

## **AFRAPPORTERING:**

Thorvaldsens Museum har i perioden september 2011 til marts 2012 gennemført projektet *"Bruger-talks" skal lære museet om formidling af Regin*, hvor to nye former for digital formidling af museets store digitale Regin-ressource blev udviklet i samarbejde med to brugerpaneler, henholdsvis "de unge" (15-25 år) og "de unge voksne" (25-35 år).

### **Brugersamarbejde**

I september måned blev deltagerne til de to brugerpaneler rekrutteret via opslag, og samarbejdet blev indledt. Med hver brugergruppe gennemførte vi tre workshops samt afsluttende "talks" for museets ansatte.

De første workshops blev afholdt med gruppen af de unge 15-25-årige. Fokus var det visuelle og sansebaserede møde med museets værker. Vi ønskede at undersøge, hvilke umiddelbare relationer brugerne i denne gruppe indgik med værkerne, samt hvordan brugerne valgte at udtrykke sig visuelt og kreativt om værkerne. Derudover ønskede vi at afdække brugernes idéer til indhold og form på digital formidling af museets digitaliserede værker. De tre workshops skulle både informere og inspirere, og de unges arbejde med fx visuelle "mind map", digitale orientingsløb og placering af "take-away-værker". Formålet var at lade brugernes egne hverdagserfaringer og kreative idéer danne nye kontekster for samlingsformidlingen. Resultatet af samarbejdet blev den web-baserede applikation *Grib Udfordringen*, som beskrives yderligere nedenfor.

Med de unge voksne, 25-35 år, afholdtes også tre workshops. Her arbejdedes der med at identificere tematisk, tværgående spor gennem de mange værker, som er tilgængelige i museets REGIN-ressource. Vi ønskede her at undersøge, hvilke indgangsvinkler brugergruppen fandt interessante og relevante, og vi arbejdede dels med at lade brugerne udvikle nye idéer til den digitale formidling, men også med at pege på de allerede eksisterende elementer og informationer i REGIN-ressourcen, som de syntes burde trækkes med ind i en mere dybdegående formidling. Resultatet blev det tematiske formidlingsspor *Ture på tværs*, som beskrives nedenfor.

Som afslutning på begge brugersamarbejder afholdt vi en række "talks", hvor deltagerne i brugerpanelerne hver især fremlagde idéer og skitser fra workshopforløbene. Her redegjorde de blandt andet for deres valg af enkelte værker og for de formidlingsperspektiver, som de, fra deres forståelsesramme, så for værkerne. Til disse talks var hele museets personale inviteret som tilhørere. Dermed blev brugernes nye idéer udbredt hos alle faggrupper, og vi har nu dette projekt som fælles reference i det fremtidige museumsarbejde.

### **Konklusioner fra brugersamarbejdet**

Foruden meget konkrete forslag til tematikker og udvalg af værker, resulterede samarbejdet med de to grupper i nogle klare anbefalinger og konklusioner angående formen på de to formidlingstiltag.

#### **En web-baseret applikation skal:**

- være kortfattet og overskuelig
- være iøjnefaldende og vække nysgerrighed
- lade brugeren deltage aktivt
- stille autentiske spørgsmål, så brugeren føler sit bidrag taget alvorligt

- indeholde relevant ny information, som giver brugeren noget at spille op imod
- igangsætte ny refleksion
- bygge bro mellem det museale stof og brugerens egen hverdag og erfaringer

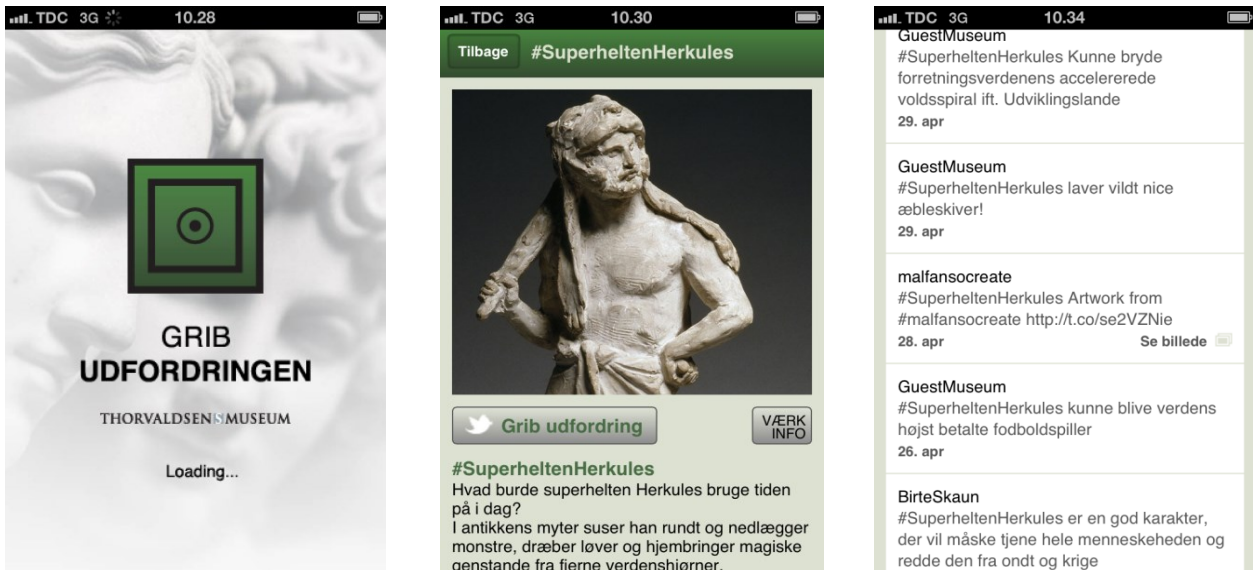
Et tematisk orienteret formidlingsspor skal:

- have karakter af en "digital omvisning", hvor brugeren præsenteres for et udvalg af værker
- præsentere brugeren for tværgående temaer i samlingerne
- trække tematiske tråde mellem værker fra forskellige tidsperioder, genrer etc.
- inddrage både kendte og ukendte værker
- sætte værkerne i nye kontekster ved hjælp af korte og klare tekster
- have en faglig tyngde, men en let og overskuelig form

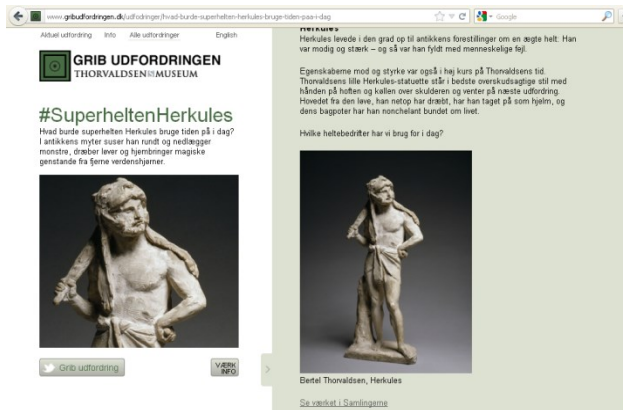
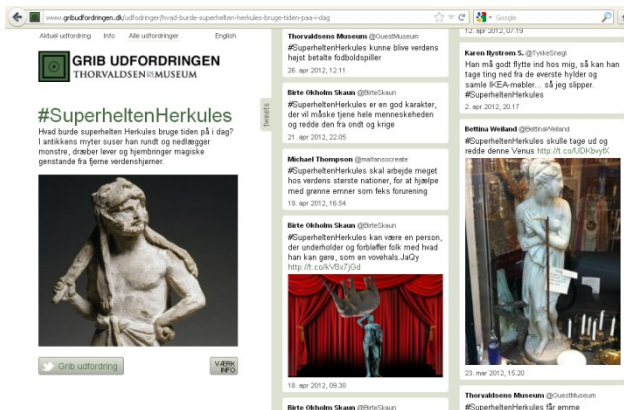
Introduktion til *Grib Udfordringen* – de unge (15-25 år)

*Grib Udfordringen* er en web-applikation, der formidler nogle af de mange værker, som museet har registreret i REGIN, og som kan findes i online-kataloget *Samlingerne*. *Grib Udfordringen* findes i en web-version, [www.gribudfordringen.dk](http://www.gribudfordringen.dk) samt i en version tilpasset smartphones, hvor applikationen kan hentes til telefonen. Nedenfor ses eksempler fra de to versioner.

Smartphoneversion:



Webversion:

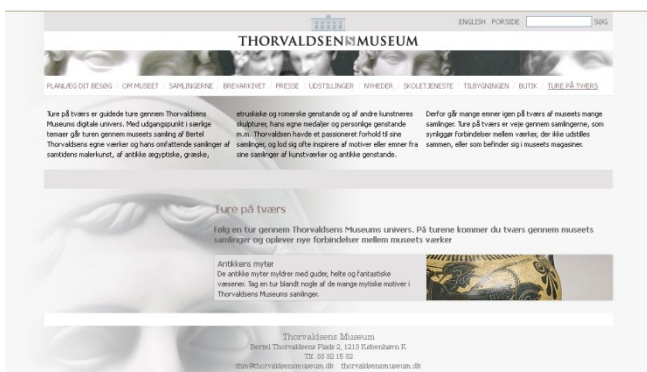


*Grib Udfordringen* er et redskab til dialog mellem museum og de besøgende. Her sætter museet udvalgte værker til diskussion ved at stille spørgsmål som brugerne udfordres til at respondere på via upload af billeder og/eller tekst. Til deltagelse i *Grib Udfordringen* anvendes det sociale netværk Twitter, og selve applikationen er opbygget med strukturer og funktioner, som er genkendelige fra sociale medier som Twitter og Facebook. *Grib Udfordringen* sigter mod at skabe refleksion og diskussion med udgangspunkt i museets digitalt registrerede værker, og at sætte disse i relation til nutidige emner og til brugernes egen hverdag. Vigtigheden af både et dialogiske aspekt og relationen til den kendte hverdag blev stærkt understreget i samarbejdet med brugerne.

*Grib Udfordringen* er en enkel og fleksibel ramme, som kan rumme mange typer af udfordringer, og som kan bruges i forskellige sammenhænge, fx i undervisning, som supplement til særudstillinger, som redskab i forbindelse med workshops eller til drøftelse af relevante og aktuelle temaer. Applikationen kan anvendes både indenfor og udenfor museets rammer.

### Introduktion til *Ture på tværs* – de unge voksne (25-35 år)

*Ture på tværs* er et formidlingstilbud, der formidler nogle af de mange værker, som museet har registreret i REGIN, og som ellers fremstår uformidlet i online-kataloget *Samlingerne*. *Ture på tværs* er tematisk orienterede, virtuelle ture, som går på tværs af museets traditionelle samlingsopdeling. Under museets startside findes indgangssiden <http://thorvaldsensmuseum.dk/ture-paa-tvaers> med overblik over de tilgængelige ture samt introduktion til den enkelte turs tema. Herunder ses overblikssiden samt et udsnit med introduktion til turen ”Antikkens myter”.



En *Tur på tværs* består af en række udvalgte værker, som på forskellig vis kan relateres til et overordnet tema. I turen vises både det givne værks stamoplysninger, som er registreret i REGIN og eksporteret herfra til platformen *Samlingerne*, samt særligt udarbejdede formidlingstekster, som relaterer værket til det tværgående tema. Med *Ture på tværs* er det muligt at forbinde værker fra museets mange forskellige samlinger, som enten er udstillet isoleret fra hinanden i det fysiske museum, eller som befinder sig på magasin og derfor ikke er tilgængelige for museets besøgende. Nedenfor ses eksempler på, hvordan turen "Antikkens myter" inddrager værker fra forskellige dele af museets samlinger, som ikke kan opleves sammenstillede i det fysiske museum.

The screenshots show the following content:

- Top Left:** "Statuette af Venus, Romersk, 100 f.kr.-100". Text: "Antikkens myter", "Mytens virkelighed", "Antikkens myter har fascineret og underholdt mennesker gennem årtusinder, men oprindeligt var de ikke bare underholdende historier. Den mytiske verden og alle dens væsener blev i antikken anset for lige så virkelige som menneskets egen verden, og men forestillede sig, at gudene tog aktiv del i menneskenes liv. Guder og mytiske episoder var populære motiver for antikkens kunst. Derfor ved vi i dag, hvordan antikkens mennesker forestillede sig deres guder. Langt de fleste guder blev afbildet i menneskelig skikkelse og efter menneskelige idealer, som det f.eks. er tilfældet med denne romerske statuette fra Thorvaldsens antikkensamling, der forestiller kærlighedsgudinden Venus (p. 116/117)."
- Top Right:** "Bertel Thorvaldsen [-], Herkules, 1839". Text: "Antikkens myter", "Helten", "Heltens værelser i Thorvaldsens Museum findes adskillige gengivelser af heltpar og ugrubet Herkules (p. Herakles). Denne statuette, som er en af Thorvaldsens oprindelige, gengiver Herkules med sine sædvanlige attributter, løvenskind og kalleh. I antikken fortalte mange myter om helte, som var halvgyde eller menneske, der udførte usædvanlige gerninger. Mens gudene var færdige og ubrugelige, var helte genkendelige skikkelser, som menneskene følte et nært slektsskab med, derfor var folkesagnet populære, og afbrændt fortællinger om heralder. Han var en angår hel - således stærk, god og eventyrlig. Han var en oplydning, en stor grovleder og hævner i i konkrete situationer. Natop derfor var han helt elsket: mest om hans liv og det var på en gang underholdende historie og blev på, at helte og ikke kunne opnå, trods menneskelige fejl og ufuldkomnehed."
- Bottom:** "Giovanni Jacopo Caraglio [-], Herkules og Cerberus, før 1565". Text: "Antikkens myter", "Myten om Herakles' tolv arbejder", "Herkules (lat. Herakles) var resultat af Zeus (lat. Jupiters) affære med den menneskelige kvinde Alcmene. Zeus' hustru Hera (lat. Juno) hadede Herakles, som var bærer på Zeus' utroskab, og forfulgte ham gennem hele hans liv. Da han havde giftet sig med kongedatteren Megara, kaldte Hera et værdigt navn på ham, som få børn til at dræbe sin hustru og sine børn. Som straf måtte han tjene kongen af Mykene, der beordrede ham at udføre tolv færdige opgaver. Han kæmpede mod smukke, herinde nogle gange gemt fra fjerne verdenshjørner og nedlagte monstre. Sågar den trehovedede helvelshund Cerberus (lat. Cerberus), helkædet det Herakles et tæppe. Hvordan det kan være eller for sig, er uklart på dette løberrak fra 1500-tallet, som indgår i Thorvaldsens samling af andre kunstneres grafik. Efter tolv år hos kongen i Mykene havde Herakles sonet sin forbyrdelse og blev løst fra tvangsten. Han sluttede dog komne til at opleve mange andre eventyr, og om disse beretter de mange myter om hans begivenheder i liv."

Formidlingsteksterne finder man både når man følger den valgte tur, men også når man tilfældigt støder på turen i forbindelse med browsing i *Samlingerne*.

Til ture, hvor størstedelen af værkerne kan ses i museets permanente samlinger, er der mulighed for at tilknytte et kort, som kan printes ud hjemmefra eller downloades fra brugernes mobile enheder under museumsbesøget. Kortet beskriver ruten med de relevante værker gennem det fysiske museum, samt resumerer formidlingsteksterne. Således knyttes også det digitale og det fysiske museum sammen i *Ture på tværs*.

*Ture på tværs* udgør ikke en separat platform ligesom f.eks. *Tilbygningen*, men integreres i de eksisterende platforme. Strukturen indeholder mulighed for at linke mellem museets forskellige digitale platforme (*Samlingerne* og *Tilbygningen*), og dermed også binde disse sammen.

Indenfor projektets ramme er blevet udarbejdet turen "Antikkens myter", som nu ligger tilgængelig på hjemmesiden. Valget af tema er baseret på samarbejdet med gruppen af 25-35-årige i projektets brugersamarbejdsfase. Her blev emnerne antikkens myter samt myternes forbindelse til museets kunstværker stærkt efterlyst som en vigtig

indgang til forståelse af museets værker. Desuden afspejler de enkelte værker og mytefortællinger, som indgår i turen, nogle af de nedslag i museets samlinger, som brugerne fandt særligt interessante. I løbet af samarbejdet udpegede brugerne også et stort antal yderligere mulige temaer for *Ture på tværs*. Disse forslag er blevet registreret og dokumenteret, og kan på et senere tidspunkt udarbejdes til yderligere *Ture på tværs*. Derudover kan også museets fremtidige særudstillinger konverteres til *Ture på tværs* ved at bearbejde det tekstmateriale, som udarbejdes til særudstillingerne.

### **Implementering af projektets resultater i museets øvrige formidlingsarbejde**

*Grib Udfordringen* og *Ture på tværs* blev lancerede i marts via den lille særudstilling *Antikkens myter*, som vises i museets antiksamling indtil december 2012. Et af de emner, der blev fremhævet af deltagerne i begge brugerpaneler som særligt interessant, var det antikke mytologiske stof. Dette var derfor emnet for den første *Tur på tværs* og for de første udfordringer i *Grib Udfordringen*. I udstillingen udfoldes elementer fra *Tur på tværs*, og museets besøgende opfordres til via *Grib Udfordringen* at bidrage til fortolkninger af de antikke myter.

Vi er nu i gang med at afprøve hvordan de to digitale tiltag kan forankres og anvendes i museets øvrige formidlingsarbejde. Vi har bl.a. afholdt workshops med danskhold fra Københavns Sprogcenter. I disse workshops har vi arbejdet med temaer fra *Tur på tværs*, og har afprøvet *Grib Udfordringen* som et redskab til dialog i museets undervisning.

### **Vidensdeling af projektets resultater**

I forhold til den interne vidensdeling, har de afholdte brugertalks været afgørende for udbredelsen af kendskabet til projektet blandt museets forskellige faggrupper. Mange personalegrupper har været involveret, og de har dermed været med til at implementere projektsresultaterne i det fortsatte museumsarbejde.

Eksternt blev projektet fremlagt på ODMs formidlingsseminar i marts 2012, som en del af oplægget *Medborgerskab i en udstillingscase*. Projektet har flere berøringsflader tilfælles med det tværmuseale projekt *Museer og kulturinstitutioner som rum for medborgerskab*, hvor projekterfaringer deles med de deltagende institutioner. Her har vi særligt diskuteret forholdet mellem brugerinddragelse og udstillingspraksis. I det andet tværmuseale projekt om fri billeddeling *Kunsthistorier mobil*, videndeles særligt omkring anvendelsen af webbaserede apps og brug af Twitter som formidlingsredskab.

Endeligt håber vi også at kunne bruge vores nye formidlingsredskaber i fremtidige tværinstitutionelle projekter, hvilket vil sikre, at tiltagene løbende aktualiseres og videreudvikles. Vi har i denne sammenhæng søgt og fået formidlingspuljemidler til et samarbejde med Statens Museum for Kunst, hvor *Grib Udfordringen* skal indgå i et projekt til sprogskolerne. Derudover vil *Grib udfordringen* også blive integreret i e-museumsprojektet *Skulpturstudier 2*, som udvikles i samarbejde med Fyns og Vejens kunstmuseer.