A photograph showing a young boy in a plaid shirt and dark pants looking down at a large, light-colored wooden sculpture of a pig's head. The pig has a pinkish hue and is positioned next to several large, round wooden stumps. In the background, other people's legs and feet are visible, suggesting a public exhibition space.

2011

SMK.

Børn & Unge

/ Children & Young People

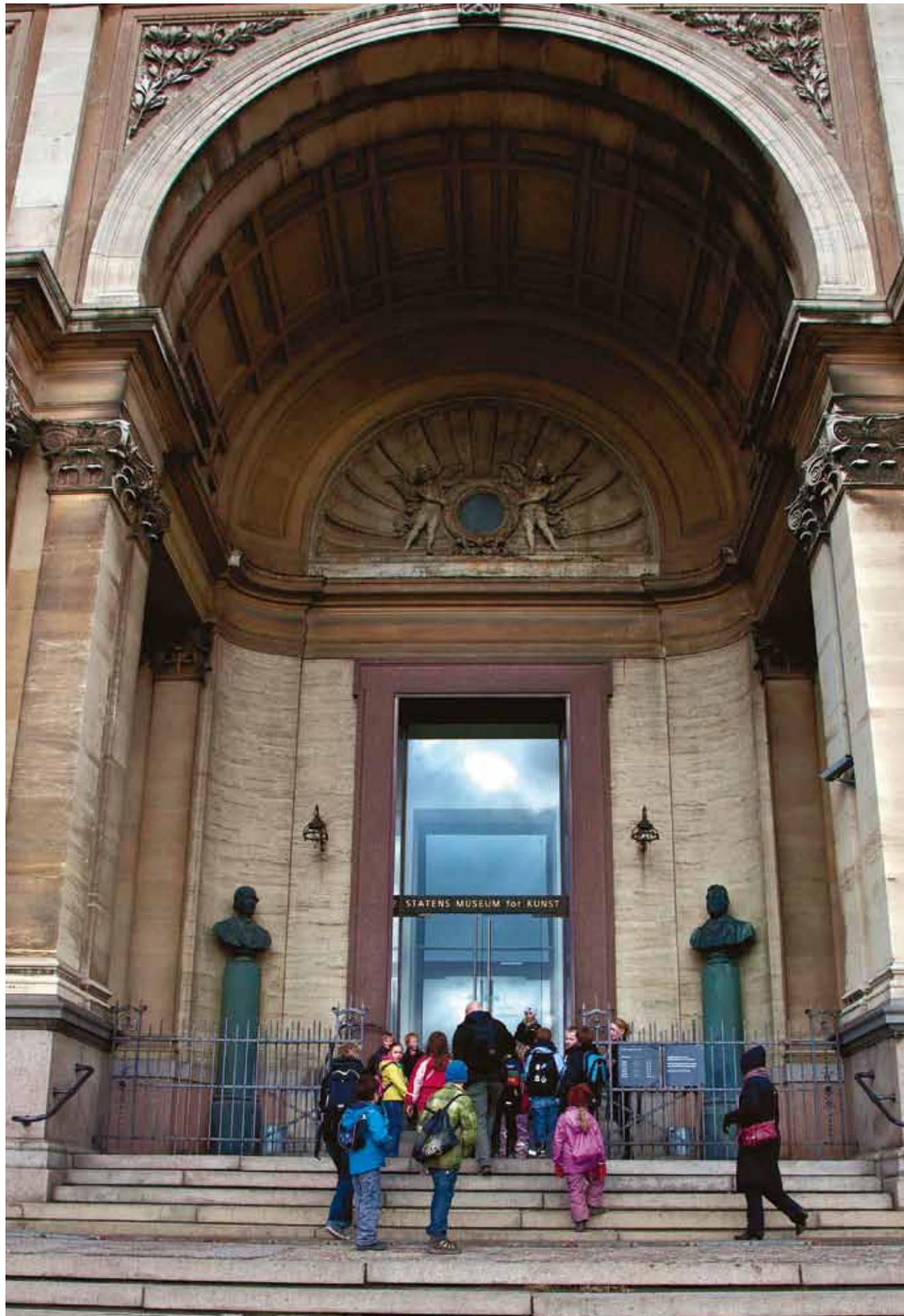
Statens Museum for Kunst
National Gallery of Denmark

SMK

Born & Unge

/ Children & Young People

Statens Museum for Kunst
National Gallery of Denmark



BØRN & UNGE

"Vores vision for børn og unge-området er at forbedre børn og unges muligheder i livet ved hjælp af kunst og kreativitet. Jo mere varieret et udbud de møder af kunst og kultur, jo mere bredspektret bliver også deres egne oplevelser af verden og dens muligheder og potentialer."

Karsten Ohrt

Karsten Ohrt, direktør, Statens Museum for Kunst

/ CHILDREN & YOUNG PEOPLE

"Our vision regarding children and young adults is to boost their opportunities in life by means of art and creativity. Encountering a varied selection of art and culture – the more varied, the better – will expand the potential range of their own experience of the world and all it has to offer."

Karsten Ohrt, Director, National Gallery of Denmark

INDHOLD / CONTENT

**BØRN & UNGE
/ CHILDREN &
YOUNG PEOPLE
2011**

6 **Forord**
/ Preface

9 **Hvem er vi?**
/ Who we are

10 FAMILIE / FAMILY

12 **Grafisk værksted**
/ Graphic workshop

18 **"Kunsten i Træet" og "Horse Power"**
/ "Art out of Wood" and "Hourse Power"

22 **"Liv og døden"**
/ "Life and Death"

26 **Familievenlige zoner i de nye præsentationer af museets samlinger**
/ Family-friendly zones in the gallery's collections

32 **"Nyt brætspil rykker ved kunsten" af Thomas Vigil**
/ "New board game puts a new spin on art" by Thomas Vigil

34 **Jazz for kids**
/ Jazz for kids

38 **Søndage for børn**
/ Sundays for kids

48 MUSEUMSPÆDAGOGIK / MUSEUM EDUCATION

50 **Museumspædagogik**
/ Museum education

52 **Før-skolebørn – samarbejde med vuggestuen Kastanie Allé**
/ Preschool children – co-operation with the crèche Kastanie Allé

54 **"Småfolk på Statens Museum for Kunst" af Søren Dahl Andersen, Sara Grymer Ejstrup og Lone Nielsen**
/ "Toddlers at the National Gallery of Art" by Søren Dahl Andersen, Sara Grymer Ejstrup and Lone Nielsen

56 **"Ud på nettet – ind i billedet" af Elisabeth Wildt og Marianne Grymer Bargeman**
/ Out on the web – into the picture" by Elisabeth Wildt and Marianne Grymer Bargeman

64 **Din drømmeby**
/ Your dream city

68 **Undervisning: Toulouse Lautrec og Trine Søndergaard**
/ Learning resources: Toulouse Lautrec and Trine Søndergaard

70 **Undervisningsmateriale: Værkets virkemidler**
/ Learning resources: How the Work Works

72 **Tætte samarbejder med skoler og gymnasier**
/ Close co-operation with schools

73 **Turbodansk**
/ Turbo Danish

73 **Drømmehuse i Kvong og omegn**
/ Dream Houses in Kvong and environs

74 **GipSMK – afstøbningssamlingen går i byen**
/ GipSMK – the cast collection hits the town

76 - **"At bruge og formidle kunst efter eget valg, næsten da", af Silke Pouline Delfs Nedergaard, 2.c.**
/ "Using and presenting art of your own choice (almost)" by Silke Pouline Delfs Nedergaard, 2.c.

78 - **"Skulpturer får (helt) nye historier" af Lone Elliot**
/ "Giving sculptures a (completely) new context" by Lone Elliot

80 **Ny bog om dialogbaseret undervisning – kunstmuseet som læringsrum (Olga Dysthe m.fl.)**
/ New book on dialogue-based teaching – the art museum as a space for learning (Olga Dysthe et al.)

82 **Spilleregler**
/ Game

84 UNGES LABORATORIER FOR KUNST / u.l.k. ART LABS

86 **Unges Laboratorier for Kunst**
/ u.l.k. Art Labs

88 **Kunstpiloter**
/ Art Pilots

90 **Open Lab**
/ Open Lab

92 **Samarbejde med Point and Shoot**
/ Collaboration with Point and Shoot

96 **"Når museet inviterer unge ind som medskabere!" af Morten Ammitzbøl**
/ "When Museums Invite Young People to be Co-Creators!" by Morten Ammitzbøl

98 **Roskilde Festival – WrapLab**
/ Roskilde Festival – WrapLab

104 **"Kunstpiloter skal lokke de unge på museum" af Torben Benner og Jakob Elkjær**
/ "Art Pilots lure young people into visiting the museum" by Torben Benner and Jakob Elkjær

108 UD AF HUSET / GETTING OUT THERE

110 **SMK og Museo Aero Solar på Roskilde Festival**
/ SMK and Museo Aero Solar at Roskilde Festival

114 **"Til vejs med den kollektive kritik" af Jacob Lillemose**
/ "Sending collective creativity aloft" by Jacob Lillemose

118 **Inklusionsprojektet "Du ka"**
/ The inclusion project "Yes, you can"

FORORD

Denne bog er en samling af fotografier, artikler, anmeldelser og refleksioner, der sammenføjer nogle af de rum, stemmer og ansigter, som favnede Børn & Unge-enheten på Statens Museum for Kunst i 2011. Bogen dokumenterer året, der gik, men vores håb er også, at bogen vil begejstre og inspirere til nye projekter, samarbejder og muligheder i årene, der kommer.

En af de mange forskere, der inspirerer os i vores daglige arbejde, er professor Anne Bamfords og hendes verdensomspændende undersøgelse for UNESCO. Undersøgelsen dokumenterer, at kreativitet og mødet med kunst og kreativitet øger børn og unges kompetencer inden for skrive- og læsefærdigheder. Og at dette møde samtidig stimulerer børns nysgerrighed og fortolkningsevne. Undersøgelsen peger også på, at der er stærke indicier for, at de ti øverste PISA-lande har en stærk kunstpolitik. Der opnås med andre ord forbedringer i uddannelsesresultatet i de tilfælde, hvor et betydeligt kunstnerisk element er indarbejdet i undervisningsplanerne. Det er dog ikke nok, at børn og unge møder kunst. Kvaliteten af mødet med kunst er afgørende, understreger Bamford. Kvalitetsprægede kunstprogrammer er kendtegnet ved et aktivt makkerskab mellem skoler, institutioner, kunstnere og samfundet i det hele taget.

I november 2011 offentliggjorde Ministeriet for børn og undervisning en rapport om de praktisk-musiske fags status og vilkår i folkeskolen. Minister Christine Antorini har i den forbindelse peget på disse fags potentialer mht. at koble teori og praksis i undervisning. Hendes ambitioner om at integrere de praktisk-musiske fag mere i den almindelige undervisning er helt i tråd med Anne Bamfords anbefalinger og lover godt for fremtiden.

Den røde tråd, som falder mig i øjnene, når jeg bladrer gennem bogen, er ambitionen om kvalitet, tilgængelighed og brugerinddragelse, for store og små, i stort og småt.

For at gøre det let at orientere sig er bogen delt op efter målgrupper.

God fornøjelse!

Marianne Grymer Bargeman,
Enhedsleder Børn & Unge,
Statens Museum for Kunst

/ PREFACE

This book is a collection of photographs, articles, reviews, and reflections that bring together some of the voices, faces, and spaces we have met at the Children and Young Adults Unit at the National Gallery of Denmark in 2011. The book presents the year in review, but we hope that the book will also inspire new, collaborative projects for years to come.

Many researchers and scientists inspire us in our day-to-day work, and Professor Anne Bamford's worldwide study for UNESCO is a prime example. Her study shows that encountering art and creativity increases children's and young adults' competencies in terms of reading and writing. Also, such encounters stimulate their curiosity and their ability to interpret information. What is more, the study points to strong indications that the top 10 PISA countries have a strong art policy. In other words, educational results are improved where curricula incorporate a substantial artistic element. How-ever, it is not enough that children and young adults encounter art. The quality of that encounter is crucial, Bamford emphasises. Quality art programmes are characterised by active partnerships between schools, institutions, artists, and society in general.

In November of 2011 the Danish Ministry of Children and Education published a report about practical and musical subjects in Danish primary and lower secondary education. The Minister for Children and Education, Christine Antorini, has pointed to how such subjects offer great potential for linking up theory and practice. Her ambitions for greater integration between the practical/musical subjects and more conventional subjects are en-tirely in keeping with Anne Bamford's recommendations and promise good things to come.

To me, certain common denominators are striking as I leaf through the book: the various projects all aim for quality, approachability, and user involvement in all kinds of contexts – and for people of all ages.

The book is arranged by target groups for easy reference.

Enjoy!

Marianne Grymer Bargeman,
Head of Unit - Children and young people,
Statens Museum for Kunst



HVEM ER VI?

/ WHO WE ARE

Marianne Grymer Bargeman / Enhedsleder / Head of Unit – Children & Young People / marianne.bargeman@smk.dk

Nana Bernhardt / Undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten
/ Curator – Education programme / nana.bernhardt@smk.dk

Michael Hansen / Værkstedsleder / Curator – Workshops / michael.h@smk.dk

Julie Maria Johnsen / Undervisnings- og udviklingsmedarbejder
/ Education and Development staff / Julie.johnsen@smk.dk

Frederik Henrik Knap / u.l.k koordinator / coordinator, Art Labs / frederik.knap@smk.dk

Nikolaj Recke / u.l.k. kunstner / artist, Art Labs / nikolaj.recke@smk.dk

Kunstfaglige studentermedarbejdere i bookingen i 2011

/ Student staff in the booking department 2011

Sara Line Batson, Olivia Skjerk Frankel, Jesper Grønneskov Nielsen, Kristian Rasmussen, Anne Sauer, Sara Thetmark, Mette Woller / booking@smk.dk

Værkstedsmedarbejdere i 2011

/ Artist staff 2011

Marika Seidler N. Andersen, Michael Boelt Rasmussen, Christine Clemmesen, Signe Dahlerup, Michelle Ejstrup, Ida Flarup, Suzette Gemzøe, Christina Hamre, Karen Land Hansen, Malene Hartmann, Tine Hecht-Pedersen, Hanne Ravn Hermansen, Tine Jakobsen, Elin Kromann, Birgitte Lund, Nanna Starck, Cecillia Westerberg, Carina Zunino.

Undervisere og omvisere i 2011

/ Educators and guides 2011

Marie Josefine Albris, Sara Line Batson, Louise Bugge, Filip Danstrup, Nina Dyrmose, Laura Dolberg Elkjær, Olivia Skjerk Frankel, Peter Kær, Stine Knudsen Grønnegaard, Mette Hohwy, Sonja Hougaard, Anette Lindbøg Karlsen, Sofie Regitze Kattrup, Sanja Kozakevic, Frederik Henrik Knap, Thomas Ladeby, Jette Paula Lundstrøm, Anders Magelund, Pil Nana Skov Mortensen, Jesper Grønneskov Nielsen, Mathilde Teglgaard Nielsen, Bjarne Bodholdt Purup, Kristian Rasmussen, Anna Sass, Anne Sauer, Sofie Sjöblom, Anna Staal, Julie Thesander, Sara Thetmark, Sara Worm Tighe, Christine Tommerup, Christina Videbech, Mette Woller.

Samarbejdspartnere

/ Partners

Skoletjenesten på Sjælland, Øbro Fri Skole, Gefion Gymnasium, DR, Billedskolen i Tvillingehallen, Copenhagen Jazz Festival, DREAM, Folkekirkens Skoletjeneste, Point and Shoot, Museo Aero Solar, Copenhagen Kids, Vuggestuen Kastanie Allé, Bavnehøj Skole, Det Kgl. Vajsenhus, Roskilde Festival, Sankt Annæ Gymnasium, Lokaludvalget for Indre By, KULT m.fl.

Sponsorater

/ Sponsorships

Er du eller din virksomhed interesseret i at støtte Børn & Unge aktiviteter, så kontakt os for et møde om samarbejdets mange muligheder. Hanne Størring, ansvarlig for fundraising og partnerskaber. Hanne.s@smk.dk.

FAMILIE
/ FAMILY

GRAFISK VÆRKSTED / GRAPHIC WORKSHOP

I forbindelse med udstillingen Træsnit lavede vi i foråret 2011 et særligt værksted, hvor børn og voksne kunne prøve kræfter med forskellige former for tryk. På de følgende sider ser du et lille udsnit af gæsternes produktioner.



Træsnit – fra Dürer til Tal R

16. april – 4. september 2011. Den Kongelige Kobberstiksamling

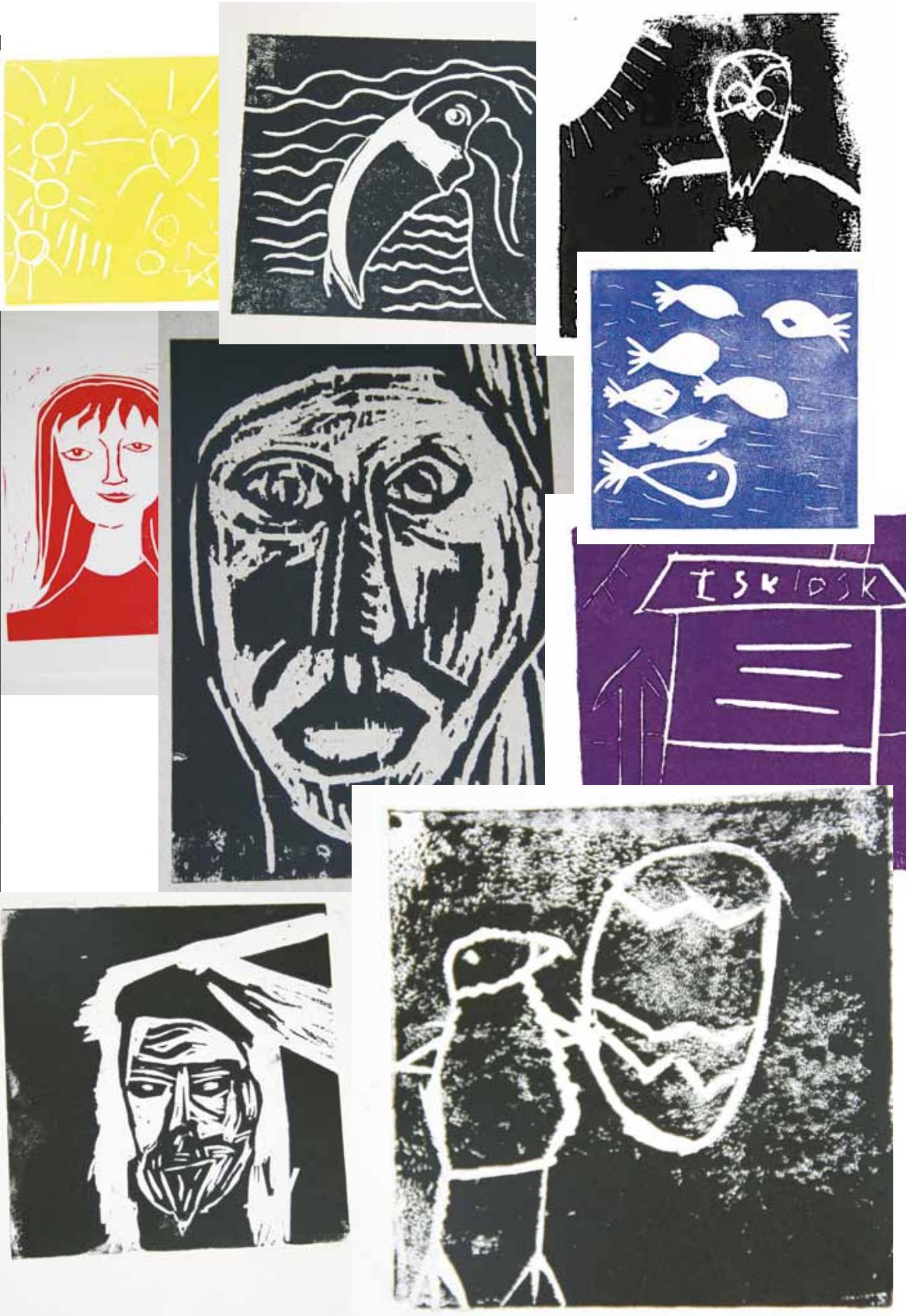
/ In connection with the exhibition Woodcut in the spring of 2011 we created a special workshop where children and adults could try their hand at various forms of printing. The following pages show a small selection of the visitors' efforts.



GRAFISK VÆRKSTED
/ GRAPHIC WORKSHOP



GRAFISK VÆRKSTED
/ GRAPHIC WORKSHOP



KUNSTEN I TRÆET / ART OUT OF WOOD

– en lille udstilling for alle nysgerrige, men specielt til børn

I tilknytning til museets udstilling Træsnit præsenterede vi en lille udstilling specielt til børn med fokus på træ og træets mange udtryksformer. Installationen blev skabt af arkitekt Ida Flarup og bestod af en horisontal og en vertikal stabling af fragtpaller. I den vertikale del var pallerne hele, halve eller kvarde, og små forskydninger skabte kig og rum. I nogle af rummene boede forskellige objekter, mens andre rum stod tomme som små udstillinger af rummet selv.

I den horisontale stabling formede pallerne én samlet, knækket flade, der hævede sig op mod rummets vægge. Pallerne blev tilpasset hinanden og formede ét objekt – et snit eller en biopsi af et landskab.

Til udstillingen knyttede sig forskellige aktiviteter i værkstedet med udgangspunkt i materialet træ.

Ida Flarup er uddannet arkitekt og arbejder primært med installation og udstillingsdesign. Hun er fast tilknyttet museets værksteder, hvor hun bl.a. står for workshopper for børn og unge om arkitektur, installation og kuratering.

**Et samarbejde mellem
Billedskolen i Twillingehallen**
Træ brænder og giver varme, træ skaber læ og bærer frugt. Som materiale har træ fundet anvendelse i mange sammenhænge; som møbler og redskaber, eller når vi har bygget skibe og huse.
I et samarbejde med Billedskolen oplevede eleverne glæden ved træ som materiale og de muligheder, materialet tilbød et billedskabende arbejde.

/ – a small exhibition for everyone with a sense of curiosity, especially children

In connection with the Gallery's exhibition Woodcuts we presented a small exhibition aimed especially at children; the event focused on wood and the many things that wood can express. The installation was created by the architect Ida Flarup and consisted of a horizontal and a vertical accumulation/stack of wooden pallets of the kind used for cargo handling. The vertical part of the exhibition featured pallets that were used whole or cut into smaller sizes; small shifts between them created spaces and holes for looking through. Objects dwelled inside some of the spaces, while others were left bare as if they put the empty space itself on display.

The horizontal accumulation used the pallets to create a single, bent plane that rose up against the walls of the room. The pallets were aligned to form a single object – a section or biopsy of a landscape.

The exhibition was linked to a range of activities in the workshop, all taking their point of departure in wood as a material.

Ida Flarup is an architect and mainly works with installations and exhibition design. She works on a regular basis with the Gallery's workshops, where her work includes workshops aimed at children and young adults about architecture, installation art, and curating.

A collaboration with Billedskolen in Twillingehallen

Wood burns and gives us heat, trees give us shade and bear fruit. Trees give us wood that we use in many contexts; for furniture and tools or to build ships and houses. A collaboration with Billedskolen, now known as The Copenhagen Art School (Københavns Kunstscole), allowed our visitors to appreciate wood as a material and the opportunities it offers for creating images and art.

HORSE POWER / HORSE POWER

I forbindelse med åbningen af museets tegnesal, som har dyr som omdrejningspunkt, udstillede vi Michelle Eistrups videoværk *Horse Power*. Kunstrer har over en periode på to år fulgt en flok heste på Læsø. Videoværket består af et sammenklip af dyrenes færden i forskellige landskaber ledsaget af en lydcollage, hvor dyrenes lyde bliver klippet sammen til en pudsig melodi.

Til udstillingen knyttede sig forskellige aktiviteter i værkstedet med udgangspunkt i dyr.

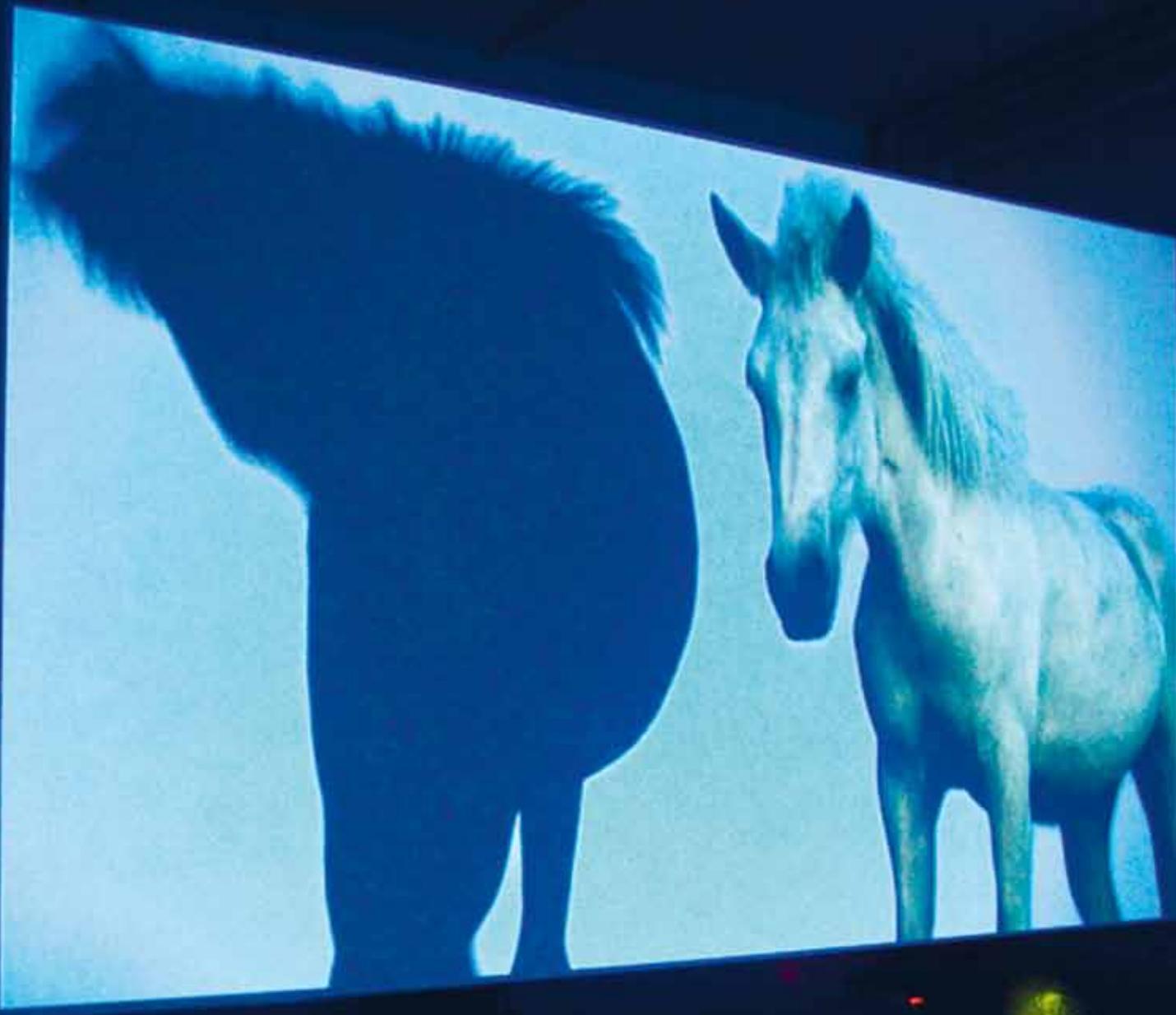
MICHELLE EISTRUP er uddannet fra Det Kgl. Danske Kunstakademi og arbejder primært som videokunstner. Hun er fast tilknyttet museets værksteder, hvor hun bl.a. står for workshops for børn og unge om video og fotografi.

/ In connection with the opening of the Gallery's Drawing Room, which takes animals as its focal point, we exhibited Michelle Eistrup's video work *Horse Power*. Over a period of two years the artist has followed a flock of horses on the island of Læsø. The video work consists of edited footage of the animals' movements in various landscapes accompanied by an interesting audio collage in which the animals' own sounds are arranged to form a strange melody.

The exhibition was associated with a range of workshop activities that all took their point of departure in animals.

MICHELLE EISTRUP is a graduate from The Royal Danish Academy of Fine Arts and primarily works as a video artist. She regularly works with the Gallery's workshops, e.g. by arranging workshop sessions about video and photography for children and young adults.

FOTO: MICHELLE EISTRUP



LIV OG DØDEN / LIFE AND DEATH

Tanker om livet og døden har optaget mange kunstnere gennem tiden. Børn gør sig også mange tanker om emnet. Med udstillingen Liv og døden ønskede vi at skabe gode rammer for at tale om livet og døden. Ikke som hinandens modsætninger, men tværtimod som hinandens forudsætninger. Kunsten er oplagt at bruge i den sammenhæng, da den kan hjælpe os til at få fat i det mere flertydige. Når børn møder kunst, er det med til at udvikle dem menneskeligt!

/ Thoughts about life and death have occupied many artists through the ages. Children also entertain a great many thoughts about the subject. With the exhibition Life and Death we wished to create a safe, positive setting for talking about life and death. Not as polar opposites, but as preconditions for each other. Art can help us grapple with the difficult and complex aspects of such issues. When children encounter art, it helps them grow as people!

Eva Tind: So, 2011



LIV & døden

"Hvordan kommer man op i himlen?" spurgte en pige mig en dag. Pigen hed Liv.

Det kunne jeg ikke lige svare på.

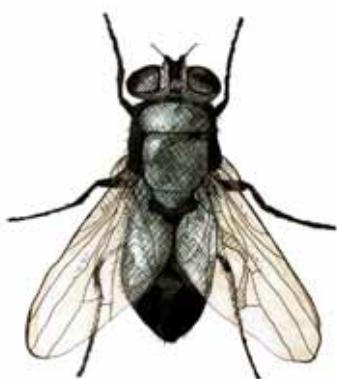
"Og falder hovedet af, når man dør?" spurgte hun. "Oh, nej", svarede jeg, "det sker sjældent, så vidt jeg ved".

Det er jo ikke alt, de voksne ved. Men alle ved noget om livet. Og du og jeg og pige Liv er jo livet! Dit hjerte pumper, og du gror ligesom græsset. Du vokser og bliver KÆMPEstor. Og du bliver sikkert gammel som et bjerg.

Pigen Liv kendte en, der var død. Hun huskede sorgen som en lodden klump, der føltes, som om den sad fast i halsen. Men hun opdagede også, at der altid var noget, der levede videre. "Det er aldrig det hele, der dør", sagde Liv til mig. Og det havde hun ret i.

**Børnepsykolog Søren Friis Smith
om samarbejdet med Statens Museum for Kunst**

"Ignorer disse bekymringernes dørsælgere" var overskriften på en nylig artikel i internetmagasinet [spiked-online.com](#). Sandt er det, at "bekymringsindustrien" slår på trommer i tider, hvor donationerne bliver færre. Min første indskydelse var da også at sætte hælene i, da jeg blev kontaktet i forbindelse med en udstilling om børn og døden. Temaet viste sig imidlertid at være børn, liv og døden – og med beskrivelsen af, at 30.000 levende fluer også deltog, forsvandt mine sidste betænkeligheder.



Læs mere om udstillingen og se filmen på / Read more about the thoughts behind the exhibition in the folder and see the film at www.smk.dk/livogdoden.dk

/ "How do you get up into heaven?" a girl asked me one day. The girl's name was Liv, which means Life in Danish. I couldn't really answer that.
"And does your head fall off when you die?" she asked.
"Erm, no," I said. "As far as I know that happens quite rarely."

Grown-ups don't know everything, you know. But everybody knows something about life. And you and I and the girl Liv really are life itself when you think about it. Your heart is pumping, and you grow like the grass. You grow up and become really BIG. And you'll probably grow old as the mountains eventually.

The girl Liv knew somebody who died. She remembered her grief as a furry lump that seemed to be stuck in her throat. But she also discovered that something would always live on. "Nothing ever dies completely," said Liv to me. And she was right.

Child psychologist Søren Friis Smith about his collaboration with the National Gallery of Denmark

"Ignore these pedlars of panics" was the headline of a recent article in the Internet magazine [spiked-online.com](#). And it is true that the "worry industry" shouts out very loudly in these times of fewer donations. Indeed, my initial response was to dig in my heels when I was contacted in connection with an exhibition about children and death. However, the real theme turned out to be children, life, and death – and the fact that a total of 30,000 live flies would be involved served to blow away my final reservations.

**FAMILIEVENLIGE ZONER
I SMK'S NYE SAMLINGS-
PRÆSENTATIONER**

/ FAMILY-FRIENDLY ZONES
IN THE GALLERY'S
COLLECTIONS

Tegnesalen



AT TEGNE ER AT SE

Tegnesalen blev udviklet i forbindelse med den ny præsentation af samlingsområdet Dansk og Nordisk Kunst 1750-1900 i maj 2011. Formålet med salen er at udvide oplevelsen af skulptur gennem tegning. Tegning skærper iagttagelsen. Tegning knytter os tættere til det, vi ønsker at forstå. Tegning opmuntrer os til at bruge tid på at udvælge. Tegning giver en god fornemmelse for skygger, overflader, tekstur og for relationen mellem dem. Skulpturerne i denne sal har enten dyr eller relationen mellem dyr og menneske som motiv. Til inspiration findes tegninger med dyr af andre kunstnere i tegnesalens reol. Filmen i reolen viser mødet mellem skulptur og tegner. Tegnerne er både kunstnere og lægfolk. Filmen illustrerer, at mødet mellem skulptur og tegner altid er personligt. Nok er skulpturerne statiske, men responsen på skulpturer er altid mangfoldig. Gæsterne kan indlevere deres tegning i en skuffe, og hver måned udvælger vi den bedste eller mest originale tegning.

/TO DRAW IS TO SEE

The Drawing Room was developed in connection with the new presentation of the Gallery's collection of Danish and Nordic Art 1750-1900, which was officially opened in May 2011. The objective of the room is to expand our experience and appreciation of sculpture through drawing. Drawing enhances our powers of observation. Drawing links us more closely to that which we seek to understand. Drawing encourages us to spend time selecting. Drawing gives us a sense for shadow, surfaces, textures, and the relationship between them.

The sculptures in this room have animals or the relationship between animal and man as their subject. Drawings of animals created by other artists are provided in the shelves to serve as inspiration.

The film screened among the shelves shows encounters between sculpture and draughtsman. The people drawing are a selection of artists and amateurs. The film illustrates how the encounter between sculpture and draughtsman is always personal. The sculptures may be static, but the responses they elicit are many and varied.

Visitors can submit their drawings for our competition; every month we select the best or most original drawing.

Se udvalgte tegninger
for 2011 og se flere på
/ You can see the drawings
selected for 2011 here
– for more, visit
www.smk.dk/tegnesalen



Jeg ritar av en get Alin 2011



Schwarzer





MATCH-SMK. ET BRÆTSPIL FOR FAMILIER

Brætspillet Match-SMK blev udviklet i forbindelse med den ny præsentation af samlingsområdet Europæisk Kunst 1300-1800 i november 2011. SMK udfordrer her det traditionelle museumsbesøg med et spil, hvor både børn og voksne skal fortælle gode historier ud fra malerierne på væggen. I museets sal med monumentale malerier fra 1600-tallet med bibelske og mytologiske motiver har vi bygget et langt træmøbel, der både skaber plads til højtæsning for de mindste og til spillet Match-SMK. Spillet er et tilbud særligt til familier med børn fra 6-års-alderen, som i udstillingen kan sætte sig ved et af bordene, tale om malerierne og dyste om at vinde spillet.

Match-SMK er resultatet af et samarbejde mellem Statens Museum for Kunst og spilvirksomheden Tankespil. Spillet består af en masse fotografier fra vores egen nutid, der skal matches med et af de store malerier på væggene, og så skal hver spiller forklare eller fortælle, hvordan billederne passer sammen. Der er ingen rigtige svar, og det er netop meningen: "Malerierne har selvfølgelig hver deres historie, men formålet med det her spil er, at børn og voksne skal komme med deres egen fortolkning af, hvad de ser. Og faktisk er børnene ofte bedre fortællere end forældrene," fortæller direktør for Tankespil, Jeppe S. Christensen.

/ MATCH-SMK. A BOARD GAME FOR FAMILIES

The board game Match-SMK was developed in connection with the new presentation of the Gallery's collection of European Art 1300-1800 in November of 2011. The Gallery expands the scope of conventional museum visits by introducing a game where children and adults are challenged to tell good stories on the basis of the paintings on the wall. In the room featuring monumental 17th century paintings depicting Biblical and mythological scenes we have built a long piece of wooden furniture that offers an ideal space for reading aloud to our youngest visitors and for playing the Match-SMK board game. Here, families with children aged six and over can sit down, play the game, and talk about the paintings.

The Match-SMK board game was created in collaboration between the National Gallery of Denmark and the game developers Tankespil. The game consists of a wealth of photographs depicting motifs from our own time; players match up these photographs with one of the large paintings on the walls and then tell a story about how the pictures are connected or fit together. There are no right or wrong answers, and that is the whole point of the game. "Of course each painting has its own story, but the objective of this game is to make children and adults present their own interpretation of what they see. And in fact we often see that the children are better storytellers than their parents," says the managing director of Tankespil, Jeppe S. Christensen.

ANMELDELSE:

NYT BRÆTSPIL RYKKER VED KUNSTEN

Statens Museum for Kunst bruger brætspil til at formidle europæisk kunst.

Denne artikel blev oprindeligt publiceret i Politiken den 16. januar 2012

Af Thomas Vigild

Latteren bryder på alle tænkelige punkter den usagte kontrakt, som jeg underskrev på tærskelen til museet. Altså den om at overgive sig til fordybelsen og andægtigheden på et Kunstmuseum og holde min kæft. Men her på 2. sal på Statens Museum for Kunst er reglerne anderledes. Den ene af mine to medspillere har nemlig rodet sig ud i en skør røverhistorie, hvor han ivrigt forsøger at overbevise os andre om, at de forfærdede kvinder på Ferdinand Bol's maleri *Kvinderne ved Jesu grav* i virkeligheden blot er lamslæde, fordi de lige har set en soløve for første gang i deres liv. Måske respektløst, men den komiske kobling knytter os alle tættere til kunstværket og skaber vores egen nytolkning.

Match museet

Nidstirret af malerierne med buttede engle og muskuløse titaner fra europæiske kunstnere som Jacob Jordaens, Ferdinand Bol og Abraham Bloemaert kan man nu spille brætspil på Statens Museum for Kunst. Her er dog ikke tale om heldbaserede terningekast som ludo eller matador, men et nyere dansk fortællespil kaldet Match, hvor kernen er ens egen og modspillernes opfindsomhed og digitetrang. Match kom allerede på hylderne sidste år som normalt

brætspil, men er her i museet skæret ned i to solide spilleborde af træ og koblet med kunstværkerne på væggene. Målet i Match er kort sagt at finde på de bedste fortællinger mellem to billeder. Til start trækker hver spiller tre kort med nutidige motiver, eksempelvis

Mit grin gjalder højt ud i rummet, og det rungende ekko gør det kun værre. Selv om jeg ikke er fast museumsgæst, så virker det rebelsk.

en soløve, en pose slik eller et plaster, og skal efter tur komme med deres (sø) forklaringer på, hvorfor netop deres nutidige billede passer bedst sammen med billedet af kunstværket på midten af bordet. Herefter stemmer alle spillere om, hvem der har fortalt den bedste historie, men man får kun point, hvis man har stemt på den historie, der scorer flest stemmer - en snedig og helt central regel, der gør, at demokratiet bestemmer, og at man intet vinder ved at stemme taktisk eller på sig selv. Efter et kvarter har vi spillet alle tre runder i spillet og uddelt point, fundet

en vinder og digtet adskillige oftest komisk skæve nutidsvinkler ind i tre af udstillingens centrale malerier. Drevet af jagten på point tolkede vi maleriene på nye måder, og dette mere personlige ejerskab gjorde os afgjort mere nysgerige efter at undersøge de virkelige historier bag motiverne.

Bryder adfærdsnormen

Derfor fungerer et brætspil suverænt som ny og modig kunstformidling, men udfordringen ligger i høj grad i, at spillet netop så ublu bryder med kodekset for både Kunstmuseet og brætspil. Ved at placere et brætspil midt i et museum spolerer man ikke blot brætspillets doktriner som intimitet, hygge og samvær, men også de traditionelle adfærdsnormer på et Kunstmuseum. Det magiske er dog, at begge regelbrud falder ud til fælles fordel. Kunstværkerne med de ofte tungere religiøse motiver får fornyet liv i historier med nutidige vinkler, og brætspillet bliver en tak mere intens, men også grænseoverskridende scenisk, da man spiller i et offentligt rum og ubevidst dæmper sin stemme og læner sig ind over bordet for at lytte til hinandens røverhistorier.

Som både kunstformidling og som spil er Match i museumsform derfor ingenlunde egnet til alle, og det er tåbeligt, at spillet kun kan spilles med tre eller fire personer, når man hovedsagelig tager på museum parvis. Men spiller man med på reglerne, ser man både kunsten og museumsovelsen i nyt lys.

/ REVIEW:

NEW BOARD GAME PUTS A NEW SPIN ON ART

The National Gallery of Denmark uses board games to present European art.

Originally published in Politiken January 16, 2012.

By Thomas Vigild

My laughter fills the room, and the reverberating echo only serves to make matters worse. Even though I am not a regular museumgoer it seems rebellious, even to me. In every way imaginable the laughter violates the unspoken contract I entered into the moment I crossed the Gallery's threshold; i.e. to surrender myself to contemplation and sombre admiration and to keep my mouth shut. But here on the second floor of the National Gallery of Denmark the rules have changed. For now one of my two fellow players of the game have gotten themselves embroiled in a ludicrously tall tale, eagerly seeking to persuade the rest of us that the horrified women in Ferdinand Bol's painting *The Holy Women at the Sepulchre* are actually simply astonished by seeing a sea lion for the first time in their lives. This may all be terribly disrespectful, but the comical link generates a closer rapport with the work of art and helps us create our own interpretation.

Match the Gallery

Under the watchful eyes of chubby cherubs and muscular titans painted by European artists such as Jacob Jordaens, Ferdinand Bol and Abraham Bloemaert visitors can now play board

games at the National Gallery of Denmark. The game in question is not, however, one based on dice and luck, but a new Danish storytelling game called Match which centres on the participants' inventiveness and ability to tell a story. Match was launched last year as a standard board game, but here at the Gallery a customised version is firmly embedded in two solid customised game tables made out of wood, and it takes the art on the wall as its point of departure. Briefly put, the objective of Match is to come up with the best possible story to link up two pictures.

Each player draws three cards, each of which shows a contemporary image - e.g. a sea lion, a bag of candy, or a band aid. The players then take turns at offering their (far-fetched) explanations of why their particular picture is the best match for the work of art shown in the middle of the table.

When all players have shared their story, everyone votes for their favourite - but you only get a point if you vote for the story that gets the most votes; a clever and crucial rule that ensures that democracy rules and that participants will gain nothing from tactical or vanity voting.

After fifteen minutes we have played all three rounds of the game; we have dealt out points, found a winner, and come up with many, mostly comical, contemporary angles of approach to three of the central paintings in the exhibition. Driven by our pursuit of points we

interpreted the paintings in new ways, and this personal ownership certainly whetted our appetite for seeking out the real stories behind the motifs.

A break from normal behaviour

All this means that the board game works sublimely well as a new and daring way of presenting art. It presents something of a challenge: it flies in the face of the established codes of conduct applying to museums and board games alike. By placing a board game in the middle of a museum you not only defy the doctrines of board games - such as intimacy and social interaction - you also defy the conventional norms for how you behave at art museums. The magical part is, however, that this turns out to be an advantage on both scores.

The works of art with their sombre religious motifs are given fresh life in stories that apply contemporary approaches, and the board game becomes more intense and scenic because you play it in a public space; you quite automatically lower your voice and lean across the table to listen to the other players' stories.

As art education and as a board game, the museum version of Match is certainly not for everyone, and it is silly that you need to be three or four people to play; most people visit museums in pairs. But if you play by the rules you will see the art and your museum experience in a new light.

JAZZ FOR KIDS

Copenhagen
Jazz Festival



FOTO JONAS PRYNER

JAZZ FOR KIDS

Jazz for Kids er et tilbagevendende tema under Copenhagen Jazz Festival. Siden 2009 har det betydet koncerter i Østre Anlæg og udendørs aktiviteter med kunstnere fra museets værksted.

/ Jazz for Kids is a recurring event under the auspices of the Copenhagen Jazz Festival. Since 2009 Jazz for Kids has staged concerts in the Østre Anlæg park as well as outdoor activities featuring artists from the Gallery workshops.

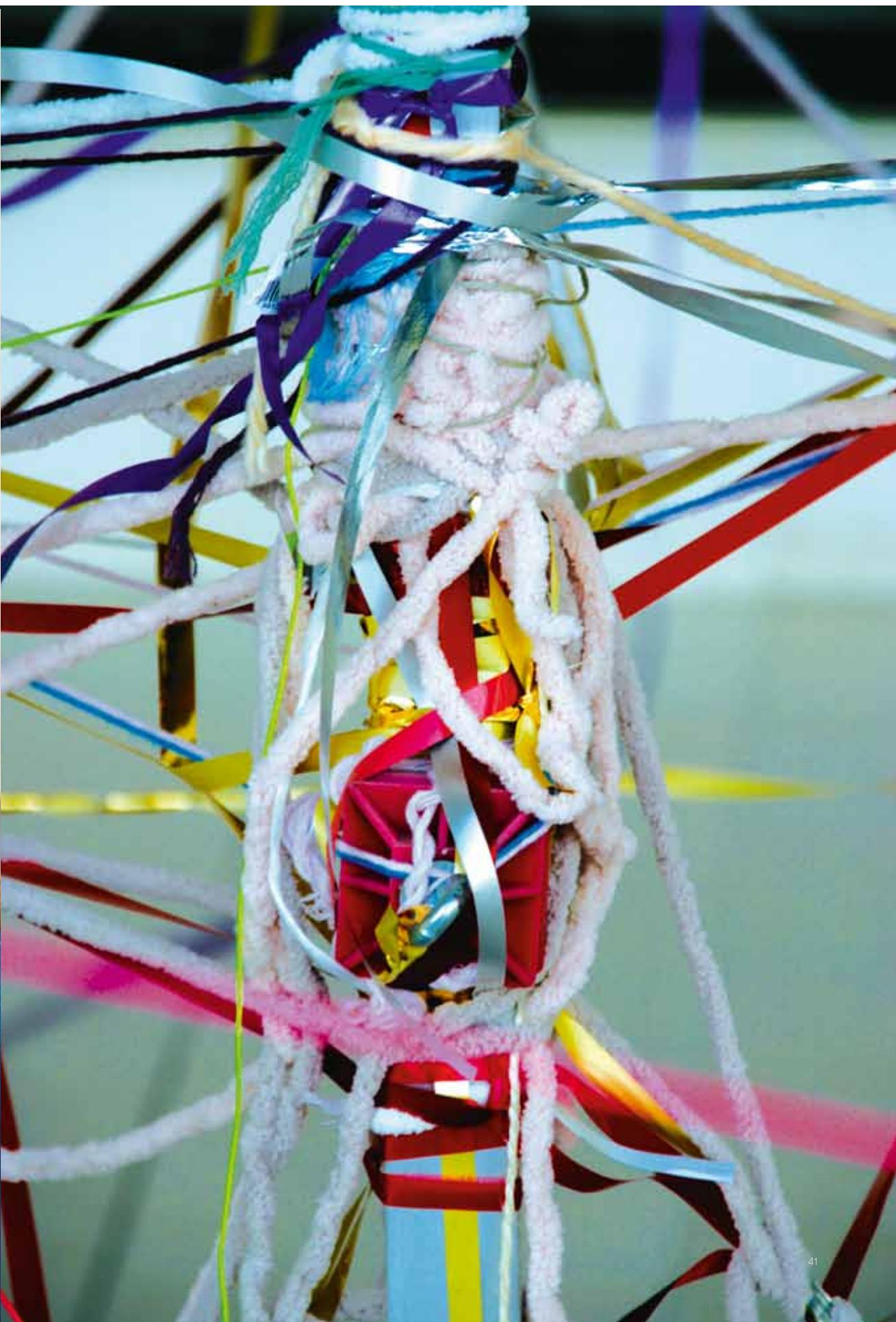


SØNDAGE FOR BØRN / SUNDAYS FOR KIDS

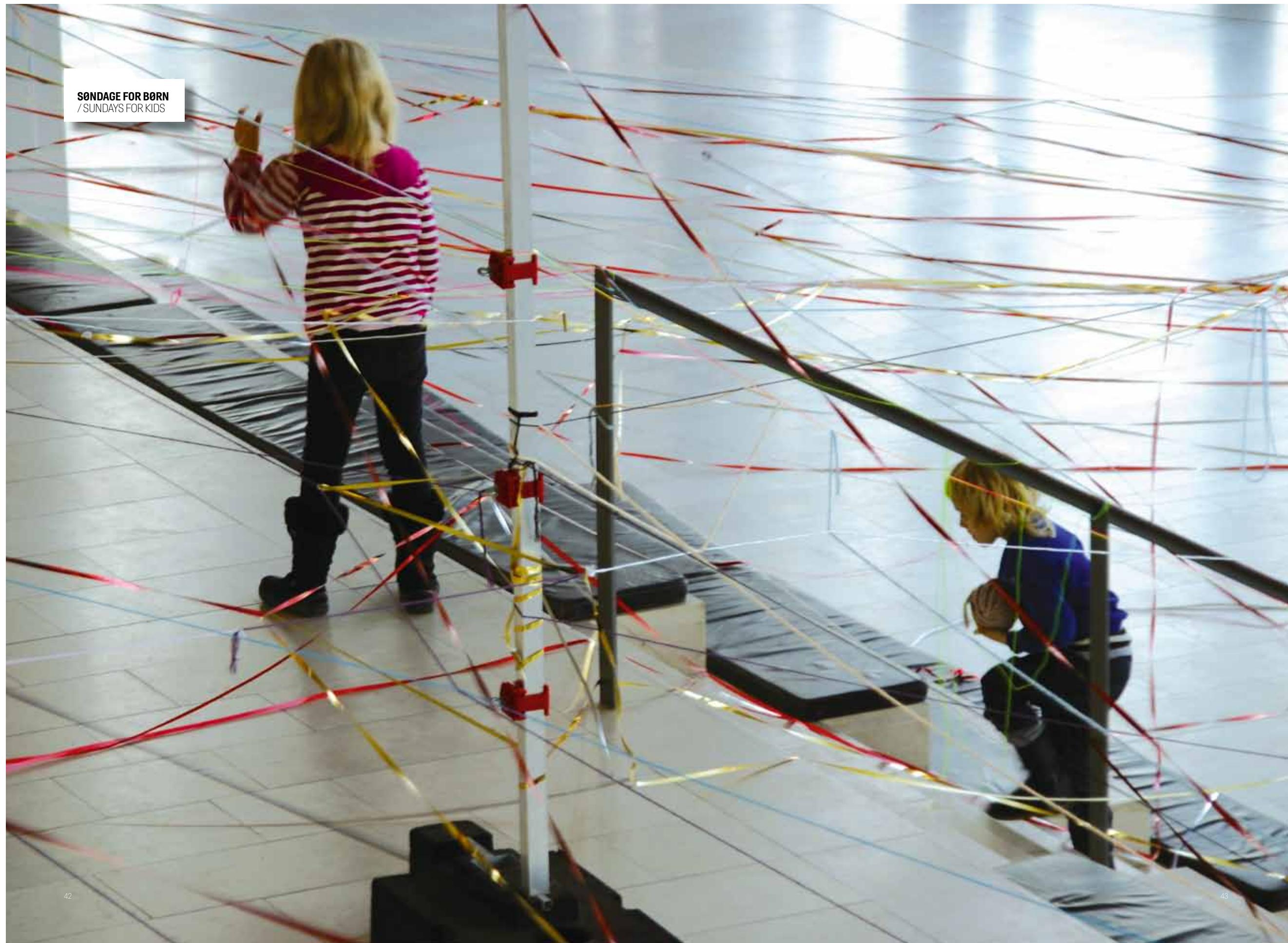


Den første søndag i måneden er der ekstra fokus på aktiviteter i børnehøjde i form af et program fyldt med oplevelser for hele familien. På Scenen er alle inviteret til at udforme store fælles værker i samarbejde med kunstnerne fra museets værksted, der styrer slagets gang, og i værkstederne kan børn arbejde med materialer af enhver art. Museets café serverer hyggelig familiebrunch, og der er børneomvisninger på tværs af museets samlinger i løbet af dagen.

/ On the first Sunday of every month the Gallery places extra emphasis on activities for children, offering a programme full of fun for the entire family. At the Stage everyone is invited to form large-scale communal works together with the Gallery's artists who oversee the proceedings; in the workshops children can create works out of all kinds of materials. The Gallery café offers a delicious family brunch, and guided tours for children are conducted across the Gallery collections over the course of the day.



SØNDAGE FOR BØRN
/SUNDAYS FOR KIDS











MUSEUMSPÆDAGOGIK
/ MUSEUM EDUCATION

PÅ STATENS MUSEUM
FOR KUNST KAN ELEVER
OG LÆRERE OPLEVE 700
ÅRS KUNST. I MUSEETS
UNDERVISNINGS- OG
VÆRKSTEDSFORLØB
KAN MAN DERFOR BÅDE
DYKKE NED I HISTORISKE
PERIODER, OG MAN KAN
UNDERSØGE ET SÆRLIGT
TEMA OG GÅ PÅ TVÆRS
AF TID OG KUNSTARTER
— FRA 1300-TALLET OG
HELT FREM TIL I DAG.

På museet tilbyder vi flere forskellige arbejdsformer og tilgange til kunsten. Primært skelner vi mellem undervisningsforløb og værkstedsforløb.

Målet i vores undervisningsforløb er at lade eleverne undersøge kunsten sammen med en museumsunderviser. Undervisningen varierer mellem elevsamtaler, små øvelser og miniforedrag. I længerevarende forløb (2½-4 timer) arbejder eleverne kollektivt med deres egne produkter og fortolkninger i form af fx fotografi og *stop motion*-film. Alle forløb giver plads til både museumsunderviserens kunstfaglige viden og elevernes personlige møde med kunsten og deres aktive deltagelse. I undervisningsforløbene tager vi højde for skolernes fagmål og elevernes læringsstrin. Vi går i dybden med de enkelte kunstværkers udtryk og indhold og arbejder med elevernes umiddelbare oplevelse og analytiske forståelse af billedkunst som udtryksform. Men gennem kunsten vil vi også udfordre elevernes vante tankegange, vække deres nysgerrighed og kreativitet.

Målet med vores værkstedsforløb er, at eleverne får indtryk, som de herefter giver udtryk. Værkstedsforløbene varer to timer og består af en omvisning med efterfølgende værkstedsbesøg. I værkstederne arbejder eleverne med en opgave, som er afstemt efter omvisningens tema og elevernes alder. I forløbet opfordres eleverne til at turde forfølge en fornemmelse og forholde sig åbent og kritisk til det, de møder. Forløbene varetages af museets erfарне и академиуддannede billedkunstnere. I værkstedsforløbene vil vi gerne stimulere til fantasi og kreativitet. Her snuser eleverne til en kreativ fordybelse ved hjælp af et bredt spektrum af materialer. I valget af farverne, skulpturens enkeltdeler eller i beslutningerne om værkets komposition udvikler eleven sin kreativitet.

/ At the National Gallery of Denmark students and their teachers can experience 700 years of art. Reflecting this, the education and workshop activities on offer allow you to study specific periods of art history, or you can elect to study a specific theme across time and media — from the 14th century to the present day.

The Gallery offers several different approaches and working methods when addressing art. First of all we distinguish between sessions in the galleries and sessions combining gallery visits and workshop activities.

The objective of our education sessions is to let pupils and students explore art together with one of the Gallery's art educators. The session encompasses conversations, small exercises, and short lectures. In longer sessions (2½-4 hours) students work collectively to express their own interpretations through media such as photography and stop motion films. All sessions provide scope for benefiting from the art educator's professional knowledge as well as for the students' active participation and personal encounter with art. **The education sessions are** adapted to suit the school's objectives and the pupils/students' level. We will immerse ourselves in individual works of art, analysing their formal traits and overall expression, and we will work with the participants' immediate experience and their analytical appreciation of art as a mode of expression. And through art we will challenge habitual thought, pique the pupils' curiosity and awaken their creativity.

The objective of our workshop sessions is to first give our participants impressions that then give rise to expressions. Workshop sessions last two hours and consist of a guided tour followed by time in the workshop. In the workshop the participants will work on an assignment that reflects their age and the theme of the guided tours. Participants are encouraged to pursue their own thoughts and feelings and to keep an open and critical mind about what they find along the way. The sessions are overseen by the Gallery's own experienced, Academy-trained artists. **We wish to** stimulate creativity and the imagination. During workshop sessions the participants will try for themselves what it means to immerse oneself in a creative endeavour by means of a wide range of materials. Participants will develop their creativity through their choice of colour, the sculpture's individual parts, or in their decisions about the composition of their work.

FØRSKOLEBØRN PÅ SMK / PRESCHOOL CHILDREN

Undersøgelsen
"Når vuggestuebørn
går på kunstmuseum",
kan du finde på
www.smk.dk

Statens Museum for Kunst oplever en øget efterspørgsel af tilbud til førskolebørn i henhold til de pædagogiske læreplaners krav om inddragelse af kultur og kulturelle udtryksformer. Pædagogerne søger råd og vejledning til, hvordan de kan implementere dette område på en kvalificeret måde i deres arbejde med børnene. Museet ønskede på den baggrund at undersøge og afprøve forskellige formidlingsgreb i forhold til at få ny viden om museets yngste gæster og deres udbytte af museet. Det resulterede i et tæt samarbejde mellem vuggestuen Kastanie Allé i Vanløse og SMK i foråret og sommeren 2011. DPU-studerende Ditte Marie Thomsen blev tilknyttet projektet, og det resulterede i undersøgelsen "Når vuggestuebørn går på kunstmuseum", som du kan finde på www.smk.dk.

/ The National Gallery of Denmark is currently experiencing growing demand for activities for preschool children. This reflects the Danish curricula for preschool infants; the regulations require carers and educators to incorporate culture and cultural modes of expression into their work. As a result, carers and educators apply to the Gallery for advice on how they can implement such aspects in a qualified manner. For this reason the Gallery wished to explore and test a range of different communicative approaches in order to obtain new knowledge about the Gallery's youngest visitors and what they take with them from the museum. This prompted close co-operation between the crèche Kastanie Allé in Vanløse and the Gallery in the spring and summer of 2011. A student at DPU, Ditte Marie Thomsen, was linked to the project and wrote the paper "Når vuggestuebørn går på kunstmuseum" ("When crèche children visit art museums"), which is available (in Danish) at www.smk.dk.



SMÅFOLK PÅ STATENS MUSEUM FOR KUNST

Af pædagogerne Søren Dahl Andersen, Lone Nielsen og Sara Grymer Ejstrup, Vuggestuen Kastanie Allé, Vanlese

I forbindelse med vores samarbejde med SMK besøgte vi museet fire gange. Vi havde aldrig før været på kunstmuseum med vores børn, og vi var meget spændte på, om det var muligt at få en museumoplevelse i vuggestuehøjde. Det fik vi! Vores fem børn blev allerede efter første besøg trygge ved museet. Maskotten Karsten Kunst spillede en stor rolle. Han fulgte os rundt på museet, og han blev hurtigt en del af vores hverdag, også hjemme i vuggestuen. Når vi sad og spiste frokost, blev der talt om Karsten Kunst, og når vi sad i garderoben og skulle på legepladsen, spurte børnene om vi skulle på museum – ind til Karsten Kunst!

Hvert besøg havde et tema fx farver eller dyr. Tit var der ting – fx i en pose eller kuffert, som børnene måtte tage op og røre ved. Vi sang også sange fra vores verden fx *Bjørnen sover*, da vi så en skulptur af en bjørn. Det fungerede rigtig godt, og børnene var meget koncentrerede. Det er en generel udfordring, at børnene ikke måtte løbe på museet. Det er deres impuls. Men med et tov i hånden gik vi stille rundt i salene. Børnene talte meget om reglerne på museet. "Ikke løbe – gå" blev nævnt både før, under og efter et besøg.

Vi har haft et rigtig godt samarbejde med SMK. Museets åbenhed og lyst til at modtage råd fra vores side var en god oplevelse. Efter et besøg løb et barn ned af gangen til vores stue og råbte "KUUUUNST".

/ TODDLERS AT THE NATIONAL GALLERY OF ART

By child care workers at the crèche Søren Dahl Andersen, Lone Nielsen and Sara Grymer Ejstrup, Kastanie Allé, Vanlese

In connection with our collaboration with the National Gallery of Denmark we visited the Gallery four times. We had never before visited an art museum with our infants, and we were very interested in seeing whether it would be possible to have a museum experience from a toddler's point of view. It most certainly was!

After just one visit our five children were entirely comfortable at the Gallery. Our mascot Karsten Kunst ("Archie Art") played a big part. He followed us on our tours of the Gallery, and he quickly became part of our everyday lives, including back home at the crèche. When we were having lunch the children talked about Karsten Kunst, and when we were all getting ready to go to the playground the children asked if we were going to visit the museum – to visit Karsten Kunst!

Each visit centred on a specific theme, such as colours or animals. There would often be things for the children to pick up and touch, for example out of a bag or a suitcase. We also sang familiar songs – e.g. a song about a bear when we saw a sculpture of a bear. It all worked really well, and the children were very focused and attentive. The fact that children cannot run at the Gallery is a challenge; it is natural for them to want to run. However, we all held on to a rope and walked slowly and quietly around the various rooms. The children spoke a great deal about the rules at the Gallery. "No running – always walk" was a recurring theme before, during, and after our visits.

Our collaboration with the Gallery was excellent. The Gallery's openness and willingness to listen to our advice and input made for a good experience. And once, after one of our visits, a child ran down the hall to our room shouting out "AAAAAARRT!".

NÅR VUGGESTUEBØRN GÅR PÅ KUNSTMUSEUM

Af DPU-studerende Ditte Marie Thomsen

"I et didaktisk eller læringsmæssigt perspektiv kan det være svært at undersøge, hvor meget børnene har lært. Det er heller ikke så aktuelt, når man har med så små børn at gøre – at deres indlæring kan måles og vejes. Men de er helt sikkert en eller flere erfaringer rigere, og forskellige dele i forløbet har med sikkerhed indlejret sig i de smås erindringsfundament. Derfor er det efter min mening essentielt og aktuelt at inddrage mindre børn i sådanne forløb".

/ WHEN TODDLERS VISIT MUSEUMS

By DPU student Ditte Marie Thomsen

"From a purely didactic or learning-related perspective it can be difficult to determine exactly how much the children have learnt. Nor is that really a concern when dealing with such young children; their learning need not be measured. Whatever the case may be, they have certainly been enriched by the experience, and various aspects of the proceedings have embedded themselves in their memories. In my opinion, then, it is certainly relevant and even essential to involve small children in such projects."

UD PÅ NETTET – IND I BILLEDET

Hvordan kan man udnytte de digitale mediers muligheder, når man arbejder med billedkunst og visuel kultur?

Af kunstformidler, cand.mag.,
Elisabeth Wildt og enhedsleder, mag.art.,
Marianne Grymer Bargeman,
Statens Museum for Kunst.

DR har i samarbejde med Statens Museum for Kunst netop lanceret et digitalt undervisningsunivers, Klatværket, der er et nyt bud på, hvordan man med digitale medier skaber et levende og inspirerende oplæg til billedkunst. Fokus er på billedsamtyaler og eksperimenter med billedsproglige virkemidler. Klatværket rummer mere end hundrede udvalgte kunstværker i høj oplosning og tilbyder læreren en vifte af valgmuligheder. I denne artikel vil vi diskutere de billedpædagogiske aspekter, der ligger bag projektet.

Hvad er Klatværket?

Klatværket er et værkstedorienteret digitalt undervisningsmateriale henvedt til fagene billedkunst og dansk på folkeskolens 2.-5.klasse. Formålet er at lægge op til iagttagelse, diskussion og refleksion over billedkunsten og dens temaer.

Undervisningsmaterialet arbejder ud fra et bredt visuelt kulturelt billedbegreb og kombinerer kunstværker fra danske og udenlandske museers samlinger med klip og materiale fra DR's arkiver. Billedmaterialet spænder over kunst og visuel kultur fra 1600-tallet til i dag. Klatværket giver mulighed for, at eleverne kan udforske forskellige typer af visuelle udtryk, materialer

og teknikker og også lave deres egen virtuelle udstilling.

I forbindelse med udarbejdelsen af Klatværket har vi haft fokus på den digitale dimension i det billedpædagogiske arbejde. Vi har lagt vægt på et bredt billedbegreb, digital dannelse og en eksperimenterende og dialogisk undervisningsform, hvilket vil blive diskuteret i de næste afsnit.

Et bredt billedbegreb

Undervisningen i billedkunst må tage højde for den billedverden, som omgiver børn og unge. De billedtyper, du møder i Klatværket, er både kunstværker og et bredt udsnit af den visuelle kulturs billeder. Inden for kunsten vil du møde maleri, skulptur, video, grafik og installation. Andre visuelle udtryk er tv-klip, reklamer, frimærker, fotografi, animation, symboler eller plakater.

Samtidskunstens værker er andet end malerier og skulpturer. Samtidskunstnere benytter en bred vifte af den visuelle kulturs medier, som er vigtigt at give eksempler på i undervisningen, for herved at afspejle nutidens billed- og kunstudtryk. Det kan være en stor udfordring som lærer at inddrage fx videokunst, tv-klip og multimedieindslag fra nettet. Den digitale platform, som Klatværket udgør, gør det nemt at inddrage mange typer af medier i undervisningen.

Formålet med Klatværket er samtidig at sætte fokus på de forskellige mediers udtryksformer og billedsprog. Ved at sammenstille et videokunstværk

med fx en reklame eller et maleri, giver det mulighed for at tale om mediernes forskelligheder ud fra en fælles tematik. Dette er nytænklende i forhold til traditionelt undervisningsmateriale.

Tematisk forankring

I en læreproces med børn i indskolingen og på mellemtrinnet er det væsentligt at arbejde med relevante temaer i forhold til deres erfaringshorisont og forståelsesramme. Derfor er billedmaterialet centreret omkring fem temaer, der alle kredser om børns livsverden:

Krop og knold: handler om portræt, identitet og krop.

Liv og død: handler om livets cyklus.

Eventyr: handler om fantasien og magiens verden.

Ud i det blå: handler om menneskets forhold til naturen.

Hånd i hånd: handler om venskab, sammenhold og familie.

Bag den lilla dør i Klatværket er Tankegangen, som giver inspiration til tematisk billedarbejde og bildeamtaler. Gennem komparative billedvisninger danner Tankegangen basis for samtale om fællesmenneskelige temaer ud fra kunst og billede fra vores visuelle kultur. Eleverne lærer at iagttage, beskrive og reflektere over visuelle udtryk og give udtryk for deres oplevelser, holdninger, følelser



dr.dk/klatvaerket

Du kan finde
Klatværket samt en
udførlig lærervejledning
på DRs hjemmeside:
www.dr.dk/klatvaerket

og fantasier i forbindelse med dette. Målet er at opnå en erkendelse af sig selv og omverdenen, der rummer et potentiale for forandring. Dette er ud fra argumentet om, at billedkunstfaget i dag ikke udelukkende er et håndværksfag, men et bredt billedfag, hvor eleverne både producerer billeder samt kommunikerer med billeder og får kundskab om billeder.

Hvad kan digitale medier i forhold til præsentation af kunstværker? Medieplatforme som internettet og mobilen er kendtegnet ved at blande både lyd, billeder og video til en multimedieoplevelse for modtageren. Det, der for alvor adskiller disse nye medier fra andre mere traditionelle medier som fx en tekst eller en film, er den fleksibilitet og de udvekslingsmuligheder, medierne rummer. På en digital platform som Klatværket er der mulighed for at sammensætte forskellige medietyper fleksibelt. Samtidig er fleksibiliteten også et aspekt, brugeren oplever og selv er med til at påvirke i form af de interaktive øvelser. Det, der kendtegner internettets muligheder er ifølge den danske medieforsker Niels Ole Finnemann, at det:

- har en højere grad af interaktivitet
- rummer en stor vidensdatabase
- har lokal-global location
- omfatter differentieret kommunikation (ikke kun afsender-modtager).

Alle disse aspekter har vi arbejdet med i udviklingen af Klatværket. Internettet og mobilen har generelt betydet, at vores brug af medier er blevet mere interaktivt. Vi er ikke længere passive modtagere af indhold, men

surfer, vælger, kommenterer og deler billeder og medieindhold via digitale platforme. Selv mindre skolebørn har i dag stor erfaring med digitale medier i deres kommunikation med andre, i chat rooms, i spiluniverser og i andre underholdningsøjemed. Den stigende

Inddragelsen af digitale og webbaserede under-visningsmaterialer i skolen giver mulighed for at udvikle "læse"-færdigheder, der er nødvendige i det 21. århundrede.

brug af digitale medier, hvor underholdingselementet og muligheden for oplevelse på egne præmisser er væsentlige bestanddele, kræver, at undervisningen må inspireres deraf for at opfylde modtagergruppens forventninger. I en undervisningssituation er det dog ikke oplevelse, der er målet i sig selv. Her sker dannelsen gennem oplevelse og eksperimenter.

Klatværket er tilrettelagt som et børneunivers med de to gennemgående figurer, kunstneren og hans klat, og lægger op til, at børnene kan gå på opdagelse på egen hånd. Klatværkets univers er primært billedbaseret, hvilket gør det nemt for selv indskolingsbørn at forstå opgaver og øvelser og selv finde rundt.

Undervisningsmaterialet lægger op til en legende og eksperimenterende til-

gang til billedkunst gennem forskellige interaktive øvelser. Øvelsernes formål er, at eksperimentere med forskellige billedsproglige og -kompositoriske virkemidler, og øvelserne fungerer som en række digitale værktøjer udviklet specielt til aldersgruppen. Der findes ikke ét svar på øvelserne, men de rummer mulighed for at illustrere billedkunstens virkemidler.

Digitaliseringen af billeder gør det muligt at rejse rund i en verden af visuelle udtryk og sætte dem sammen på kryds og tværs. I Klatværket kan du opleve kunstværker, der befinner sig vidt forskellige steder i landet, og klip og fotos fra fjerne egne af verden. I tilrettelæggelsen af Klatværket har vi endvidere lagt vægt på at lave et stort lager af billeder, der fungerer som en billeddatabase med over 100 værker, lige til at downloade og bruge frit i undervisningen.

Når du i den virkelige verden besøger et museum som Statens Museum for Kunst med din klasse, får du en meget autentisk og sanselig oplevelse ved at opleve værkerne in situ. Det kan internettet ikke hamle op med. Men når du har kunstværkerne på din computer, må du "røre" med musen, zoomе, klippe ud og hænge billeder op i din egen udstilling. Billedarbejde via digitale medier giver således en anderledes kunstoplevelse. Målet for digital kunstformidling er derfor ikke en simulation af museet og dets praksis, tværtimod. Den digitale kunstformidling skal tænkes som en ny platform, der giver mulighed for at formidle og udstille på nye og unikke måder.¹

Digital dannelse

Hvordan kan vi bygge videre på børns erfaringer med digitale medier, som

de primært henter i deres fritid, og udnytte dem i en lærings situation? Kan brugen af digitale medier øge elevernes udbytte af undervisningen og skabe mere relevante og tidssvarende lærings situationer, der giver bedre mening for eleverne? Denne udfordring tog vi op i forbindelse med udviklingen af Klatværket.

Dette betyder dog ikke, at traditionelle medier som papir, blyant, ler, maling og lignende er mindre betydningsfulde i det billedpædagogiske arbejde. Det betyder derimod, at de nyere teknologier som computere, digitalkameraer, scannere og onlinedeskaber fortjener særlig opmærksomhed, idet de tillader og opfordrer til, at eleverne deltager i innovative former for kommunikation, udtryk og læring, når de bruger nutidige medier med rødder i børnenes hverdagssliv.

Inddragelsen af digitale og webbaserede undervisningsmaterialer i skolen giver mulighed for at udvikle "læse"-færdigheder, der er nødvendige i det 21. århundrede. Et barns behov for at både forstå og deltage i vores teknologiske kultur i dag går ud over det, man traditionelt betegner læsefærdigheder. At kunne læse og skrive er simpelthen ikke nok. At have læsefærdigheder i dag kræver en dybere forståelse af alle medieteknologier og deres potentielle som interaktions-, udtryks- og kommunikationsmidler.²

Den danske medieforsker Kirsten Drotner mener, at skolens rolle på mange måder er at give børn og unge digitale kompetencer, så de kan begå sig i et videnskomplekst samfund præget af en globaliseret digital kultur. Derfor handler det ikke kun om at kopiere børns uformelle lærerproces-

ser, som opstår, når de kommunikerer og socialiserer via digitale medier som computerspil og mobile. Man er nødt til i skolesammenhæng at udvikle en tidssvarende mediepedagogik, der kan hjælpe børn og unge med at omsætte

Man kombinerer således de traditionelle uddannelses- og dannelsesbegreber om skrive- og læsefærdigheder (det traditionelle literacy-begreb) med de digitale medier for at understrege vigtigheden af at lægge vægt på disse i undervisningen.

Navnlig digitale medier har gjort produktion til et væsentligt område af digital kompetence. Ifølge den danske børnemedieforsker Lotte Nyboe handler digitale kompetencer om at kunne: bruge redskaber interaktivt, gå i interaktion med andre i grupper og selvstændig handle.⁴

Klatværket lægger op til flere forskellige undervisningssituationer med digitale medier. For det første er det oplagt at bruge undervisningsmaterialet på elektroniske tavler, hvor læreren styrer samtaLEN. For det andet kan eleverne gå på opdagelse i materialet og lave opgaver individuelt eller i grupper. Slutlig er det muligt at trække elementer ud fra Klatværket til brug i andre sammenhænge, fx billeder eller de udstillinger, eleverne selv laver virtuelt. Således fungerer Klatværket ikke som et sted, hvor billeder gemmes og ophobes, men en platform, hvorfra billeder skabes, diskuteres og distribueres.

1. Løssing, Anne Sophie Warberg: "Digital formidling med og uden ramme" i Kulturarvsstyrelsen: Digital kulturformidling, 2007, 32

2. Roland, Craig: The Art Education 2.0 manifesto: Exploring the implications of Web 2.0 for Art Education, Marts 2009, www.artjunction.org

3. Drotner, Kirsten: "Lesure is Hard Work: Digital Practices and Future Competencies" i Buckingham, David: Youth, Identity, and Digital Media, 2008, 181.

4. Nyboe, Lotte: Digital dannelse. Børns og unges mediebrug og – læring inden for og uden for institutionerne, 2009, 93.

OUT ON THE WEB – INTO THE PICTURE

How can we utilise the opportunities that digital media offer when you work with art and visual culture?

By art educator Elisabeth Wildt and Head of Unit Marianne Grymer Bargeman, the National Gallery of Denmark.

The Danish Broadcasting Corporation, DR, and the National Gallery of Denmark have just launched a digital education universe, *Klatværket*, which offers a new way of using digital media to create a vibrant and inspiring approach to art. The main emphasis is placed on prompting conversations about art and experiments with a range of pictorial devices. *Klatværket* encompasses more than 100 high-resolution images of selected works of art and offers teachers a wide range of options. Here, we discuss the educational aspects behind the project.

What is *Klatværket*?

Klatværket is a collection of workshop-oriented digital education material aimed at the subjects Art and Danish for 2nd to 5th form pupils in the Danish folkeskole (primary education, ages 7–10). The objective is to encourage observations, discussions, and reflections on art and the themes it addresses.

The materials take a wide-ranging outlook on visual culture and combine art from museum collections in Denmark and abroad with footage and materials from the DR archives. The visual materials range from art and

visual culture from the 17th century to the present day. *Klatværket* allows pupils to explore many different types of visual modes of expression, materials, and techniques; it also gives them the opportunity to create their own virtual exhibition.

While preparing the *Klatværket* project we focused on the digital dimension.

We put particular emphasis on having an inclusive view of art and visual culture, on digital education, and on an experimental and dialogue-based form of education.

all this will be discussed in the following section.

An inclusive view of art and visual culture
When teaching the subject of Art today, one must take into account the world of images that surround children and young adults now. The types of images appearing in *Klatværket* include works of art as well as a wide

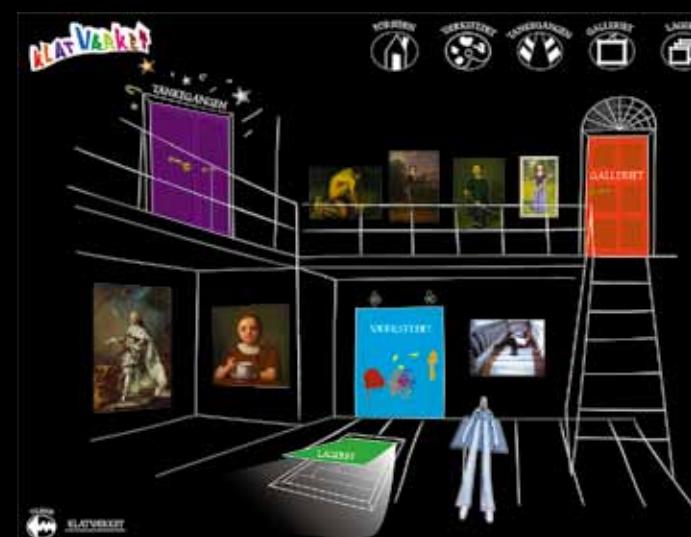
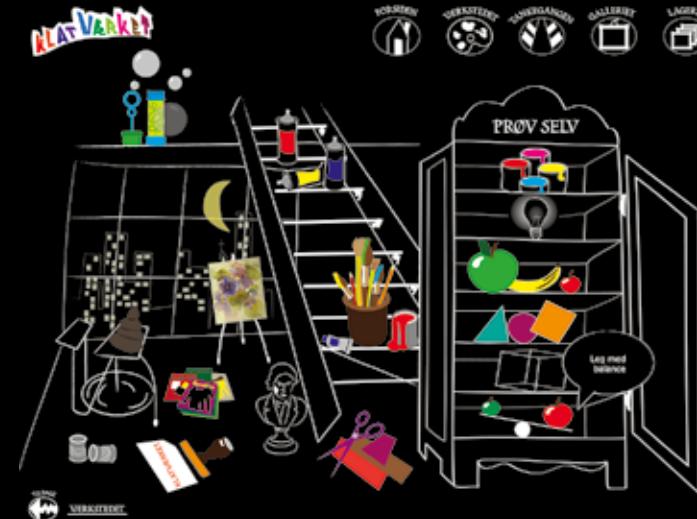
range of images from visual culture. The types of art represented include painting, sculpture, video, graphic art, and installation art. The other visual media featured include TV footage, advertisements, stamps, photographs, animation pieces, symbols, and posters.

Contemporary art includes much more than simply paintings and sculptures. Contemporary artists employ a wide range of the media of visual culture, and examples of such media should be included when teaching in order to reflect what art and general imagery looks like today. It can be a major challenge for teachers to incorporate e.g. video art, TV footage, and multimedia content from the Internet in their materials. Here, the digital platform provided by *Klatværket* makes it easy to incorporate the many kinds of media when teaching.

At the same time, the objective behind *Klatværket* is to focus on the modes of expression and imagery used in different media. Juxtaposing a piece of video art with e.g. an advertisement or a painting presents opportunities for discussing the differences between various media on the basis of shared themes. This marks a new approach compared to traditional teaching materials.

Themes anchor the process

When teaching children in the early stages of primary education it is important to work with themes that are



You can find
Klatværket and in-depth
instructions for teachers
(in Danish) at the
DR website:
www.dr.dk

relevant to their world of experience and personal frame of reference. That is why the visual materials centre on five themes based on how children view the world:

Body and Head: about portraits, identity, and body.

Life and Death: about the cycle of life.

Fantasy and Fairytales: about the realms of fantasy and magic.

Into the Great Wide Open: about our relationship with nature.

Hand in Hand: about friendship, being together, and family.

Behind the purple door of *Klatværket* you find *Tankegangen* (The Hallway of Thought, a pun on the Danish word for “mode of thinking”), which provides inspiration for working thematically with images. Through comparative presentations of images the *Tankegangen* prompts conversations about universal human themes on the basis of art and images from our visual culture. Pupils learn to observe, describe, and reflect on visual modes of expression and to express their own experiences, attitudes, feelings, and imaginings in relation to the theme. The objective is to arrive at an appreciation of oneself and one’s surrounding, paving the way for potential change. The fundamental assumption is that art is no longer simply a subject that focuses on concrete skills, but a more wide-ranging subject where pupils produce pictures and communicate with and about images.

Digital media and the presentation of art
Media platforms like the Internet and

the mobile phone mix images, audio tracks, and video to create a multi-media experience for their users. These new media are distinct from more traditional media such as text or film by their inherent flexibility and opportunities for exchange. On digital platforms such as *Klatværket* users can combine a range of different media in flexible ways. Users experience this flexibility directly and affect it through interactive exercises. According to the Danish media theorist Niels Ole Finnemann the Internet is characterised by:

- **A greater degree of interactivity**
- **A large database of information**
- **A local-global location**
- **Differentiated communication (not restricted to conventional sender-recipient relationships).**

We have worked with all these aspects while developing *Klatværket*. The Internet and the mobile phone have made our overall media consumption more interactive. We are no longer passive recipients of content; we surf, choose, comment, and share pictures and media content via digital platforms. Today, even very young children have extensive experience with digital media when communicating with others, e.g. in gaming universes, chat rooms, and other entertainment contexts. The growing consumption of digital media based on a demand for entertainment and for having experiences on one’s own premises means that teaching must draw on such elements in order to meet its recipients’ expectations. For educational purposes, however, experiences are not an end objective in themselves.

Here, education takes place through experiences and experiments.

Klatværket is a universe aimed at children. It features two main characters: the artist and his splodge (“Klat”), and it invites children to explore on their own. The universe is primarily image-based, which means that even very young pupils (ages 6-7) can easily understand the various tasks and exercises and find their own way around.

The materials aim to invite a playful and experimental approach to art through a range of interactive exercises. Their objective is to have the children try their hand at different pictorial and compositional devices by employing a selection of digital tools specially developed for this age group. There is no single correct answer to the various tasks and puzzles, but they offer opportunities for illustrating how art works.

The digital images allow users to explore a world of visual impressions, combining them at will. In *Klatværket* users can experience works of art that are actually located at locations far apart in Denmark, combining them with clips and photos from countries far away. *Klatværket* also offers a large image bank of more than 100 works that can be downloaded and used in the classroom as the teacher sees fit.

When you and your class visit a museum like the National Gallery of Denmark in real life you get an authentic, sensuous experience as you explore the works on-site. The Internet can-

not compete with that experience. However, when you have the works on your own computer you are allowed to “touch” them, to zoom, select, cut, and stage the various pieces as part of your own exhibition. Using digital media to work with images creates a different experience of art. The objective of digital art education is not to simulate or mimic the museum and its practices; quite the reverse. Digital art education is a new platform that offers opportunities for educating and exhibiting work in new and unique ways.¹

Digital Education

Children primarily use digital media in their leisure time; how can we build on those experiences and exploit them in teaching? Can the use of digital media increase the pupils’ benefits from their education and create learning situations that seem more relevant and make more sense to the pupils? That was the challenge we accepted when developing *Klatværket*. This does not, however, mean that traditional media such as paper, pencil, clay, paint, etc. become any less important when teaching Art classes. What it does mean is that more recent technologies such as computers, digital cameras, scanners, and online tools deserve special attention because they allow and encourage pupils to engage in innovative forms of communication and learning by using contemporary media that are rooted in the children’s everyday lives.

When digital and web-based educational materials are incorporated in schools, pupils have the opportunity to develop “reading” skills that are necessary in the 21st century. A child’s need for understanding and participating in our present-day technological culture goes beyond what is traditionally designated as reading skills.

Being able to read and write is simply not enough in itself. Today, true reading skills means that you must have a deeper understanding of all media technologies and their potential for interaction, expression, and communication.²

The Danish media scientist Kirsten Drotner believes that one of the key responsibilities of schools today is to give children and young adults the competencies necessary to help them operate in a complex society characterised by a wealth of information and a globalised digital culture. This requires more than simply copying the learning processes that arise when children communicate and engage in social interaction via digital media such as computer games and mobile phones. In a school context you must develop an approach to media that is in keeping with the times, helping children and young adults to translate and qualify their media experiences so that they become real competencies. Also, children and young adults should have equal opportunities for developing digital skills.³

Today, many speak of *digital competencies*, but the term *digital literacy* is also employed. Here, traditional concepts of education that focus on literacy are combined with digital media in order to accentuate the importance of emphasising such media in teaching. According to the British children’s media scholar David Buckingham the concept of digital literacy concerns three aspects: access to digital media, understanding the language used in media, and content generation. Digital media in particular have made content generation an important aspect of digital competencies. The Danish children’s media scholar Lotte Nyboe states that digital competencies are

about being able to use tools in an interactive fashion, to enter into interaction with others in groups, and to act independently.⁴

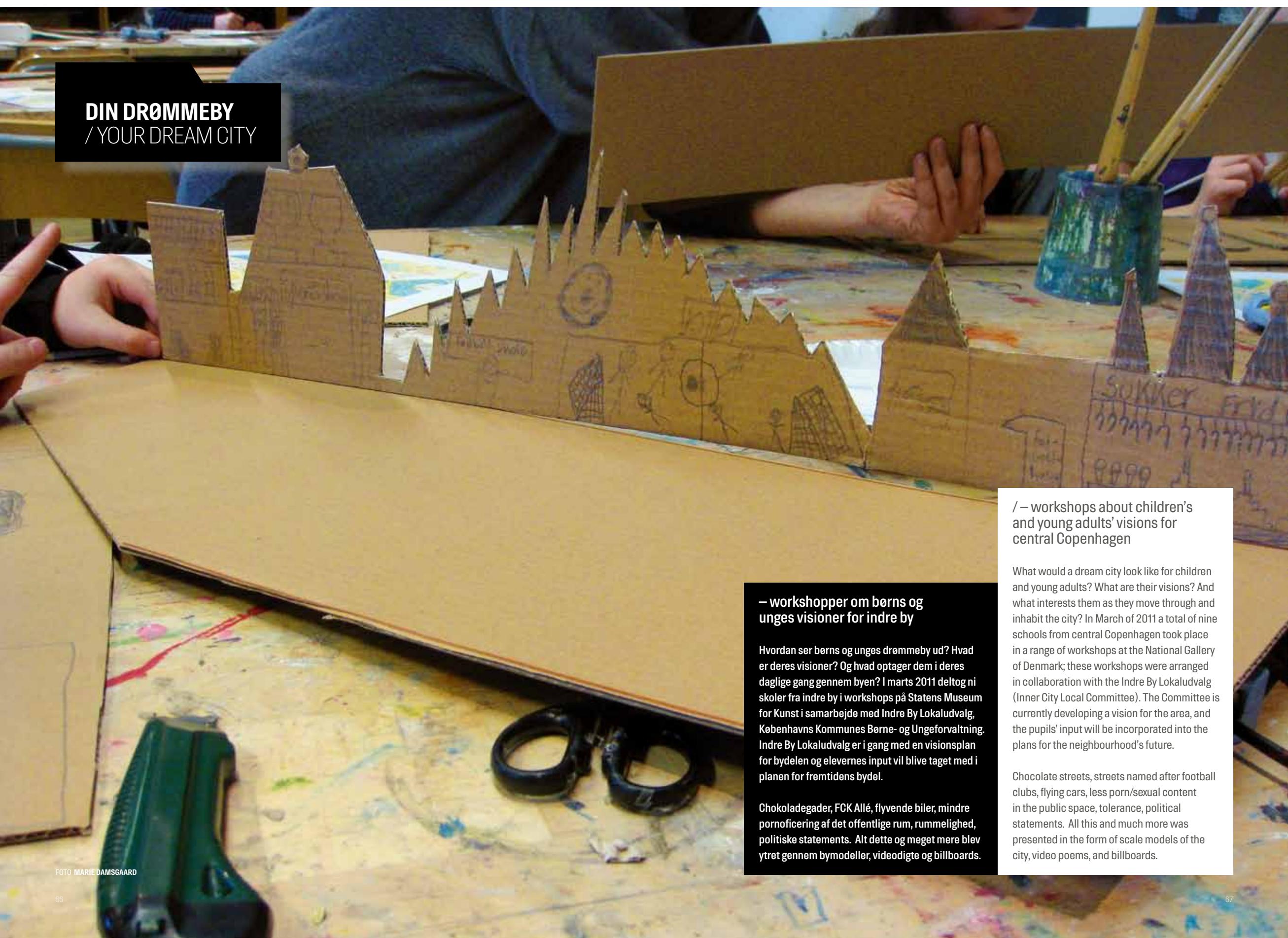
Klatværket creates opportunities for staging a range of different education situations involving digital media. One obvious choice is to use the materials on electronic blackboards where the teacher guides the discussions. Secondly, the pupils can explore the materials and solve the tasks individually or in groups. And finally elements from *Klatværket* can be extracted and used in other contexts, e.g. individual images or the virtual exhibitions staged by pupils. *Klatværket* is not a place where images are stored away and accumulated, but a platform where images are created, discussed, and distributed.

1. Løssing, Anne Sophie Warberg: “Digital formidling med og uden ramme,” in Kulturavlsstyrelsen: Digital kulturformidling, 2007, p. 32

2. Roland, Craig: “The Art Education 2.0 manifesto: Exploring the implications of Web 2.0 for Art Education”, March 2009, www.artjunction.org.

3. Drotner, Kirsten: “Leisure is Hard Work: Digital Practices and Future Competencies” in Buckingham, David: *Youth, Identity, and Digital Media*, 2008, p. 181.

4. Nyboe, Lotte: *Digital dannelsse. Børns og unges mediebrug og – læring inden for og uden for institutionerne*, 2009, p. 93.



DIN DRØMMEBY / YOUR DREAM CITY

– workshops about children's and young adults' visions for central Copenhagen

– workshopper om børns og unges visioner for indre by

Hvordan ser børns og unges drømmeby ud? Hvad er deres visioner? Og hvad optager dem i deres daglige gang gennem byen? I marts 2011 deltog ni skoler fra indre by i workshops på Statens Museum for Kunst i samarbejde med Indre By Lokaludvalg, Københavns Kommunes Børne- og Ungeforvaltning. Indre By Lokaludvalg er i gang med en visionsplan for bydelen og elevernes input vil blive taget med i planen for fremtidens bydel.

Chokoladegader, FCK Allé, flyvende biler, mindre pornoficering af det offentlige rum, rummelighed, politiske statements. Alt dette og meget mere blev tyret gennem bymodeller, videodigte og billboards.

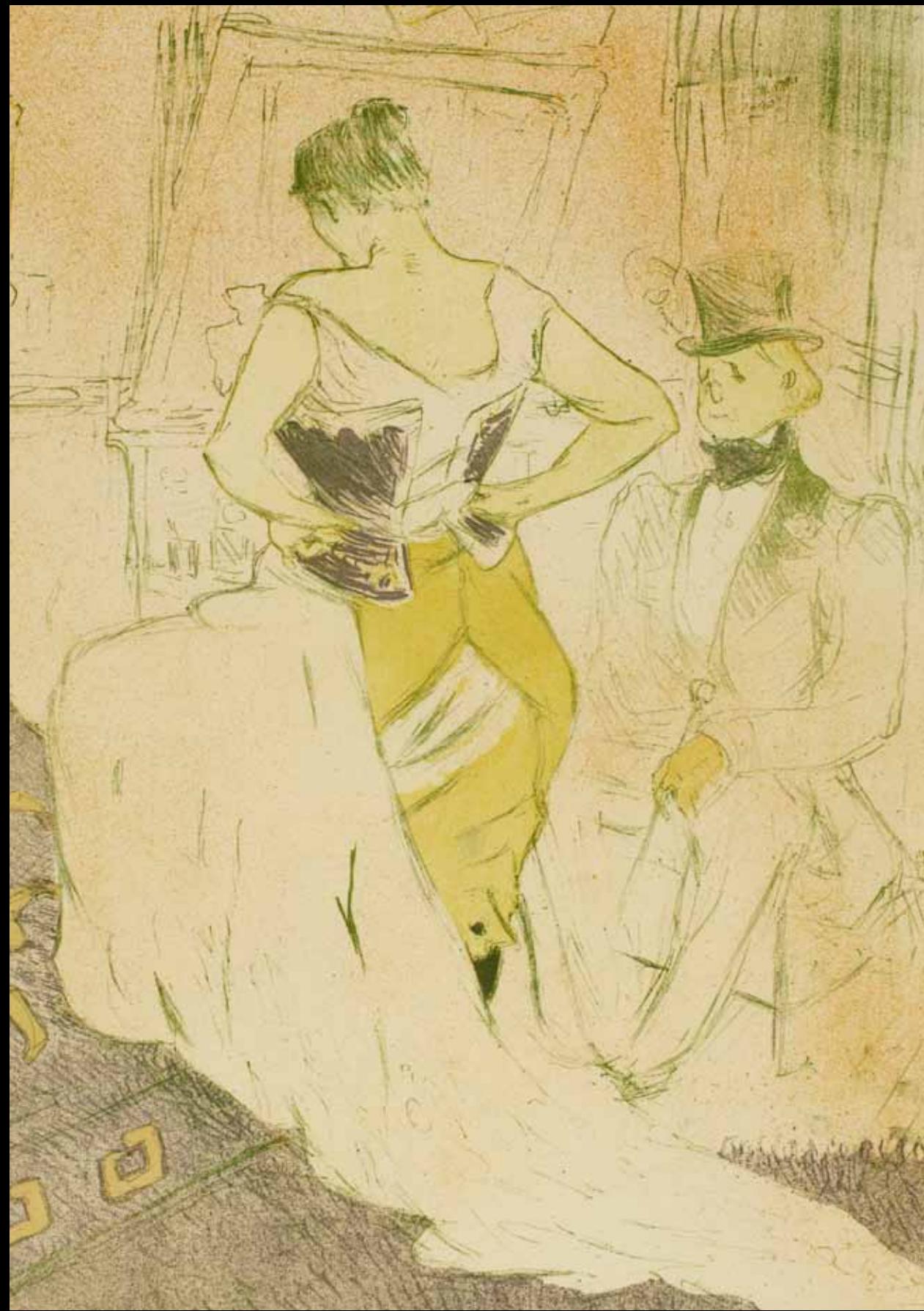
What would a dream city look like for children and young adults? What are their visions? And what interests them as they move through and inhabit the city? In March of 2011 a total of nine schools from central Copenhagen took place in a range of workshops at the National Gallery of Denmark; these workshops were arranged in collaboration with the Indre By Lokaludvalg (Inner City Local Committee). The Committee is currently developing a vision for the area, and the pupils' input will be incorporated into the plans for the neighbourhood's future.

Chocolate streets, streets named after football clubs, flying cars, less porn/sexual content in the public space, tolerance, political statements. All this and much more was presented in the form of scale models of the city, video poems, and billboards.

DIN DRØMMEBY
/YOUR DREAM CITY



FOTO MARIE DAMSGAARD



Undervisning (Udskoling, gymnasiet) Toulouse-Lautrec og Trine Søndergaard

/ Learning resources (Lower and Upper Secondary Education)
Toulouse-Lautrec and Trine Søndergaard



Now that you are mine #25. © Trine Søndergaard



Now that you are mine #6. © Trine Søndergaard

I undervisningsforløbet til udstillingen Den menneskelige komedie med grafiske værker af Toulouse-Lautrec har vi bl.a. haft fokus på kunstnerens skildring af mennesker i den moderne storby Paris i slutningen af 1800-tallet. I mindre grupper har eleverne bl.a. arbejdet med den grafiske serie *Elles*, der skildrer hverdagen på et bordel. Den danske kunstner Trine Søndergaards fotografier af prostituerede i Skelbækgade fungerede som perspektivering til vores egen nutid. I den forbindelse diskuterede vi det mandlige og det kvindelige blik, beskuerollen og mediets betydning for oplevelsen af det meget aktuelle tema prostitution. Download undervisningsmaterialet på www.smk.dk.

/ The exhibition The Human Comedy, which featured graphic works by Toulouse-Lautrec, gave rise to several educational activities. Our focus areas included how the artist depicted human beings in the modern metropolitan setting of late-19th century Paris. Working in smaller groups, the students have worked with e.g. the graphic series *Elles*, which depicts everyday life in a brothel. The Danish artist Trine Søndergaard's photographs of prostitutes in a Copenhagen street provided a contemporary perspective. We discussed issues such as the male and female gaze, the spectator's role, and the medium's impact on how we perceive a highly topical theme: prostitution.

Toulouse-Lautrec:
Kvinde i korset, kortvarig erobring, 1896.
Femme en Corset. Conquête de Passage
Statens Museum for Kunst

UNDERVISNINGSMATERIALE: Værkets virkemidler

/ LEARNING RESOURCES: How the Work Works

Sæt en streg på hver skala: Hvordan oplever du kunstværket og værkets virkemidler?

Skriv noter ved din markeringer: Hvorfor sætter du stregen netop dér?

VÆRKETS VIRKEMIDLER

HVILKE VIRKEMIDLER BRUGER KUNSTNEREN?

Når en kunstner skaber et værk, bruger han eller hun en masse virkemidler for at få et særligt udtryk frem. Alle disse virkemidler, dvs. alle detaljer og elementer i et kunstværk, har betydning for vores oplevelse af værket – fx materialer, former, farver, linjer, perspektiv, symboler, blikke, kropssprog, lyde, lugte osv. Virkemidlerne kan have betydning for, om værket fx virker roligt på os, eller om det udtrykker bevægelse, om det virker alvorligt eller humoristisk, forskønnet eller råt. Og om værket taler til vores fantasi eller fornuft. Eller begge dele. Hvordan oplever du kunsten?

/ WHAT MEANS AND DEVICES DOES THE ARTIST USE IN THE WORK?

Whenever an artist creates a work of art, he or she uses a lot of different means and devices to conjure up a special mode of expression. All these devices – i.e. all the different elements and details in a work of art – have an impact on the way in which we view and experience the work – its materials, shapes, colours, lines, perspective, symbols, facial expressions, body language, sounds, smells, and so on. The different devices can determine whether we regard the work as calm and serene or as full of movement, whether it seems sombrely serious or humorous, prettified or rough. And whether the work speaks to our imagination or reason – or both. How do you view the art?

Figurativt Mimetisk	Ikke figurativt Abstrakt
Roligt Harmonisk	Pædagogisk Dynamisk
Forsønnet Idealiseret	Få virkeligheds Realistiske
Alvorligt Seriet	Humoristisk ironisk
"Dekorativ" KUNST FOR FUNKTION'S SKYD	Kritisk Kommentar Politisk
TALER TIL SÅGEN, FØLELSER, FANTASI	TALER TIL FORMIDLING, INTELIGENTER
?	?

Billedgrund: T. H. Almoe og de generelle undervisningsmateriale © DANSK undervisning 2012. Aut. Julie Marie Johnsen. Redaktion: Hans Bechgaard, Susie Hansen Bredahl/Gudmannsen, Trine H. Ørnbæ



uk unges laboratorier for kunst

SAMARBEJDE MED SKOLER OG GYMNASIER

/ CLOSE CO-OPERATION WITH SCHOOLS

Plastic identity

"Når vi har så mange af vores timer her, føler man virkelig, at man har billedkunst, da Statens Museum for Kunst er et centrum for kunst"

– elev fra 1.g. på Ingrid Jespersens Gymnasium

Statens Museum for Kunst samarbejder med en række skoler og ungdomsuddannelser. På det nyåbnede Gefion Gymnasium har museet fx to venskabklasser. Med et personligt årskort, invitationer til åbninger og med særligt tilrettelagte workshopper og undervisningsforløb på museet får eleverne rig mulighed for at opleve og udforske billedkunsten og komme helt tæt på kunstnere, kunstformidlere og 700 års kunst.

En 1.g.-klasse fra Ingrid Jespersens Gymnasieskole afholdt i 2010 størstedelen af deres billedkunstundervisning her på museet gennem et helt år, og i oktober 2011 afholdt vi en workshop om kulturel og national identitet med et hold af seks elever fra Sankt Annæ Gymnasium og seks elever fra gymnasiets venskabsklasse i Singapore. Sammen med museumsinspektør Henrik Holm gik vi på opdagelse i museets samling af dansk kunst 1750-1900. Her valgte eleverne to og to på tværs af nationalitet et værk, der for dem sagde noget om kulturel identitet. Derefter lavede de deres egne parafraser.

Øbro Fri Skole har gennemført et billedskoleforløb, hvor eleverne en gang om måneden gennem et halvt år besøgte museet og sammen med museets undervisningsansvarlige udvalgte værker fra samlingerne, der derefter dannede grundlag for elevernes eget arbejde hjemme på skolen.

Samarbejdet med skoler og ungdomsuddannelser giver mulighed for at udforske nye faglige og pædagogiske metoder og udvikle museet som læringsrum i tæt dialog med brugerne.

The National Gallery of Denmark co-operates with a range of primary, secondary, and upper-secondary schools. For example, the Gallery has two "friends classes" at the recently opened Gefion Gymnasium. The students have been issued with personal admission passes and receive invitations to official openings, special workshops, and educational courses at the museum, offering them ample opportunities for experiencing and exploring seven centuries of art in detail.

One class from Ingrid Jespersens Gymnasieskole (an upper-secondary school) held most of their art classes at the Gallery for most of 2010, and in October of 2011 we held a workshop on cultural and national identity for a group comprising six students from the Sankt Annæ Gymnasium and six students from that school's twin class in Singapore. Together with curator Henrik Holm we explored the Gallery's collection of Danish art from 1750-1900. The students paired up across their respective nationalities, each pair selecting a work that they felt said something about cultural identity. They then moved on to create their own paraphrases.

The school Øbro Fri Skole has completed an arts programme where pupils visited the gallery once a month for six months. Together with an education officer from the Gallery the pupils selected works from the collections to form the basis for the students' own work back home at their school.

The co-operation with schools and upper-secondary schools gives the Gallery opportunities to explore new educational methods and to develop the Gallery as a learning space in close co-operation and dialogue with the users.



DRØMMEHUSE I KVONG OG OMEGN

/ DREAM HOUSES IN KVONG AND ENVIRONS



Arkitektur er en del af Varde Kommunes Kulturelle Rygsæk. I den forbindelse fik alle 3.-klasses elever i Varde kommune igen i år besøg af værkstedsleder Michael Hansen fra Statens Museum for Kunst. Michael Hansen indledte arrangementet med et oplæg om drømmehuse, hvorefter eleverne selv skabte deres eget drømmehus.

/ Arkitektur ("ArchiTour") is part of Varde Municipality's "Cultural Backpack" scheme, and this year it yet again saw all 3rd grade pupils in Varde Municipality receiving a visitor from the National Gallery Denmark: Michael Hansen, who is head of the National Gallery of Denmark's workshop. At each school Michael Hansen would open the proceedings with a talk about dream houses, and then the pupils were set to work to create their own dream house.

TURBODANSK

/ TURBO DANISH

I skoleåret 2009/2010 deltog vi i projektet Turbodansk under Københavns Kommune. Turbodansk var del af et landsdækkende projekt med fokus på faglig læsning, bl.a. koblet til oplevelser i alternative læringsrum. I projektbeskrivelsen står der at "formålet med forløbene i Turbodansk er at give unge skoletrætte og læsesvage elever et anderledes undervisningsforløb. Derved får de en ny chance for at få en særlig succesoplevelse med læsning og skolearbejdet generelt samt at få nye kompetencer på såvel læseområdet som på faglige og personlige områder."

Vi samarbejdede med Hillerødgade Skole og Guldbergsgade Skole om at udvikle 4-ugers undervisningsforløb, hvor eleverne bl.a. lavede facebookprofiler for portrætter fra samlingen af Europæisk kunst 1300-1800, guidebøger, collagebøger og byggede ordtårne.

/ In the academic year of 2009/2010 we took part in the project *Turbodansk* under the auspices of the City of Copenhagen. *Turbodansk* was part of a nationwide project that focused on reading skills, e.g. by linking them to experiences within alternative learning spaces. The project description states that "the objective behind *Turbodansk* is to provide pupils with poor motivation and poor reading skills with a different kind of education. This will give them a new chance to achieve personal successes with reading and with education in general and help them obtain new skills within reading as well as within other educational and personal areas."

We worked with two schools – Hillerødgade Skole and Guldbergsgade Skole – to develop a four-week course where the pupils' activities included creating Facebook profiles for portraits from the collection of European Art 1300-1800, guide books, collage books, and the building of word towers.

GipSMK – AFSTØBNINGSSAMLINGEN GÅR I BYEN

/ GipSMK – THE CAST COLLECTION HITS THE TOWN



"GipSMK" var et projekt for unge. I stedet for at museet vælger, hvad de unge skal se, var det her de unge selv, der valgte de værker, som de syntes om.

De involverede blev inviteret til at vælge skulpturer fra Den Kongelige Afstøbningssamling (KAS), som havde relevans for deres arbejde med billedkunst på gymnasiet eller for deres arbejde som danselevere på Copenhagen Contemporary Dance School. Hver klasse fik lov til at vælge fem figurer ud af de mere end 2000 afstøbninger på museet. De skulle begrunde deres valg, og de skulle arbejde med figurerne i et helt semester.

Med projektet ønskede museet at involvere brugerne i processer, der normalt varetages af eksperter alene. Til projektet blev produceret en dokumentarfilm ligesom projektet har en profil på facebook, www.facebook.com/gipsmk, frem til 1. juli 2012.

Henrik Holm, museumsinspektør

/ "GipSMK" (a pun on the Danish word for "plaster", which is "gips") was a project aimed at young people. Here, the young audiences themselves chose the works that they liked and wanted to work with. The students involved were invited to select sculptures from the Royal Cast Collection, specifically works which were relevant for their work with the subject of Art in school or for their work as students of dance at the Copenhagen Contemporary Dance School. Each class was allowed to select five figures out of the total of more than 2,000 casts at the Gallery. They had to state the reasons behind their choice, and they had to work with the figures for a full term. With this project the Gallery wished to involve its users in processes that are usually undertaken by experts alone. A film documenting the project was made, and the venture also has a Facebook page, www.facebook.com/gipsmk, up until July 2012.

Henrik Holm, curator

FOTO LEA GLOB

**AT BRUGE OG FORMIDLE KUNST EFTER EGET VALG – næsten da
USING AND PRESENTING ART OF YOUR OWN CHOICE (almost)**

Silke Pouline Delfs Nedergaard, 2.c. Gefion Gymnasium

GipSMK-projektet har været ret spændende at arbejde med indtil nu. Især fordi det for en gang skyld er op til os selv at BRUGE kunstværket til noget og FORMIDLE vores egne indtryk og oplevelser frem for blot at analysere (som er fint nok i beherskede doser) skulpturen eller inddrage den i en eller anden kunsthistorisk sammenhæng.

På vores ture til Den Kongelige Gipsafstøbning fik vi (næsten) frit valg til at tage lige præcis den statue, vi fandt mest interessant, med os hjem til skolen. Turen rundt i samlingen af gipsafstøbnings af alle mulige statuer, figurer og relieffer var en uhyre interessant oplevelse – og det blev bedre af, at vi selv måtte vælge og dernæst bygge vores egen formidling op omkring statuen.

Dog var det alligevel ikke alt, vi kunne tillade os. Mange af værkerne inde på Den Kongelige Gipsafstøbning er i en noget skrøbelig tilstand. En del af dem, eleverne valgte, måtte slet ikke fjernes, og det er alligevel lidt begrænset, hvad man kan gøre med en skulptur, man ikke må pille ved og helst skal være meget omhyggelig med. Desuden har der været en del vanskeligheder, hvad angår placeringen af skulpturerne på skoleområdet, der er blevet forhindret af placeringsmæssige problemer og sikkerhedskameraers begrænsede synsfelt.

Selvom vi ikke har haft helt så frie tøjler, som jeg selv i hvert fald troede i starten, at vi havde, har projektet været en sjov oplevelse indtil nu og skal nok fortsætte med at være det, indtil vi er færdige med formidlingen af vores skulpturer. Det bliver spændende at se det færdige resultat!

Silke Pouline Delfs Nedergaard, 2.c. Gefion Gymnasium

/ The GipSMK project has been exciting for us. Particularly because it is up to us to USE the work of art for something and to PRESENT our own impressions rather than simply analysing it (which is in itself OK, in moderation!) or placing it within some kind of art historical context.

During our trips to the Royal Cast Collections we were allowed to choose (almost) any statue that we found the most interesting and take it back with us to the school. The trip around the collection with its wealth of statues, figures, and reliefs was highly interesting – and it was only made even better because we were allowed to choose our own and then build our own presentation based on the statue.

However, we couldn't just do anything we pleased. Many of the works at the Royal Cast Collection are quite fragile, and some of the pieces chosen by students couldn't be moved at all. After all, there are limits to what you can do to a sculpture you cannot touch and need to treat very carefully. There were also some practical constraints when it came to placing the sculptures at our school, partly because of the security cameras' limited field of vision.

Even though we didn't have quite as much freedom of choice as I originally thought we'd have the project has been a fun experience so far – and will undoubtedly continue that way. We all look forward to seeing the end result!

FOTO LEA GLOB



FOTOS LEA GLOB



SKULPTURER FÅR (helt) NYE HISTORIER GIVING SCULPTURES A (completely) NEW CONTEXT

Gymnasielærer Lone Elliot

Ofte ser vi kunsten lidt på afstand. Som oftest er det andre, der bestemmer, hvad der skal siges om kunsten, og hvordan den skal præsenteres. Unge i dag føler ofte, at kunsten befinder sig i et underligt fjernt rum, som man ikke rigtig kan trænge ind i, og som måske, især hvis kunsten er fra en anden tid, føles uvedkommende. Projektet gipSMK kastede sig entusiastisk ud i forsøget på at bringe de unge nærmere kunsten.

På Gefion Gymnasium smed billedkunsteleverne for et øjeblik formalanalyserne fra sig og gik til den klassiske kunst på egne præmisser. De fik mulighed for selv at vælge ud og bestemme, hvilken historie der i sidste ende skulle formidles om værkerne.

Elevernes møde med det smukke gamle pakhús, hvor Statens Museum for Kunst opbevarer den 150 år gamle samling af gipsafstøbninger, var i sig selv en øjenåbner for eleverne; skulpturer fra gulv til loft, fra kælder til kvist, række efter række – fra romerske buster til 4 meter høje rytterstatuer fra renæssancen, intimt opstillet på de gamle knirkende trægulve! Det var forfriskende for både lærer og elever at komme i nærkamp med den "rigtige kunst". Eleverne tog absolut ejerskab over "deres" skulpturer. Opgaven var at skabe en lille formidlingsfilm med skulpturen som omdrejningspunkt!

Og hvordan gik det så?

Det store antikke *Hera*-hoved udviklede sig pludselig til en historie om en by under overvågning, *Amazonen* blev viklet ind i en beretning om afskårne bryster og kvindelige superhelte gennem tiden. *De tre gratier* fik nyt liv som barbiedukker og den gamle fordrukne *Romerinden*'s liv blev oprullet for øjnene af hende.. *Revolutionshelteren*, der havde mistet hovedet, satte tanker i gang om helte i dag – findes de overhovedet? Og hvornår er man egentlig en helt?

Eneste uafklarede spørgsmål er stadig: Hvor er alle de manglende penisser egentlig blevet af?

Lone Elliot, teacher

/ We usually experience art from a slight distance. Usually, other people decide what should be said about art and how it should be presented. Today young people may often feel that art occupies a strangely remote space that they cannot really penetrate and which may not feel relevant to them, particularly if that art dates from another age. The project gipSMK embarked on an enthusiastic attempt at connecting young people and the arts more closely.

At Gefion Gymnasium the students left formal analyses aside for a while and approached classical art on their own premises. They were allowed to select what story they ultimately wanted to present about the works.

The encounter with the beautiful old storage building where the Gallery keeps its 150-year old collection of casts was in itself an eye-opening experience for the students: here they found statues stacked from floor to ceiling, from side to side, row by row – anything from Roman busts to vast equestrian statues from the Renaissance, all placed on quaint creaky floorboards! Getting to grips with "real art" was a refreshing experience for students and teacher alike. The students definitely took ownership of "their" sculptures, and of their task: to create a small film that takes the sculpture as its point of departure.

So how did it go?

The great antique head of *Hera* suddenly sparked the story of a city under surveillance, *The Amazon* became embroiled in a tale of cut-off breasts and female superheroes through the ages. *The Three Graces* were given new life as Barbie dolls, and the old drunken *Roman Woman*'s life was enacted in front of her. The *Revolution Hero*, who had lost his head, sparked thoughts about heroes today – do they even exist? And what really makes you a hero?

The only question that remains to be answered is this: Where did all the missing penises go?

**NY BOG: Dialogbaseret undervisning
– kunstmuseet som læringsrum**

/ NEW BOOK ON DIALOGUE-BASED TEACHING
– the art museum as a space for learning

Den norske professor i pædagogik Olga Dysthe observerede i foråret 2010 undervisningsforløb på ARKEN, Nikolaj Kunsthall, Museum for kunst i det offentlige rum KØS, Statens Museum for Kunst, J.F. Willumsens Museum, Designmuseum Danmark, Thorvaldsens Museum og Musikken i Skoletjenesten. Samarbejdet med Olga Dysthe var del af et større udviklingsprojekt, der havde fokus på, hvordan kulturinstitutioner kan fungere som alternative læringsrum, der engagerer børn og unge og fremmer medborgerskab. Observationerne har resulteret i en bog om dialogbaseret museumsundervisning, der udkommer foråret 2012 på Fagbokforlaget i Norge i samarbejde med Skoletjenesten på Sjælland og Unge Pædagoger.

Forfattere:

Olga Dysthe, professor i pædagogik ved Bergen Universitet

Line Esbjørn, undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten Thorvaldsens Museum og læreruddannet

Nana Bernhardt, undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten Statens Museum for Kunst og mag.art. i kunsthistorie

/ In the spring of 2010 a Norwegian professor of education, Olga Dysthe, observed education activities staged at a range of Danish art institutions: ARKEN, Nikolaj Kunsthall, Museum of art in public spaces KØS, the National Gallery of Denmark, J.F. Willumsen's Museum, Designmuseum Danmark, Thorvaldsen's Museum, and Musikken i Skoletjenesten. The collaboration with Olga Dysthe was part of a wider development project focusing on how cultural institutions can act as alternative spaces of learning that actively involve children and young adults and promote a sense of citizenship. The observations have served as the basis of a book about dialogue-based educational activities at museums; the book will be published in the spring of 2012 by Fagbokforlaget in Norway in co-operation with the Skoletjenesten på Sjælland ("Zealand School Services") and Unge Pædagoger ("Young Educators").

Writers:

Olga Dysthe, professor of education at the University of Bergen

Line Esbjørn, responsible for education and development at the Thorvaldsen's Museum School Services, graduate from teacher's college

Nana Bernhardt, responsible for education and development at the Thorvaldsen's Museum School Services, MA in Art History





Du må gerne tage billeder,
men ALDRIG MED BLITZ



/ You are welcome to take photographs,
but NO FLASH PHOTOGRAPHY is allowed



Du må kun røre med øjnene. Hold
30 cm's AFSTAND TIL VÆRKERNE

/ Look, don't touch! Always keep a MINIMUM
DISTANCE OF 30 CM to all works.

Du er velkommen til at indtage
din medbragte MAD OG
DRIKKEVARER I SKOLESTUEN
ELLER UDEN FOR MUSEET



/ You are welcome to ENJOY YOUR
PACKED LUNCH AND DRINKS IN THE
SCHOOL ROOM OR OUTSIDE THE
MUSEUM

SPILLEREGLER / THE GAME

You are free to
move around the
museum, but DO
NOT RUN



Du må gerne bevæge
dig, men IKKE LØBE



Du må gerne tegne i salene,
men KUN MED BLYANT
(og ikke på værkerne ... tsk)

/ You can draw in the rooms, but use PENCILS
ONLY (and never draw on the art – oh, dear)



Din TASKE SKAL I GARDEROBEN,
hvis den er større end A4. Husk ti
krøner, hvis den skal låses inde



/ Your BAGS MUST BE LEFT IN THE
WARDROBE area if they are bigger than
a standard piece of paper (A4 format).
Remember a 10 kroner coin if you want
to place it in a locker.



/ You can see the entire museum if you wish, but STAY
WITH YOUR GROUP at all times.



Du må gerne snakke og
diskutere, men IKKE LARME

/ Feel free to talk and discuss things,
but please make NO LOUD NOISES

Børn og Unge



LAYOUT: JE:SU

**UNGES
LABORATORIER
FOR KUNST**
/ u.l.k. ART LABS

unges laboratorier for kunst

/ u.l.k. ART LABS

Unges laboratorier for kunst, u.l.k., er Statens Museum for Kunsts kreative og sociale rum for unge – anført af kunstpiloter, en kunsthistoriker, Frederik Henrik Knap, og en kunstner, Nikolaj Recke.

Allerede i 2006 indledte Statens Museum for Kunst et tæt samarbejde med en fokusgruppe bestående af 90 unge brugere mellem 12 og 20 år. Tanken var at styrke museets tilbud til unge målgrupper ved at inddrage brugerne selv. Fagfolk fra museet og praktikanter, men særligt de unge spillede en afgørende rolle i udviklingsfasen af u.l.k.s fysiske rum og de digitale rammer.

Websiderne www.ulk.dk og www.facebook.com/ulksmk samt laboratorium 01 på Statens Museum for Kunst danner rammen for u.l.k.s aktiviter og OpenLabs – åbne arrangementer for alle unge.

Vores mål er at skabe en dialog med mange af Danmarks unge via sociale medier som facebook, YouTube og twitter. De sociale medier er derfor integreret direkte på www.ulk.dk, der således rækker ud i de medier, hvor unge i forvejen interagerer.

Ny viden opstår, når unge mødes!

I u.l.k. arbejder kunstpiloterne og museets fagfolk med konstruktionistisk læringsteori ud fra idéen om, at viden først opstår, når den italesættes af de, der deltager i kommunikationen om den. Det kan lyde kryptisk, men i forhold til læring og formidling betyder denne tilgang, at vi selv er medproducenter af al viden, vi tilegner os!

Dialog

I u.l.k.s arbejdsprocesser er der altså ikke tale om envejskommunikation fra afsender til modtager, men en kommunikation baseret på dialog, hvor den viden, vi ønsker at videregive, hele tiden er i forandring og tilpasses i forhold til vores erfaringsverden, forforståelser og reaktioner.

Kontakt os, hvis du brænder inde med en idé til et samarbejde eller projekt, hvor du ser u.l.k. og kunstpiloterne som aktive medspillere.

/ The u.l.k. Art Labs (short for "Unges Laboratorier for Kunst", i.e. Art Labs for Young People) is the National Gallery of Denmark's creative and social space for young people – headed by Art Pilots, a art historian Frederik Henrik Knap, and the artist Nikolaj Recke.

As far back as 2006 the National Gallery of Denmark embarked on a close co-operation with a focus group consisting of 90 young users between the ages of 12 to 20. The objective was to improve the Gallery's activities for young audiences by involving users directly. Professionals and interns from the Gallery joined the young volunteers to help develop the physical and digital framework surrounding the u.l.k. Art Labs.

The websites www.ulk.dk and www.facebook.com/ulksmk and laboratory 01 at the National Gallery of Denmark form the setting for the u.l.k. Art Labs' activities and for the OpenLabs, which are open to all young visitors.

Our objective is to create a dialogue with the youth of Denmark via social media such as Facebook, YouTube, and Twitter. Social media have been incorporated directly into www.ulk.dk so that it reaches out into the media where young people interact.

New knowledge arises when young people meet!

At the u.l.k. Art Labs the art pilots and the Gallery staff work with constructionist learning theories on the basis of the concept that knowledge only arises when it is addressed by those who take part in the communication about it. This may sound somewhat cryptic, but in terms of learning and education this approach means that we are all co-producers of all the knowledge we acquire!

Dialogue

The working processes employed by the u.l.k. Art Labs are about more than simple one-way communication from sender to recipient; here, communication is based on dialogue where the knowledge we wish to communicate is continually changing and adapted in relation to our fields of experience, our preconceptions, and our responses.

Contact us if you have an idea for a project where the u.l.k. Art Labs and its Art Pilots might contribute as active players.

Bidrag, oplev og deltag i u.l.k. på:

**/ Contribute to and experience
the u.l.k. Art Labs at:**

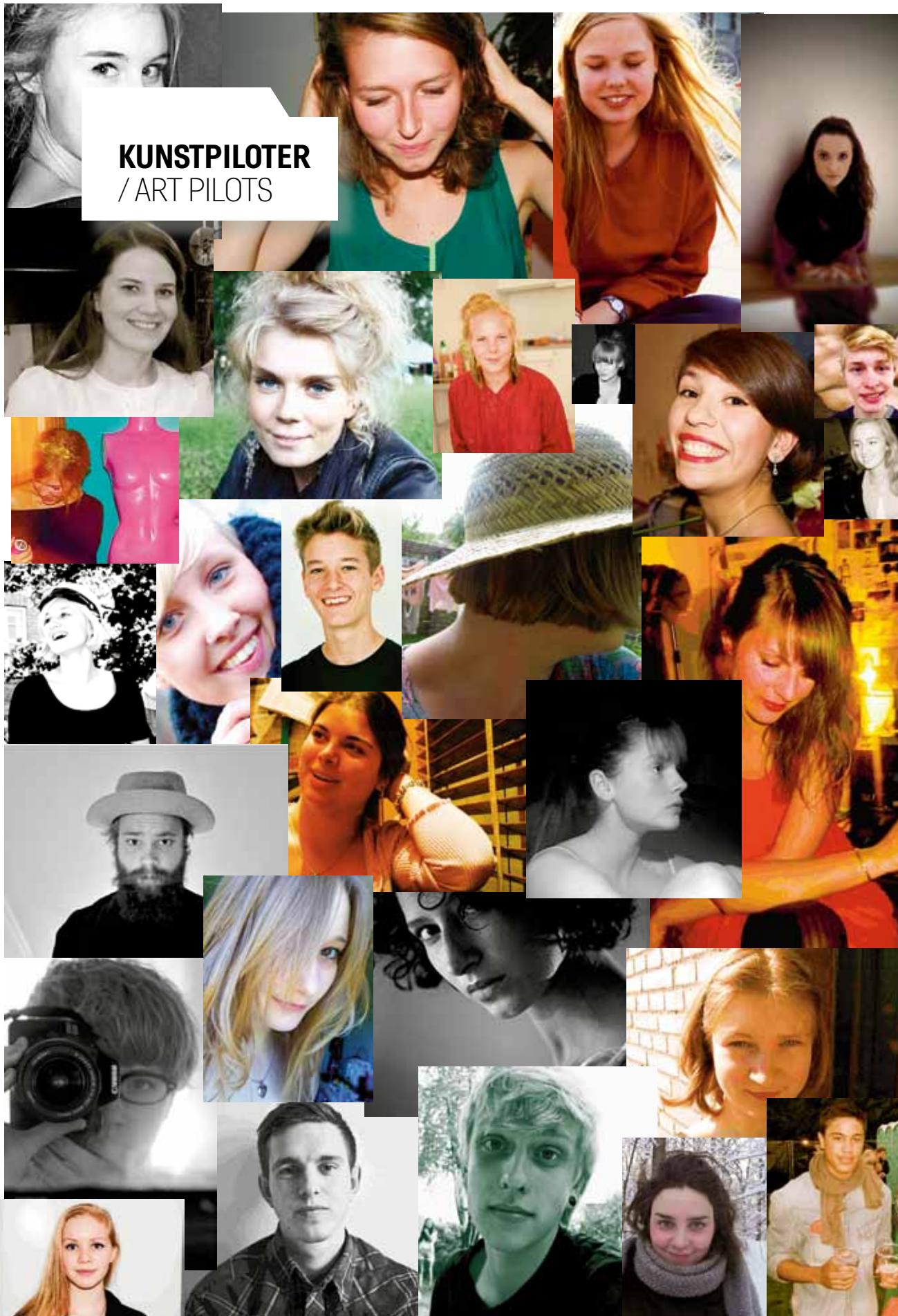
www.ulk.dk

www.facebook.com/ulksmk

www.twitter.com/ulksmk

www.twipic.com/photos/ulksmk





KUNSTPILOTER / ART PILOTS

Kunstpiloter er den overordnede betegnelse for frivillige unge mellem 15 og 25 år, der er fast tilknyttet u.l.k. - et år ad gangen. De er grundstenen i u.l.k.

Målet for kunstpiloterne er at fungere som facilitatorer og værktøj for andre unge gennem ung til ung-formidling af kunst og kreativitet.

I samspil med museets fagfolk udvikler de projekter og arrangementer med kunsten i fokus – med og for andre unge. Målet er at gøre kunst og museet tilgængeligt for alle unge.

"Vores mål er ikke at belære, men derimod inspirere andre unge – og dele vores begejstring og viden om kunst i øjenhøjde."

Kunstpiloterne

/ "Art Pilots" is the designation used for the young volunteers between the ages of 15 and 25 who are associated with the u.l.k. Art Labs – one year at a time. The Art Pilots form the cornerstone of the u.l.k.

The Art Pilots act as facilitators for other young people, providing peer-to-peer communication of art and creativity. Together with the Gallery staff they develop projects and events about art – with and for other young people. The objective is to make art and the Gallery accessible to all young people.

"Our objective is not to teach or instruct, but to inspire other young people – and to share our enthusiasm for art with our peers."

The art pilots

OpenLab / OpenLab

I februar 2011 lancerede kunstpiloterne i u.l.k. deres første OpenLab – åbne arrangementer og events for alle unge. Det krævede en masse forarbejde og organisering – men med OpenLabs slog kunstpiloterne også dørene op til museet og u.l.k. for andre unge.

Kunstpiloternes udgangspunkt for deres første OpenLab "Show and Tell" var lysten til at dele deres begejstring for kunst og det kreative – i et socialt rum faciliteret af unge. Med personlig velkomst i forhallen og dramatisk lyssætning i u.l.k.-gangen kom både besøgende og piloter på banen med temaet "Show and tell".

/ In February of 2011 the art pilots of the u.l.k. Art Labs launched their first OpenLab – i.e. a series of events open to all young visitors. The event required plenty of preliminary work and planning, but OpenLabs also marked the time when the art pilots truly opened the Gallery's doors to a wide-ranging audience of young people.

The art pilots' starting point for their first OpenLab "Show and Tell" was their own desire to share their enthusiasm for art and for all things creative within a social space facilitated by young people. Utilising features such as a personal welcome in the lobby and dramatic lighting in the u.l.k. hallway, the event brought visitors and art pilots alike into play under the common heading "Show and tell".



SAMARBEJDE MED POINT AND SHOOT / COLLABORATION WITH POINT AND SHOOT

Siden november 2010 har Point & Shoot og u.l.k. haft et tæt, kreativt og socialt samarbejde. U.l.k. er brugergenereret af unge – ligesom idéen med Point and Shoot er at give ordet til netop de unge og høre deres historie!

Point and Shoot er et kreativt og socialt projekt med unge på Nørrebro i København. Missionen er at undervise i fotografi som udtryksmiddel til marginaliserede unge i socialt belastede områder.

Teamet bag konceptet for Point and Shoot er fotograferne Juan Hein og Gina Zacharias.

Point and Shoot er et fotoprojekt, hvor unge mænd med kamera i egen hånd zoomer ind på sig selv og deres omgivelser for at fortælle deres helt egen historie. Undervisningen foregår ved at vise, hvordan forskellige danske såvel som internationale fotografer udtrykker deres historier. Ved at blive stimuleret på en visuel måde udvikles den kreative sans.

Samarbejdet mellem u.l.k. og Point and Shoot demonstrerer, at kunst og kreativitet kan være et universelt sprog mellem unge og skabe en flerstemmig udsigelse om både kunsten og det museale rum.

Allerede i marts 2011 mødtes de unge fra Point and Shoot og kunstpiloterne i u.l.k.s laboratorier til en fælles produktion, der tog udgangspunkt i fotografier taget af de syv unge shooters – og værker fra museets samlinger udvalgt af kunstpiloterne.

I 2012 vil u.l.k og Point and Shoot fortsætte samarbejdet mellem de unge – med kunst og fotografi som fælles sprog.

/ Since November 2010 the Gallery has seen close, creative, and social collaboration between Point & Shoot and the u.l.k. Art Labs.

The u.l.k. is user-generated by young people – and the concept behind Point and Shoot is to give young people a voice and hear their story!

Point and Shoot is a creative and social project for young people in the Nørrebro region in Copenhagen. The mission is to teach photography as a mode of expression to marginalised young people living in socially marginalised areas.

The team behind the concept of Point and Shoot comprises the photographers Juan Hein and Gina Zacharias. In the Point and Shoot photo project young men seize a camera and zoom in on themselves and their surroundings, relating the story of their own lives. During classes educators can show how Danish and international photographers express their stories. Being stimulated visually helps develop creativity.

The collaboration between u.l.k. and Point and Shoot demonstrates that art and creativity can be a universal language that connects young people while also providing the basis for a varied utterance about art and the museum space as such.

As far back as March of 2011 the young people involved in Point and Shoot met the Art Pilots from the u.l.k. Art Labs in order to create a collaborative production that took its point of departure in photographs taken by the seven young so-called “shooters” – and in works taken from the Gallery collections selected by the Art Pilots.

In 2012 the u.l.k Art Labs and Point and Shoot will continue their co-operation, thereby continuing to involve young people who have art and photography as a common denominator and shared language.

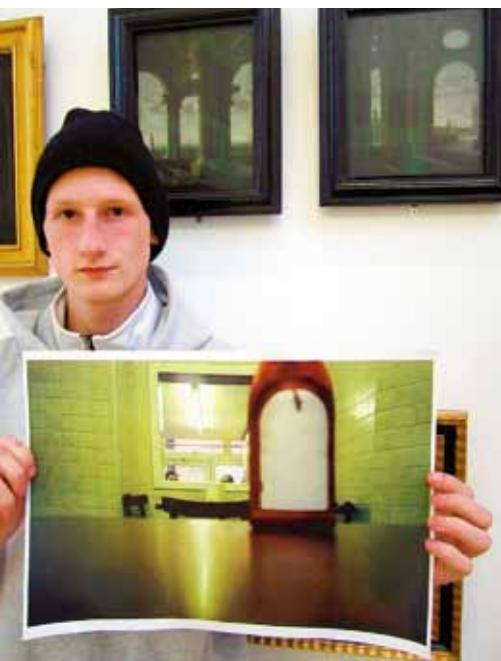


Se eksempler på de fælles produktioner på

/ For examples of the collaborative productions, please visit

facebook.com/ulksmk og youtube.com/ULKSMK

SAMARBEJDE MED POINT AND SHOOT
/ COLLABORATION WITH POINT AND SHOOT



"NÅR MUSEET INVITERER UNGE IND SOM MEDSKABERE!"

Af Morten Ammitzbel

Statens Museum for Kunst har med Unge Laboratorier for Kunst formået at gøre sit unge publikum til medskabere og dermed vise vejen for andre, der gerne vil skabe nye meningsfulde forhold til nye brugergrupper. Men hvad er det præcis, projektet har gjort så godt?

Den 27. oktober var SMK vært ved den anden inspirationsdag i rækken "Nye Stemmer". Vi fremlagde endnu engang en række principper, som vi har identificeret i samtaler med u.l.k.s brugere, og inden det fortalte u.l.k.s facilitator om motivationen, målsætningen og erfaringerne med at skabe en legeplads for ungdommen omkring kunsten.

Unge Laboratorier for Kunst er et forsøg på at gøre op med billedet af kunstmuseet som et samlingssted for det kulturinteresserede borgerskab over 45. SMK har skabt en åben platform for unge frivillige mellem 15 og 25, der gerne vil arbejde kreativt med kunsten og som "kunstpiloter" være med til at præge museets rolle i en tid med store kulturog medieændringer. Den overordnede målsætning er ikke kun at få et større og mere varieret publikum ind på museet, men lige så meget at åbne op for en diskussion om kunstens potentialer. For at indfri dette er det ikke nok kun at være en intern stemme på SMK: Man har i høj grad draget fordel af at samarbejde med aktører udefra — i fotoprojektet *Point and Shoot* kulturhuse på ydre Nørrebro, og i plastikprojektet *WrapLab*-kunstszenen på Roskilde Festival. Inden længe skal kunstpiloterne indtage en mere skabende rolle og være konsulenter på museets udstilling om de to renæssancemalere Bosch og Bruegel.

Frederik Henrik Knap er daglig facilitator

på u.l.k. Hans grundlæggende motivation er at forøge mulighederne for både de unge og museet ud fra den tanke, at minden er noget, der vindes frem i fællesskab. Når museets udstillinger (og kunsten generelt) er til debat i de to værkstedslokaler bagerst i museet, vejer kunstpiloternes udsagn lige så tungt som museets ansatte. SMK søger altså at kaste noget af sin autoritære rolle af sig og åbne op for, at kunstformidling kan udføres på andre måder end den konventionelle.

6 principper til dig, som vil skabe egne kreative fællesskaber!

For at videregive brugernes oplevelser af u.l.k. har vi kogt interviewene med kunstpiloterne ned til seks principper, som kan have relevans for alle, der gerne vil inddrage unge brugergrupper og skabe nye fælles oplevelser:

1. Skab et community, hvor folk kan mødes om fælles interesser.

De unge kunstpiloter betoner alle u.l.k.s evne til at samle ligesindede. De føler, at de i laboratorierne møder andre med samme engagement som dem selv — nogen, der forstår én! — og som kan tilbyde den reelle og ærlige feedback, de ikke føler, de møder i deres hverdag. Det, u.l.k. har formået, er at skabe et fællesskab, hvor unge kunstinteresserede tor vise engagement, præsentere deres idéer og sammen få dem til at udvikle sig.

2. Giv plads til de uformelle rum i projektet.

Den vigtigste relation er for kunstpiloterne ikke til museet, men til hinanden. For at kunne skabe et reel fællesskab med kreative potentialer er det derfor nødvendigt også at kunne gøre det til et socialt fællesskab. Kunstpiloterne mødes som udgangspunkt kun én dag om ugen, og det er derfor vigtigt at oprette nogle 'lommer', hvor de kan mødes over noget andet end kunsten, og hvor der behøver at være et mål, man skal arbejde frem mod. Når man kender hinanden mere personligt, er man som regel mindre bange for at give og modtage kritik på egne og andres idéer.

3. Giv brugerne plads til at bringe deres egne historier i spil.

Selvom der er højt til loftet i SMK's rungende haller, så er det ikke et rum, der i sig selv byder de unge brugeres kreative input velkommen. Flere af kunstpiloterne føler sig fastlåste af at få kunsthistorien præsenteret i færdig form, og her tilbyder u.l.k. et mere uformelt rum, hvor kunsten kan diskuteres fra andre (mere person-

lige) synsvinkler. Hierarkier og faste sandheder levner ikke plads til diskussion, og man inspireres kun til at engagere sig, hvis man føler ens egen historie har relevans i det store billede.

4. Kreativitetens første bud er at sætte rammer.

Et af problemerne i u.l.k.s tidlige fase var, at kunstpiloterne oplevede en stor grad af frihed i den kreative proces. Da der kom målsætninger og retning på foretagendet, hjalp det også på de gode idéer. De to daglige ledere af u.l.k. forsøger på forskellige måder at fremprovokere kreativiteten igennem spørgsmål, åbne diskussioner og forslag til events, der kan gøre kunstpiloternes tanker og engagement relevante for en udvidet gruppe. Når der er en agenda at gå ud fra, en udfordring at tage op og nogle benspænd, der kan inddrage unge brugergrupper og skabe langt nemmere at komme i gang.

5. Skab motivation igennem håndgribelige resultater.

I en kreativ proces er det vigtigt, at man kan se en udvikling fra, hvor man startede. U.l.k. er et socialt, men også et kreativt laboratorium, og det er helt essentielt at kunstpiloterne føler, at de lærer noget og gør fremskridt. De tydeligste indikatorer herpå er, når idéerne realiseres og materialiserer sig i den virkelige verden.

6. Show, don't tell!

På et kunstværksted som u.l.k. er det ikke altid lige let at forklare omverdenen, hvad man laver, og det kan virke svært at få den kreative stemning til at smitte af på folk, der ikke er en del af projektet. Derfor er det vigtigt med konkrete arrangementer (som for eksempel u.l.k.s WrapLab på Roskilde Festival), hvor kunstpiloterne kan fremvise deres engagement og dele det med venner og bekendte.

U.l.k. er et community, hvor det sociale og det kreative går hånd i hånd, og hvor brugerne — i den fysiske såvel som den virtuelle verden — kan mødes om deres fælles passion, diskutere og udfordre hinanden. Som festivalen Distortion eksemplificerer u.l.k. en form for brugerinddragelse, der handler om at turde give slip på kontrollen og lade andre byde ind med deres personlige historier. Organisationens opgave bliver her mere at yde praktisk vejledning og præsentere nogle benspænd, som kan sætte kreativiteten i gang hos brugerne. Hvordan DR's "Vores Kunst" passer ind i den fortælling, kan du læse mere om i vores næste artikel!

This essay was originally published at www.theoryandpractice.dk on 13 November 2011

/ "WHEN MUSEUMS INVITE YOUNG PEOPLE TO BE CO-CREATORS!"

By Morten Ammitzbel

With its u.l.k. Art Labs, the National Gallery of Denmark has successfully made its young audience co-creators, thereby offering inspiration to others who wish to create new, meaningful relationships with new user groups. But what exactly made this project so successful?

On 27 October the National Gallery of Denmark hosted the second inspirational day of the "New Voices" project. We presented the range of principles we have identified through conversations with u.l.k. users, and prior to our presentation a u.l.k. facilitator spoke about the Gallery's underlying motivations, objectives, and lessons learnt as regards the efforts to create an art-related playground for young people.

The u.l.k. Art Labs seek to counteract the widely held belief that art museums are the reserve of the affluent classes after they have reached the age of 45 and cultivated a taste for culture. The National Gallery of Denmark has created an open platform for young volunteers between the ages of 15 and 25; volunteers who want to work creatively with art and who are willing to take on the role as "Art Pilots" and help influence the Gallery's role in a time of major changes to the cultural and media scene.

The overall objective is not only to attract a larger and more varied audience at the Gallery; the issue of inviting discussion about art's potential is equally important. Achieving this means that simply being an internal voice at the Gallery is not enough; the project has greatly benefited from co-operating with outside stakeholders — examples include the photo project Point and Shoot, cultural institutions in the Nørrebro region, and the plastics project/art scene WrapLab at the Roskilde Festival. Before long the Art Pilots will take on a more direct creative role as consultants on the Gallery's exhibition about the two Renaissance painters Bosch and Bruegel. Frederik Henrik Knap is the day-to-day facilitator at the u.l.k. Art Labs.

A fundamental part of his motivation concerns the potential for opening up new opportunities for young audiences and the Gallery as such on the basis of the overarching idea that knowledge is won

jointly. When the Gallery's exhibitions (and art as such) is discussed in the two workshop rooms at the back of the Gallery the Art Pilots' statements have the same weight as the Gallery staff's. Here, the Gallery seeks to shed its role as an authority and allow for art education to take new and different forms.

Six principles for those who wish to create their own creative communities!

In order to communicate how users perceive the u.l.k. Art Labs we have used interviews with our Art Pilots to extract six principles that are relevant to anyone who wishes to engage young users and create new, communal experiences:

1. Create a community for those who share the same interests.

The young Art Pilots all emphasise how the u.l.k. Art Labs brings together like-minded people. They feel that the Art Labs let them meet others who are enthusiastic about the same things they feel strongly about — people who understand you! — and who can offer true and honest feedback of a kind they may not feel they find elsewhere in their everyday lives. The u.l.k. Art Labs have successfully created a community where young people with a penchant for art dare to show their enthusiasm, present their ideas, and help each other make those ideas grow.

2. Allow scope for informal spaces in the project.

The most important relationship for the Art Pilots is not their relationship with the Gallery, but their relationship with each other. In order to create a true community with creative potential it is necessary to attract a larger and more varied audience at the Gallery; the issue of inviting discussion about art's potential is equally important. Achieving this means that simply being an internal voice at the Gallery is not enough; the project has greatly benefited from co-operating with outside stakeholders — examples include the photo project Point and Shoot, cultural institutions in the Nørrebro region, and the plastics project/art scene WrapLab at the Roskilde Festival. Before long the Art Pilots will take on a more direct creative role as consultants on the Gallery's exhibition about the two Renaissance painters Bosch and Bruegel. Frederik Henrik Knap is the day-to-day facilitator at the u.l.k. Art Labs.

A fundamental part of his motivation concerns the potential for opening up new opportunities for young audiences and the Gallery as such on the basis of the overarching idea that knowledge is won

for discussions; people are only inspired to participate and engage with a subject if they feel that their own story is relevant within the wider setting.

4. Creativity blossoms when you impose a framework.

In the early stages of the u.l.k. Art Labs project the Art Pilots were in fact inhibited by having too much freedom in the creative process. Very little happened, but when specific goals were introduced the good ideas started coming in abundance. The two day-to-day managers of the u.l.k. Art Labs seek to prompt and further creativity in various ways through questions, open discussions, and suggestions for events that could make the Art Pilot's thoughts and commitment relevant to a wider group. It is much easier to get started when there is an agenda, a challenge to be met, and a number of impediments to further the creative process.

5. Create motivation through tangible results.

In a creative process it is important that you can see definite improvements from where you started. The u.l.k. constitutes a social, but also creative laboratory, and it is essential that the Art Pilots feel that they are learning and making progress. The most obvious indicator of such progress is to see ideas realised and turned into tangible reality.

6. Show, don't tell!

It is not always easy to explain what you actually do in settings such as the u.l.k. Art Labs, and it can be difficult to communicate the sense of creativity to people who are not part of the project. That is why it is important to stage concrete events (such as the u.l.k. WrapLab at the Roskilde Festival) where the Art Pilots can show their commitment and share it with friends and peers.

The u.l.k. Art Labs constitute a community where social interaction and creativity go hand in hand and where users — in the real and virtual worlds — can meet up to share a common passion, to discuss things and challenge each other. Like the Distortion festival, the u.l.k. Art Labs exemplify a kind of user involvement that has to do with letting go of the urge to control things and allowing others to contribute their personal stories. The organisation as such needs to take a step back; its primary role will be to offer practical guidance and to introduce a number of constraints or obstacles that can truly spark off creativity among the users.

In our next article you can read more about how the Danish Broadcasting Corporation's "Vores Kunst" ("Our Art") fits into that particular narrative!

ROSKILDE FESTIVAL – WRAPLAB
/ ROSKILDE FESTIVAL – WRAPLAB



FOTO JAN K. MADSEN OG SMK





WrapLab på Roskilde Festival 2011 var plastiske udskejeler og chill out i en stemning af kruseduller, lommefilosofi, statements og poesi!

I ArtCity skabte u.l.k.s kunstpiloter et kreativt og socialt rum af plastikvægge – et laboratorium af transparente lærreder, hvor festivalens brugere kunne udfolde sig kreativt og udfordre plastikmaterialet. Udgangspunktet var, at alle unge har en kreativ impuls, en lille del af hjernen, som får dem til at lave kruseduller, portrætter, tage billeder, filme og modellere verden omkring sig.

/ WrapLab at the 2011 Roskilde Festival 2011 involved plastic goings-on and chill-out lounging in an atmosphere of relaxed doodling, home-spun philosophy, statements, and poetry!

In the ArtCity setting the u.l.k. Art Pilots built a creative social space out of plastic walls – a laboratory of transparent canvases where festivalgoers could express themselves creatively and challenge plastic as a material. The starting point was the belief that all young people have a creative impulse, some small part of the brain that makes them doodle, draw portraits, take photographs, film things, and shape the world around them.



I festivalens fire *warm up*-dage skabte festivalbrugerne og u.l.k.s kunstpiloter et uforudsigeligt kunstværk om dagen, der om natten blev transformerede til skulpturale lysindfald og kontraster i projektørs lysets skær. Hver morgen blev et frisk lag plastfolie trukket udover til nye udfoldelser og en ny fest.

Hvorfor plastik?

Billedkunstnere favner om nogen begrebet "extreme users", når det gælder brug af materialer i skabelsen af værker. Med grænsesøgende metoder har kunstnere gennem tiden – og stort set inden for samtlige kunstneriske medier – skabt grundbund for nyopdagelser til forbedret brug af materialer med henblik på både kvalitet, æstetik, anvendelighed og holdbarhed. Gennem de sidste godt 50 år har plastik i stigende grad været en del af kunstneres materialevalg, hvilket har ført til utraditionelle og innovative metoder i udnyttelsen af diverse former for plastmaterialer.

Why plastics are fantastic!

Sammen med kunstpiloterne i WrapLab eksperimenterede Senior Research Scientist Yvonne Shashoua, forsker hos PRIMI og Nationalmuseet, med plastikmaterialer i alle afskygninger. Festivalens brugere fik dermed en unik mulighed for at eksperimentere med forskellige typer plastikmaterialer og på egen hånd opleve deres egenskaber, og hvordan de nedbrydes. Både hårterrører, strygejern og kemi blev taget i brug for at mime de ekstreme forhold, som plastik – og mange kunstværker – udsættes for hver eneste dag.

PRIMI

PRIMI (Plastics Research and Innovation for Museums and Industry) er et projekt, der bygger bro mellem de humanistiske videnskaber og naturvidenskaben – et partnerskab mellem plastindustrien, kunstnere, designere, forskere og kunst-konservatorer. Udgangspunktet er en ny produktiv form for brugerinnovation med fokus på særligt kunstneres evne til at gentanke og bearbejde plastmaterialer på en radikalt anderledes måde.



/ During the festival's four "warm-up" days the Art Pilots and festivalgoers would create an unpredictable work of art during the day, and by night that work would be transformed by sculptural lighting and contrasts created by the glare of spotlights. Each morning a fresh layer of plastic foil would pave the way for new modes of expression and yet another party.

Why plastics?

Artists certainly qualify as "extreme users" in terms of how they use materials when creating their works. Exploring the boundaries of what is possible, artists through the ages have created the foundations for new discoveries that have improved the ways in which a wide range of materials can be used, affecting their quality, aesthetics, usability, and durability. Over the course of the last 50 years or so plastics have become increasingly popular with artists, and this has prompted unconventional and innovative uses of various types of plastic.

Why plastics are fantastic!

Together with the Art Pilots of WrapLab the Senior Research Scientist Yvonne Shashoua, a researcher with PRIMI and the National Museum of Denmark, experimented with plastics of all kinds. This gave festivalgoers a unique opportunity to experiment with different kinds of plastics and to get first-hand insights into their properties and how they are degraded. Hairdryers, irons, and chemicals were among the items used in order to replicate the extreme conditions that plastics – and many works of art – are subjected to every day.

PRIMI

PRIMI (Plastics Research and Innovation for Museums and Industry) is a project that bridges the arts and science – a partnership between the plastic industry, artists, designers, scientists, and art conservators. The project aims for a new, productive vein of user innovation that places special emphasis on artists and their ability to rethink and process plastic materials in a radically different way.

Kunstpiloter skal lokke de unge på museum

Nyt initiativ skal åbne billedkunsten for den ny generation, der ikke gider finkultur.

UNDERSØGELSEN

Unges Kulturforbrug

Selv om de unge er storforbrugere af kultur, er de knap så begejstrede for klassisk finkultur, viser Politikens undersøgelse.

Inden for det seneste år har:

- 92 procent været i biografen
- 87 procent set en dansk film i tv
- 78 procent lånt bøger på biblioteket
- 70 procent købt musik
- 54 procent været på museum
- 11 procent set en opera
- 10 procent været til klassisk koncert
- 4 procent set en ballet

Kilde: Megafon har spurgt 1.026 danskere for Politiken og TV 2.
184 var 19-29 år.

Af Torben Benner og Jakob Elkjær

"En ballon for en ballon – må vi ikke få jeres plastikposer, hvis I får et kontorområde. Museet har de seneste seks år haft u.l.k. – Unge Laboratorier for Kunst – hvor Tobias V. Rose og en snes andre unge kunstpiloter mødes med en billedkunstner og en formidler fra museet. De unge i u.l.k. skal hjælpe museet med målsætningen om at "gøre kunst og museet tilgængeligt for alle unge". For selv om Statens Museum for Kunst nok er bedre end de fleste museer til at nå ud til de unge, vender de unge generelt ryggen til den klassiske finkultur, viser en undersøgelse af danskernes kul-

turen. Museet har de seneste seks år haft u.l.k. – Unge Laboratorier for Kunst – hvor Tobias V. Rose og en snes andre unge kunstpiloter mødes med en billedkunstner og en formidler fra museet. De unge i u.l.k. skal hjælpe museet med målsætningen om at "gøre kunst og museet tilgængeligt for alle unge". For selv om Statens Museum for Kunst nok er bedre end de fleste museer til at nå ud til de unge, vender de unge generelt ryggen til den klassiske finkultur, viser en undersøgelse af danskernes kul-

turen. Museet har de seneste seks år haft u.l.k. – Unge Laboratorier for Kunst – hvor Tobias V. Rose og en snes andre unge kunstpiloter mødes med en billedkunstner og en formidler fra museet. De unge i u.l.k. skal hjælpe museet med målsætningen om at "gøre kunst og museet tilgængeligt for alle unge". For selv om Statens Museum for Kunst nok er bedre end de fleste museer til at nå ud til de unge, vender de unge generelt ryggen til den klassiske finkultur, viser en undersøgelse af danskernes kul-

Og initiativet får ros fra flere eksperter: Det er nødvendigt for de store institutioner at opsoe nye miljøer og arbejde på tværs af kunststarter, siger de.

Ingen halvdød gamling

Ud over at hjælpe Museo Aero Solar med at skabe den gigantiske ballon stod museets unge kunstpiloter for WrapLab på Roskilde Festival, hvor festivaldeltagerne kunne skabe kunst af skrald, spraymaling og plastperler. "Det var fedt at hamre pæle i og skabe det fra grunden. Og så fik vi faktisk lavet nogle fede pieces af skrald, maling og plastik sammen med festivaldeltagerne. Det var en stor oplevelse", siger Tobias V. Rose, som er på vej ind til en uddannelse som kok. Politiken møder ham i kunstpiloternes grupperum, der ligger i betongangene under hovedsamlingen. Det ligner et velassorteret fritidshjem for voksne med et dj-sæt, en Mac, plastikinstallationer, plancher, maling, sikkerhedshjelme og sækkestole.

"Vi ser film, går på streetartskattejagt, kommer med ideer til, hvordan man kunne stille værkerne op i en udstilling. Men det vigtigste er, at vi har god tid til at arbejde sammen og udtaenke store koncepter som det på Roskilde", siger han.

u.l.k. brugte et halvt år på at forberede WrapLab til festivalen. Det handlede ikke kun om at profilere museet ved at lade unge klatte med skrald og spraymaling. Festivaldeltagerne fik også foredraget "Why is Plastic Fantastic?" af en professor i plastik – inklusive gennemgang af plastikindustriens historie og liveeksperimenter med materialets kemiske egenskaber.

Statens Museum for Kunst har hentet inspiration til projektet på kunstmuseet Tate Modern i London.

SMK vil have de unge i tale, men det må ikke udvikle sig til event for eventens skyld, understreger formidlingschef Berit Anne Larsen. "At udforske materialer har i høj grad noget med moderne kunst at gøre. At noget så hverdagsagtigt som en Nettopose kan få lethed og ynde åbner vores sanser. At ændre synet på en brugt pose ved at sætte den ind i nye sammenhænge viser netop, hvad kunsten kan", siger hun. Det er ikke blot en løftet voksenpegefingern. De unge i u.l.k. har selv gjort museet opmærksom på, at unge ikke vil tales ned til. De er ikke til fals for popmusik og en applikation, som blinker. "En stor gruppe af dem er netop tiltrukket af SMK, fordi vi er lig med fordybelse. De synes faktisk, det er dejligt, at vi også er lidt støvede. Det er fint nok, at vi laver apps og er på sociale medier, men det er ikke i sig selv en kvalitet, hvis det ikke har en dyb sammenhæng med kunsten", siger Berit Anne Larsen. Formidlingschefen understreger, at billedkunsten ikke er en haltende halvdød gamling, som kunsthistorikerne er nødt til at give krykker for at tækkes de unge. Kunsten har været og er en vigtig del af tiden. Nogle gange har den ligefrem foregrebet udviklingen, understreger hun. "Vi skal ikke sælge kunst til de unge, men formidle indsigt og diskussion, og det kan vi kun gøre, fordi kunsten er relevant", siger Berit Anne Larsen.

Musik skal lokke de unge

Siden 2006 har SMK arbejdet sammen med den elektroniske musikfestival Stella Polaris om arrangementet Night Music Gallery to gange årligt. Her kan gæsterne iføre sig hovedtelefoner og

opleve albumaktuel elektronisk musik i den statelige bygning lige indtil midnat. "I forhold til Night Music Gallery diskuterede vi, om de oplevede forbindelsen til billedkunsten. Vi var ikke helt sikre. Derfor prioriterede vi introduktionerne til kunst højere sidste gang. De sessions var propfyldte", siger Berit Anne Larsen.

Allerede på trappen op til SMK kan man se ambitionen om at række ud over kernegruppen af gæster, som er veluddannede kvinder på 45+. På et kæmpe banner står der "Music Made by Art". SMK har nemlig et direkte samarbejde med musikere og bands som Thulebasen, Turboweekend og Trentemøller, der hver især skal fortolke et maleri fra museets faste udstilling i et nyskrevet nummer.

De højtuddannedes børn

Museet har ingen brugerundersøgelser fra i år, men den nationale brugerundersøgelse fra 2009 tyder på, at Statens Museum for Kunst er bedre til at nå de unge end gennemsnittet af danske museer. SMK havde 28 procent brugere fra 14 til 29 år, mens gennemsnittet for både kunstmuseer og andre museer var 13 procent.

Mens SMK er dygtige til at trække de unge til, så er museet ikke bedre til at nedbryde sociale barrierer og få kortuddannede ind end andre museer. "Bare at gå op ad trappen ind til den enorme forhal i sådan en traditionsrig institution kan skabe ydmyghed eller skræmme folk. Det er klart, at det er lettere at gå op ad de trapper, hvis du har fået det ind med modernmælken", siger formidlingschef Berit Anne

Larsen. Derfor er det vigtigt, at gruppen af unge kunstpiloter ikke blot består af unge på vej ind i en akademisk uddannelse. "Da vi evaluerede laboratorierne for to år siden, kunne vi konstatere, at vores gruppe bestod af den kreative klassens børn. Dem, som vi allerede har fat i", siger hun.

Bosch på YouTube

I dag består gruppen af kunstpiloter stadig mest af de højtuddannedes børn, men museet har en ambition om at åbne u.l.k. op for unge med mere forskellig baggrund via partnerskaber med Ressource Center Nørrebro og projekt Point and Shoot, hvor unge fra Ydre Nørrebro i København tager fotos af deres hverdag.

Snart skal piloterne involveres i en udstilling af de dramatiske og groteske flamske renæssancekunstnere Hieronymus Bosch og Pieter Bruegel,

som er på plakaten til næste år. De unge skal lave videoer til udstillingen. De vil blandt andet blive præsenteret for en animation af et Boschmaleri fra YouTube. Videoen er blodig, grotesk og heavy – helt i Boschs ånd. Berit Anne Larsen tør knap tænke på alternativet til at involvere de unge. "Nogle gange kan jeg godt få mareridt over at tænke på, hvad der sker, når den store kunstinteresserede 1968-generation er død", siger hun.

ART PILOTS LURE YOUNG PEOPLE INTO VISITING THE MUSEUM

A new initiative aims to open up the world of art to a new generation that has no patience for highbrow culture.

ABOUT THE STUDY

Culture and leisure habits of Danish young adults

A study conducted by Danish newspaper Politiken shows that even though young people are major consumers of culture, they are not very keen on what is traditionally regarded as highbrow culture. They report the following attendance records within the last year:

- 92 per cent have gone to the cinema.
- 87 per cent have watched a Danish film on TV.
- 78 per cent have borrowed books at the library.
- 70 per cent have purchased music.
- 54 per cent have visited a museum.
- 11 per cent have watched an opera.
- 10 per cent have attended a concert of classical music.
- 4 per cent have attended the ballet.

Source: Megafon asked 1,026 Danes for Politiken and TV 2. 184 respondents were aged 19-29 years.

By Torben Benner and Jakob Elkjær

"A balloon for a balloon – can we have your plastic bags if you get a condom?". That sentence is probably not high on your list of what you would expect a representative from the National Gallery of Denmark to say to you. Nevertheless, this particular question was repeated over and over again at this year's Roskilde Festival. And one morning the bleary-eyed festivalgoers could witness the result: the attempted launch of a huge air balloon made out of 4,000 plastic bags.

Tobias V. Rose, 21, was among the Gallery representatives who swapped plastic bags for condoms in the festival's camping area. Over the course of the last six years the Gallery has operated the u.l.k. Art Labs for young people; here, Tobias V. Rose and a score of other young so-called Art Pilots meet up with an artist and an art educator

from the gallery. The young people involved in the u.l.k. Art Labs help the Gallery meet its own objective of "making art and the Gallery accessible to all young people". For even though the National Gallery of Denmark is probably better than most museums at reaching young visitors, young Danes in general tend to turn their backs on traditional highbrow culture. This is evident in a survey of the Danes' leisure pursuits conducted by Megafon for Politiken and TV 2.

The National Gallery of Denmark has been inspired by Tate Modern in London for this project, and the initiative is praised by numerous experts who state that today, large institutions must seek out new subcultures and work across traditional boundaries and disciplines.

Not a gibbering dotard

In addition to helping the artist Saraceno create the giant balloon for the Museo Aero Solar project the

Gallery's young Art Pilots were also in charge of the WrapLab project at the Roskilde Festival, which offered festivalgoers the opportunity to create art out of garbage, spray paint, and plastic beads.

"It was cool to create it all from scratch – right from raising the tent and all. And together with the festivalgoers we actually created some cool pieces out of garbage, paint, and plastics. It was a huge experience," says Tobias V. Rose, who is about to start training as a chef.

Politiken meets him in the Art Pilot's communal room, which is located off the concrete hallways underneath the Gallery's main collections. The room looks like a well-appointed after-school lounge for grown-ups, complete with a DJ set, a Mac computer, plastic installations, posters, paint, hardhats, and beanbags.

"We watch films, hunt for street art out in the city, come up with ideas for how various works of art might be arranged in an exhibition. However, the most important thing is that we have plenty of time to work together and come up with major concepts like the Roskilde project," he says.

The u.l.k. Art Labs spent six months on preparing the WrapLab project for the festival. But the event was not just about raising awareness of the Gallery by letting young people fool about with bits of garbage and tins of paint. The participants were also treated to the lecture "Why is Plastic Fantastic?" by a professor of plastics – an event that included a rundown of the history of the plastic industry and live experiments with the chemical properties of plastic.

The National Gallery of Denmark is keen to relate to young people, but this will not cause the museum to stage

events simply for the sake of having events, says the Gallery's Head of Education Berit Anne Larsen.

"Exploring the properties of various materials is most certainly relevant to the world of modern art. The fact that something as mundane as a shopping bag can be imbued with grace and elegance serves to open up our senses. When we can change the way we view a used shopping bag by positing it within a new context, we see what art can do," she says. Her rejection of mere spectacle is not just the voice of adult reason. The young participants in the u.l.k. Art Labs have themselves called the Gallery's attention to the fact that young people do not like to be patronised. They are not enticed by pop music and a blinking app."

Many young people are in fact attracted to the Gallery because they associate us with contemplation and immersion. They actually think it's great that we're a bit dusty. It's fine for us to do apps and be present in social media, but that only has any value if it is also deeply and fundamentally linked to the art we represent", says Berit Anne Larsen.

The Head of Education emphasises that art is not a gibbering old dotard that art historians must prop up on crutches in order to curry favour with the young. Art has always been an important aspect of its own time, and sometimes it has even prefigured future developments. "We shouldn't try to sell art to young people; we should offer them insights and discussion, and we can only do that because art is still relevant", says Berit Anne Larsen.

Music to lure in the young

Since 2006 the National Gallery of Denmark has co-operated with the electronic music festival Stella Polaris to stage the event Night Music Gallery twice a year.

Here, guests can put on headphones and enjoy the latest electronic music inside the venerable building right up until midnight. "As far as the Night Music Gallery event is concerned, we talked about whether our visitors really experienced a link to the art on display. We weren't sure they did. That is why we placed greater emphasis on the sessions that presented and introduced the art, and those sessions turned out to be filled to the last seat and beyond," says Berit Anne Larsen.

says Head of Education, Berit Anne Larsen. That is why it is important that the group of young art pilots includes more than just young people who are headed for a university education. "When we evaluated the labs two years ago we saw that our group consisted of children from the well-educated, so-called 'creative classes'; the very audience we already have on board," she says.

Bosch on YouTube

Today the group of art pilots is still mainly made up of children of the highly educated, but the Gallery aims to open up the Art Labs to young people from a wider range of backgrounds through partnerships with initiatives such as Resource Center Nørrebro and the project "Point and Shoot", where young people from the Ydre Nørrebro region of Copenhagen take photographs of their everyday lives. Soon the Pilots will be involved in an exhibition of the dramatic and grotesque Flemish Renaissance artists Hieronymus Bosch and Pieter Bruegel, who will be featured at the Gallery next year. The young people will create videos for the exhibition.

Among other things, audiences will be presented with a YouTube animation of a Bosch painting. The video is bloody, grotesque, and heavy – entirely in keeping with Bosch's spirit. Berit Anne Larsen hesitates to even imagine the alternative to involving the young people. "Sometimes I shudder to think what will happen when the large, art-loving 1968 generation dies out", she says.

UD AF HUSET
/ GETTING OUT THERE

SMK OG MUSEO AERO SOLAR PÅ ROSKILDE FESTIVAL

/ SMK AND MUSEO AERO SOLAR AT ROSKILDE FESTIVAL

SMK på Roskilde Festival 2011

I samarbejde med kunstgruppen Museo Aero Solar og festivalgæsterne byggede SMK en kæmpe ballon, et flyvende museum, af tusindvis af brugte plastikposer. På festivalens første dag blev ballonen fyldt med luft, og inde i ballonen ventede en stor oplevelse.



SMK OG MUSEO AERO SOLAR PÅ ROSKILDE FESTIVAL
/ SMK AND MUSEO AERO SOLAR AT ROSKILDE FESTIVAL





"TIL VEJS MED DEN KOLLEKTIVE KRITIK"
/ "SENDING COLLECTIVE CREATIVITY ALOFT"

Af Jacob Lillemose, freelancekritiker og kurater. Artiklen blev oprindeligt skrevet til www.kunstkritikk.dk

Siden midten af 1990'erne har forestillinger om "social kunst" været en dagsordensættende diskurs på samtidskunstscenen. Gennem en betoning af menneskeligt samvær, fællesskaber og politisk mobilisering har diskurserne teoretisk såvel som i praksis dels søgt at udfordre den traditionelle kunstinstitutions fysiske og ideologiske rammer, dels udforsket demokratiske og autonome alternativer til det neoliberalistiske samfund. Samtidig har kunstinstitutionen og ikke mindst kapitalismen eksperimenteret med at intervenere i og lukrere på selvsamme sociale felt og omvendt problematiseret den social kunsts investeringer i feltet. Med et anderledes magpolitisk sigte har kapitalismen (inspireret af den sociale kunst?) instrumentaliseret den kollektive kreativitet, i flere tilfælde gennem decideret udbytning af den sociale kunsts former og udtryk. I den sammenhæng er Museo Aero Solar på dette års Roskilde Festival et interessant aktuelt eksempel. I sin iscenesættelse af en forhandling mellem på den ene side en omfavnelse af begivenhedskultur i al dens spektakularitet og masseappel og på den anden side en præsentation af en kritisk vision om kollektiv kreativitet stiller projektet nogle kvintessentielle spørgsmål til den sociale kunsts diskurs.

Museo Aero Solar er blevet til på initiativ af den argentinske kunstner Tomas Saraceno og går ud på at skabe en kæmpe luftballon ud af brugte plastikposer, som ved solopgang fyl-

des med luft og så stiger til vejs, når luften varmes op af solens stråler.

Projektet har siden 2007 rejst verden rundt og i forskellige kontekster manifesteret Saracenos idéer om socialt og energimæssigt bæredygtige (luft)rum. På Roskilde Festivalen er Museo Aero Solar blevet til i samarbejde med Statens Museum for Kunst, hvor Saraceno tidligere i år lavede en mindre version af projektet. På Roskilde indgår projektet i den såkaldte Art City, et område på campingområdet, hvor festivaldeltagene, i dagene inden musikken starter, inviteres til at tage del i diverse kunstneriske aktiviteter som en rekreativ og (forhåbentlig) reflekterende afveksling til den ellers dominerende hedonisme. Projektet kulminerede med opsendelse ved solopgang torsdag morgen, festivalens første officielle musikdag. Som en del af projektet tilbød Statens Museum for Kunst i samarbejde med oplysningsinitiativet Freedoms interesserede festivaldeltagere specielt fremstillede kondomer (påtrykt slogan som *do it together*) for en plastikpose ("en ballon for en ballon" som en af arrangørerne formulerede det), men man kunne også bare gå i gang med de eksisterende poser og sammensætte et stykke af ballonen. Projektet fandt sted i en åben domeformet konstruktion, der fungerede godt i samspil med festivalens uforudsigelige og synkoperede sociale rytmer. Nogle festivaldeltagere dumpede forbi, kiggede nysgerrigt, hang måske lidt ud med en øl, mens andre dedikerede et par timers fantasi til projektet.

Hinsides kunstinstitutionel firms og politisk dogmatik fremstod projektet således som en simpel og uprætentioø symbolsk gestus til genbrugstanken og

principippet om at "forædle" i stedet for at smide ud. Det er selvfølgelig spørgsmålet, hvor dybt gestussens budskabs trænger ned i festivaldeltagernes påvirkede bevidstheder, men at konteksten var en begivenhed, hvor mængden af affald er ekstrem og påtrængende, er både en del af ironien og en understregning af dens relevans.

Lige siden Monterey (1967), Woodstock (1969) og Glastonbury (1970) har kunsten været en integreret, om end ikke primær, del af de store musikfestivaler. En naturlig forbindelse, der ligger i forlængelse af festivalernes og kunstens fælles udspring i 1960'ernes modkulturelle dyrkelse af transdisciplinære, selvlavede og politisk orienterede fællesskaber. Ofte er kunst i disse populærkulturelle sammenhænge dog blevet forstået som kunsthåndværk eller andre ikke-institutionaliserede udtryksformer, hvor den kollektive kreativitet har en stærkere tradition og generelt er mere udviklet end i den institutionaliserede samtidskunst, der stadig har sit omdrejningspunkt i den iværksættende kunstner, hvad enten det er som individ eller gruppe. Men denne blanding af kunsthåndværk og populærkultur involverer også en tendens til at forstå kreativitet som uforpligtende leg, et frikvarter, snarere end en kritisk praksis, ikke mindst i takt med at fortidens kulturelle idealer er muteret til clichéer, og refleksion er blevet til automatismen. For så vidt kan Museo Aero Solar ses som et projekt, der i konteksten af en nutidig musikfestival forsøger at reintroducere et kulturelt engagement gennem en tæt forbindelse mellem samtidskunst, kunsthåndværkstradition og populærkulturelle dynamikker.

Men samtidig er projektet begiven-



GETTING OUT THERE SENDING COLLECTIVE CREATIVITY ALOFT

By Jacob Lillemose, freelance critic and curator. The article was originally written for www.kunstkritikk.dk in June 2011

hedskultur og oplevelsesøkonomi i stor skala, ligesom festivalen selv. Og dets realisering kræver kunstinstitutionel støtte (Statens Museum for Kunst) og skabes inden for en institutionel ramme (Roskilde Festival). Dette er også ironisk og et eller andet sted kunne man godt ønske sig, at projektet kunne realiseres i en ikke-institutionel kontekst, hvor det kunne forbinde sig med anderledes heterogene og problematiserende sociale energier. Men det tillader kombinationen af projektets karakter og vilkårene for brug af det offentlige rum i gennemregulerede Danmark ikke.

Så i stedet for at gøre denne ironi til et fundamentalt problem synes det mere produktivt at se Museo Aero Solar som symptomatisk for en ny type offentlig kunst, der inkluderer borgerne i skabelsen af forskellige manifestationer af aktive, uafhængige fællesskaber. Især fordi den institutionelle dimension syntes fjern og uvæsentlig, når man var der, overtrumfet af festivaldeltagernes i forhold til kunstinstitutionen indifferente og selvkørende sociale energier.

Derudover kan projektet også ses som implicit kritik af at bruge de sociale energier inden for kunstinstitutionen og kunstverdenen i øvrigt som materiale for social kunst. Som socialt rum er kunstinstitutionen og den etablerede kunstverden i øvrigt, trods erklæringer om det modsatte, som

regel forudsigtigt og ekskluderende. Tag festræset på den nyligt overståede Venedig Biennale-åbningsweekend som et kroneksempel. Selvom en begivenhed som Roskilde Festival som socialt rum afgjort også rummer en del forudsigtelige elementer, så rundes den samtidig også af anderledes inkluderende, tilfældige og ustyrilige processer. Og det var dem, Museo Aero Solar forstod at aktivere med basale konceptuelle og materielle midler.

Projektet intervenerede i massekulturnen og pointerede, at massen i dag stadig er i stand til at samle sig i en kollektiv kreativitet, der udgør et reelt, betydningsproducerende socialt alternativ og ikke bare er en marketingsstrategi. Det var en romantisk og naiv pointe. Hippieidealisk som den kulturhistoriske fortid, projektet så åbenlyst trak veksler på. Ikke desto mindre var det netop som social utopi, en imaginær frigørelse eller rettere vildfarelse fra den instrumentelle fornuft, at det gav mening. Selvom den bedre tilværelse i luftrummet, Saraceno fantaserer om, måske ikke lige er om hjørnet, men for at idéen om forbedrede leveformer i den biopolitiske verden ikke skal dø hen, er der brug for gestus som den han, Statens Museum for Kunst og festivaldeltagerne sammen sendte til vejs torsdag morgen.

Museo Aero Solar was staged at the initiative of Argentine artist Tomas Saraceno and aims at creating a giant hot-air balloon out of used plastic bags. At sunrise the bags will be filled with air, and the balloon will rise as the air inside is

heated by the rays of the sun. The project has toured the world since 2007, manifesting Saraceno's ideas about socially and environmentally sustainable spaces. At the Roskilde Festival Museo Aero Solar was staged in co-operation with the National Gallery of Denmark; Saraceno had created a smaller-scale version of the project for the Gallery earlier that year. At Roskilde the project formed part of the so-called Art City, a space in the camping area where festivalgoers are invited to take part in a range of artistic activities as a recreational and (hopefully) reflective break away from the all-dominant hedonism. The project culminated with the launch of the balloon on Thursday, the festival's first official day of music.

As part of the project the National Gallery of Denmark and the information initiative Freedom offered festivalgoers customised condoms (bearing slogans such as *do it together*) in exchange for a plastic bag ("a balloon for a balloon", as one of the contributors put it), but participants were also free to simply grab the bags already collected and patch up a piece of the balloon. The project took place in an open, dome-shaped structure that entered into interplay with the festival's unpredictable, syncopated social rhythm. Some festivalgoers came by, looked on, and/or hung out with a beer, while others dedicated a couple of hours of imaginative work to the project.

Beyond all the airs and graces of art institutions and beyond all political dogma the project became a simple, unpretentious symbolic gesture that pointed to the concept of recycling and of "upcycling" things rather than throwing them out. Of course, the message may not penetrate very deeply into the festivalgoer's minds, influenced as they are by a range of substances, but the fact that the project's context was an event where the amount of trash generated is extreme and insistently apparent is part of the underlying irony and accentuates the project's relevance. Ever since Monterey (1967), Wood-

stock (1969), and Glastonbury (1970-) art has been an integral, if not primary, part of the major music festivals. The link is a natural one; it reflects the festivals' and art's common wellspring in the 1960s and their counter-cultural celebration of the interdisciplinary, the self-crafted, and political communities. However, in these popular-culture contexts "art" is often perceived as applied art or other non-institutionalised modes of expression where collective creativity has a stronger tradition and is more developed than the institutionalised contemporary art which continues to take a specific artist-initiator as its point of departure, whether as an individual or a group.

This merging of applied art and popular culture also involves a tendency towards perceiving creativity as pure play, as a time-out rather than as a critical practise, particularly as cultural ideals from the past have mutated into clichés and reflection has become automatic. In this sense Museo Aero Solar can be viewed as a project which uses the context of a music festival to reintroduce cultural commitment through closer interaction between contemporary art, applied art, and the dynamics of popular culture.

At the same time the project is an example of event culture and experience economy on a grand scale, much like the festival itself. Realising such a project requires the support of an art institution (the National Gallery of Art) and is staged within an institutional framework (the Roskilde Festival). This is ironic, and one might wish that the project could be realised in a non-institutional context where it could be linked to rather more heterogenic and problematising social energies. However,

the combination of the project's own nature and the conditions governing the use of the public space in the thoroughly regulated state of Denmark will not allow this.

So rather than turning this ironic fact into a fundamental problem it would appear to be more productive

to view Museo Aero Solar as symptomatic of a new kind of public art that includes citizens in creating a range of manifestations of active, independent communities. Particularly because the institutional dimension seemed remote and unimportant when you were there; it was drowned out by the festivalgoers' energy, which was much more forceful than the art institution's indifferent and autonomous social energies.

The project can also be viewed as implicitly critiquing the use of social energies as material for social art within the art institution and the art scene as such. Despite any claims to the contrary, the art institution and the established art scene are usually predictable and excluding. An excellent example is provided by the party circuit of the recently completed Venice Biennial opening weekend. Even though the social space of events such as the Roskilde Festival certainly involves many predictable elements, it also encompasses a number of far more inclusive, random, and ungovernable processes. Museo Aero Solar successfully activated such processes by basic conceptual and material means.

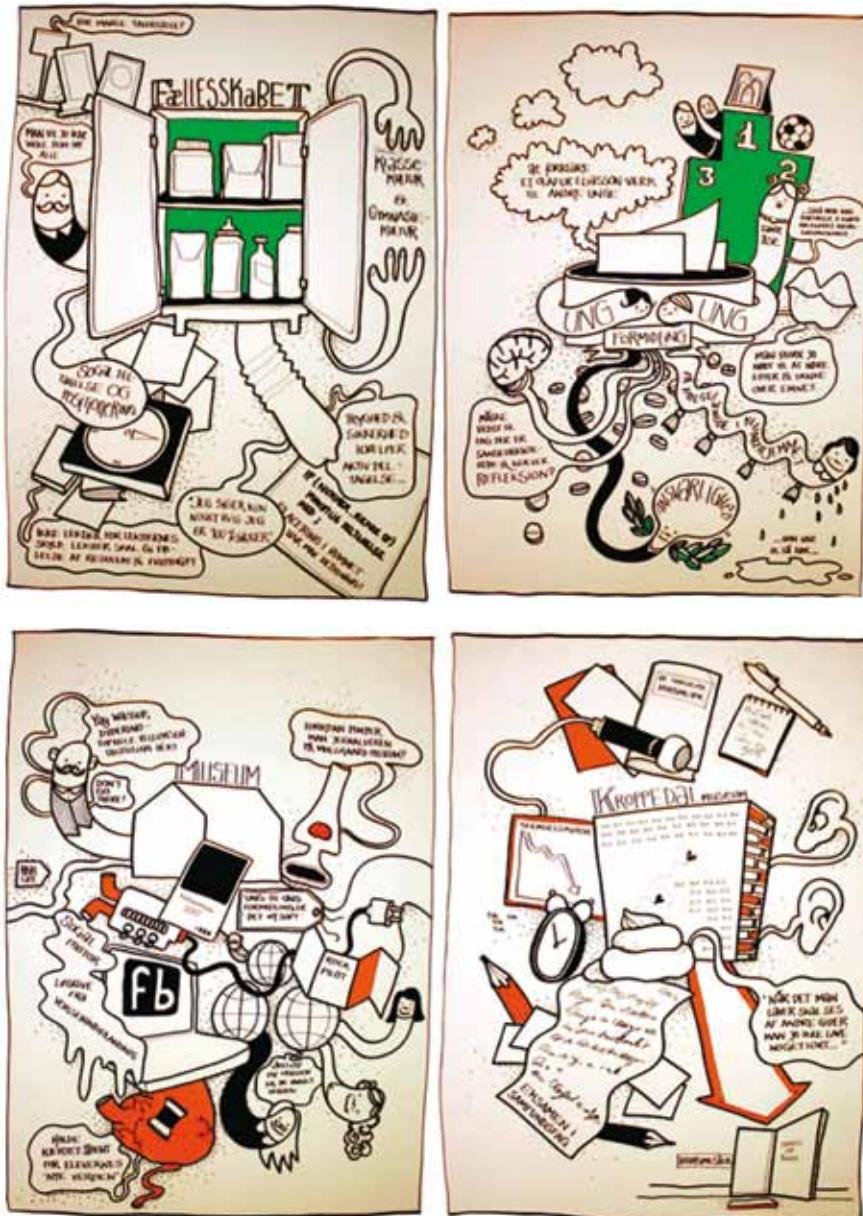
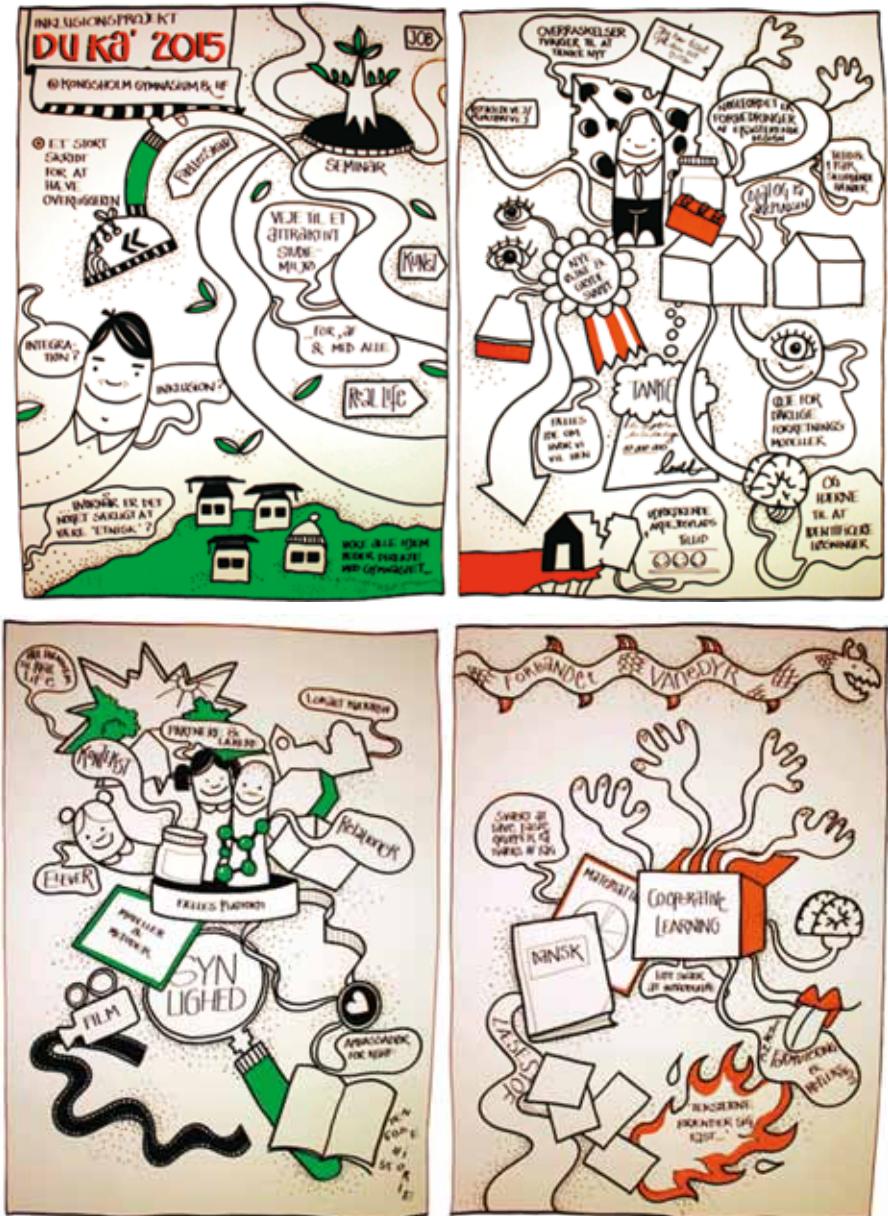
The project staged an intervention in mass culture, pointing to how the masses can still come together in a state of collective creativity that constitutes a true, meaningful social alternative rather than simply a marketing strategy. It was a romantic and naive point; infused with a Hippie idealism from the historical past that the project obviously drew on. Nevertheless it truly made sense as a social Utopia, as an imaginary release from instrumental reasoning.

Saraceno's fantasies about a better life in loftier spheres are perhaps not about to come true anytime soon, but if we are to prevent notions about improved ways of living in the biopolitical world from dying out we need gestures such as the one that he, the National Gallery of Denmark, and the festivalgoers jointly launched that Thursday morning.

INKLUSIONSPROJEKTET: DU KA! / THE INCLUSION PROJECT: YES, YOU CAN!

Projektet: Du ka! er realiseret på Kongsholm Gymnasium & HF. Ideen var at nå den uddannelsespolitiske målsætning om, at 95 % af en ungdomsårgang skal have en ungdomsuddannelse i 2015. Hvis vi skal nå målet, mener vi, at ungdomsuddannelserne skal være attraktive for 95 % af de unge. Projektet er derfor et pædagogisk og innovativt laboratorium, hvor vi undersøger og afprøver, hvad der motiverer eleverne – og hvad der gør stx og HF nærværende og meningsgivende for dem. SMK bidrog med en række særligt tilrettelagte undervisningsforløb.

Projektet: Du ka! er støttet af Integrationsministeriet og er del af Albertslund Kommunes partnerskabsprojekt.



/ The project: Du ka! ("Yes, You Can!") was realised at the Kongsholm Gymnasium & HF, an upper-secondary school. The basis for the project was the Danish national policy stating that 95 per cent of all young people should complete upper secondary education by 2015. If we are to reach that target we believe that such education must be attractive to 95 per cent of the young. The project acts as a laboratory setting where we explore and test innovative educational approaches; we try to determine what motivates students – and what makes specific types of education (stx and HF) relevant and meaningful to them. The project was sponsored by the Ministry of Integration and was part of the partnership project operated by the Albertslund Municipality.

Illustration: Mie Nergaard

Redaktører

Formidlingschef Berit Anne Larsen og enhedsleder Marianne Grymer Bargeman

/ Editors

Head of Education Berit Anne Larsen and Head of Unit Marianne Grymer Bargeman

Tekstbidrag af / Contributions by

Marianne Grymer Bargeman, Nana Bernhardt, Michael Hansen, Julie Maria Johnsen, Frederik Knap

Tæt samarbejde med Fie Reffelt, Pernille Jensen og Anna Cathrine Hedvig Braat om udvikling af rumligt design i forbindelse med børneudstillingen Liv og døden og de familievenlige zoner

/ Close co-operation with Fie Reffelt, Pernille Jensen, and Anna Cathrine Hedvig Braat on the spatial design for the children's education Life and Death and for the family-friendly zones

Grafisk tilrettelæggelse / Graphic design

Olga Bramsen

Oversættelse / Translations

René Lauritsen

Korrektur / Proofreading

Gitte Hou Olsen

Tryk / Printed by

Narayana Press

Tak til / Thanks to:

Dana lim, Fiskars Brands Danmark, Freedoms, HAMA, IKEA, Jydsk Blindrammefabrik, Kulturstyrelsen, Molotow, Nymosegård Træuld, Panasonic, Pelican Nordic, Royal Talens, Sorring Lervarefabrik, Staedtler Nordic, Stokke, Stokvis Tapes Denmark, Totax Plastic og mange flere

Foto / Photo:

Alle fotos © SMK, hvis andet ikke er anført.

SMK foto: Frida Gregersen, Riccardo Bucarella

/ All photographs © National Gallery of Denmark unless otherwise stated.

SMK photo: Frida Gregersen, Riccardo Bucarella

