

Kulturarvsstyrelsen
Museer
H.C. Andersens Boulevard 2,
DK-1553 København V

Att: Ida Brændholdt Lundgaard

Rapport vedr. tilskud fra Formidlingspulje 1 og 2, 2009

Gammel Estrup – Herregårdsmuseet har gennem de seneste to-tre år arbejdet målrettet med unge som brugergruppe for at samle erfaringer om – og med unge til brug for udvikling af museets hidtil største digitale formidlingsindsatsning – *Historiefortælleren*.

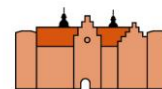
Regional Kulturaftale.

Indledningsvist benyttede vi museets involvering i den regionale kulturaftale under Kulturministeriet, *Kulturring Østjylland*, som afsæt for at opdyrke feltet og indsamle viden om unge som brugergruppe. I 2009 deltog Gammel Estrup – Herregårdsmuseet nemlig sammen Skanderborg Museum, Djurslands Museum, Museet for Syddjurs, Økomuseum Samsø og Odder Museer om at udvikle formidlingsprojektet *Krigen i Østjylland*. Projektet havde unge mellem 15 og 25 år som primær målgruppe, skulle indeholde et sundhedselement, foregå udenfor museerne – i naturen – og have et fælles kulturhistorisk afsæt. Det var en udfordrende formidlingscocktail, og museet valgte derfor at afholde nogle indledende panel-debatmøder med brugergruppen for – om muligt – at pejle sig ind på, hvad det er, de unge efterspørger, når det kommer til formidling og museer.

Mellem 80 og 100 unge fra Grenaa Gymnasium og gymnasiets internationale designlinje indgik derfor i fire panelgrupper, som på skift blev inviteret indenfor i hovedbygningen nogle forårsaftener i 2009. Vi havde ved møderne dækket op i herregårdens interiører, tændt op i kaminen og sat scenen, så den indbød til afslapning, hygge og intimitet. Den atmosfære, det lykkedes os at opbygge omkring møderne, gav bonus, fordi de unge udviste stor lyst til at diskutere og øse af deres egne erfaringer med formidling, kulturarv og de sociale og digitale medier. Det førte til nedskrivning af en lang række anbefalinger, som museer kunne omsætte til den konkrete formidlingsopgave *Krigen i Østjylland*. Det førte dog også i høj grad til, at museet fik skudt sig ind på målgruppen og fik startet på at samle erfaringer til brug for det videre arbejde med *Historiefortælleren*.

De unges anbefalinger.

Blandt de væsentligste erfaringer var, at gruppen ikke begiver sig nogen steder hen udenfor *fællesskabet*. Når man deltager i noget eller interesserer



GAMMEL ESTRUP
HERREGÅRDSMUSEET
THE MANOR MUSEUM

Randersvej 2
8963 Auning
Danmark

T +45 8648 3001
F + 45 8648 3181
post@gammelestrup.dk
www.gammelestrup.dk

sig for noget, sker det i grupper – oftest spontant og med kort varsel. Har man først fået fat i de unge som gruppe, er den både påvirkelig og let at engagere. Hvis man altså forstår at trykke på de rigtige knapper. Omvendt mister de unge også hurtigt interessen for en sag, hvis den ikke umiddelbart fænger. Skal man have unge til at bevæge sig hen et sted, der ligger langt fra, hvor de færdes til daglig, og hvor det er vanskeligt at komme til (for eksempel på grund af dårlige offentlige transportforbindelser), skal man virkelig lægge sig i selen – men man kan for eksempel lokke med stand up-comedy, levendegørelse, mad, rollespil, udklædning, konkurrencer og X-faktor/tilstedeværelse af kendte. Selve ordet 'museum' fandt de unge belastet og fyldt med ulyst, støv og løftede pegefingre. Der var med andre ord nok af arbejds punkter!

Almen Studieforbereelse, mediefag og Infrface.

Museet tog – som nævnt – erfaringerne fra projektet *Krigen i Østjylland* med ind i det videre forløb, hvor involvering i det regionale udviklingsprojekt under Region Midtjylland *Infrface* var næste trin. I *Infrface* samarbejder gymnasielærere og museumskolleger om at udvikle fagligt relevante museumsoplevelser og –undervisning, så de unge kan komme i øjenhøjde med deres egen kulturarv og den institution, der forvalter den – ungdomsuddannelserne skal med andre ord gerne opleve museerne som en læringsressource med højt fagligt niveau og et stort dannelsespotentiale.

Museet gennemførte sammen med elever fra Paderup Gymnasium flere forskellige forløb omkring AT-undervisning (Almen Studieforbereelse). I forløbet indgik blandt andet museumsteoretiske overvejelser omsat til museets særlige kulturhistoriske rammer, der er velegnet til at formidle historie på en ny måde – og med de unge selv som målgruppe. Vores deltagelse i partnerskabet havde fra starten et klart mål. Gymnasieeleverne skulle producere små film til museets *Historiefortælleren* – webportalen, der sætter herregårdsmuseets personfortællinger ind i større visuelle sammenhænge. Da *Historiefortælleren* blandt andet skulle vise direkte sammenhænge mellem det skriftlige kildemateriale og historiefortællingen, var det et krav, at medieklassen i deres arbejde brugte museets historiske kilder: de franske breve fra 1790, obduktionsrapporten fra 1771, bryllupsversene fra 1691 og ligprædikener fra renæssancen i deres research.

Dette projekt var større end én klasse kunne løfte, så medieklassen var ikke den eneste klasse fra Paderup Gymnasium, der sad med gotiske bogstaver og florumvundne barokvers. Andre klasser gennemførte også AT-forløb på Gammel Estrup – tværfagligt forløb, hvor de skriftlige kilder blev sat i spil mellem danskfagets berettermodel, historiefagets kernestof og museologiske formidlingsbegreber hentet i Sally Thorhauge og Ane Hejlskov Knudsens museumshåndbog. Som indledende øvelse havde eleverne i grupper vurderet museets formidlingsformer og kommet med forslag til forbedringer, der i plenum blev kommenteret af museets inspektører.

Museer skal tale til krop og sanser.

Om og hvordan de unge kunne begribe de vanskelige skriftlige kilder endsige fortolke de historiske interiører og den kulturelle kontekst, de er udtryk for, var selvfølgelig et afgørende spørgsmål i museets indledende samarbejde med gymnasiets faglærere. Ville de unge overhovedet gå med på ideen, når de gang på gang kunne beklage sig over at skulle læse en ganske almindelig tekst skrevet på moderne dansk? Et andet spørgsmål var: ville de unge overhovedet med på museum?

Det viste sig, at det ville de godt, når aftalen var klar. Det vil sige, når de fik at vide 'hvorfor', og der var et tydeligt formål med projektet. Når de ikke skulle være andet end sig selv og kunne være til nytte med det, der viste sig at være deres spidskompetencer. Spidskompetencer, der kan sammenfattes til følgende:

1. Evne til at vurdere, hvorvidt noget umiddelbart taler til krop og sanser.
2. Uimodståelig trang til at overskride traditionelle grænser.
3. Kreativ lyst til selv at fortælle historier med krop og sanser.

Hvis vi slap de unge løs og gav dem lov til at kritisere det bestående, flytte rundt på genstandene og selv indtage scenen, kunne de ganske simpelt ikke lade være. Hvis der samtidig var fagfolk til stede, og de lyttede, blev de unge ikke bare tilfredse. De sagde tak. Man kan selvfølgelig indvende, at det er en slags forførelse at tale til de ungdommelige drifter og så lade dem knokle gratis for kulturarven. Men de unges evalueringer taler for sig selv, de fik også noget med. Det, de selv satte pris på, var med egne ord: "Vi havde adgang til så meget på museet". "Man sætter sig mere ind i tingene, også fordi der var positiv pres fra folkene på Gammel Estrup, fordi de havde store forventninger". "Alle var åbne for ideer og andre synsvinkler". "Godt, at vi kunne snakke med eksperter".

De unge ville med andre ord "sidde" på historien, have historien på og selv være en del af historien. Vinduerne skulle åbnes, og de skulle sidde helt oppe i vindueskarmen og hælde faretruende ud over kanten. De unge var tydeligvis fascineret af de dynamiske forskelle mellem husets indre sale og de ydre omgivelser; voldgravene og den lange akse op til portbygningen. Selv når de kun havde været i huset et par timer, havde vi, der har vores daglige gang på museet, allerede fået nyt perspektiv på kulturarven.

Nye film om – og vinkler på herregårdshistorie.

Helt konkret blev resultatet af de unges anstrengelser omsat til små film, som nu er tilgængelige på *Historiefortælleren*. Mere overordnet er de mange erfaringer med de unges ønsker og krav til spændende og vedkommende formidling mere generelt blevet udnyttet i hele opsætningen af websitet. Sitet er overordnet inddelt i tre kategorier: *Stamtræet*, *Slottet* og *Skatten*. Som i et computerspil kan man i *Stamtræet* med en klik med musen på hver person, aktivere historierne om de mennesker, der har levet på Gammel Estrup indenfor perioden 1625-1825. Man kommer til interaktive bøger,

hvor den enkeltes livshistorie er skrevet, inddelt i kapitler, så man kan "bladre" frem gennem fortællingerne. Tre forskellige unge illustratører har illustreret bøgerne, så der ud over malerier og billeder af kilder og genstande også er nye tegninger og småfilm, der levendegør historien og det drama, der udspiller sig, hver gang man dykker ned i en persons liv og levned.

De unges glæde ved at møde eksperter og dykke ned i den store viden, museerne råder over, når det kommer til de bevarede genstande, har vi på websitet omsat i det element, der hedder *Skatten*. Her er kildemateriale, malerier, genstande og bygninger gjort tilgængelige, ordnet efter emner og inddelt i historiske stilperioder og/eller knyttet til en af de personer, der er en del af *Historiefortællerens* univers. Og her kan man læse mere om de enkelte emner.

Slottet giver mulighed for en virtuel rundtur inde i hovedbygningen, hvor man kan "gå rundt i" i herregårdens mange sale og gemakker med et enkelt klik med musen. Her kan man også få stillet sin nysgerrighed ved at læse om de enkelte genstande og malerier, som man møder på sin vej.

Begivenheder og personer knyttes sammen i et virtuelt *Kort* og en *Tidslinje*, så man dels kan følge personerne på deres færd ud i verden – herhjemme i Danmark og ude i Europa – dels kan sætte personer og begivenheder på Gammel Estrup i perspektiv ved at holde disse op mod det, der skete i samtiden.

Endelig rummer websitet undervisningsværktøjet *Min Historie*. Her kan man flytte de historier, emner og genstande, som man har lyst til at arbejde videre med, over i. Når man har det materiale, man vil bruge, kan man ændre i teksterne, skære det væk, man finder uinteressant eller vanskeligt og/eller man kan selv skrive videre, klippe billeder af genstande ind i sin egen historie eller printe kildemateriale, man skal bruge på klassen. Den historie, man har skrevet, kan via et log-in vises for resten af klassen – på smartboards eller skærm.

En uundværlig del af den samlede proces har naturligvis været samarbejdet med *SHiFT Interactive Communication*. SHiFT har stået for den tekniske side af sitet og har i samarbejde med museets fagpersonale udviklet de løsninger, der skulle til for at omsætte ideen til praksis.

Giv de unge ansvaret.

I Gammel Estrup – Herregårdsmuseets samarbejde med de unge spurgte vi til de unges syn på museet med fokus på museets valg af formidlingsformer. Vi spurgte også til, hvordan de unge selv ville gøre, hvis de var kulturarens forvaltere og gav dem mulighed for at prøve deres ideer af. For at kvalificere dialogen var det en del af processen at give de unge konkrete værktøjer og begreber til at foretage en vurdering.

Et centralt element i Gammel Estrup – Herregårdsmuseets samarbejde med de unge fra gymnasieskolen, var at vi uddelegerede ansvar til de unge

indenfor tydelige rammer og med et tydeligt formål. Vi lagde fra starten af ud med fuld åbenhed om projektets aktører. At det var Kulturministeriet, der havde skabt de økonomiske rammer for partnerskabet med det klare politiske formål at skabe synergieffekter mellem unge brugere fra gymnasieskolen og museerne, og at gymnasieeleverne blev pionere på dette felt. Dette var med til at højne ansvarsfølelse og entusiasmen for projektet.

Arbejdet med *Historiefortælleren* har været en spændende og lærerig proces for alle parter. Der opstod undervejs mange uventede vinkler på den kulturhistorie, som vi fagfolk på museet ofte mener at have patent på, og som det gerne skulle fremgå af ovenstående, har inddragelsen af unge bruger udviklet museets kompetencer ikke kun i forhold til unge brugere, men i forhold til alle brugere.

Gammel Estrup den 26. april 2011

Britta Andersen, museumsdirektør.