

Sanser og streger på Statens Museum for Kunst

På Statens Museum for Kunst kan man mere end at se på kunsten. Man kan mærke den, spille med den og bevæge sig digitalt rundt i den. Det er med til at gøre kunsten både forståelig og nutidig.

JOHANNE TRÆRUP | explorer@jp.dk



Det interaktive museum

Museer inddrager i stigende grad deres gæster, så man ikke kun skal se på udstillingerne, men interagere med dem og være en del af dem. Explorer undersøger, hvordan det påvirker museumsoplevelsen.



To piger fra 1. klasse sidder helt paralyseret og ser på en fjernsynsskærm, der er bygget ind i en papkasse, hvor to jævnaldrende drenge i en Youtube-hjemmevideo fortæller om, hvad hjem er for dem. Samtidig sidder en anden dreng med næsen inde i et hul i en papkasse, hvor der er tegnet en næse udenpå.

»Puh, der lugter,« siger han.

Der lugter af sure sokker inde i kassen, for sure sokker er en del af et hjem. Ved siden af sidder endnu en dreng. Han lytter meget intenst ind i papkasseshullet med et øre tegnet udenpå. Hans øjne peger opad som et tegn på, at han er meget koncentreret om at høre, hvad der foregår inde på den anden side af papkassen. Han lytter til lyden af et hjem mellem klokken 17.00 og 19.00, står der på skiltet oven over papkassen.

Udstillingen, der har fanget børnene, hedder

De forskellige dele i udstillingen skal skabe en interaktion mellem museumsgæsterne og udstillingen.

»Og hvor har du så hjemme?» og handler om, hvad hjemmet anno 2014 er. Og så er den et godt eksempel på, at flere og flere danske museer i stigende grad arbejder med interaktivitet, så kunst ikke blot er noget, der skal beskues.

»Hjemmet er under forandring, og der er mange definitioner af, hvad et hjem er. Men hjem er samtidig en del af livet. Derfor er det et relevant emne for mange mennesker,« fortæller Marianne Grymer Bargeman, der er leder af børn og unge-enheden på Statens Museum for Kunst.

Udstillingen består af kunstværker, et tæppe af håndklæder og strømper, papkasser med lyde og dufte, tegninger af forskellige hjem og en film om nullermænd, støv og andre ting, som vi ved er i hjemmet, men som vi ikke nødvendigvis har lyst til at se.

De forskellige dele i udstillingen skal skabe en interaktion mellem museumsgæsterne og udstil-

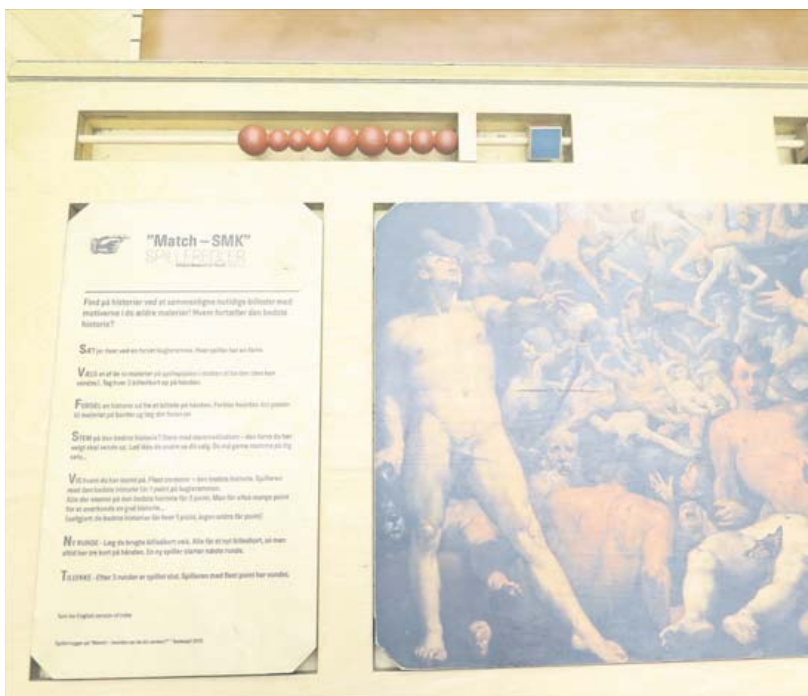
lingen, og på den måde fange deres opmærksomhed og formidle budskabet på ny måde.

»Ved at få alle sanserne i brug og både dufte og føle et hjem, håber vi, at det kan skabe refleksion og starte en samtale om hjemmet. Enten børnene imellem, mellem forældre og børn eller mellem voksne, der begynder at snakke om, hvad et hjem egentlig er,« siger Marianne Grymer Bargeman.

Interaktivitet tiltrækker unge

Statens Museum for Kunst er det museum i Danmark, der har flest unge besøgende, og det tilskrives bl.a. de interaktive elementer.

»Ved at være et museum, der inddrager brugerne og interagerer med dem, er vi med til at nedbryde fordomme om et kedeligt og støvet museum. Det er med til at åbne op for et bredere segment,« fortæller Louise Springborg, der er interaktionsdesigner på museet.



"Match-SMK" handler om at fortælle den bedste historie ud fra et af malerierne på væggen og det nutidige spillekort, som man har trukket. Det gælder derfor om at være kreativ og bruge både kroppen og fantasien. Der er ingen rigtige svar, kun den bedste historie. Foto: Johanne Trærup

ULK

Museet har forskellige udvalg, der arbejder med brugerinddragelse. Et af dem er Ulk, Unges laboratorier for Kunst, der er en gruppe af frivillige mellem 15 og 25 år. Kunstpiloterne, som de frivillige unge kaldes, arbejder med brugerinddragende projekter i samarbejde med formidlere, kunstnere og interaktionsdesignere. Lige nu arbejder ULK på en ny audioguide i samarbejde med museet og Reload. Audioguiden skal indeholde forskellige ruter og indgange til kunsten og dermed fange flere målgrupper. De er f.eks. ved at lave en, de kalder "Løs en gåde: Pas på, kunsttyven er på spil", hvor man skal løse en gåde.



Tegnesalen benyttes af både børn og voksne. Foto: SMK/Riccarda Bucarelli

Denne form for inddragelse er en tendens, som vi ser mere og mere på danske museer for netop at fange et bredere segment, forklarer Kirsten Drotner, der er professor ved Institut for Litteratur, Kultur og Medier på Syddansk Universitet og medforfatter til bogen "Det interaktive museum".

»Interaktivitet og brugerinddragelse er med til at gøre museer spændende for en større målgruppe og fange nogle af dem, der måske ikke så tit går på museum. Netop Statens Museum for Kunst er pioner inden for brugerinddragelse og eksperimenterer på forskellige måder med at inddrage brugerne,« fortæller hun.

For at appellere til et bredere segment er det vigtigt at møde brugerne der, hvor de er, mener hun.

»Det gør man ved at gøre udstillingerne relevante, aktuelle og mere vedkommende. Jo ældre genstande er, jo sværere har folk ved at forstå

Den imponerende bygning er fra 1897 og er tegnet af J. Vilhelm Dahlerup, der var en af sin tids mest anerkendte arkitekter. Foto: Statens Museum for Kunst/ PR

dem og relatere til dem. Derfor er det vigtigt at have fokus på historier, som man kan fortælle rundt om genstandene,« forklarer Kirsten Drotner.

Nok se, ikke røre gælder på ingen måde i udstillingen om hjemmet. Børnene rører ved udstillingen, mærker ind i papkasser med hul i, studerer det store tæppe af strømper og håndklæder og snakker med hinanden imens. De bliver inddraget i fortællingen om hjemmet, og flere er endda så optaget, at de sidder i deres egen verden og koncentrerer sig om at lytte eller mærke på udstillingen, der er placeret i den nye del af museet, hvor der er store vinduer og et godt lysindfald.

Match malerierne

Vi går videre til en ny udstilling i den gamle kunstbygning, der er mere end 100 år gammel.

Udstillingen, der handler om europæisk kunst fra 1300-1700-tallet, er en diametral modsætning til den udstilling om hjemmet, som vi lige har set. Her er der store sale med malerier af europæiske konger, kvinder i store renaissancekjoler og scener fra europæiske krige.

Molt midt i den udstilling - i et rum, der er malet koblenblåt - står en række træborde. Bordene bryder på mange måder med de forventninger, man har til udstillingen, når man går igennem salene. Derfor bliver man automatisk tiltrukket af bordene og nysgerrig for at finde ud af, hvad installationen går ud på. På hver bordplade ligger en træplade med et maleri, der er identisk med et af de malerier, der hænger på væggen. Derover er der nogle spillekort, pointtavler og et regelkort, alt sammen lavet i træ.



Spillet "Match-SMK" er en del af udstillingen Europæisk Kunst 1300-1700-tallet.

Foto: Marc Schemmer



I tegnesalen bliver museumsgæsterne opfordret til at udfolde sig kreativt og se på kunstværkerne på nye måder. Hver måned bliver den bedste tegning udstillet. Foto: SMK/Riccardo Buccarelli



Udstillingen om hjemmet tager udgangspunkt i kunstværker af både danske og internationale kunstnere. Foto: SMK/ Frida Gregersen

► Spillet hedder "Match SMK" og handler om at finde på de bedste fortællinger mellem to billeder. Først trækker hver spiller et kort med nutidige motiver. Det kan være alt fra slikpapir, plaster eller en cykel. Herefter skal spillerne på tur fortælle en historie om, hvorfor deres billede passer bedst med det kunstværk, der er midt på bordet. Det gælder derfor ikke om at fortælle om kunstværket, men om at fortælle historier inspireret af kunstværkerne. Når alle har fortalt en historie, skal man stemme om, hvem der har fortalt den bedste. Vinderen får et point. Men dem, der har stemt på den bedste historie, får tre. Man får altså flere point ved at anerkende den bedste historie end at fortælle den.

»Det gælder ikke om at fortælle om kunstværket, men om at fortælle historier inspireret af kunstværkerne.«

»Spillet får museumsgæsterne til at se på kunstværkerne på en anden måde og se dem i et nyt perspektiv,« forklarer Louise Springborg og tilføjer:

»Det kræver lidt overskud, fordi man skal sætte sig ind i reglerne. Men når det er gjort, er spillet nemt nok at spille.«

Spillet er analogt, det vil sige, at der ikke er brugt digitale virkemidler. Og det er med til at udfordre hjernen og kroppen på en anden måde, fortæller hun:

»Vi er præget af et digitalt mindset. Alt skal kunne flyttes og browses på en skærm. Med analog inddragelse involverer man brugerne på en helt anden måde, men stadig ud fra det digitale

mindsets præmisser om dialog og inddragelse.«

Brætspillet udfordrer derfor museumsgæsterne til at tænke i nye baner. Man kan ikke trykke på en knap eller surfe rundt, men skal bruge sin krop og fantasi til at fortælle historierne.

Talentkunstnere i tegnesalen

Efter at have gået igennem flere rum med kunst på væggene og Wegners Y-stole i rækker når vi til det sidste rum på første etage. Rummet er en del af udstillingen Dansk og Nordisk Kunst 1750-1900, men det ligner ikke de andre sale, som vi netop er gået igennem.

Rummet er blevet lavet om til en tegnesal, og



Statens Museum for Kunst består af en gammel og en ny bygning. De to bygninger er bundet sammen af en glasoverdækket skulpturgade. Foto: Jonas Schmidt

3 ANDRE ATTRAKTIONER I OMRÅDET

Besøg Rosenborg Slot. Her kan man se de danske kronjuveler og kongekroner.

Tag ud på Kastellet. Det fem-takkede kastel er et af Nordeuropas fineste og bedst bevarede fæstningsværker. Stedet er både et museum, en militær by og en arbejdsplads.

Tag i Botanisk Have. Haven har Danmarks største samling af levende planter og den eneste genbank for vilde planter.

STATENS MUSEUM FOR KUNST:

På Statens Museum for Kunst hænger over 700 års kunst fra den tidligste renaissance til i dag. Museet åbnede i 1897 med den første bygning, der er tegnet af J. Vilhelm Dahlerup, en af periodens førende arkitekter. På grund af pladmangel valgte museet at udvide, hvilket betød, at museet i 1998 åbnede en enkel og modernistisk tilbygning til den gamle bygning, så det i dag består af en gammel og en ny del, der står i skarp kontrast til hinanden, men alligevel er forbundet af en glasoverdækket skulpturgade. Museet er forbandet af faste udstillinger, der alle er gratis at besøge. Derudover har museet en række særudstillinger, der løbende bliver skiftet ud, hvor det koster mellem 50 og 110 kroner afhængig af udstillingen. Børn under 18 år har gratis entré.

Se udstillingerne og priser på: www.smk.dk
Museet ligger på Sølvgade 48-50 i København K og det er åbent fra tirsdag-søndag klokken 10-17, onsdag til klokken 20.



Udstillingen "Og hvor har du så hjemme?" inviterer børn og voksne til at dufte, føle og reflektere over, hvad hjem egentlig er for dem. Foto: SMK/ Fride Gregersen



Videoskærmen viser en oversigt over de malerier, der er i rummet. På skærmen kan man trykke på de forskellige malerier og høre flere fortolkninger af det. Billederne på skærmen rykker sig alt efter, hvor man står, så man kan være flere om at bruge bordet på samme tid. Foto: Johanne Trærup

på væggen hænger en træreol med papir, skuffer, blyanter og en skærm, der viser tre professionelle og tre amatører, der tegner den samme bjørn. Bjørnen, de tegner, er en statue, der også er udstillet i tegnesalen sammen med et hestehoved og en pige med en hund. Rundt omkring står forskellige stole, der er fundet på et loppemarked, for at gøre stemningen mere uformel, fortæller Marianne Grymer Bargeman.

Tegnesalen skal få museumsgæsterne til at udfolde sig kreativt og få den enkelte museumsgæst til at blive lidt længere ved kunstværkerne. »Vi vil gerne have, at de bliver lidt længere. Ligesom i Fakta,« siger Marianne Grymer Bargeman smilende.

Bjørnen, de tegner, er en statue, der også er udstillet i tegnesalen.

Når man kigger i længere tid på et kunstværk, giver det nemlig en anden oplevelse af det, mener hun.

»Vi ser skygger, figurer og meninger, som vi ikke ser første gang, vi kigger på værket,« tilføjer Louise Springborg og fortsætter:

»Tegnesalen er ved at være kendt uden for museet, og den tiltrækker både børn og voksne, nogle, der er virkelig gode til at tegne og nogle, der prøver sig frem.«

Vi slutter vores tur i den glasoverdækkede skulpturgade, der forbinder den gamle bygning med den nye modernistiske bygning.

Rummet er stort, lyst og højloftet, og endevæggene består udelukkende af glas. I rummet er der

både ældre, der sidder på stolene og kigger rundt, en mødregruppe, der kommer trillende med fire barnets udstillinger, og flere skoleklasser, der ligger på gulvet og tegner deres eget billede af et hjem eller kravler rundt på tæppet af håndklæder og sokker.

Museumsgæsterne denne torsdag er derfor langt fra den 55-årige kvinde, som, ifølge Kulturarvsstyrelsens statistik, er den typiske museumsgæst. Her er både liv, grin og en del larm fra de mange børn. Men der er ingen, der tysser på dem. Alle får lov til at opleve udstillingerne i deres eget tempo og på den måde, der passer bedst til dem. ■