publikum i. Her er udfordringen, hvordan den virkelighed som museet producerer, bliver meningsfuld i brugerens kontekst. Hvordan kan man give publikum plads til at være forskellige subjekter i formidlingsrummet? Hvordan kan der skabes en formidlingsform, som øger publikums mulighed for at være tilstede som sig selv og være en del af historien?

Videnskabsteoretiske perspektiver på vidensproduktion

Uddrag fra oplæg af lektor *Søren Riis*, 14.1.2019. Samlet af Sine Maria Vinther og Connie Svabo

Med udgangspunkt i oplæggene fra Anna Beck og Karen Grønbæk opridser Søren Riis et videnskabsteoretisk spænd, hvor omdrejningspunktet er det centrale spørgsmål: hvordan skabes viden? Søren giver i løbet af sit indspil historisk, videnskabsteoretiske nedslagspunkter og fokuserer primært på det han kalder 'mellemfeltet mellem subjektivitet og objektivitet'. Her findes en række intellektuelle traditioner, som kan være et godt indspil i udviklingen af vores forståelse af det videnskabsteoretiske spænd fra arkæologi over historie til kommunikation og formidling, og derned også i udviklingen af vores forståelse for hvordan viden kan aktualiseres i en integration af forskning og formidling. Riis fremhæver at praksis-begrebet er et centralt omdrejningspunkt i forhold til en positionering af museumsbaseret vidensproduktion, og nævner som mulige inspirationskilder blandt andet videnstraditionerne STS (Science and Technology Studies) og postfænomenologi, samt poststrukturalistisk informerede tilgange inden for arkæologien.

Søren Riis nævner for eksempel, at man med inspiration fra disse intellektuelle traditioner kan udforske museet som *sted*, som *teknologi* og som et *medieringsforhold*. Han opfordrer til, at man opgiver historien om det komplette og i stedet arbejder med fragmentet, samt med den fortolkningsåbenhed, dette giver. Han fremhæver f.eks. nogle kunstmuseers tilgang til deres genstande, hvor man kan tale om at genstandene 'vibrerer noget', men hvad de 'vibrerer' er ikke støbt i beton. Dette medfører, at vi bliver bevidste om, at viden ikke falder ned fra himlen. Fakta er noget, der skabes, tilvirkes (etymologisk af *facio*; at gøre, tilvirke).

Der kan være fordele i at vidensbegrebet relativiseres – selvom det kan være udfordrende og svært at forholde sig til – da en ny og mere åben ontologi muliggør en ny og åben tænkning om brugerne. Hvorfor er vi interesseret i brugerne? Er det for at få nye forskningsspørgsmål? Kan man nogensinde 'flytte' brugerne? 'Brugeren' er også en konstruktion; et tilvirket vidensprodukt. Og det er også virkelige mennesker.

Den immaterielle kulturarv som mål & middel

Af Sine Maria Vinther, forskningsassistent i RUCMUS

Den immaterielle kulturarv er et bredt spektrum af handlinger og praksisser, som oftest har den materielle kulturarv som omdrejningspunkt. Museer er udfordrede i formidlingen af deres materielle udstillingsgenstande, da interaktionsmuligheden med fysiske og afskærmede genstande er begrænset. Alligevel er brugerinddragelse buzzwordet i de nyere bølger af museale formidlingstiltag, hvor interaktion, storytelling og video/audio tordner frem som fremtidens mediering af fortiden.

Denne artikel vil skitsere, hvordan brugerinddragende formidling af immateriel kulturarv kan foranstaltes på museer i form af fortidige praksisser – som netop er kulturarven selv. Sådanne tiltag vil generere vidensproduktion om den udvalgte immaterielle kulturarv, samt udvide feltet for forskning udi museal formidling.

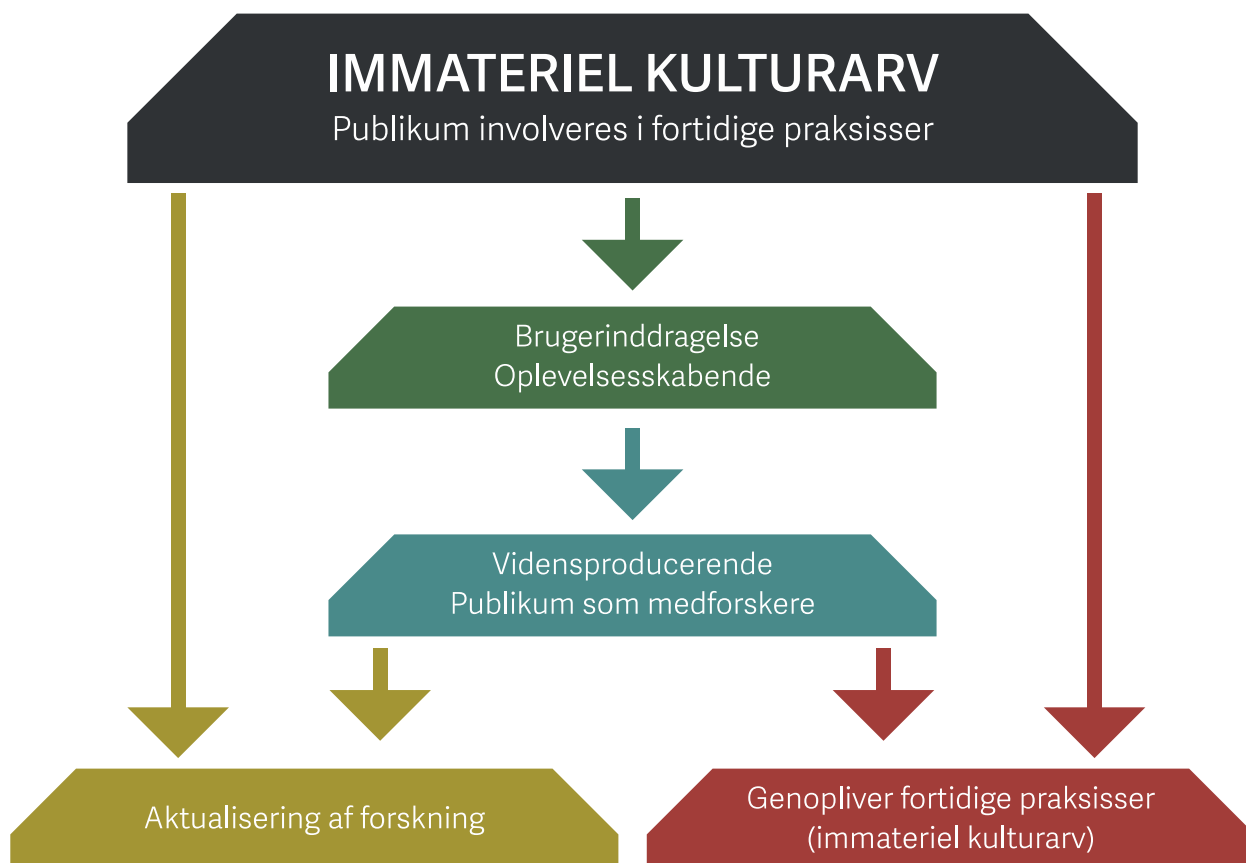
UNESCO udarbejdede en konvention til sikring af den immaterielle kulturarv, foruden den velkendte sikring af verdens materielle kulturarv. UNESCO definerer immateriel kulturarv som: *"...de praksisser, forestillinger, udtryk, kundskaber, færdigheder [...] som samfund, grupper, og, i nogle tilfælde, enkeltpersoner anerkender som del af deres kulturelle arv."*

Museumsgenstande (den materielle kulturarv) er unikt redskab for os til at forstå og udforske fragmenter af en hedengangen fortid. Museumsgenstandenes anvendelsesmuligheder og symbolik fortæller om de praksisser, håndværk, traditioner, skikke, ritualer eller lignende, der kendetegnede mennesket bag genstanden og det kan endvidere give et indblik i fortidsmenneskets livsverden. Ved at involvere publikum i disse praksisser, ritualer, håndværk (den immaterielle kulturarv) som de fysiske genstande knytter sig til, kan der skabes ny viden, eksempelvis igennem eksperimentale arkæologiske metoder. Visse museer og diverse reenactmentgrupper praktiserer allerede genskabelser af immateriel kulturarv igennem rekonstruktioner af genstande og håndværk, såsom vikingskibssejls, bådbygningsværksteder, madlavning, krigsreenactment, musik & dans etcetera.

Igennem rekonstruktionen og anvendelsen af immateriel kulturarv, genskabes fortidige arbejdsmetoder og samtidig – bevidst eller ubevidst – indsamles empiri, som styrker forståelsen af fortidige praksisser og anvendelsesmuligheder af oldtids/historiske redskaber. Dog bør der stilles spørgsmålstejn ved, i hvilken grad/eller om der overhovedet indsamles empiri til forskning når publikum inddrages i disse processer?

Den tilnærmelsesvist hermeneutiske metode, som anvendes til udvidelse af forståelseshorizonten igennem stiløvelser udi fortidige erhverv, kendes i særdeleshed fra eksperimentel arkæologi, skønt øvelsen også er givtig – men underrepræsenteret – inden for forskning i moderne historie. Eksempelvis kan en brødskrift fra 1. verdenskrig, skabe fem forskellige slags brød, da forståelsen for de forskellige fortolkningsmuligheder, først dukker op i det empiriske arbejde. Man behøver ikke være forsker, for at udøve fortidige praksisser og skikke. Faktisk er det en fordel at involvere et publikum, som ikke har akademiske forforståelser, da man kan argumentere for, at det i større grad afspejler fortidsmenneskets vilkår, end hvis fagfolk kastede sig over fortidige praksisser med empiriindsamling som formål.

På denne måde bliver publikum inddraget i anvendelsen af genstandene eller rekonstruktioner deraf, men også i den grad vidensproducerende for museerne, da den immaterielle kulturarv både bliver mål og middel i dette forsknings- og formidlingsøjemed.



Modellen illustrerer hvordan immateriel kulturarv - både som mål og middel - skaber grundlag for brugerinddragelse og vidensproduktion under genskabelsen af fortidige praksisser. Illustration af Vinther

Eftersom immateriel kulturarv er et vidt begreb, kan der argumenteres for, at der findes praksisgrundlag i alle slags museale universer, om det så er glaspustning, morsekodning, rebslagning eller sågar at danse twist – en genoplivning af immateriel kulturarv kan gå på tværs af tidsperioder og skabe oplevelser for publikum.

Et tværfagligt samarbejde mellem museer, hvor publikum bliver medforskere i genskabelsen af fortidige praksisser, samtidig med at deres museumsbesøg bliver til en brugerinddragende oplevelse, kan skabe en unik empiri i museal forskning. Endvidere kan man argumentere for, at det kan skabe en vis genoplivelse af immateriel kulturarv, som kan bruges til en videre aktualisering af den pågældende forskning. Historikere og arkæologer søger at berette om fortidens menneske, og *mennesket* er den manglende brik i det univers som museumsgenstande typisk udstilles i. Brugerinddragende immateriel kulturarvs-formidling, giver publikum en mulighed for at træde i fortidsmenneskets sted, og mennesket bliver dermed synlig i formidlingen, hvilket skaber en levendegørelse af museumsudstillingen.

FONDSMULIGHEDER

Uddrag fra oplægget af Marie Brobeck, forskningskoordinator, RUC, Institut for Kommunikation og Humanistisk Videnskab, d. 14. januar 2019.

Marie Brobeck fremhæver en række fondsmuligheder:

VELUX – museumsprogrammet

Program som støtter forskningsbaseret vidensproduktion. Vil muligvis styrke en ansøgning til Velux, hvis det er et museum der står som hovedansøger.

Det vil være vigtigt at adskille sig fra det VELUX-finansierede forskningsprojekt 'Vores Museum'. Internationale samarbejdsrelationer er et plus på alle fonds-ansøgninger

VELUX – HUM PRAXIS – programmet

HUM PRAXIS fokuserer på integreret og tæt samarbejde mellem forskere og praktikere – specielt møntet på sociale udsatte borgere, som skal inkluderes i aktiviteter (anderledes målgrupper end museer er vant til – tænk evt. ud af boksen). Velux fokuserer på 'den menneskelige faktor', og dermed er der en fleksibilitet i Velux' støttepenge.

Udover socialt udsatte, prioriterer Velux ældre og miljømæssige problematikker.

Modsat museumsprogrammet, anbefaler Marie Brobeck, at universitetet står som hovedansøger på en eventuel HUM PRAXIS ansøgning - evt. med fokus på social-, aldring-, eller miljøområdet.

Marie Brobeck har undersøgt det, og museer kan godt indgå i HUM PRAXIS ansøgninger, men der skal i givet fald være andre typer af institutioner også.

CREATIVE EUROPE

Marie Brobeck nævner Creative Europe som en mulighed.

Der skal være flere europæiske partnere, min. 5 lande og mange partners, f.eks. 10 partners – og det kan medføre en række problematikker.

Både Museum Vestsjælland og ROMU har erfaringer, da begge institutioner har modtaget bevillinger via CREATIVE EUROPE.

Erfaringerne fra hhv. Museum Vestsjælland og ROMU er, at det er et meget stort ansøgningsarbejde. Det giver ikke mening at udvikle ting kun til fondsansøgningen; det skal være aktiviteter/netværk, man i forvejen arbejder med, ellers er det for stort arbejde med for lille sandsynlighed for afkast.

Nogle af de ideer, der kom frem under Q&A med Marie Brobeck var, at museerne kunne arbejde med noget der tematisk går på tværs af RUCMUS, f.eks. at det drejer sig om det regionale; "udkantsmuseer" - altså som ikke ligger i Købehavn – som omdrejningspunkt. Eller at tænke i en specifik marginaliseret gruppe, fx arbejde med udsatte børn og unge i regionens ghettoområder.

? & !

STATEMENTS OG SPØRGSMÅL FRA WORKSHOPS

Opmærksomhedspunkter formuleret af nogle af deltagerne i løbet af forløbet:

Det er supervigtigt, at museerne tager brugerne alvorligt.

At vi tør at give slip og lukke andre fagligheder ind i vores univers

At vi mødes på tværs af fagligheder

At vi har mod til at sætte og bryde vores faste og trygge rammer

At vi giver plads til at alle projekter ikke nødvendigvis har perfekte resultater – det fører (måske) til læring og ny viden, som kan bruges efterfølgende. Det undrer mig, at vi ikke tør at inddrage vores brugere / potentielle brugere mere i vores processer (både forskning og formidling). Er "mode" et fyord?

- Kamilla Hjortkjær, Greve Museum

Borgeren er i meget højere grad i centrum og der er et væsentligt fokus på aktualitet og relevans.

- Iben Bækkelund Jagd, ROMU

Det undrer mig, at vi ikke altid tænker formidlingspotentialer ind fra begyndelsen i alle vores projekter, men ofte tænker formidling, især aktiviteter, som et add-on. At gå væk fra blot at opfatte aktiviteter, som (fysiske) oplevelser, der primært aktiverer kroppen, følelser og sanser, og er "pauser" i en formidlingsform, der ellers ofte appellerer til kognitive aspekter. Og hvad er oplevelser og hvorfor skal de være til stede og hvad gør de?

- Marie Krogh Nielsen, Vikingeskibsmuseet

Forholdet mellem forskning og formidling er tæt forbundet, men også stadig et kampfelt, hvor (for)målet er til konstant diskussion. Det er krig, kærlighed og alt derimellem, som er underlægningsmusikken til museernes arbejde med at være forskningsbaseret institution som formidler og en formidlingsinstitution som forsker. For hvad er museerne egentlig til for? Og kan vi blive enige om det? (og det undrer mig til stadighed at vi fortsat har den samme diskussion).

- Sidsel Risted Staun, ROMU

Spørgsmål som er dukket op i løbet af RUCMUS udviklingsworkshops:

- Mennesket mangler i rekonstruktioner af fortiden – men mennesket er i fokus i formidlingen, hvordan balanceres det i den museale praksis?
- Hvordan kan vi tale ind i større dagsordener end vores egen?
- Hvad er mulighedsrummet for museerne uden for København?
- Hvordan kan vi lade os inspirere af kunstmuseerne og begreber fra teaterverdenen?
- Hvordan kan museerne formidle fortolkningsfrihed?

3

VIDENSPROCESSER: Indblik i arbejdsforløb

BESKRIVELSER OG DOKUMENTATION AF WORKSHOPS

FÆLLES BRAINSTORM-IDÉER FRA WORKSHOPS

Følgende afsnit er en skitsering af udvalgte idéer til fællesprojekter, som RUCMUS' deltagere har fremarbejdet i fællesskab ved de førnævnte workshops.

1: Arv i den antropocæne tid:

Et forskningsprojekt i genskabelse, videregivelse og fortolkning af natur/kulturarv, som udgangspunkt både materielt og immaterielt. Projektet tager et prospektivt, fremadrettet perspektiv i stedet for et tilbageskuende, konserverende perspektiv. Hvilken arv skaber vores samtid til fremtiden? Forskningsperspektivet er arkæologisk, historisk såvel som miljømæssigt. Dermed kan det kaldes for en slags "samtidarkæologi", da undersøgelsen ligger i den arv som mennesket efterlader i naturen og kulturen.

2: Tværgående udstillinger – på tværs af museer og perioder:

En fællesudstilling i Øksnehallen, hvor "udkantsmuseerne" kommer til hovedstaden. Alle museer bidrager med udstillingsgenstande – på tværs af tidsperioder, men bundet af et specifikt fællestema: Eksempelvis 'low lights', historiske tabusider, druk i alle tider, alletiders lokummer eller lignende. Målet er et synergiforhold mellem brugerinddragelse, vidensproduktion og immateriel kulturarv ud fra et dramaturgisk greb. Udstillingen sigter efter en relaterbar oplevelse igennem iscenesættelse, som leder til en alternativ præsentation/oplevelse af genstandene for deltagerne.

3: En antologi af (forsknings)artikler om aktualisering af viden og integration af forskning og formidling:

En samling af tekster udarbejdet af RUCMUS-medlemmer på tværs af fag og museer, hvor vi tager udgangspunktet i museumslovens § 2., som foreskriver, at museerne gennem de indbyrdes forbundne opgaver indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling - i et lokalt, nationalt og globalt perspektiv – skal

- 1) aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende,
- 2) udvikle anvendelse og betydning af kultur- og naturarv for borgere og samfund og
- 3) sikre kultur- og naturarv for fremtidens anvendelse.

På dette grundlag, kan RUCMUS udarbejde en forskningsantologi, der konkret og praktisk viser, hvordan aktualisering af viden kan foregå gennem en integration af forskning og formidling i museal praksis. Antologien udgives af et forlag, som er på autoritetslisterne, eller kan også være et særnummer af et relevant forskningstidsskrift. Hvis RUCMUS går videre med denne idé, vil der blive dannet en tværfaglig redaktionsgruppe bestående af medlemmer fra RUCMUS-institutionerne, som skal udvikle, udarbejde og planlægge udgivelsen af antologien. De respektive kapitler/artikler forfattes af medlemmer fra RUCMUS-institutionerne og disse skal peer-reviewes. Andre relevante bidragsydere kan komme på tale, hvis det understøtter forskningstemaet. Antologien skrives på dansk og er primært målrettet den danske museumsverden.

SWOTANALYSER

RUCMUS-deltagernes egne SWOT-analyser af fællesprojekt-idéer over

1: Arv i den antropocæne tid & 2: Tværgående udstilling - på tværs af museer & perioder (næste side), som forklaret i forrige afsnit.

ARV I DEN ANTROPOCÆNE TID:



TVÆRGÅENDE Udstilling:

STRENGTHS

Fortolkningsfrihed/umiddelbarhed i udstillingspraksis
Komme væk fra matriklerne
"Jim Lyngvild" PR

Relatérbar oplevelse *Fleksibel mediering*
Posen bliver rystet
Nye anvendelsesmuligheder for museernes genstande
Nye formidlingspraksisser
Ny viden **Nyt fokus**
Inklusion *Low lights*
Samarbejde mellem museer
Forskellige fortællere/fortolkere af udstillingen
Ubelejlige/glemte/'kedelige' historier
Kulturarvens **B-sider**
Fortolkningsfrihed Skandalesucces?
Dramaturgisk greb i **iscenesættelse**

Fælles ansøgning/satsning
Stor kanon som trækplaster
Udstilling som alle bidrager til – tema der går på tværs
Alternativ præsentation af genstande

WEAKNESSES

Samarbejde på tværs
Afskrækker nogle målgrupper
Arbejde med nye målgrupper (ikke museums-vante)
Den **røde** tråd?
Økonomi?

OPPORTUNITIES

Når andre målgrupper

Samarbejde på tværs
Ny empirisk viden
Nye finansieringsmuligheder
Nye *faglige* perspektiver fx dramaturgi

THREATS

Manglende opbakning internt
Konkurrence
Jim Lyngvild-effekten
Ledelsesmæssig og politisk situation

HVOR SKABER RUCMUS MEST VÆRDI?

INPUT FRA RUCMUS-DELTAGERE

RUCMUS skaber særlig værdi og har særligt potentialer i koblingen til universitetets forskningspraksis, fælles projekter og studentersamarbejde.

RUCMUS-deltagerne bliver løbende opfordret til at dele deres inputs og refleksioner, både i åbne fora og i anonyme breve. Dette giver indspil til RUCMUS' udviklingsproces og fælles omdrejningspunkter. Nedenstående er anonyme udtalelse fra deltagernes refleksionspapir over hvad et fælles RUCMUS-projekt kan dække over:

- *Vi kan måske skabe en idébank til konkrete projektansøgninger og fundraising – evt. udkantstema, hjemløse, ældre, miljøet, veteraner - Fokus på at koble kulturhistorisk viden til indsatsområder inden for sociale og miljøområder*
- *Det er værdifuldt, når RUCMUS holder konferencer med oplæg fra interne og eksterne/udenlandske museer*
- *RUCMUS skal arbejde videre med integration/anvendelse af RUC-studerende i det museale arbejde*
- *Det kunne være spændende at styrke samarbejde på tværs af grænserne mellem arkæologi og nyere tids historie*
- *RUCMUS skal samarbejde om brugerinddragelse i formidling og forskning – og udvikle vores forståelse: hvordan bliver brugerne ikke kun slutbrugere, men deltagere og producenter af viden?*
- *En konkret idé er at udarbejde en antologi med forskningsartikler fra RUCMUS*
- *Det er godt og nødvendigt med en fælles forskningskoordinator*
- *Et tema vi kunne arbejde med, er den (im)materielle kulturarv – formidling af fortidige praksisser/traditioner (f.eks. sang, kogekunst, håndværk, dans o.lign.) på museerne som oplevelsesorienteret brugerinddragelse og vidensproduktion. Kan der skabes et samarbejde om forskning i den (im)materielle kulturarv i forskellige afarter som museerne i RUCMUS repræsenterer?*